



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

TEMA:

**Cortometraje Animado 2D sobre la censura periodística en el
contexto de la violencia criminal en Guayaquil.**

AUTORA:

Enríquez Zaquinaula, María Belén

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

TUTOR:

Lcda. Murga Tenempaguay, Julia Martha, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
27 de febrero del 2026**

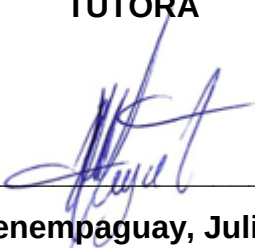


**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Enríquez Zaquinaula, María Belén**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTORA

f. 

Lcda. Murga Tenempaguay, Julia Martha, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, Ph.D.

Guayaquil, a los 27 días del mes de febrero del año 2026



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Enríquez Zaquinaula, María Belén

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje Animado 2D sobre la censura periodística en el contexto de la violencia criminal en Guayaquil**, 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 27 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. 
Enríquez Zaquinaula, María Belén



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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Enríquez Zaquinaula, María Belén**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje Animado 2D sobre la censura periodística en el contexto de la violencia criminal en Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 27 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA:

f. 
Enríquez Zaquinaula, María Belén



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

REPORTE COMPILATIO

Guayaquil, 18 – 02 – 2026

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director

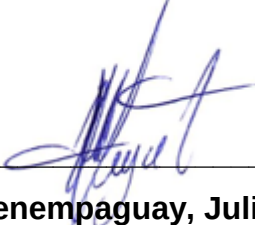
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante MARÍA BELÉN ENRÍQUEZ ZAQUINAULA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



TUTORA

f. 

Lcda. Murga Tenempaguay, Julia Martha, Mgs.

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi más profundo agradecimiento a mi madre, Liliana Zaquinaula, por ser mi pilar fundamental y mi apoyo incondicional a lo largo de mi vida y de mi formación profesional. Su amor, paciencia y sus palabras de apoyo, han sido el sostén que me ha permitido culminar esta etapa. Sin ella, este proyecto no habría sido posible.

A mi hermano y mejor amigo, Nicolás Enríquez, quien desde mi infancia influyó de manera significativa en mi vocación artística. Gracias por acompañarme en cada proceso, por creer en mí, por nunca dejar que me rindiera, por inspirarme y brindarme un espacio seguro.

Dedico también este proyecto a mis amigos, quienes me acompañaron durante este proceso, brindándome comprensión y paciencia en los momentos de mayor exigencia. Su compañía fue esencial para mantener la motivación y la perseverancia necesarias para concluir esta meta.

Al profesor Milton Sancán, por su orientación y acompañamiento en el ámbito académico. Su guía y conocimientos fueron fundamentales para fortalecer mis habilidades en el área de la animación, permitiéndome mejorar significativamente durante el desarrollo de este proyecto y contribuyendo de manera decisiva a mi crecimiento profesional.

Agradezco profundamente a la profesora Martha Murga, quien fue mi tutora a lo largo de este proyecto. Su guía constante, dedicación y compromiso fueron fundamentales durante este proceso. Su mentoría superó ampliamente mis expectativas brindándome no solo orientación académica, sino también seguridad en cada etapa del desarrollo de esta investigación.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre, Liliana Zaquinaula, y a mi hermano Nicolás Enríquez, quienes han sido mi soporte incondicional a lo largo de toda mi vida. No me alcanzan las palabras para describir lo eternamente agradecida que estoy por todo lo que han hecho por mí.

Este logro también les pertenece, porque sin ustedes nada de esto habría sido posible.



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, Ph.D.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

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

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.
OPONENTE



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

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcda. Murga Tenempaguay, Julia Martha, Mgs.

TUTORA

ÍNDICE

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA.....	4
1. Planteamiento del problema	4
1.1 Formulación del problema	7
1.2 Objeto de estudio	7
1.3 Objetivo general.....	8
1.4 Objetivos específicos	8
1.5 Justificación y delimitación	8
Marco Conceptual.....	14
1.6 Libertad de expresión y censura periodística.....	14
1.7 Violencia criminal y su impacto en el periodismo.....	16
1.8 Animación 2D.....	19
1.8.1 Historia de la animación	26
.....	31
1.8.3 Lenguaje y narrativa de la animación	32
1.9 La animación 2D como medio de comunicación social	35
CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	38
2.1 Descripción del producto	38
2.2 Descripción Usuario.....	39
2.3 Especificaciones técnicas.....	39
2.3 Pre-Producción.....	41
2.3.1 Historia.....	41
2.3.2 Narrativa	42
2.3.3 Storyboard.....	46
2.3.4 Diseño de personajes.....	49
2.3.4.1 Propuesta inicial de los personajes	51
2.3.4.2 Propuesta final de los personajes	52
.....	54
2.4 Diseño de escenarios.....	54
2.5 Línea gráfica	57
2.5.1 Diseño creativo	57
2.5.1.1 Boceto inicial para la portada	58
2.5.1.2 Propuesta final de portada.....	58
2.6 Paleta de colores	59
2.6.1 Paleta de color del personaje principal	60
2.6.2 Paleta de color de los personajes secundarios.....	60
2.6.3 Paleta de color de los personajes secundarios.....	61

2.7 Producción	62
2.7.1 Elaboración de las ilustraciones.....	62
2.8 Elaboración de la animación.....	64
2.9 Post producción.....	67
2.9.1 Movimiento parallax del fondo.....	67
2.9.2 Aplicación de Efectos	68
2.9.3 Aplicación de sonido.....	70
2.10 PRESUPUESTO DE INVERSIÓN	72
2.10.1 Costos de Hardware	72
2.10.2 Costos de software	73
Clip Studio Paint Ex.....	73
2.10.3 Costos operacionales	74
2.10.4 Costo Total	74
2.10 Valoración.....	75
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES.....	80
REFERENCIAS.....	81
ANEXOS	87
ANEXO 1.....	87
ANEXO 2.....	90
ANEXO 3.....	92
ANEXO 4.....	95
ANEXO 5.....	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cronograma de actividades.....	40
Tabla 2 Hardware ambiente operacional	40
Tabla 3 Software ambiente operacional.....	41
Tabla 4 Costos de Hardware	73
Tabla 5 Costos de software	73
Tabla 6 Costos operacionales.....	74
Tabla 7 Costo total	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Las Cuevas de Altamira del Paleolítico.	26
Figura 2 Zootropo.	27
Figura 3 Fantasmagorie, 1908. Emile Cohl.	28
Figura 4 Sinfonía diagonal ,1925.Viking Eggeling.	29
Figura 5 Lapis,1965.James Whitney.....	30
Figura 6 Rhythm 21,1921.Hans Richter.	31
Figura 7 La cámara multiplano,1937.Walt Disney Studios.....	32
Figura 8 Parte #1 del Storyboard	47
Figura 9 Parte #2 del Storyboard	47
Figura 10 Parte #3 del Storyboard	48
Figura 11 Parte #4 del Storyboard	48
Figura 12 Parte #5 del Storyboard	48
Figura 13 Diseño inicial del periodista Fuente: elaboración propia	51
Figura 14 Diseño inicial de los personajes secundarios	52
Figura 15 Diseño final del periodista.....	53
Figura 16 Diseño final de personajes secundarios.....	53
Figura 17 Diseño final de personajes secundarios.....	54
Figura 18 Escenario que se realizó para el corto animado (1).....	55
Figura 19 Escenario que se realizó para el corto animado (2).....	55
Figura 20 Escenario que se realizó para el corto animado (3).....	56
Figura 21 Escenario que se realizó para el corto animado (4).....	56
Figura 22 Escenario que se realizó para el corto animado (5).....	56
Figura 23 Escenario que se realizó para el corto animado (6).....	57
Figura 24 Boceto Inicial de portada.....	58
Figura 25 Propuesta final de portada	59
Figura 26 Paleta de color (1).....	60
Figura 27 Paleta de color (2).....	61
Figura 28 Paleta de color (3).....	62
Figura 29 Ilustración que se realizó para el corto animado (1)	63
Figura 30 Ilustración que se realizó para el corto animado (2)	63
Figura 31 Ilustración que se realizó para el corto animado (3)	64
Figura 32 Ilustración que se realizó para el corto animado (4)	64

Figura 33 Animación de escenas (1).....	65
Figura 34 Animación de escenas (3).....	65
Figura 35 Animación de escenas (4).....	66
Figura 36 Animación de escenas (5).....	66
Figura 37 Animación de escenas (6).....	67
Figura 38 Movimiento parallax del fondo (1)	68
Figura 39 Movimiento parallax del fondo (2)	68
Figura 40 Aplicación de efectos (1).....	69
Figura 41 Aplicación de efectos (2).....	69
Figura 42 Aplicación de efectos (3).....	70
Figura 43 Aplicación de sonido (1)	71
Figura 44 Aplicación de sonido (2)	71
Figura 45 Aplicación de sonido (3)	72
Figura 46 Anexo(1).....	88
Figura 47 Anexo(2).....	91
Figura 48 Anexo(3).....	94
Figura 49 Anexo(4).....	96
Figura 50 Anexo(5).....	98

RESUMEN

La presente investigación desarrolla un cortometraje animado en 2D como una vía de visibilización de la censura periodística en el contexto de la violencia criminal en Guayaquil. Este estudio analiza cómo el aumento de amenazas, agresiones y dinámicas de censura y autocensura afecta el ejercicio profesional del periodismo y restringe el derecho ciudadano a recibir información veraz.

A partir de una investigación teórica sobre libertad de expresión, censura, violencia criminal y la animación 2D como un medio de crítica social, así como de entrevistas a periodistas locales e informes especializados, se construye una propuesta audiovisual de carácter simbólico y metafórico. El cortometraje, dirigido principalmente a adolescentes entre 14 a 16 años, pero apto para todo público, busca crear reflexión y conciencia social desde un enfoque artístico.

Se concluye que la animación 2D implica un medio comunicativo eficaz para abordar problemáticas sociales complejas, permitiendo representar realidades sensibles sin exponer directamente a sus protagonistas y aportando a la reflexión sobre la libertad de prensa en contextos de violencia.

Palabras Claves: *Corto animado, animación, periodismo, censura, autocensura, criminalidad*

ABSTRACT

This research develops a 2D animated short film as a means of making journalistic censorship visible in the context of criminal violence in Guayaquil. This study analyzes how the increase in threats, aggressions, and dynamics of censorship and self-censorship affects the professional practice of journalism and restricts citizens' right to receive truthful information.

Based on theoretical research on freedom of expression, censorship, criminal violence, and 2D animation as a medium of social critique, as well as interviews with local journalists and specialized reports, an audiovisual proposal of a symbolic and metaphorical nature is constructed. The short film, aimed primarily at adolescents between 14 and 16 years old, but suitable for a general audience, seeks to create reflection and social awareness from an artistic approach.

It is concluded that 2D animation constitutes an effective communicative medium for addressing complex social issues, allowing the representation of sensitive realities without directly exposing their protagonists and contributing to reflection on press freedom in contexts of violence.

Keywords: *Animated short film, animation, journalism, censorship, self-censorship, criminality.*

INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años, la labor del periodismo ha enfrentado diferentes adversidades, de las cuales destaca la censura y autocensura en contextos de criminalidad. Esta situación no solo compromete la seguridad de los comunicadores, sino también vulnera el derecho ciudadano a vivir en una democracia informada y a recibir información verídica. En Ecuador, principalmente en la ciudad de Guayaquil, esta problemática se ha injustificado debido al auge del crimen organizado, el cual ha generado un entorno hostil que condiciona al ejercicio periodístico, provocando una limitante a la libre expresión de prensa.

La censura periodística no solo significa una limitación individual para las personas que ejercen la profesión, sino que constituye una problemática cuando se trata de construcción de una sociedad democrática y libre. Cuando el miedo condiciona un proceso informativo, se debilita el debate público y se reduce la posibilidad de comprender de manera crítica la realidad.

Con este contexto, el arte y las producciones audiovisuales emergen como una herramienta, las cuales son capaces de visibilizar críticas sociales complejas desde una perspectiva simbólica y narrativa. La animación 2D, puede ser entendida como algo más que una técnica audiovisual, sino también como un lenguaje expresivo, el cual permite representar situaciones susceptibles a través del uso de metáforas que facilitan la reflexión, sin exponer directamente a las personas afectadas. La animación 2D tiene la capacidad de integrar narrativa, expresividad y una estética visualmente viable, permitiendo abordar temas vinculados como la censura, la autocensura y la violencia

A partir de esta perspectiva, la presente investigación tiene como finalidad el desarrollar un cortometraje animado en 2D como una propuesta audiovisual orientada a la visibilización de la censura periodística en un contexto de criminalidad. Este proyecto compagina investigación teórica, análisis de informes y testimonios de periodistas locales, con el propósito de crear una narrativa coherente y abordada de una manera ética, contribuyendo a la reflexión social.

En ese sentido, esta propuesta tiene como finalidad la realización de un cortometraje 2D dirigido principalmente a adolescentes entre 14 a 16 años de edad, la cual mediante una narrativa creada a partir de investigación y de entrevistas a periodistas, pueda transmitir un mensaje de alerta de manera global. Historia, la cual cuenta la historia de un periodista que es interceptado al documentar un crimen desatado el conflicto de la narrativa. En la fase de producción se utilizaron programas como Clip Studio Paint EX para la animación y coloreado de la misma, Adobe Photoshop para la creación de ilustraciones/fondos y Adobe After Effects para la postproducción y sonido.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1. Planteamiento del problema

En los últimos años, ejercer el periodismo en la ciudad de Guayaquil se ha convertido en una profesión de alto riesgo debido a la creciente violencia generada por el crimen organizado y a las diversas formas de censura —tanto interna como externa— que enfrenta la prensa. Actualmente, Guayaquil se ha transformado en uno de los principales epicentros de operaciones del crimen organizado en el país. Según el Observatorio Ecuatoriano de Crimen Organizado (OECO), en la provincia del Guayas operan al menos seis bandas criminales, entre ellas Los Choneros, Los Tiguerones y Los Lobos, que se disputan el control territorial vinculado al narcotráfico y los puertos (Fundación Periodistas Sin Cadenas, 2024).

Este entorno hostil ha generado un riesgo inminente para los periodistas, quienes enfrentan no solo hostigamiento psicológico y físico, sino también amenazas verbales, atentados y, en algunos casos, el exilio. De acuerdo con la Fundación Periodistas Sin Cadenas (2024, p. 7), “la prensa del Guayas intenta realizar su trabajo enfrentándose a nuevas agresiones que se distinguen de las reportadas hace varios años. Ahora se denuncian robos, amenazas de muerte, atentados y exilios”.

En este contexto, la censura periodística se manifiesta principalmente a través de la autocensura, la cual se produce “cuando una persona o un medio informativo decide no manifestar su verdadera opinión sobre uno o varios temas por temor a las consecuencias” y “aparece cuando, por voluntad propia, se prefiere renunciar a la libertad de expresar nuestros pensamientos ante la alarma de que las consecuencias sean negativas, aclara Casamadrid (2025, p. 80). Este mismo autor advierte:

La autocensura es un fenómeno complejo que, si bien surge de una decisión individual, está motivada por presiones externas y debe ser entendida como una forma de violencia simbólica que coacciona el ejercicio informativo sin necesidad de una censura directa; se manifiesta como una forma de gobierno de sí, en donde el propio sujeto se impone barreras discursivas (Casamadrid, p. 79).

De esta forma, la autocensura se ha convertido en un fenómeno que preocupa no solo a los involucrados directos en el problema, es decir, los profesionales del

periodismo y la comunicación social, sino que se convierte en una problemática de violencia social pues compromete la integridad de toda la ciudadanía y además repercute directamente en la función social que los comunicadores cumplen, por lo que de forma indirecta se perjudica toda una sociedad.

Mediante declaraciones recopiladas a través de entrevistas realizadas a periodistas en ejercicio profesional en medios de comunicación de la ciudad de Guayaquil durante el año 2025, se pone en evidencia cómo el miedo y la inseguridad condicionan a su desempeño como periodística, generando una limitación autoimpuesta que obstaculiza la libertad de expresión y la función social del periodismo. En consecuencia, se observa una restricción a la hora de ejercer una investigación periodística y la circulación de información hacia la ciudadanía, debilitando así uno de los pilares fundamentales, el cual es la democracia.

Por las amenazas que reciben, muchos comunicadores se ven obligados a ocultar su identidad o restringir su presencia en redes sociales por temor a represalias. Durante las entrevistas realizadas para esta investigación, una periodista (se protege su nombre pues labora en la sección judicial) consultada mencionó: “Mis redes sociales no las tengo públicas porque me da un poco de miedo, de exponerme a mí misma, yo tengo familia” (comunicación personal, 17 de octubre de 2025). De manera similar, otro comunicador de Guayaquil comentó sobre el desgaste emocional que implica esta situación: “A veces pienso: ¿estoy hecho para esto? ¿Estoy hecho para aguantar la presión de saber que si cubro algún tema me pueden estar buscando?” (comunicación personal, 17 de octubre de 2025).

Además, la censura periodística no solo afecta de manera negativa directamente al gremio de la comunicación, sino también a la ciudadanía en general, ya que el público recibe información parcial o ya de plano errónea, dificultando así, comprender la magnitud de lo significa la criminalidad que se vive y por consiguiente afectando la toma de decisiones por la falta de información, faltando al derecho de la democracia. La censura periodística en Guayaquil no solo restringe la libertad de expresión de los medios, sino que limita directamente el acceso de los ciudadanos a información veraz y oportuna. Esta falta de transparencia debilita su capacidad para ejercer una participación ciudadana informada y crítica, afectando el fortalecimiento de la democracia local (Committee to Protect Journalists, 2023; Fundamedios, 2025).

Frente a este escenario tan complejo y violento, la animación digital se presenta como una herramienta de comunicación visual con gran potencial para visibilizar problemáticas sociales como lo es la censura periodística. “Hoy la animación se utiliza como una tecnología multimedia con gran potencial educativo, que va mucho más allá de sólo crear figuras, ya que puede promover una mejor comprensión en comparación con un formato de presentación verbal tradicional” (Amezcuza, 2023). Su carácter simbólico y estético le permite representar realidades complejas de manera metafórica, apelando tanto a la emoción como a la reflexión del espectador. En este sentido, la animación no solo entretiene, sino que también informa, sensibiliza y genera conciencia social, convirtiéndose en un medio expresivo idóneo para abordar temas que, por su gravedad o riesgo, pueden resultar difíciles de comunicar a través de formatos periodísticos tradicionales.

Desde esta perspectiva, la animación digital puede complementar el trabajo periodístico, ofreciendo una alternativa visual que expone los efectos de la censura sin recurrir a imágenes explícitas o de alto riesgo. Al recrear experiencias humanas y emocionales desde la seguridad de un lenguaje visual simbólico, permite amplificar las voces de los periodistas y de las víctimas del silencio informativo, conectando con el público desde una dimensión más empática.

Un ejemplo representativo de este enfoque es el cortometraje animado turco *Tornistan* dirigido por Ayçe Kartal (2013). La historia narra la vida cotidiana de un grupo de jóvenes durante las protestas de Gezi Park en Estambul, quienes observan cómo los medios de comunicación ignoran deliberadamente los hechos de violencia y represión que ocurren a su alrededor. Mediante un tono irónico y sutil, la obra expone la censura mediática no desde la brutalidad explícita, sino desde la omisión y el silencio informativo. Este tipo de narrativas, sustentadas en la animación digital, logran visibilizar los efectos de la censura y fomentar la reflexión crítica sobre el papel de los medios en contextos de violencia, demostrando así el valor de la animación como un vehículo de denuncia y concientización social.

Abordar la problemática de la censura periodística en contextos de criminalidad a través de la animación representa una estrategia didáctica eficaz y accesible. Este medio permite transmitir mensajes complejos de manera visual, emocional y comprensible, favoreciendo la reflexión en audiencias adultas. Asimismo, su carácter

audiovisual y narrativo no sólo facilita la comunicación de ideas, sino que también promueve la empatía hacia los profesionales del periodismo, generando conciencia y una mirada crítica sobre los riesgos que implica informar a la ciudadanía en la ciudad de Guayaquil. “Periodistas y comunicadores deben contar con todas las garantías de seguridad necesarias para cumplir con tamañas responsabilidades y deben recibir, de la sociedad en su conjunto, respaldo y apoyo”. (Corte Interamericana de Derechos Humanos, 2006, p. xvii)

El cortometraje propuesto busca otorgar voz, visibilidad y representación a los periodistas que enfrentan amenazas, hostigamiento y censura, evidenciando cómo estas condiciones afectan tanto su vida profesional como personal. Dichas situaciones constituyen una vulneración a la dignidad humana y reflejan la violencia criminal que atraviesa el ejercicio periodístico en la actualidad.

La animación, al ser un recurso accesible y de fácil producción y distribución, se consolida como una herramienta viable para la sensibilización social. Su capacidad para combinar narrativa y estética la convierte en un medio capaz de llegar a distintos públicos y contextos, superando las barreras de los formatos informativos tradicionales y contribuyendo así a la reflexión y al diálogo social sobre la libertad de prensa en nuevos medios digitales, como las redes sociales

1.1 Formulación del problema

¿De qué manera un cortometraje animado en 2D puede contribuir a la visibilización de la censura periodística en el contexto criminal que afronta la ciudad de Guayaquil durante el 2025?

1.2 Objeto de estudio

El objeto de este estudio se enfoca en la producción creativa de un cortometraje animado en técnica 2D, a partir de una expresión artística y audiovisual basada en estrategias narrativas, estéticas y simbólicas de la animación 2D para la elaboración de un cortometraje orientado a la visibilización sobre la censura periodística en el contexto de violencia criminal de la ciudad de Guayaquil. Asimismo, esta formulación permite analizar la animación no solo como técnica audiovisual, sino

como lenguaje expresivo y dispositivo comunicacional, capaz de construir sentidos críticos sobre problemáticas sociales contemporáneas (Wells, 1998).

1.3 Objetivo general

Desarrollar un cortometraje animado en 2D dirigido a todo público, con el propósito de visibilizar con un lenguaje simbólico los riesgos y la censura periodística que enfrentan los periodistas en el ejercicio de sus labores en el contexto de la violencia criminal en Guayaquil.

1.4 Objetivos específicos

- Investigar los casos documentados de censura periodística en un contexto de criminalidad en la ciudad de Guayaquil, mediante el análisis de informes de organizaciones especializadas y entrevistas a periodistas locales afectados, para construir una base veraz que sustenta la narrativa del cortometraje.
- Diseñar un guión audiovisual que integre elementos simbólicos, testimoniales y contextuales sobre los efectos de la censura periodística, aplicando técnicas de narrativa visual y storytelling, que permitan representar la problemática de forma accesible y conmovedora.
- Producir el cortometraje en 2D utilizando herramientas digitales especializadas, integrando recursos gráficos, sonoros y estéticos coherentes con el mensaje investigado, para lograr una representación clara y atractiva.

1.5 Justificación y delimitación

La censura periodística en contextos de violencia criminal constituye una de las principales amenazas a la libertad de expresión para la prensa en Ecuador. En los últimos años, los periodistas que ejercen su labor en Guayaquil han enfrentado un escenario marcado por el miedo, la autocensura y el hostigamiento, lo que ha deteriorado el ejercicio del periodismo libre. El Informe Mundial sobre las Tendencias en Libertad de Expresión y Desarrollo de los Medios de la UNESCO (2025) documenta que la libertad de expresión ha reducido a nivel global y la autocensura entre periodistas ha aumentado considerablemente, lo que limita la cobertura de asuntos conflictivos y reduce la diversidad del debate público en sociedades

democráticas; además, esta alerta del organismo internacional evidencia la relación inversamente proporcional: entre más casos de censura periodística, menos libertad de expresión hay en una sociedad.

Este fenómeno afecta directamente el derecho ciudadano a recibir información veraz, plural y contextualizada. Tal como sostiene la Corte Interamericana de Derechos Humanos, los medios de comunicación son un componente esencial del sistema democrático, pues “la libertad de expresión y el libre acceso a la información adquieren una dimensión particularmente importante. Son pilares indispensables para la defensa de los derechos humanos, para generar condiciones propicias para la aplicabilidad del derecho internacional humanitario, para asegurar una mejor protección de las víctimas de la violencia, para la fiscalización de los procesos públicos, para la denuncia y para la convivencia” (Corte Interamericana de Derechos Humanos, 2006, p. xvii). Por tanto, la censura periodística no solo vulnera derechos profesionales, sino también sociales y políticos de la ciudadanía en general.

En este contexto, la siguiente investigación propone el desarrollo de un cortometraje animado en 2D como una herramienta audiovisual orientada a sensibilizar a la ciudadanía sobre los efectos de la censura periodística y cómo el ambiente hostil contra este gremio dificulta ejercer su labor a los comunicadores. Tal como lo destaca Arias (2015, p. 74), “las características de la animación hacen que esta sea una herramienta idónea para trabajar con la educación mediática, pues tiene una vertiente comunicativa muy potente que se puede leer de un modo simple pero que también puede adquirir un nivel alto de complejidad”.

La animación, al combinar recursos visuales y narrativos, permite representar temas sensibles de manera simbólica, sin recurrir a imágenes explícitas o a la exposición de identidades en riesgo, pues “posee suficiente flexibilidad para abordar un tema transversal, pero a la vez posee una complejidad donde se pueden elaborar temas tan importantes con la combinación de diferentes lenguajes artísticos y tecnológicos para comunicar un tema que anteriormente se ha investigado en el proceso de preproducción” (Arias, 2015, p. 60).

Con el apoyo de nuevas herramientas tecnológicas y digitales, la animación se consolida actualmente como un medio idóneo para la educación social, al facilitar la

comprensión de realidades difíciles a través de la metáfora visual. Chanakya (2024, p. 1) resalta que “la animación, tradicionalmente asociada al entretenimiento, ha sido progresivamente reutilizada con fines educativos, de desarrollo y activistas. Se ha consolidado como una herramienta poderosa para transmitir mensajes complejos, sensibles o abstractos de manera accesible, atractiva y persuasiva”.

En ese sentido, la propuesta busca no solo comunicar una problemática, sino también fomentar una postura crítica y empática frente a los riesgos que enfrentan los periodistas guayaquileños, es decir, también se puede convertir en un mecanismo de denuncia social o lo que Švankmajer denomina como ‘instrumento de subversión’. “La animación me permite dar poderes mágicos a las cosas. En mis películas, muevo muchos objetos, objetos reales. De repente, el contacto diario con las cosas a las que la gente está acostumbrada adquiere una nueva dimensión y de esta manera ponen en duda la realidad. En otras palabras, usó la animación como instrumento de subversión”. (Švankmajer, 1992, citado en Wells, 1998, p. 11).

De esta forma, se destaca que un animado no solo encaja en la función de entretenimiento y ocio, sino también adopta un papel de orientación, concienciación, sensibilización y también de denuncia o crítica a problemáticas sociales. “Las series animadas tienden a poseer un contenido explícito y/o implícito el que desata críticas, opiniones y enfoques sociales diferentes, provocando un mensaje potente y digno a percibir, más allá de los caricaturescos colores y voces de los personajes” (Azócar, 2017, como se citó en Zambrano, 2021, p. 7).

Aunque desde el campo del arte digital se valora más a la animación “como una herramienta de comunicación con gran potencial para influir en la percepción social y generar conciencia sobre temas de interés colectivo” (Rassam, 2025, p. 3); en el ámbito del periodismo, la animación digital es un recurso poco utilizado, a pesar de que es parte también de la amplia rama de la comunicación audiovisual.

Específicamente en el periodismo ecuatoriano recurre a los formatos y géneros tradicionales de este campo para exponer sus propias problemáticas, como es el caso de la censura y autocensura. Por ejemplo, abundan los reportes, informes, entrevistas, análisis, columnas de opinión, y en menor medida las infografías, gráficos o dramatizados; las tres últimas categorías tienen relación directa con la

comunicación audiovisual y pueden recurrir a técnicas de animación, sin embargo, en el ámbito periodístico se pone más el énfasis en el enfoque informativo y objetivo que en el creativo y artístico, es decir, se prioriza el lenguaje explícito y denotativo, más que el metafórico y simbólico.

Una investigación desarrollada por Carranza (2015), que analiza la calidad del periodismo visual en el Ecuador, tomando como referencia las plataformas web de El Comercio, El Universo y El Telégrafo, concluye que:

Hay un intento por generar contenido multimedia y visual en los medios ecuatorianos, sin embargo, a diferencia de los medios internacionales, su trabajo y calidad artística aún están en una etapa inicial. El contenido visual que se incluye en las notas digitales todavía ocupa un segundo plano, y están presentes como un complemento al texto, más no como un eje principal (Carranza, 2015, p. 6).

No obstante, en la última década, se ha despertado el interés del periodismo tradicional por explotar nuevas narrativas digitales o narrativas transmedia, como las define Scolari (2013), entre ellas la animación, por lo menos a nivel de la región. Hay casos como El Colombiano, diario de Bogotá, que desde el 2015 implementó la animación gráfica digital para enriquecer sus especiales periodísticos y contenido exclusivo, en los que dos o más departamentos del medio se juntan para producir contenidos con temáticas de suprema relevancia, a esto se suman microprogramas que han tenido buena aceptación por el público en general, asegura Bermúdez (2015).

Precisamente, por su naturaleza transversal, hay que advertir que la animación digital no es una labor aislada y no por tratarse de una creación artística y subjetiva queda en manos de una sola persona, sino que hay que involucrar a otros profesionales en el proceso de producción. “La animación es un lenguaje transdisciplinario y aún existen componentes dispersos en él, por lo tanto, no es congruente que el diseñador lo aborde sólo desde su enfoque disciplinar, sino, que interiorice la múltiple participación de profesionales, y así mismo, debe ser desarrollado, aprendido y enseñado” (Bermúdez, 2015, p. 18).

Como ya se mencionó en líneas anteriores, en palabras de Arias (2015), durante el proceso de preproducción el animador debe haber investigado previamente

el tema que va a exponer en su creación y para eso debe buscar la colaboración de especialistas en las ramas afines a la línea temática de su futura obra, tal como lo sugiere Bermúdez (2015). En este caso, el proyecto titulado *Cortometraje Animado en 2D como aporte a la visualización de la censura periodista en contexto de violencia criminal en Guayaquil* ha integrado los aportes de periodistas, desde su perspectiva como víctimas de la violencia criminal, mediante entrevistas; y también ha incorporada la visión especializada de un experto en animación digital a manera de orientación para las fases de preproducción, producción y postproducción del corto animado.

El presente trabajo, por tanto, pretende contribuir desde el ámbito académico y sobre todo desde la creación artística a la promoción de la libertad de prensa y de la comunicación como un derecho humano fundamental y a la concientización ciudadana sobre el papel del periodismo en contextos de criminalidad, mediante un formato con una narrativa más simbólica frente a un tema que tiene mucha crudeza. Así, la animación, entendida como un lenguaje artístico y social, se convierte aquí en una estrategia de visibilización y resistencia frente al silencio impuesto por la violencia.

En cuanto a la delimitación espacial, este proyecto se contextualiza en la ciudad de Guayaquil, la de mayor población del país (2,9 millones de habitantes), considerada por las propias autoridades como una de las más peligrosas del Ecuador. Según los registros oficiales del Ministerio del Interior, la capital de la provincia de Guayas se ratifica durante el 2025 como la localidad más violenta de la nación al registrar 2.322 asesinatos hasta el mes de noviembre. Esta cifra evidencia una brecha frente al segundo cantón con más casos de muertes violentas, Durán con 506, seguido por Manta con 363, Machala con 347 y Portoviejo con 314 (González, 2025). La Fundación Periodistas sin Cadenas presentó en el 2024 un informe titulado: *Guayas: periodismo en el epicentro del crimen organizado en Ecuador*, en el que concluye:

Los resultados de la aplicación del grupo focal y las entrevistas a profundidad realizadas para este informe, revelan que los tres problemas principales para ejercer el oficio son la violencia, la inseguridad y la criminalidad. En Guayas y, específicamente, en Guayaquil, las entidades estatales son parte del entramado de violencia y corrupción. Esto deviene en presiones, amenazas y extorsiones que minan

el ejercicio de una prensa libre capaz de fiscalizar al poder de turno (Periodistas sin Cadenas, 2024, p. 36).

En relación con la delimitación del tiempo, hay que precisar que los datos recabados en este proyecto están actualizados con cifras del 2025, aunque también se recurre a una visión retrospectiva de la problemática tomando como punto de referencia el 2020, año en el que acontece la pandemia del COVID-2019 y a partir del cual comienza a agravarse la serie de problemas de inseguridad provocadas por el crimen organizado, según los testimonios de los periodistas entrevistados para este proyecto.

Sobre el alcance temático de la propuesta, el cortometraje animado en 2D se centra en la censura periodística y la autocensura derivada del miedo que sufren los comunicadores en el contexto de la violencia criminal de Guayaquil, y no se centra en un análisis jurídico, histórico exhaustivo ni en la cobertura total de la violencia criminal de forma explícita.

Se declara que el grupo objetivo del cortometraje animado en 2D se orienta principalmente a un adolescente, específicamente a personas mayores de 14 años en adelante, con un criterio más formado sobre ciertas problemáticas sociales que se suscitan en el país, pues como afirma Zambrano (2021, p. 17), “nos encontramos con que la mayoría del contenido animado que trata estos temas sociales es dirigido para público exclusivamente maduro, ya que, es cierto, muchos de estos problemas no son precisamente aptos para todo espectador, pero también podemos encontrar esperanza al cambiar de alguna forma el punto de vista de un adulto”.

Si bien el corto tomó como referente el contexto de Guayaquil, eso no limita expandir su alcance a una audiencia global, pues la censura periodística al igual que el crimen organizado son problemáticas globales, además el tratamiento simbólico de la narrativa audiovisual se convierte en un lenguaje universal de fácil comprensión indistintamente del idioma nativo del espectador. Su duración estimada será de aproximadamente un minuto, con un lenguaje visual metafórico que permita representar los efectos psicológicos, emocionales y también de orientación frente a un problema que afecta a toda la sociedad.

Finalmente, es necesario aclarar que esta investigación no pretende generar una denuncia directa sobre la problemática de la censura periodística en el contexto de la violencia criminal en Guayaquil, sino proponer una forma de representación metafórica en torno a este contexto, enmarcada dentro del ámbito artístico, más específicamente la animación digital 2D. Su participación principal radica en generar una conciencia colectiva, priorizando la reflexión sobre la gravedad del crimen organizado en la libertad de prensa.

Marco Conceptual

1.6 Libertad de expresión y censura periodística

Según la Relatoría Especial para la Libertad de Expresión de la CIDH (Comisión Interamericana de Derechos Humanos, 2010), la libertad de información es un principio fundamental para que una sociedad democrática esté suficientemente informada, posibilite una pluralidad de ideas y garantice las condiciones para un debate público vigoroso que permita monitorear el poder y promover la participación ciudadana.

Los derechos de libertad de expresión y acceso a la información están consagrados en la Constitución de la República de Ecuador y ratificados en la Ley Orgánica de Comunicación. Según el artículo 384 de la Constitución del 2008, aún vigente:

El sistema (de comunicación social) se conformará por las instituciones y actores de carácter público, las políticas y la normativa; y los actores privados, ciudadanos y comunitarios que se integren voluntariamente a él. El Estado formulará la política pública de comunicación, con respeto irrestricto de la libertad de expresión y de los derechos de la comunicación consagrados en la Constitución y los instrumentos internacionales de derechos humanos (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Mientras que el artículo 17 de la Ley reformativa a la Ley Orgánica de Comunicación, expresa que “toda persona tiene el derecho a la libertad de pensamiento y de expresión. Este derecho comprende la libertad de buscar, recibir y difundir información ya sea oralmente, por escrito o en forma impresa o artística, o

por cualquier otro procedimiento de su elección, e incluye el no ser molestado a causa de sus opiniones” (Asamblea Nacional, 2019, p. 4).

Estas normativas tienen estrecha relación con el término censura, como una categoría que se presenta en oposición a la libertad de expresión. Según la Constitución (2008), “todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior”.

La censura periodística se define como toda acción o mecanismo que restringe la libre difusión de información o la expresión crítica de ideas en los medios de comunicación. La censura puede manifestarse de forma directa, cuando existen prohibiciones explícitas o sanciones legales, o indirecta, cuando los periodistas son objeto de presiones, amenazas o autocensura derivadas del miedo. La Relatoría Especial para la Libertad de Expresión de la Organización de los Estados Americanos señala que “la censura previa, interferencia o presión directa o indirecta sobre cualquier expresión, opinión o información difundida a través de cualquier medio de comunicación [...] violan el derecho a la libertad de expresión” (OEA, 2008).

A la categoría de censura se suma la de autocensura, que en palabras de Casamadrid tienen directa relación, pero con rasgos diferenciadores:

La censura y la autocensura, aunque interrelacionadas, difieren en su naturaleza y mecanismo de ejecución. La censura es una restricción impuesta externamente por el Estado, grupos de poder o instituciones, con el objetivo de limitar la circulación de ciertos discursos o informaciones. Se ejerce a través de leyes, normativas o medidas represivas directas, como el cierre de medios de comunicación, la persecución judicial de periodistas o la imposición de filtros de contenido. La autocensura implica la inhibición voluntaria del discurso por parte del propio comunicador, quien, ante el temor de consecuencias adversas, omite, modifica o suaviza información relevante. (2025, p. 81)

En contextos de violencia, la autocensura se consolida como una forma de control informativo autoimpuesta. Estudios cualitativos señalan que, en zonas con altos niveles de violencia y riesgo, los periodistas mexicanos adoptan decisiones

personales o colaborativas sobre qué evitar informar, retirándose de coberturas peligrosas y, en algunos casos, limitando reportajes de calle o ocultando información dentro de sus propias redacciones (Gutiérrez Leyton et al., 2014; Lauría & O'Connor, 2010; Lemini Camarillo, 2015, citado en Hughes & Márquez Ramírez, 2018).

Una periodista de Guayaquil, que labora en un medio de comunicación de difusión nacional, entrevistada para este proyecto relató un caso de una colega que retuvo durante dos años una investigación sobre crimen organizado, hasta considerar que era seguro publicarla (comunicación personal, 17 de octubre del 2025). Esto refleja cómo el temor condiciona el flujo informativo y limita el derecho ciudadano a conocer la verdad. Este fenómeno genera un silencio inicialmente desde perspectiva individual, pero que luego se amplifica al gremio, lo cual priva a la sociedad del derecho a una información completa.

La censura y autocensura periodística no solo vulneran derechos individuales, sino que debilitan las estructuras democráticas, al impedir que la ciudadanía acceda a información veraz y contextualizada sobre la realidad social y criminal del país.

1.7 Violencia criminal y su impacto en el periodismo

El derecho fundamental de libertad de expresión ha sido violentado no solo en Ecuador sino en la región latinoamericana con más intensidad en el último lustro a partir de la infiltración del crimen organizado y el narcotráfico en todos los estamentos de la sociedad: político, jurídico, económico y social. Durante el 2024, “el crimen organizado y las redes narco criminales reforzaron su papel como agresores, con 190 actores identificados y 170 agresiones cometidas en la región, un aumento respecto al año anterior que confirma el riesgo creciente que enfrentan los periodistas en coberturas relacionadas con seguridad, corrupción y narcotráfico. Al mismo tiempo, el uso del sistema judicial como herramienta de censura se afianzó”, según el *Informe sombras sobre la libertad de prensa en América Latina 2024*, presentado por la Red Voces del Sur (2025, p. 4).

Hay que tomar en cuenta que a nivel de Latinoamérica, existe en la actualidad un escenario altamente violento con circunstancias muy particulares que atentan con el ejercicio del periodismo de forma directa y alarmante. Red Voces del Sur (2025), basado en su informe anual, alerta que la región de América Latina se ha posicionado

como uno de los principales epicentros del crimen organizado a nivel mundial, debido al aumento de las actividades de redes narco-criminales, grupos armados y mafias internacionales. La red asevera en la categoría de agresiones y ataques, se cometieron más de 150 durante el periodo del 2024. “La preponderancia de redes de corrupción y crimen organizado en la región latinoamericana aumenta la autocensura y el exilio de periodistas por temor a represalias por coberturas sensibles”, advierte el observatorio (2025, p. 16),

Además, la Red Voces del Sur (2025) se refiere específicamente el caso ocurrido en Ecuador, cuando el 9 de enero, un grupo armado irrumpió en el canal TC Televisión y tomó como rehenes a trabajadores de la estación televisiva apuntándoles con pistolas y amenazándolos con granadas mientras la escena se transmitía en vivo por señal abierta a nivel nacional. A partir de este hecho, una de las víctimas, el periodista José Luis Calderón, se exilió por el gran impacto en su salud mental. Este atentado evidenció de forma pública y mediática la violencia criminal contra la prensa ecuatoriana, advierte el observatorio.

Según cifras más actualizadas de la Fundación Periodistas Sin Cadenas —red de periodistas de investigación y activistas por los derechos de la libertad de expresión y prensa y el libre ejercicio del periodismo en el país— en diciembre del 2025, se registraron 11 agresiones contra comunicadores en Ecuador: Siete contra hombres, dos contra mujeres y dos atentados a medios de comunicación. Según el reporte de este colectivo:

Desde enero de este año (2025) hasta finales del presente mes (diciembre), esta organización ha contabilizado un total de 298 agresiones contra medios y trabajadores de la comunicación en nuestro país. Esto representa un incremento de 68 casos comparando el mismo periodo entre enero y diciembre del 2024, año en el que se registraron 230 agresiones, lo que significa que la violencia contra personas que ejercen este oficio en Ecuador, incrementó un 29,57 % (tomado del portal web de Periodistas sin Cadenas, 2025).

Periodista sin Cadenas (2025), además, contabilizó la serie de atentados armados y agresiones que se dieron durante el 2025 contra el gremio periodístico, a partir de casos denunciados: 34 agresiones físicas, 35 agresiones policiales, 16

agresiones verbales, dos atentados armados, 19 casos de censura, 23 impedimentos de coberturas, 10 casos de intimidación, 27 suplantaciones de identidad y seis asaltos. El caso más grave de atentado armado fue el que sufrió el periodista Marcelo Ruiz, el 25 de julio de 2025, en la vía Portoviejo – Santa Ana, provincia de Manabí, donde él y su acompañante, tras terminar una cobertura, fueron interceptados por dos sujetos en una motocicleta, quienes le dispararon, por lo que Ruiz recibió impactos de bala en el cuello y tuvo que ser hospitalizado.

La Fundación Periodistas Sin Cadenas (2024) también ha documentado un incremento en las agresiones contra la prensa, especialmente en la provincia del Guayas, donde “los periodistas enfrentan no solo amenazas verbales, sino también atentados, desplazamientos forzados y exilios” (p. 7). Estas condiciones han transformado el ejercicio del periodismo en una labor de alto riesgo, afectando tanto la producción informativa como la salud emocional de los comunicadores.

Los informes y estadísticas de grupos especializados, demuestran que la violencia criminal en Ecuador, y particularmente en Guayaquil, ha crecido exponencialmente durante los últimos años. Basados en datos y reportes del Observatorio Ecuatoriano de Crimen Organizado (OECO), la violencia del crimen organizado se concentra fuertemente en la provincia del Guayas, especialmente en Guayaquil, donde múltiples bandas delictivas han contribuido a niveles elevados de homicidios y representan un factor clave de inseguridad territorial y social (Agencia EFE, 2025).

Esta situación ha generado un entorno de intimidación estructural, donde las organizaciones criminales buscan controlar el relato público sobre sus actividades, imponiendo el silencio mediante el terror. Como señalan Cuenca y Pérez (2025), el discurso político y mediático sobre el crimen —especialmente a través de redes sociales y otros medios— puede ser utilizado como herramienta de control social al moldear las percepciones de inseguridad en la población, lo que a su vez puede influir en la justificación de medidas punitivas o de poder.

En Guayaquil, los periodistas deben enfrentar el dilema ético de informar o proteger su vida. Este conflicto repercute directamente en la cobertura de temas sensibles, provocando una pérdida de profundidad y de diversidad informativa. Según

la teoría de la espiral del silencio, cuando las personas perciben que su opinión es minoritaria o pueden ser rechazadas por expresarla, tienden a guardar silencio para evitar aislamiento social. “La opinión dominante en los medios creadores de opinión. Nadie teme el riesgo de aislamiento público si sostiene una opinión predominante en los medios, porque los medios son públicos” (Noelle-Neumann, 1995, p. 12). Este proceso acumulativo lleva a que las voces disidentes se reduzcan en el espacio público, reforzando una opinión dominante y limitando el acceso de la ciudadanía a perspectivas diversas y veraces.

Por tanto, el fenómeno de la censura no puede analizarse sin considerar su relación con la violencia estructural. La amenaza constante y la inseguridad alteran la función social del periodismo, transformándolo de agente crítico a sobreviviente informativo. En este escenario, se hace urgente explorar nuevos lenguajes comunicativos —como la animación— que permitan representar y reflexionar sobre estas realidades sin poner en riesgo a los actores involucrados.

1.8 Animación 2D

Para comprender la estética visual de la animación, es necesario abordar previamente su definición conceptual, delimitando los parámetros que la constituyen; en ese sentido, surge la interrogante: ¿qué es lo que se entiende principalmente con el término animación?

En el libro *Animation: notes on a Definition* (1987), Charles Solomon describe diversos métodos cinematográficos en la cual se pueden ser denominadas como animación. Entre ellos se incluyen técnicas bidimensionales, como los dibujos sobre papel y el uso de celdas, así como técnicas tridimensionales, entre las que destacan el stop motion, la animación con marionetas y la animación de objetos, asimismo. Asimismo, el autor menciona métodos menos convencionales, como la pintura sobre vidrio, la animación con arena sobre vidrio y el uso de la pantalla de alfileres.

No obstante, a pesar de las distintas técnicas cinematográficas, tienen dos factores que las vinculan y sirven como base para ser denominadas como animación. En primer lugar las imágenes se registran fotograma a fotograma; en segundo lugar, la ilusión de movimiento se crea de manera premeditada, en lugar de ser registrada en la realidad.

Desde esta definición general, es posible comprender que la animación 2D es una técnica audiovisual que crea la ilusión de movimiento mediante secuencias de imágenes bidimensionales, dibujadas a mano o generadas digitalmente. Wells (1998) señala que “la animación fue desarrollando su propio lenguaje estético, y buscando nuevas tecnologías para facilitar su progreso futuro como una industria y una forma de arte” (p. 7).

Una de las formas de distinguir la animación de la acción real radica en el método de producción de los fotogramas. La animación se caracteriza por el uso de objetos inanimados o por la creación de imágenes mediante técnicas de registro fotograma cuadro a cuadro, mientras que la acción real se basa en la filmación continua de seres orgánicos, inorgánicos y acontecimientos del mundo físico.

Esta diferenciación puede comprenderse a partir de los conceptos de mimesis y abstracción propuestos por Maureen Furniss, quien señala que “aunque los términos ‘mimesis’ y ‘abstracción’ no son ideales, resultan útiles para sugerir tendencias opuestas bajo las cuales se pueden aproximar a imágenes de acción real y animadas. El término ‘mimesis’ representa el deseo de reproducir la realidad natural (más parecida a una obra de acción real), mientras que el término ‘abstracción’ describe el uso de la forma pura: una sugerencia de un concepto más que un intento de explicarlo en términos reales más bien animación” (Furniss, 2008, cap. 1).

A partir de esta diferenciación, es posible considerar la animación como un medio cinematográfico basado en la construcción deliberada de fotogramas, capaz de generar distintos niveles de abstracción o aproximarse a formas más realistas de representación. Si bien no existe una categoría estricta que separe de manera absoluta la animación del cine de acción real, resulta pertinente entender la animación como una práctica que tiende hacia la exploración de la forma y el concepto artístico, mientras que el cine de acción real se asocia de manera más directa con la reproducción natural del mundo.

Norman McLaren, reconocido como uno de los pioneros de la animación y fundador del Departamento de Animación de la National Film Board of Canada, propone una de las definiciones más influyentes del medio al afirmar que “la animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos

que se dibujan. Lo que ocurre entre cada fotograma es mucho más importante que lo que existe en cada fotograma; por tanto, la animación es el arte de manipular los intersticios invisibles que se encuentran entre los fotogramas” (McLaren, citado en Furniss, 2008, cap. 1).

A partir de esta concepción, McLaren (citado en Furniss, 2008) percibe a la animación como un proceso en el que el movimiento se compone de manera consciente y examinada, dando una mayor relevancia a la transición entre fotogramas que a las imágenes individuales. En este contexto, la animación se fundamenta en el control del tiempo, el ritmo y el espaciamiento entre los cuadros por segundo, elementos que determinan la expresividad y el significado del movimiento. De este modo, el animador no se limita a producir imágenes estáticas, sino que diseña el movimiento mediante la manipulación de los intervalos invisibles que conectan cada fotograma, consolidando a la animación como un lenguaje visual con reglas y códigos propios.

Bajo esta perspectiva, para lograr una articulación coherente y expresiva entre los fotogramas —tal como sugiere McLaren— resulta necesario profundizar en los doce principios fundamentales de la animación. Estos principios constituyen un conjunto de reglas básicas que orientan tanto la dimensión creativa como la práctica del proceso animado, y fueron formulados por Frank Thomas y Ollie Johnston (1981) en su obra *The Illusion of Life: Disney Animation*. A través de estos fundamentos, el movimiento animado adquiere estructura, credibilidad y claridad narrativa, permitiendo al animador controlar de manera precisa los aspectos temporales y espaciales que dan vida a la imagen.

- Estirar y encoger

El principio de *estirar y encoger* (*squash and stretch*) constituye el primer fundamento de la animación y tiene como objetivo representar las características físicas de los cuerpos, como la masa, el peso y el volumen. Este principio es aplicable tanto a personajes como a objetos en movimiento y se logra mediante la deformación controlada de las formas, ya sea estirándose o comprimiéndose, según la acción que se desea enfatizar.

Tras dicha deformación, el objeto o personaje retorna a su forma original, lo que refuerza la sensación de elasticidad y credibilidad física. Este retorno es fundamental para transmitir la influencia de la gravedad y las fuerzas que actúan sobre el cuerpo.

- Anticipación

El principio de anticipación tiene como finalidad preparar al espectador para la acción que está a punto de ocurrir, otorgándole mayor claridad, fuerza y credibilidad al movimiento principal. Esta preparación puede manifestarse a través de movimientos previos, gestos o cambios sutiles en la postura del personaje, que anuncian la acción futura.

La ausencia de este principio provoca que las acciones se perciban abruptas, rígidas o mecánicas, haciendo que los personajes carezcan de naturalidad y expresividad. Por ello, la anticipación resulta esencial para dotar de vida al movimiento animado, ya que orienta la atención del espectador y contribuye a una lectura visual más fluida y comprensible de la acción.

- Puesta en escena

El principio de puesta en escena enfatiza la importancia de dirigir la atención del espectador hacia el elemento más relevante dentro de la escena, asegurando que la acción, la emoción o la idea principal sean comprendidas con claridad. Para lograrlo, el animador debe organizar cuidadosamente los componentes visuales que conforman la composición.

Entre los elementos fundamentales de este principio se encuentran el encuadre, la disposición de los personajes u objetos, así como el uso de la luz y la sombra. Estos recursos permiten jerarquizar la información visual y evitar distracciones innecesarias, garantizando que el mensaje narrativo se comunique de manera efectiva y coherente.

- Animación directa y pose a pose

Existen dos métodos principales para crear una animación mediante el uso del dibujo: la animación directa (*straight ahead action*) y la animación pose a pose (*pose to pose*). Cada uno responde a objetivos distintos dentro del proceso creativo y, en la práctica profesional, es habitual combinarlos dentro de una misma producción animada.

La animación directa consiste en dibujar la acción de manera continua, fotograma a fotograma, lo que permite obtener movimientos más fluidos, espontáneos y orgánicos. En contraste, la animación pose a pose se basa en la planificación previa del movimiento, comenzando por la elaboración de las poses clave iniciales y finales, para luego completar la acción mediante la creación de los fotogramas intermedios. Este método facilita un mayor control del ritmo, la estructura y la coherencia narrativa del movimiento.

- Acciones complementarias y superpuestas

El principio de acciones complementarias y superpuestas (*follow through and overlapping action*) se refiere a la continuidad del movimiento de las partes secundarias de un personaje u objeto, incluso después de que la acción principal haya concluido. Es decir, cuando el cuerpo del personaje se detiene, elementos como el cabello, la ropa o accesorios continúan su movimiento siguiendo la inercia generada previamente.

Este principio contribuye a reforzar la sensación de peso, flexibilidad y naturalidad en la animación, evitando movimientos rígidos o mecánicos. Asimismo, permite que el movimiento se perciba de manera más orgánica y realista, ya que imita el comportamiento físico de los cuerpos en el mundo real, donde no todas las partes se detienen al mismo tiempo.

- Acelerar y desacelerar

El sexto principio de la animación, conocido como *aceleración y desaceleración*, establece que ningún objeto ni personaje inicia o detiene su movimiento de manera instantánea ni mantiene una velocidad constante. Por el contrario, todo movimiento natural comienza de forma gradual, acelera durante su desarrollo y desacelera antes de detenerse.

- Arcos

El principio de arcos se basa en la observación del movimiento en el mundo real, donde tanto los seres humanos como los objetos tienden a desplazarse siguiendo

trayectorias curvas en lugar de líneas rectas. Estas trayectorias arqueadas responden a la anatomía, la gravedad y las fuerzas naturales que intervienen en el movimiento.

La aplicación de este principio permite que la animación resulte más fluida, orgánica y natural. En ausencia de arcos, los movimientos suelen percibirse rígidos, mecánicos o artificiales.

- Acción secundaria

El principio de acción secundaria se fundamenta en la incorporación de movimientos complementarios que acompañan y refuerzan la acción principal, sin restarle protagonismo. Estas acciones adicionales contribuyen a enriquecer la escena y a dotar de mayor profundidad expresiva al movimiento animado.

La acción secundaria cumple un papel fundamental en la construcción de la personalidad del personaje, ya que permite transmitir emociones, actitudes y rasgos de carácter a través de gestos, posturas o movimientos sutiles.

- Cadencia (Timing)

El principio de cadencia o timing se refiere a la distribución del tiempo de una acción mediante la asignación de un número determinado de fotogramas. Esta división temporal permite controlar la velocidad, el peso y la intención del movimiento, influyendo directamente en la percepción que el espectador tiene de la acción.

A través del timing, el animador puede comunicar distintas sensaciones, como rapidez, lentitud, fuerza o sutileza, así como emociones y estados de ánimo.

- Exageración

El principio de exageración consiste en enfatizar determinados rasgos, movimientos o expresiones más allá de su representación realista, con el fin de reforzar la claridad, la expresividad y el impacto visual de la animación. Esta exageración no implica distorsionar de manera arbitraria la acción, sino potenciar aquellos elementos que comunican mejor la intención narrativa o emocional.

- Dibujo sólido

El principio de dibujo sólido se refiere a la correcta representación tridimensional de personajes y objetos dentro de un espacio bidimensional. Este fundamento implica comprender y aplicar conceptos como volumen, peso, equilibrio, perspectiva y proporción, con el fin de que las figuras animadas se perciban creíbles y coherentes en su entorno.

- Atractivo

El principio de atractivo se centra en la creación de personajes y elementos visuales que resulten interesantes, memorables y visualmente coherentes para el espectador. Este fundamento no se limita a la belleza estética, sino que abarca la claridad en el diseño, la personalidad, la expresividad y la coherencia del personaje dentro del relato.

En conjunto, la animación 2D puede entenderse como un lenguaje audiovisual que se construye a partir de la creación deliberada del movimiento y del control consciente del tiempo, el espacio y la forma con sus propias reglas y normas. A través de los aportes teóricos, se evidencia que la animación no se limita a la reproducción de la realidad, sino que se articula como un medio expresivo capaz de generar significados narrativos y simbólicos propios.

Los doce principios fundamentales de la animación, formulados por Thomas y Johnston, operan como una base técnica y conceptual que materializa estas ideas teóricas, permitiendo dotar al movimiento animado de credibilidad, expresividad y coherencia visual. En la animación 2D, dichos principios no sólo garantizan la fluidez y naturalidad del movimiento, sino que también refuerzan la construcción de personajes, la narrativa visual y la identidad estética de la obra.

De este modo, la animación 2D se consolida como una práctica artística y comunicativa integral, en la que la técnica y la creatividad convergen para producir discursos visuales capaces de transmitir emociones, ideas y valores culturales, trascendiendo su función meramente estética o de entretenimiento.

Moreira (2019, como se citó en Vargas & Arévalo, 2023) afirma que:

El cine de animación ha llegado a convertirse en uno de los géneros más amados y esperados por audiencias de todas las edades que observan en la pantalla el resultado de miles de horas de trabajo de cientos de artistas, quienes crean historias y mundos capaces de generar una fuerte conexión con el espectador. Aunque la animación cuenta con más de cien años de historia, fue a partir de 1986, con el surgimiento de Pixar, cuando se produjo una importante innovación y evolución del medio, al integrarse la tecnología y el arte para dar vida a dibujos bidimensionales y transformarlos en mundos tridimensionales (p. 3).

1.8.1 Historia de la animación

Históricamente, la animación surge a partir de la necesidad humana de representar el movimiento y de comprender visualmente el paso del tiempo. Desde las primeras manifestaciones gráficas, como las pinturas rupestres de jabalíes y bisontes realizadas entre los años 20.000 y 15.000 a. C., halladas en las cuevas de Altamira, el ser humano ha intentado capturar la sensación de movimiento mediante imágenes estáticas dispuestas de forma secuencial o reiterativa.

Figura 1 *Las Cuevas de Altamira del Paleolítico.*



Fuente: imagen tomada de Definir la animación por Universidad Nacional de Educación a Distancia [UNED] (2014).

No es sino hasta el año 1645 cuando el sacerdote y erudito Athanasius Kircher desarrolla la lámpara mágica, un dispositivo óptico que permitía la proyección de imágenes y la simulación de un movimiento limitado. Este invento constituye uno de los antecedentes fundamentales de la animación y del cine, al introducir la posibilidad

de dar dinamismo visual a imágenes estáticas mediante mecanismos ópticos y secuenciales.

Posteriormente, en 1824, se produjo un avance significativo en el desarrollo de la animación a partir de los estudios del profesor de fisiología Peter Mark Roget, quien publicó una investigación sobre la persistencia de la visión. En donde, Roget explicó que la retina retiene una imagen durante una fracción de segundo después de que esta desaparece, hasta que es sustituida por otra. Este fenómeno fisiológico permitió comprender cómo la sucesión rápida de imágenes estáticas puede generar la ilusión de movimiento continuo.

Gracias a este descubrimiento, se desarrollaron diversos juguetes ópticos que exploraban la ilusión del movimiento, entre los cuales destaca el zoótropo, inventado en 1835 por William George Horner. Este dispositivo, considerado pionero en su tipo, consistía en un tambor cilíndrico con ranuras verticales en su superficie, en cuyo interior se colocaban una serie de imágenes secuenciales. Al hacerlo girar y observar a través de las aberturas, las imágenes parecían cobrar vida, generando la ilusión de movimiento continuo. Con este mismo concepto se crearon diferentes juguetes como fueron el Praxinoscopio creado por Emile Reynaud en 1977 y el Taumatropo de 1824 por John Ayton Paris.

Figura 2 Zootropo.

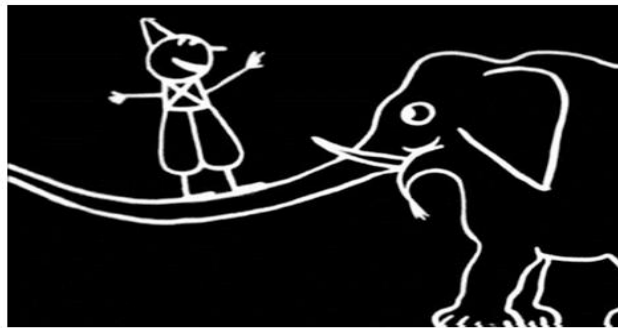


Fuente: **El cine antes del cine** [www.http://www.uhu.es/](http://www.uhu.es/)

Sin embargo, no fue sino hasta el año 1908 cuando Émile Cohl, considerado uno de los pioneros y padres de la animación, realizó la primera película animada cuadro a cuadro titulada Fantasmagorie; la cual tuvo una gran acogida por

el público. Tras este logro, Cohl continuó desarrollando numerosos cortometrajes animados, entre los cuales destaca *Los Recién casados* (1911), realizado mediante la técnica de cut-out, lo que evidenció la exploración temprana de diversas formas en las que podía generar una animación.

Figura 3 *Fantasmagorie*, 1908. Emile Cohl.



Fuente: imagen tomada de *Definir la animación* por Universidad Nacional de Educación a Distancia [UNED] (2014).

1.8.2 Evolución tecnológica de la animación 2D

La evolución de la tecnología ha sido un factor fundamental en el desarrollo de la animación 2D. A lo largo de la historia de la animación, esta ha incorporado diversas técnicas en su proceso de creación, siendo una de las más representativas el trabajo manual dibujo realizado a mano, lo que implicaba una elevada inversión de tiempo y talento humano al ser ejecutado cuadro a cuadro. Sin embargo, con la llegada de la industrialización y el avance tecnológico, los procesos de producción animada comenzaron a transformarse, facilitando progresivamente mediante la incorporación de nuevas herramientas y dispositivos desarrollados a lo largo del tiempo. Este modelo de producción condiciona tanto la estética como el ritmo narrativo de las primeras obras animadas, consolidando un estilo visual caracterizado por la repetición de patrones, la economía de movimientos y la simplificación gráfica. “En esencia, realizar imágenes digitales a partir de números o datos que pueden ser manipulados por una máquina” (Catmull, 2014, p.29)

Con el avance de la tecnología cinematográfica a lo largo del siglo XX, la animación 2D fue incorporando progresivamente nuevas herramientas que permitieron optimizar los procesos de producción, sin modificar sus principios fundamentales. Uno de los primeros ejemplos del uso de recursos tecnológicos y

conceptuales en la animación es la película *Sinfonía diagonal* (*Diagonal Symphony*, 1925), de Viking Eggeling. Esta obra se caracteriza por una estructura visual basada íntegramente en formas geométricas, organizadas a partir de esquemas rítmicos y compositivos de carácter casi matemático, en los que las figuras se transforman de manera continua entre configuraciones orgánicas y mecánicas.

Figura 4 *Sinfonía diagonal*, 1925. Viking Eggeling.



Fuente: **Youtube**

Este tipo de experimentación evidenció que la animación no solo podía reproducir acciones narrativas, sino también explorar el movimiento abstracto, el ritmo y la composición visual como elementos expresivos autónomos, anticipando el vínculo entre animación, tecnología y exploración estética que se consolidaba en décadas posteriores.

Estos avances, si bien resultan sorprendentes desde el punto de vista técnico, ampliaron considerablemente el abanico de posibilidades expresivas de la animación, redefiniendo su alcance más allá de la narración tradicional. En este contexto destacan John Whitney y James Whitney, considerados pioneros en el uso temprano de la computadora aplicada a la animación experimental desde la década de 1940. Ambos exploraron el potencial de los sistemas mecánicos y matemáticos para generar movimiento visual, sentando las bases de lo que posteriormente se conocería como animación por computadora.

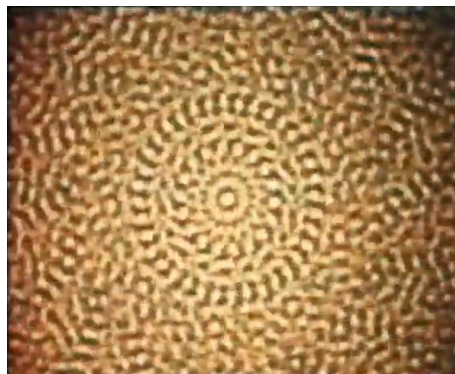
No obstante, debido a que sus producciones abordaban principalmente temáticas abstractas y no narrativas, la accesibilidad de sus obras resultó limitada para el público general. En particular, James Whitney desarrolló una obra profundamente influenciada por intereses filosóficos y espirituales, en la que el

movimiento, el color y la forma funcionaban como medios de contemplación más que como elementos narrativos convencionales.

Su película *Lapis* (1965) constituye un ejemplo emblemático de esta búsqueda estética y conceptual. Al respecto, Wells (1998) señala que esta obra “debe su nombre a la piedra filosofal en la práctica de la alquimia y alienta nociones de contemplación y de una mejor comprensión del lugar de la humanidad en el cosmos” (p. 13). De este modo, *Lapis* evidencia cómo la animación puede operar como un lenguaje simbólico y reflexivo, capaz de articular ideas abstractas mediante estructuras visuales generadas a partir de principios matemáticos y tecnológicos.

Estas propuestas consolidaron una línea de animación experimental en la que la tecnología no solo facilitó los procesos de producción, sino que también amplió las posibilidades estéticas y conceptuales del medio, anticipando el desarrollo de la animación digital contemporánea.

Figura 5 *Lapis*, 1965. James Whitney.



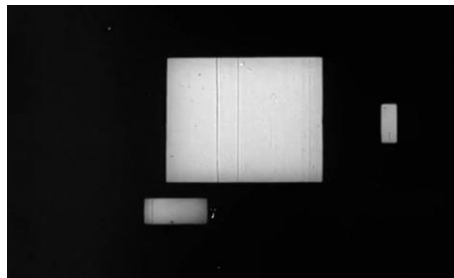
. Fuente: **Youtube**

Durante este período, animadores como Hans Richter optaron por el uso de formas primarias caracterizadas por su simplicidad y por una vocación de expresión universal. Un ejemplo representativo de esta visión artística es su película *Rhythm 21* (1921), considerada una de las obras fundacionales de la animación abstracta. En ella, Richter concibe la animación como una extensión de la pintura, al afirmar que “he utilizado el cuadrado (o rectángulo) como la forma más sencilla de dividir la pantalla fílmica cuadrada, después de haber descubierto que nuestros rollos eran pinturas y seguían las leyes de la pintura, no de la filmación. El simple cuadrado me dio la oportunidad de olvidar la complicada cuestión de nuestros dibujos y

concentrarme en la orquestación del movimiento y el tiempo” (Russett y Starr, 1976, p. 49).

Esta concepción estética es retomada por Wells (1998), quien señala que la animación experimental desplaza el interés narrativo tradicional hacia la organización del movimiento y del tiempo como elementos expresivos centrales, priorizando la composición visual y el ritmo por encima de la representación figurativa o narrativa.

Figura 6 *Rhythm 21, 1921. Hans Richter.*



Fuente: **Youtube**

Con el avance de la tecnología cinematográfica a lo largo del siglo XX, la animación 2D comenzó a incorporar herramientas que optimizan los procesos de producción sin modificar sus principios esenciales. La introducción del uso sistemático de acetatos permitió separar fondos y personajes, reduciendo el número de dibujos necesarios y agilizando el trabajo de los animadores y con la llegada de herramientas como el storyboard y por consiguiente la animática, la cual, facilitó la organización narrativa, el control del ritmo y la previsualización temporal de las escenas antes de la animación final.

Asimismo, la incorporación de dispositivos mecánicos y ópticos, como la cámara multiplano desarrollada en la década de 1930, posibilitó una mayor profundidad visual y una sensación de tridimensionalidad dentro de la animación 2D, mediante el desplazamiento independiente de los distintos planos de la imagen. Estas innovaciones técnicas fueron empleadas en producciones que hoy son consideradas clásicos de la animación, como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), consolidando un modelo industrial y estético que influyó de manera decisiva en el desarrollo posterior del medio.

Figura 7 *La cámara multiplano, 1937. Walt Disney Studios.*



Fuente: **academiaLab** [Cámara multiplano](#) **AcademiaLab**

Finalmente, la consolidación del software de animación digital a finales del siglo XX y comienzos del XXI transformó de manera significativa los flujos de trabajo de la animación 2D. La incorporación de entornos digitales permitió el desarrollo de producciones cinematográficas y televisivas que combinaron los principios tradicionales de la animación cuadro a cuadro con procesos digitales de producción, como *Persépolis* (2007), *The Princess and the Frog* (2009) y *The Secret of Kells* (2009), evidenciando la vigencia y la capacidad de adaptación de la animación 2D en contextos narrativos, culturales y comunicativos diversos.

Asimismo, programas especializados como Adobe Animate, Toon Boom Harmony y TVPaint posibilitaron una mayor precisión en el dibujo, la reutilización de recursos gráficos y una optimización considerable de los tiempos de producción, al integrar técnicas tradicionales con herramientas digitales. Estas plataformas favorecieron la experimentación estética mediante el uso de capas, interpolaciones de movimiento y bibliotecas de elementos reutilizables, sin abandonar los principios clásicos de la animación, consolidando así un modelo híbrido que caracteriza a la animación 2D contemporánea.

1.8.3 Lenguaje y narrativa de la animación

La animación 2D se ha consolidado como un lenguaje expresivo propio dentro de la comunicación audiovisual, capaz de transmitir ideas complejas, emociones y

discursos simbólicos de forma accesible y eficaz. En ese sentido, la animación no se limita a una función estética o de entretenimiento, sino que se configura como un medio de comunicación con capacidad narrativa. Un ejemplo de esta ampliación narrativa es el documental de animación: un género audiovisual digital (García López, 2019), en donde se plantea como un género que, gracias a las características de la imagen digital, posibilita la representación de realidades mentales, procesos históricos, políticos y sociales para los cuales no existe un registro audiovisual directo. Según García López (2019), la animación documental amplía las posibilidades expresivas del audiovisual al permitir la visualización de memorias, testimonios y experiencias subjetivas que difícilmente podrían ser representadas mediante la acción real, consolidándose así como una herramienta narrativa de gran valor comunicativo.

En el ámbito educativo y social, la animación 2D tiene la ventaja de simplificar visualmente conceptos complejos y transmitirlos de forma directa, emocional y atractiva. Esta técnica ha sido utilizada en documentales animados, campañas de concientización y proyectos artísticos para abordar temas tan diversos como derechos humanos, conflictos históricos o problemas medioambientales. En un contexto educativo, la animación 2D ha demostrado ser una herramienta eficaz para presentar contenidos complejos de manera atractiva y comprensible, mejorando la interacción y comprensión del público, reiteran Wickramasinghe & Wickramasinghe (2021).

Asimismo, diversos autores coinciden en que la animación ha acompañado históricamente los procesos comunicativos del ser humano. Bermúdez (2015) afirma: “La animación está presente en las principales formaciones de comunicación del hombre, iniciando su historia como un simple punto y raya en un papel o superficie, pasando a una estructura más elaborada con historietas o cuentos y renovando la industria del cine, aportando una herramienta de apoyo esencial para comunicar y, por último, siendo parte del periodismo, especialmente audiovisual.” (p. 5). Esta evolución evidencia que la animación no solo constituye una técnica audiovisual, sino un lenguaje en constante adaptación a los cambios tecnológicos y sociales.

Dentro de las prácticas contemporáneas, la animación 2D ha sido ampliamente utilizada como herramienta de crítica social. “Los caminos de la animación y la no ficción parecen haber discurrido por sendas paralelas desde los primeros tiempos del

cine: la animación, estrechamente ligada a las viñetas cómicas, a las Bellas Artes y, en general, a los medios de expresión artística” (García López, 2019, p. 130).

Algunos creadores emplean recursos expresivos que evocan estilos clásicos, paletas cromáticas reducidas y personajes estilizados para construir metáforas visuales que cuestionan problemáticas de la sociedad actual. Entre estos autores destaca Steve Cutts, cuyos trabajos se caracterizan por el uso de personajes —frecuentemente animales antropomorfizados— con una estética inspirada en los dibujos animados de las décadas de 1920 y 1930, combinada con paletas poco saturadas que, en ocasiones, se reducen al blanco y negro con acentos de color.

Según la investigación *Exponiendo Problemáticas Sociales en la animación* (2021), Massiel Zambrano Ruiz analiza la obra de Steve Cutts, destacando su enfoque crítico hacia la sociedad contemporánea utilizando la animación como un medio para satirizar la sociedad de consumo, la alienación, el deterioro ambiental y la búsqueda obsesiva de la felicidad, difundiendo sus obras principalmente a través de internet, donde varios de sus cortometrajes se han vuelto virales. Un ejemplo representativo es *Happiness* (2017), en el que se muestra una sociedad representada por animales que persiguen de forma compulsiva una idea artificial de felicidad, construida a partir del consumo y la competencia, evidenciando una crítica directa al modelo económico y social contemporáneo. “Mostrar algo de forma implícita o incluso generar el efecto contrario y hacer que el mensaje más impactante, como en este caso que Cutts decide retratar a la humanidad como ratas que corren sin sentido en la rueda de la vida” (Zambrano Ruiz, 2021, p.15)

En el presente proyecto, la animación 2D se emplea no sólo como un recurso creativo, sino como un lenguaje comunicativo con capacidad crítica y narrativa, orientado a generar empatía, reflexión y conciencia social. A partir de sus posibilidades expresivas, la animación permite representar situaciones complejas, subjetivas y simbólicas que difícilmente podrían ser abordadas mediante imágenes de acción real, especialmente cuando se trata de fenómenos invisibilizados o restringidos por la censura periodística.

Asimismo, el uso de la animación 2D facilita la conexión con un público adolescente, al combinar recursos visuales accesibles con una narrativa clara y

envolvente, favoreciendo la comprensión de problemáticas complejas sin perder profundidad conceptual. Esta capacidad de simplificación visual y carga simbólica convierte a la animación en un medio especialmente pertinente para la comunicación social, el periodismo visual y la educación crítica, ámbitos en los que la imagen animada actúa como puente entre la información, la emoción y el pensamiento crítico. “Al defender la identidad del documental de animación como un género audiovisual que se consolida con la cultura digital, este artículo pretende poner de manifiesto que su implantación responde a problemáticas históricas y tecnológicas planteadas de manera específica por la naturaleza de la imagen digital”. (García López, 2019, p. 131).

De este modo, el proyecto propone la animación 2D no solo como un recurso estético, sino que también se expande a lo narrativo y político, capaz de refutar dinámicas de censura informativa y de promover un pensamiento crítico de la realidad a través de recursos expresivos o simbólicos, confirmando su validez como un lenguaje audiovisual como un medio de diálogo con las nuevas tecnologías digitales.

1.9 La animación 2D como medio de comunicación social

La animación digital ha evolucionado en las últimas décadas y ya no solo es un recurso exclusivo del entretenimiento infantil, sino que en varios campos de las ciencias sociales es considerada una potente herramienta de expresión artística, educativa y social para transmitir mensajes de temáticas complejas de forma accesible, dinámica y emocionalmente impactante. “Puede ser empleada para sensibilizar sobre problemáticas sociales, promover valores universales, e incluso para fomentar el pensamiento crítico en torno a temas políticos, ambientales y culturales”, afirma Rassam (2025, p. 2).

La animación es un campo artístico creativo único que permite combinar estética, tecnología y cultura para comunicar narrativas tanto realistas como expresivas, demostrando su potencial para explorar diversas formas visuales y estilísticas más allá de representaciones literales (Wibowo, Nugrhono & Wibowo, 2024). Su poder radica en su capacidad metafórica y emotiva, que posibilita abordar temas sensibles como la censura, la violencia o la represión sin recurrir a imágenes explícitas. La industria de la animación refleja valores sociales, creencias y tradiciones culturales, posicionándose como un vehículo influyente para representar y cuestionar

temas culturales en la sociedad contemporánea. Como señalan Abdullah y Abdullah (2020), “El uso de la representación cultural se está volviendo cada vez más evidente en la animación contemporánea y ha desarrollado su propio círculo de aficionados.” (p. 546),

La animación combina elementos de arte, narrativa y tecnología, generando una experiencia estética que apela tanto a la razón como a una visión artística. En el ámbito comunicacional, este recurso ha sido ampliamente utilizado por organismos internacionales como herramienta de sensibilización social, particularmente en temas vinculados a los derechos humanos.

Al proponer diversas actividades y englobar proyectos que se desarrollan dentro de las diferentes disciplinas del departamento, encontramos en la animación un potente recurso de comunicación capaz de abordar estas complejas temáticas. Este tipo de movimiento fomenta el pensamiento crítico sobre el arte y el diseño y muestra cómo pueden contribuir a formas de innovación, integración y debate. En DEXPO participan muchas disciplinas de animación, y esto es sólo otra muestra de cómo la animación, como lenguaje, puede comunicar y contribuir, sin perder su naturaleza inclusiva (Gomes & Gamba, 2022, p. 221).

En este sentido, Amnistía Internacional ha recurrido a la animación en diversas campañas para representar situaciones de violencia, censura y represión que resultan difíciles de mostrar mediante imágenes reales, utilizando la animación como un medio de comunicación implementando metáforas visuales, narrativas simbólicas que favorecen la empatía y la comprensión del público. Asimismo ACNUR ha desarrollado animaciones orientadas a visibilizar la experiencia de personas refugiadas y migrantes, narrando historias de desplazamiento forzado, pérdida y resiliencia desde una perspectiva humanizada. Un ejemplo de ello es el corto animado *No hay lugar para el abuso*, producido conjuntamente por ACNUR y Amnistía Internacional, el cual utiliza el lenguaje de la animación para representar el impacto de la violencia de género contra mujeres y personas LGBTIQ+ refugiadas y migrantes en Colombia, Ecuador y Perú, evidenciando la capacidad de la animación para visibilizar problemáticas sociales complejas y generar procesos de reflexión y concienciación social (ACNUR y Amnistía Internacional, 2023).

En el contexto de Guayaquil, el uso de un medio artístico como lo es la animación 2D permitiría visualizar la censura periodística desde un ángulo artístico, humanitario y empático, conectando con el espectador a través de un lenguaje visual como es la animación. Además, de ofrecer una alternativa segura para que los periodistas involucrados no expongan su identidad a la hora de dar su testimonio sobre esta problemática social , dando lugar a una herramienta artística de resistencia frente a la invisibilización.

CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1 Descripción del producto

El cortometraje animado en 2D titulado 'Plomo y papel' fue concebido con el objetivo de visibilizar a públicos diversos sobre los riesgos que enfrentan quienes ejercen el periodismo en la ciudad de Guayaquil, abordando de manera crítica, aunque simbólica, la censura periodística ejercida a través de la violencia de grupos de delincuencia organizada.

La historia del cortometraje presenta a un periodista, protagonista de la historia, en el ejercicio de su labor investigativa dentro de la ciudad, cuando de manera inesperada se enfrenta a la escena de un crimen ocurrido en la vía pública. Al registrar los hechos en su libreta, su acción provoca la reacción violenta de los responsables del delito, quienes comienzan a perseguirlo, poniendo en riesgo su vida y vulnerando sus garantías para el ejercicio de la libertad de expresión.

El cortometraje que se propone, carece deliberadamente del uso de diálogos, por lo cual no está sujeta a ningún lenguaje verbal que lleve el eje del relato, con esto se busca priorizar una decisión tanto narrativa como estética, orientada al lenguaje corporal de los personajes y a la musicalización. En este sentido, se adopta un estilo característico de animación retro inspirada en la década de 1930, por su nivel elevado de expresividad, tanto corporal como facial, con la cual se permite el uso de la exageración intencionada de los movimientos corporales de los personajes. Este recurso artístico permite que las emociones, estados de ánimo y los conflictos sean abordados de forma clara y efectiva a través de una expresión artística, convirtiéndose en un producto globalizado, al contar únicamente con un lenguaje visual y sonoro, no está sujeto a las limitaciones lingüísticas, lo que amplía su alcance interpretativo.

La narrativa del cortometraje se sustenta, por tanto, a partir exclusivamente de la animación, el lenguaje corporal y sonoro, elementos que ejercen como herramientas conductoras fundamentales para el desarrollo y la comprensión del relato por parte de la audiencia. Asimismo, el uso de simbolismos, como serían en este caso – las pistolas y las flores– reafirman el carácter metafórico de la obra,

permitiendo darle una visibilización a la problemática de una manera subjetiva, sin caer en imágenes explícitas. De esta manera, Plomo y papel favorece una comprensión inmediata y emocional de la narrativa, al mismo tiempo que intensifica el impacto expresivo y comunicacional de esta propuesta audiovisual.

2.2 Descripción Usuario

El cortometraje está dirigido principalmente a adolescentes de entre 14 y 16 años, debido a que este grupo etario presenta una mayor sensibilidad y apertura frente a los mensajes externos y sociales. Esta característica se relaciona con una etapa de formación del pensamiento crítico y de construcción de la visión del mundo. Al respecto, Susana Morán, fundadora de la organización *periodistas sin cadenas*, entrevistada para el desarrollo de este proyecto, señala que mientras los adultos suelen tener una forma de pensamiento más consolidada, los adolescentes se encuentran en un proceso de comprensión de la realidad que los rodea, lo que los hace especialmente receptivos a los contenidos mediáticos y a las problemáticas sociales (comunicación personal, 24 de octubre de 2025).

2.3 Especificaciones técnicas

Para la realización del cortometraje animado se emplearon diversos programas especializados, seleccionados de acuerdo con las necesidades de cada etapa del proceso de producción:

Clip Studio Paint EX fue utilizado para la animación y el coloreado de los personajes; Adobe Photoshop, para la elaboración de los fondos y diseño de personajes y Adobe After Effects, para la creación e integración de los efectos visuales y el diseño del sonido.

En la Tabla 1 se señala el cronograma para el proyecto, en la Tabla 2 se detallan los equipos técnicos empleados durante el desarrollo del proyecto. Asimismo, en la Tabla 3 se presenta la lista de los programas utilizados, y el correspondiente uso que se les dio.

Tabla 1 *Cronograma de actividades*

Etapa	Actividades	Duración estimada
Análisis	Investigación sobre censura periodística, guión, referencia visual y conceptual	2 semanas
Diseño	Diseño de personajes, escenarios, storyboard, animática inicial	3 semanas
Desarrollo	Animación en 2D, edición de video, integración de audio	5 semanas
Implementación	Distribución en redes sociales, plataformas web, presentaciones estudiantiles	1 semana
Mantenimiento	Revisión de posibles errores, ajustes técnicos, mejora de accesibilidad	1 semana

Tiempo total estimado: 12 semanas (3 meses aprox.)

Tabla 2 *Hardware ambiente operacional*

Equipo	Especificación / Uso
Computadora de escritorio o laptop	Procesador Intel i7 / Ryzen 7, 9 GB RAM, tarjeta gráfica dedicada GTX 3050.
Tableta gráfica	Tableta Huion. Utilizada para el diseño y la animación manual de personajes y escenarios.

Auriculares profesionales	Para el monitoreo de audio durante la edición sonora del cortometraje.
Almacenamiento externo o en la nube	Disco duro de 1TB. Utilizado para respaldar los archivos del proyecto.

Tabla 3 *Software ambiente operacional*

Software	Funcionalidad / Uso
Adobe Photoshop	Para la realización de fondos
Clip Studio Paint	Diseño gráfico: personajes, escenarios y elementos visuales.
Adobe After Effects	Edición de video: montaje, efectos, corrección de color y postproducción.
Google Drive	Almacenamiento y respaldo en la nube: seguridad y acceso compartido a archivos.
Google Docs	Documentación: guiones, cronogramas, planificación y seguimiento del proyecto.

2.3 Pre-Producción

2.3.1 Historia

La historia da inicio con la aparición del personaje principal, un periodista que, desde el primer instante, establece una conexión directa con el espectador mediante la ruptura de la cuarta pared. Se detiene, mira fijamente a cámara, saluda y con eso

invita al público a ser parte de su labor como periodista. Acto seguido, extrae una libreta y un sombrero, elementos que funcionan como símbolos visuales emblemáticos y característicos de su identidad profesional.

Con entusiasmo, el periodista camina por las calles. Observa su entorno con la intención de encontrar una noticia para ejercer su labor, integrándose de manera natural al ritmo cotidiano urbano.

Durante esta travesía por la ciudad, su optimismo es interrumpido por una situación anómala que capta inmediatamente su atención: tres individuos colocan explosivos de manera maliciosa dentro de un vehículo, con la finalidad de producir daños colaterales lo que se traduce en un delito de alto riesgo. El hallazgo provoca un cambio de manera instantánea en su lenguaje corporal; la alegría se convirtió en miedo y al ser un testigo de la escena decide examinar la situación. Al tanto de la gravedad del suceso y de las posibles graves consecuencias, decide documentar lo ocurrido escribiéndolo en su libreta, cumpliendo con su compromiso a la denuncia y la responsabilidad social del periodismo.

Sin embargo, los responsables del delito se percatan de su presencia y advierten que dicho periodista está documentando la situación. Al sentirse amedrentados por la probabilidad de que su crimen sea difundido, inician una persecución con el objetivo de silenciarlo y robar su libreta, desencadenando el conflicto central de la historia.

2.3.2 Narrativa

Para abarcar una problemática social compleja como puede ser la censura periodística en un contexto criminal, el cortometraje 2D recurre al uso de simbologías, con la finalidad de producir empatía en el espectador y a facilitar el entendimiento de la obra, aún con una ausencia lingüística. A través de una narrativa sencilla pero llevando a cabo una simbología que trata una problemática contundente en un contexto de criminalidad. Se inicia la historia de un periodista de mediana edad, el cual intenta ejercer su labor informativa en un contexto donde la censura es un suceso altamente probable.

La animación muestra escenas cotidianas que permiten al espectador conectar emocionalmente con el impacto de la censura en la libertad de expresión. El uso de símbolos visuales refuerza la sensación de restricción, mientras que pequeños actos de valentía del protagonista representan la importancia de la ética, la responsabilidad y el derecho a informar.

La decisión estética, la cual está inspirada enormemente en la década de 1930 facilita de manera exponencial las posibilidades expresivas del lenguaje corporal sin que la animación pierda forma o estética, permitiendo a su vez, la exageración que caracteriza la animación de ese periodo. Este recurso resulta fundamental para transmitir el mensaje usando el movimiento, haciendo que la narrativa sea comprensible para un público global sin depender de un lenguaje verbal, esta decisión cobra mayor relevancia considerando que la problemática del periodismo y la censura no suele abordarse con frecuencia desde un medio artístico, más específicamente, desde la animación .

Asimismo, la elección estética corresponde a una finalidad intencionada de abordar el tema de una forma inocente e irónica: emplear una apariencia visual aparentemente ingenua y optimista para visibilizar una problemática grave que se vive en el rubro del periodismo. De esta forma, la propuesta se encuentra en una ambigüedad premeditada en donde lo visualmente amable contrasta con la gravedad del tema tratado. De esta manera se logra que el cortometraje carezca de imágenes explícitas para comunicar un mensaje sino que lo hace a través del uso de ironía.

En este contexto, la censura y la autocensura periodística abordado desde una perspectiva criminal, puede estar relacionado al uso de imágenes de carácter explícito, por consiguiente se optó por evitar ese tipo de representaciones para tratar el tema de un modo ético y responsable con las víctimas de esta situación de estudio, tratando de crear un producto representativo y educado. Esta decisión también corresponde a la intención de la globalización del cortometraje y permitir que este contexto problemático sea abordado desde una perspectiva analítica, entendible y universal, careciendo de un impacto visual gráfico que pudiera herir la susceptibilidad del público.

En este sentido, el enfoque irónico no solo permite prescindir de representaciones sensibles, sino que también traslada la crítica social a un plano simbólico y metafórico, otorgándole una dimensión distinta que favorece la reflexión antes que el impacto inmediato. En lugar de recurrir a escenas directas de violencia o represión, la narrativa construye un discurso visual donde los significados se sugieren, se insinúan y se descubren progresivamente. De esta manera, la propuesta conserva su fuerza crítica sin apelar a la explicitud visual, demostrando que la animación puede abordar problemáticas complejas mediante recursos poéticos y simbólicos.

El cortometraje integra distintos elementos simbólicos que produce una sensación de intriga y agiliza una mejor comprensión del tema de estudio. El primero que se aprecia a simple vista en el cortometraje es el empleo de manera reiterada de flores, las cuales responden a retratar el fallecimiento de los periodistas, quienes fueron silenciados a partir de un acto violento producto de difundir la veracidad de una noticia. Las flores, históricamente han sido vinculadas con la pérdida, duelo y el recuerdo de quienes ya no están, adquiriendo una simbología cultural de despedida y conmemoración. Esto adquiere una narrativa que conlleva a una doble finalidad: por un lado, representan vulnerabilidad a lo que son expuestas las personas que realizan el ejercicio periodístico en un ambiente de criminalidad, en este caso, en la ciudad Guayaquil y por el otro, funcionan como un acto de memoria y homenaje hacia quienes han sufrido las consecuencias del crimen organizado en nombre de la información y la libertad de prensa. Este simbolismo permite abrir una interrogante sobre las consecuencias sociales que produce este tipo de problemática. En ese contexto, este elemento visual adquiere un tono de protesta y reflexión.

Así mismo, dentro del producto animado se presenta una segunda construcción simbólica, la cual va derivada a los personajes secundarios —quienes realizan el acto delictivo— son representados como figuras híbridas, más específicamente de la fusión entre un cuerpo humano y un arma de fuego. Esta elección no corresponde en su totalidad a una elección artística, sino a una estrategia que busca limitar la representación del plano realista hacia el simbólico, manteniendo la narrativa irónica con la estética visual del proyecto.

El híbrido, entre lo humano y el arma de fuego, hace alusión a la deshumanización de los perpetradores, su identidad como individuos queda opacada, siendo representados únicamente por la materialización de sus acciones. No se trata íntegramente sobre individuos que ejercen actos de índole violenta, sino de sujetos cuya propia configuración simbólica está determinada por la violencia como rasgo significativo de su identidad. La combinación entre cuerpo y arma implica una percepción humana y empática adulterada, las cuales están atravesadas por una lógica de intimidación, lo que limita los atributos que concuerdan con la condición humana.

De esta manera, el proyecto adquiere una postura en la cual se limita el ápice de humanidad, no como un recurso arbitrario, sino como una acción narrativa que aboga por el daño social que sus acciones producen en la ciudadanía. La metáfora visual concibe que los instrumentos con los cuales se cometen actos delictivos no son un accesorio, sino se aborda como un núcleo cargado de violencia, consolidando así una crítica de deshumanización a quienes se encargan de ejercer poder hacia personas vulnerables..

El cortometraje invita a una narrativa visual donde los objetos y acciones de los personajes dejan de lado una función literal para convertirse en un análisis a partir de simbología. La crítica y la problemática social no se expone de una manera directa, sino que permite que el espectador vaya descubriendo su mensaje a lo largo del cortometraje, involucrando de manera progresiva, lo que provoca una conexión al fomentar el entendimiento del mensaje que se encuentra de una manera sutil.

El presente proyecto no solo tiene como finalidad exponer la censura periodística, sino que también abarca las consecuencias que esto conlleva, invita a reflexionar y abre una interrogante para dar paso al pensamiento crítico así como a la empatía: la desinformación, la censura a partir del miedo y la pérdida de la libertad de prensa. Al presentar el tema de forma accesible y visual, el corto busca la visibilización sobre el papel fundamental del periodismo libre y la participación ciudadana, el cual es el derecho a la democracia.

De esta manera, el corto en 2D demuestra que la censura periodística no es un problema lejano, sino una realidad que afecta la construcción de una sociedad

informada. La narrativa resalta que defender la libertad de prensa es esencial para el desarrollo social, el acceso a la verdad y sobre todo, a mostrar la verdad de lo que se vive en el rubro periodístico.

Este proyecto tiene la finalidad de combinar una problemática poco explorada en el área artística como es la censura periodística, utilizando recursos tanto de estilo como simbólico con el único propósito de mandar un mensaje invitando a la reflexión del espectador, sobre la libertad de prensa no es una realidad actualmente y hay consecuencias colaterales a partir de la censura.

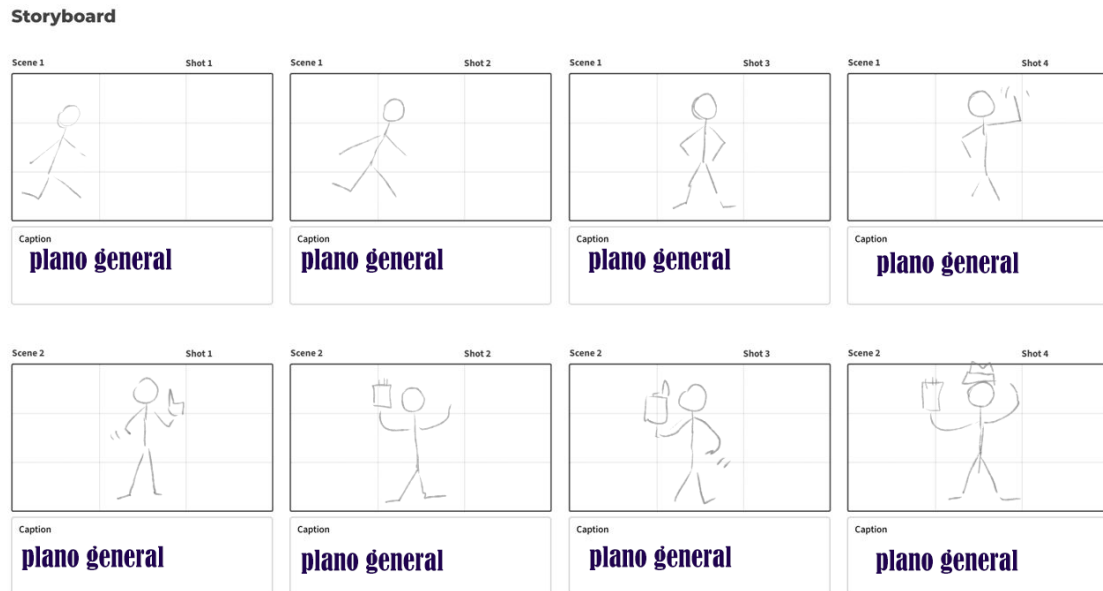
2.3.3 Storyboard

El storyboard es una herramienta fundamental dentro del proceso de planificación audiovisual. Consiste en una secuencia ordenada de ilustraciones que representan visualmente el desarrollo de la narrativa, permitiendo anticipar la composición de las escenas y de las acciones de los personajes en la animación, los tipos de plano, los movimientos de cámara, los personajes y el entorno en el que se desarrolla la historia. Cada viñeta es una guía visual que traduce el guión en imágenes concretas.

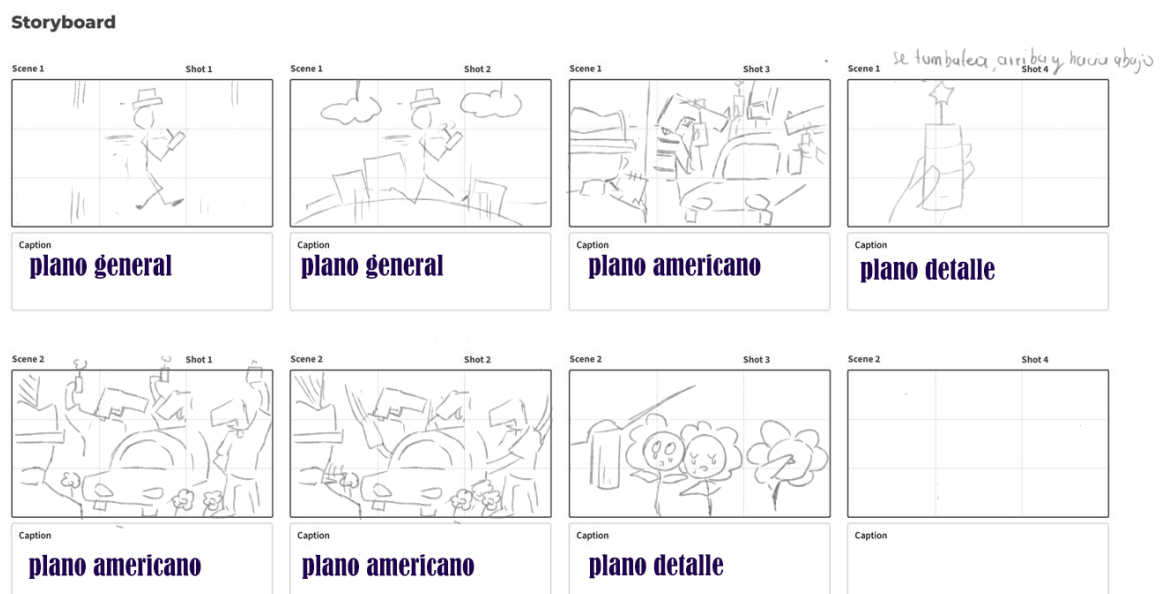
El storyboard permite organizar visualmente la narrativa y anticipar los aspectos técnicos de una producción audiovisual. En *Storyboards: Motion in Art*, Simon (2013, p. 3) describe el storyboard como “una vista ilustrada, como un cómic, de cómo el productor o director imagina que se verá la versión final de una producción”, señalando que esta representación visual es “la forma más efectiva de comunicación entre el productor o director y el resto del equipo” de la misma manera que “cada dibujo relaciona instantáneamente toda la información más importante de cada toma”, ayudando así a organizar la narrativa y anticipar aspectos técnicos durante la preproducción. El principal objetivo del storyboard es facilitar la comprensión y organización del producto audiovisual antes de su realización, optimizando la toma de decisiones narrativas y técnicas, y asegurando coherencia visual y narrativa a lo largo del proyecto. Asimismo, permite prever el ritmo, la continuidad y el impacto visual de la obra, convirtiéndose en una herramienta clave para el equipo de producción.

Para el presente proyecto, el storyboard fue desarrollado con la orientación y asesoría del docente Milton Sancán, y se presenta a continuación como parte del proceso de planificación visual del cortometraje.

Figura 8 Parte #1 del Storyboard



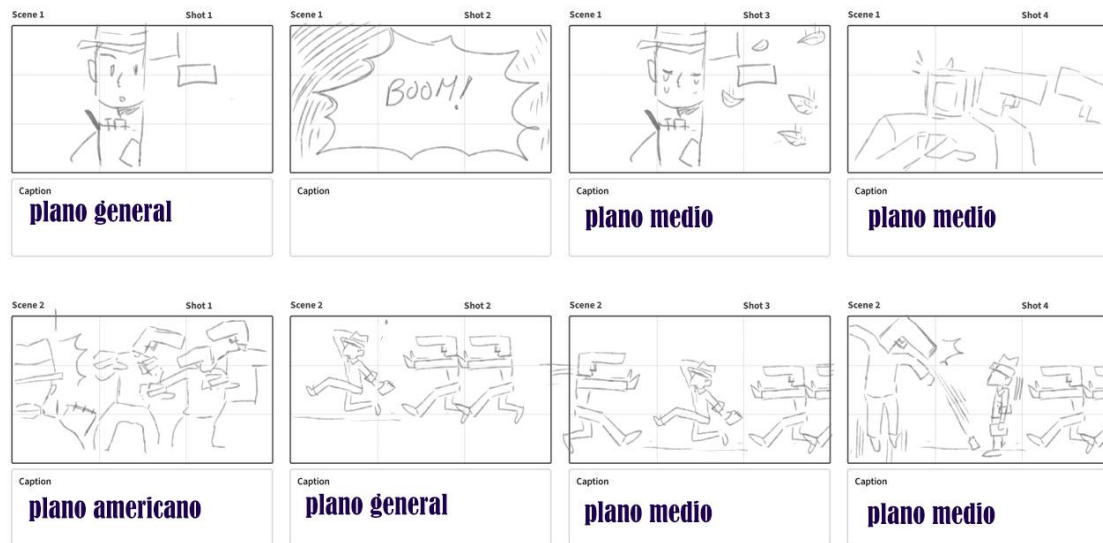
Fuente: elaboración propia
Figura 9 Parte #2 del Storyboard



Fuente: elaboración propia

Figura 10 Parte #3 del Storyboard

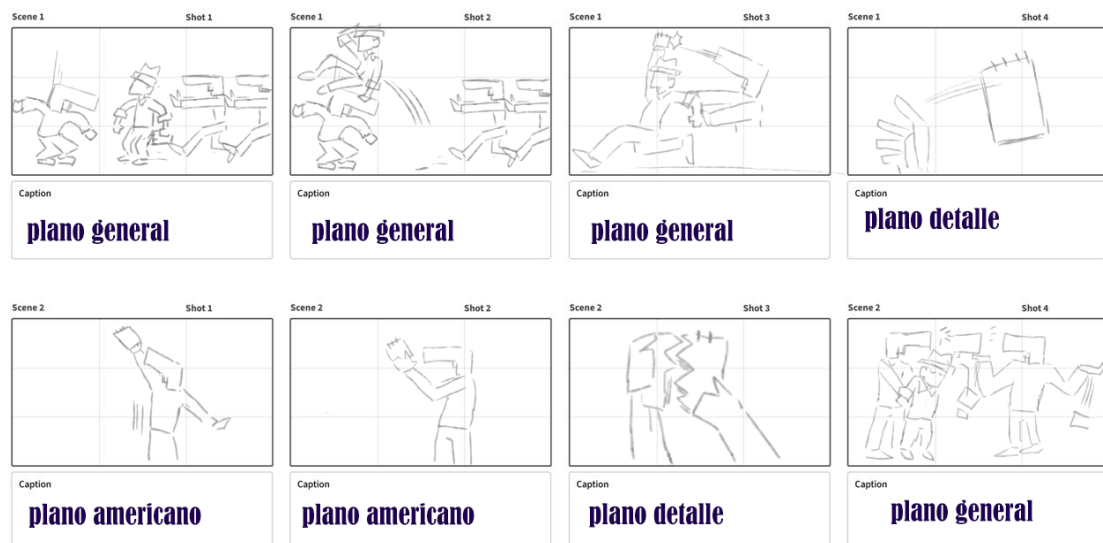
Storyboard



Fuente: **elaboración propia**

Figura 11 Parte #4 del Storyboard

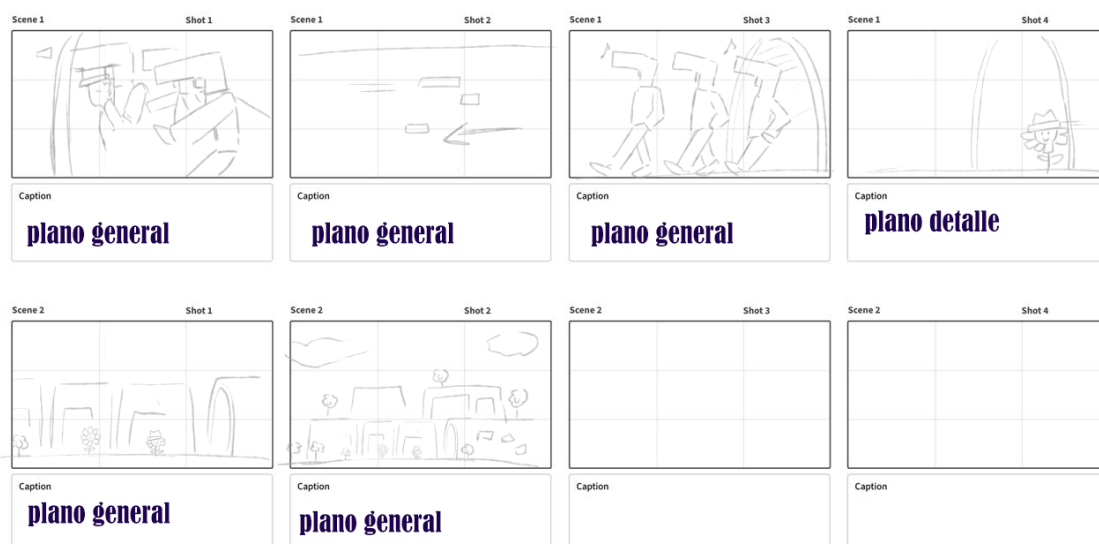
Storyboard



Fuente: **elaboración propia**

Figura 12 Parte #5 del Storyboard

Storyboard



Fuente: **elaboración propia**

2.3.4 Diseño de personajes

La creación de personajes puede definirse como un proceso creativo mediante el cual se construye un personaje ficticio desde sus primeras etapas conceptuales, abarcando tanto su apariencia física como sus rasgos psicológicos y comportamentales. Este proceso se apoya en referencias visuales, narrativas y culturales que permiten dotar al personaje de coherencia y credibilidad. El diseño de personajes es una parte fundamental de la etapa de preproducción, estrechamente ligado al desarrollo del concept art y a la definición visual y narrativa del proyecto. En este sentido, Rall (2018) señala que en la preproducción de una animación no solo se desarrolla el guión y el storyboard, sino también el diseño de personajes y el diseño de producción, los cuales permiten establecer de manera anticipada el estilo visual y las decisiones técnicas que guiarán toda la obra audiovisual.

En el ámbito de los cortometrajes animados, el diseño de personajes cumple un rol determinante en la conexión emocional con la audiencia. La construcción de personajes verosímiles facilita la identificación del espectador y refuerza la transmisión de mensajes significativos, especialmente cuando estos presentan conflictos y características reconocibles. La animación utiliza personajes y elementos visuales para comunicar significados complejos y generar una conexión emocional

con el espectador. En este sentido, la combinación de compromiso visual, resonancia emocional y claridad narrativa permite a la animación transmitir ideas y conceptos profundos de manera accesible, lo que la convierte en una herramienta eficaz para representar emociones, problemáticas sociales y discursos simbólicos a través de sus personajes (Chanakya C. N., 2024).

Para el presente proyecto, el diseño de personajes se realizó con la proyección de ser un recurso tanto narrativo como simbólico, haciendo uso de metáforas como enfoque principal para lograr comunicar el mensaje de forma indirecta. Al tratar una problemática social que aborda temas de índole sensible como la violencia, se optó por una representación sugerente que evita ser gráficamente explícita, permitiendo al espectador ir descubriendo la narrativa del cortometraje a medida que avanza. La simplificación visual en los personajes permite tener un estilo fácilmente reconocible y por consiguiente abordar un público más amplio, generando una mayor globalización.

El personaje principal –el periodista– fue diseñado con la idea de un hombre promedio de mediana edad, lo cual se puede evidenciar en rasgos específicos como en el estilo de cabello y la nariz prominente. Su estilo visual se inspira en las caricaturas de la década de 1930, caracterizadas por el uso de líneas simples, con un diseño construido a base de líneas curvas y los característicos “ojos de punto” de aquella época. Estas elecciones estéticas buscan alejarse del realismo gráfico dotando al personaje de una estética inocente. Con este contexto, Shang (2025) señala que “las artes visuales desempeñan un papel funcional más allá de las apariencias superficiales en las narrativas animadas. A través de la codificación simbólica y la intervención perceptual, transforman historias abstractas en sistemas de lenguaje visual que pueden ser descifrados por la audiencia. Este mecanismo incluye dos vías principales: la simbolización visual de los personajes y la codificación emocional de las escenas. Juntas, estas vías conforman la infraestructura cognitiva de la narrativa en animación.” (p. 175)

Asimismo, los personajes cuentan con un estilo visual sencillo, lo que garantiza un contraste visual deliberado con los escenarios los cuales cuentan un nivel de detalle elevado lo que permite tener una coherencia estética a lo largo del cortometraje, autorizando que los personajes cobren protagonismo en cada escena.

El uso de líneas uniformes y colores planos contribuye a una lectura visual inmediata y al mismo tiempo optimiza la fase de producción, reduciendo la complejidad en el proceso de animación, lo que se traduce a una mayor fluidez al momento de animar los personajes.

2.3.4.1 Propuesta inicial de los personajes

La creación de los personajes atravesó una etapa inicial con un estilo más realista que el resultado final, como se observa en las Figuras 13 y 14 Esta propuesta buscaba dotar al cortometraje de un enfoque más crudo y directo sobre la situación de violencia. No obstante, fue descartada, ya que podría resultar contraproducente y potencialmente revictimizante para quienes han sido afectados por esta problemática.

Figura 13 *Diseño inicial del periodista Fuente: elaboración propia*



Fuente: **elaboración propia**

Figura 14 *Diseño inicial de los personajes secundarios*



Fuente: **elaboración propia**

2.3.4.2 Propuesta final de los personajes

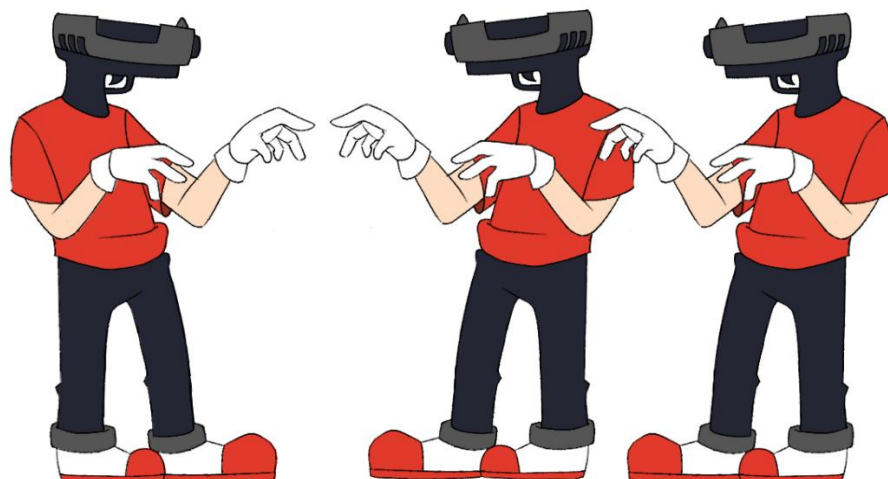
Para la construcción del estilo final de los personajes, se desarrolló una propuesta visual coherente con la narrativa y el mensaje central del cortometraje. Asimismo, se aplicaron principios de psicología del color en el diseño de cada personaje, con el fin de reforzar sus características simbólicas y su función dentro de la historia. A partir del storyboard, se definió también la carga simbólica que debía representar cada uno, asegurando que su construcción visual respondiera tanto a criterios estéticos como narrativos. Como se muestra en las figuras 15, 16 y 17.

Figura 15 *Diseño final del periodista*



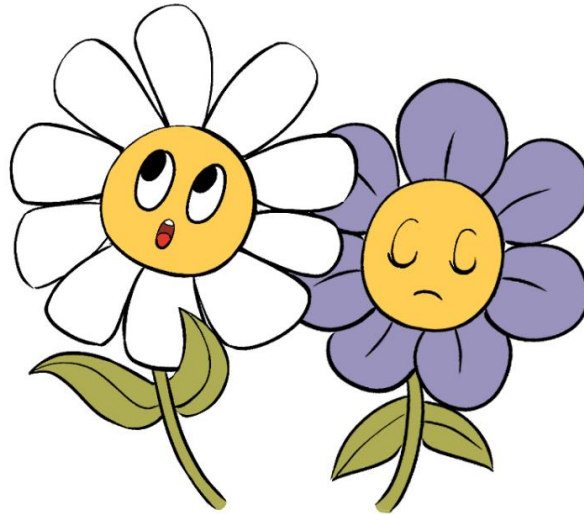
Fuente: **elaboración propia**

Figura 16 *Diseño final de personajes secundarios*



Fuente: **elaboración propia**

Figura 17 *Diseño final de personajes secundarios*



Fuente: **elaboración propia**

2.4 Diseño de escenarios

Para la realización de los escenarios se optó por una estética visual detallada, incorporando imperfecciones y huellas del desgaste provocado por el paso del tiempo, con el fin de generar un contraste intencional con el diseño simple y el uso de colores planos en los personajes. Este recurso es característico de las animaciones de la década de los años treinta, en las que los fondos minuciosamente elaborados aportan profundidad, atmósfera y contexto narrativo, mientras que los personajes conservan formas más simplificadas para facilitar el proceso de animación y potenciar su expresividad.

Asimismo, se estableció como una referencia viable el uso del emblemático barrio las Peñas de la ciudad de Guayaquil, la cual fue incorporada de manera simbólica y no literal. Esta decisión artística no tiene la intención de representar fielmente el entorno urbano, sino la de colocar sus rasgos más reconocibles y

estéticamente viable con la atmósfera que se intenta plasmar en el cortometraje. Se tomaron en cuenta principalmente los colores llamativos y pintorescos de las fachadas de las viviendas, así como la estética de las calles, los cuales fueron reinterpretados visualmente para integrarse de forma coherente al estilo gráfico del proyecto, de esta forma la narrativa se sitúa en un lugar reconocible sin perder la estética que se busca para esta cortometraje.

Figura 18 *Escenario que se realizó para el corto animado (1)*



Fuente: elaboración propia

Figura 19 *Escenario que se realizó para el corto animado (2)*



Fuente: elaboración propia

En el caso de los escenarios representados en las figuras 20, 21 y 22, al tratarse de fondos asignados para escenas en donde los personajes se desplazan, se realizaron en un formato más horizontal y extendido, para añadir posteriormente el efecto parallax, para generar una mayor profundidad visual.

Figura 20 *Escenario que se realizó para el corto animado (3)*



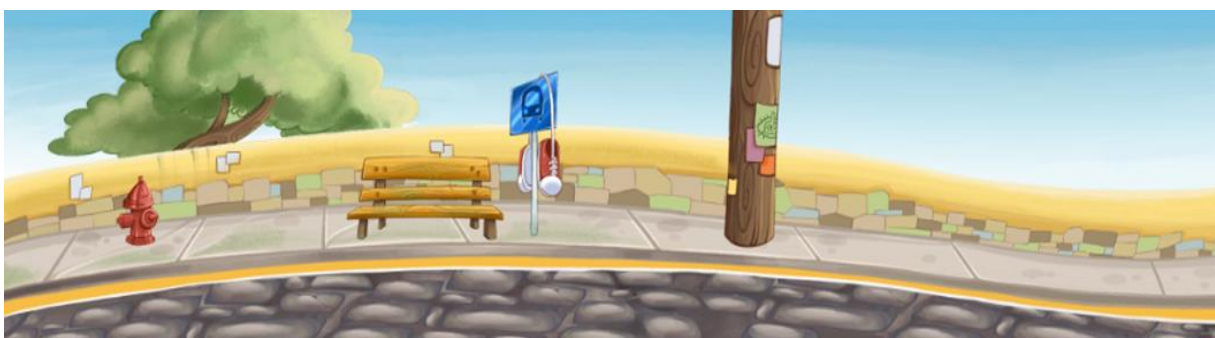
Fuente: elaboración propia

Figura 21 *Escenario que se realizó para el corto animado (4)*



Fuente: elaboración propia

Figura 22 *Escenario que se realizó para el corto animado (5)*



Fuente: elaboración propia

En el escenario correspondiente a la figura 23, fue realizado en múltiples capas diferentes para añadirle un zoom out al final del cortometraje. Esta estructura por capas permite que cada elemento se desplace de manera independiente según su posición en el plano, generando así una sensación progresiva de profundidad a medida que la cámara se aleja.

Figura 23 Escenario que se realizó para el corto animado (6)



Fuente: elaboración propia

2.5 Línea gráfica

2.5.1 Diseño creativo

El diseño de la portada se inspira directamente en los cartoons de la década de 1930, retomando sus recursos estéticos y compositivos característicos. La imagen principal presenta a los personajes en una de las escenas decisivas del cortometraje, correspondiente al momento en que se desencadena el conflicto narrativo.

Asimismo, se incorpora el nombre del cortometraje como un elemento de la composición, integrándolo de manera armónica con la imagen para reforzar la identidad visual del proyecto y su coherencia con la línea gráfica general. También se resaltaron los colores característicos de los personajes, generando jerarquía visual.

2.5.1.1 Boceto inicial para la portada

Para la realización de la propuesta inicial de la portada , representada en la figura 24 se planteó realizar una composición en donde los personajes están enfrentados de una manera directa.

Sin embargo, esta propuesta fue descartada por dos razones principales. En primer lugar, resultaba muy simple de manera compositiva. En segundo lugar, al tratar de dar mayor protagonismo al título del cortometraje, se generaba un desequilibrio en la clasificación visual: los personajes quedaban opacados o no lograban integrarse de forma armónica dentro de la composición, como puede observarse en la figura mencionada.

Figura 24 Boceto Inicial de portada



Fuente: elaboración propia

2.5.1.2 Propuesta final de portada

En la propuesta final para la portada del cortometraje, como se puede ver en la figura 25, se evidencia una composición más dinámica e interesante a nivel visual. Los colores asignados de ambos personajes resaltan y crean una dualidad que refuerza el conflicto central

del cortometraje, estéticamente es más viable, al tratar de interpretar una situación que sucede en el cortometraje.

Figura 25 *Propuesta final de portada*



Fuente: elaboración propia

2.6 Paleta de colores

La paleta de colores concebida para este proyecto constituye un elemento fundamental dentro de la construcción narrativa del cortometraje. Lejos de responder únicamente a criterios estéticos, la selección cromática fue pensada como un recurso expresivo capaz de reforzar la atmósfera, el tono emocional y la identidad visual de la obra. En este sentido, el color funciona como un componente narrativo que acompaña y potencia el desarrollo de la historia.

Attademo (2021) señala que “la experiencia visual, en efecto, constituye el medio dominante de comunicación, hasta el punto de que puede adquirir una autonomía narrativa plena, como lo demostraron las primeras películas del cine mudo. La historia es un elemento esencial, ya que cada secuencia cinematográfica posee su correspondiente estructura que, al ser montada junto a las demás, configura la narrativa global de la obra.” (p. 8).

2.6.1 Paleta de color del personaje principal

Dentro de la psicología del color, el azul se asocia principalmente con sensaciones de tranquilidad, confianza y estabilidad emocional. Su vinculación con elementos naturales como el cielo y el mar refuerza su percepción como un color seguro, profundo y armónico, lo que explica su amplia aceptación en distintos contextos culturales. En este sentido, Heller (2009) señala que el azul concentra significados simbólicos relacionados con cualidades positivas consolidadas en el tiempo y con sentimientos basados en la comprensión y la confianza:

El azul tiene su significado más importante en los símbolos, en los sentimientos que a él asociamos. El azul es el color de todas las buenas cualidades que se acreditan con el tiempo, de todos los buenos sentimientos que no están dominados por la simple pasión, sino que se basan en la comprensión recíproca. No hay ningún sentimiento negativo en el que domine el azul. No es extraño que el azul tenga tanta aceptación. (p. 23)

Figura 26 *Paleta de color (1)*



Nota: Paleta de colores obtenida de: <https://pinetools.com/es/obtener-colores-imagen>

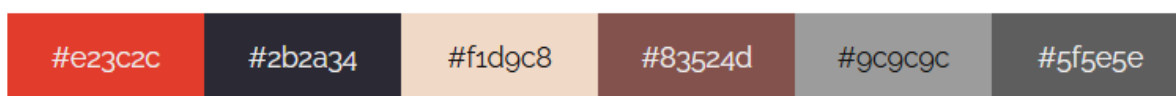
2.6.2 Paleta de color de los personajes secundarios

Dentro de la psicología del color, el rojo se asocia principalmente con emociones intensas y de gran carga afectiva, como el amor y el odio. Su fuerza simbólica se relaciona con experiencias humanas fundamentales que han marcado su significado a lo largo de la historia. Como señala Heller (2009), el simbolismo del rojo está determinado por dos experiencias elementales: el fuego y la sangre, ambos elementos con un profundo significado existencial en diversas culturas. Debido a esta

asociación universal, el rojo se configura como un color cargado de vitalidad, energía y pasión, pero también de peligro y conflicto, lo que explica su potencia expresiva dentro de la narrativa visual. Heller (2009) afirma:

El simbolismo del rojo está determinado por dos experiencias elementales: el fuego es rojo, y roja es también la sangre. En muchas lenguas, como la de los antiguos babilonios y la de los esquimales, “rojo” significa, en sentido literal, “como sangre”. Fuego y sangre tienen, en todas las culturas de todos los tiempos, un significado existencial. Por eso son sus símbolos universales y por todo el mundo conocidos, pues todo el mundo comprende vitalmente el significado del “rojo”. (p. 53)

Figura 27 *Paleta de color (2)*



Nota: Paleta de colores obtenida de: <https://pinetools.com/es/obtener-colores-imagen>

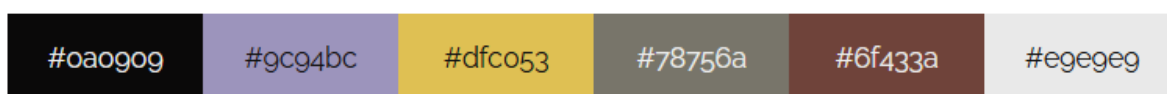
2.6.3 Paleta de color de los personajes secundarios

Dentro de la psicología del color, el blanco se asocia tradicionalmente con la limpieza, tanto en su dimensión externa como simbólica, así como con la pureza e inocencia. Estas connotaciones han sido reforzadas históricamente por su presencia en distintos sistemas culturales y religiosos. En la tradición cristiana, el blanco adquiere un significado profundamente espiritual, vinculado al sacrificio, la redención y la pureza moral. En este sentido, Heller (2009) explica que el simbolismo del blanco se consolida a través de imágenes religiosas en las que este color representa inocencia y expiación:

En la Biblia encontramos sacrificios de animales jóvenes y blancos, sobre todo para expiar culpas humanas. El animal típico de los sacrificios es el inocente cordero blanco. Jesús, que se sacrificó por los pecados de la humanidad, es el blanco cordero de Dios. El cordero sacrificado es siempre

blanco, y el chivo expiatorio siempre negro. Una azucena blanca es símbolo de paz, de pureza y de inocencia. (p. 163)

Figura 28 *Paleta de color (3)*



Nota: Paleta de colores obtenida de: <https://pinetools.com/es/obtener-colores-imagen>

2.7 Producción

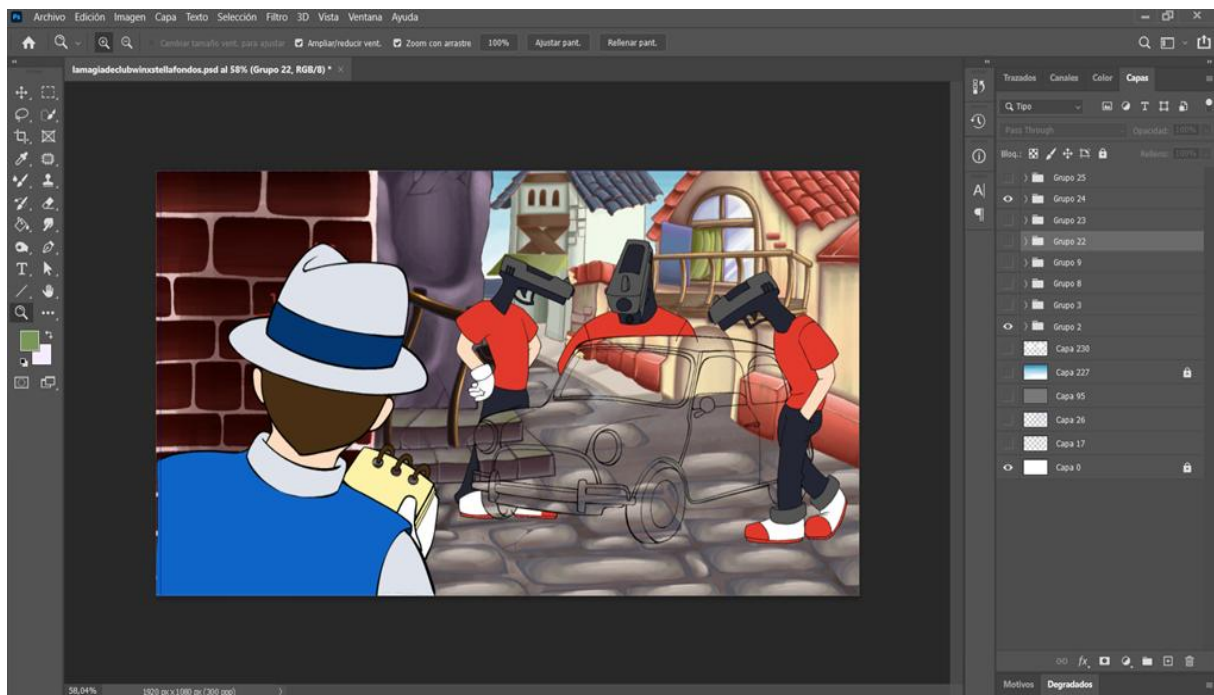
2.7.1 Elaboración de las ilustraciones

Durante el proceso de planificación de las escenas, previo a la implementación de la animación, se realizaron ilustraciones preliminares mediante el programa Adobe Photoshop, con el objetivo de visualizar el posible resultado final. Estas representaciones permitieron definir decisiones estéticas, cromáticas y compositivas antes de avanzar a la fase de animación. Posteriormente, se procedió al desarrollo y ejecución de la animación correspondiente a cada escena.

Para la elaboración de las ilustraciones, fue fundamental que la selección cromática se mantuviera coherente con la rueda de color establecida para el cortometraje, como se observa en las Figuras 30, 31 y 32. La aplicación de esta paleta permite conservar la unidad visual del proyecto.

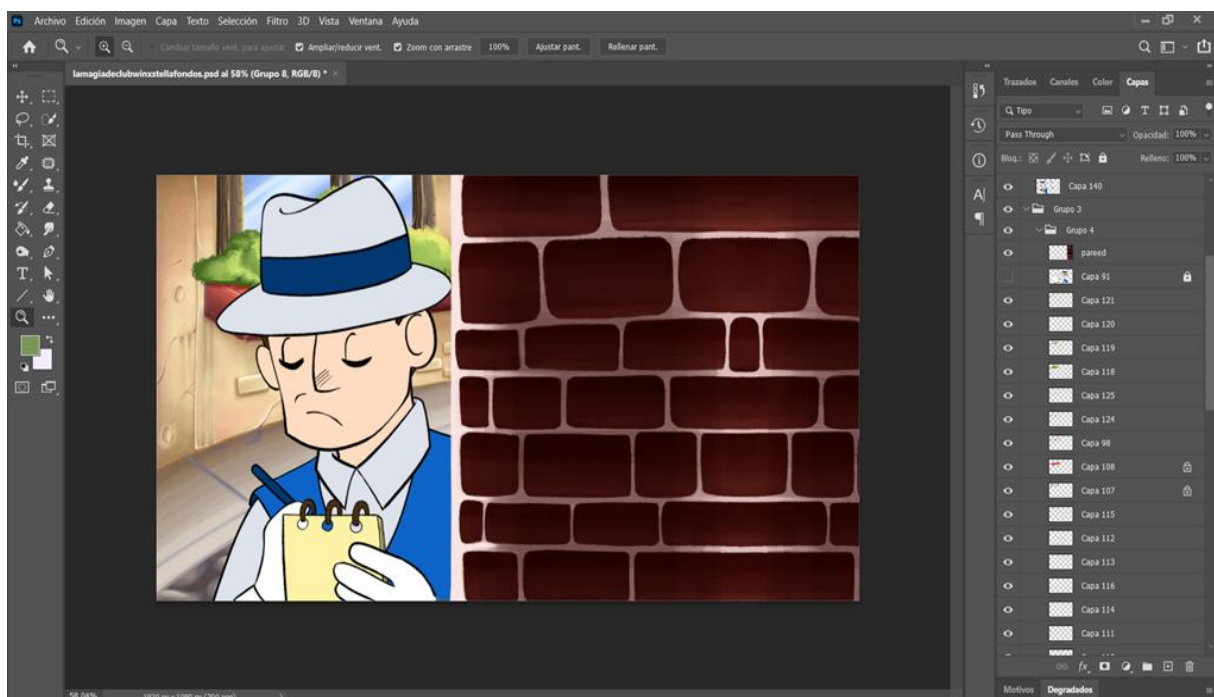
En el caso específico de la ilustración presentada en la Figura 29, se prestó especial atención a la elección del color del vehículo, procurando que este se integrará armónicamente con el entorno y mantuviera coherencia cromática.

Figura 29 Ilustración que se realizó para el corto animado (1)



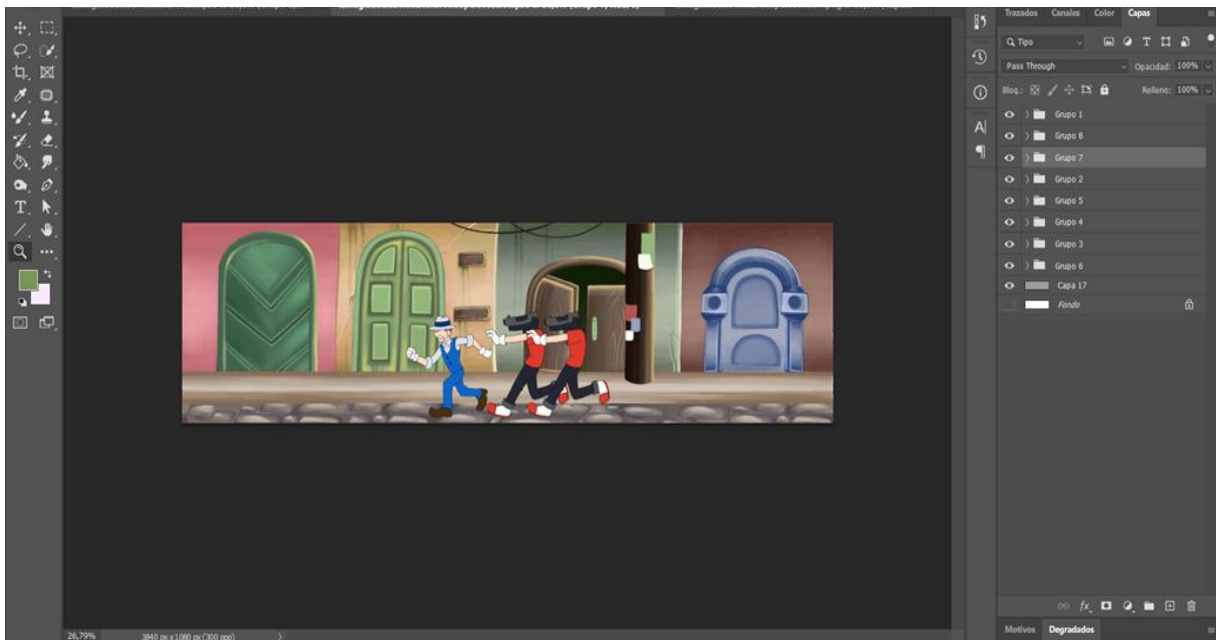
Fuente: elaboración propia

Figura 30 Ilustración que se realizó para el corto animado (2)



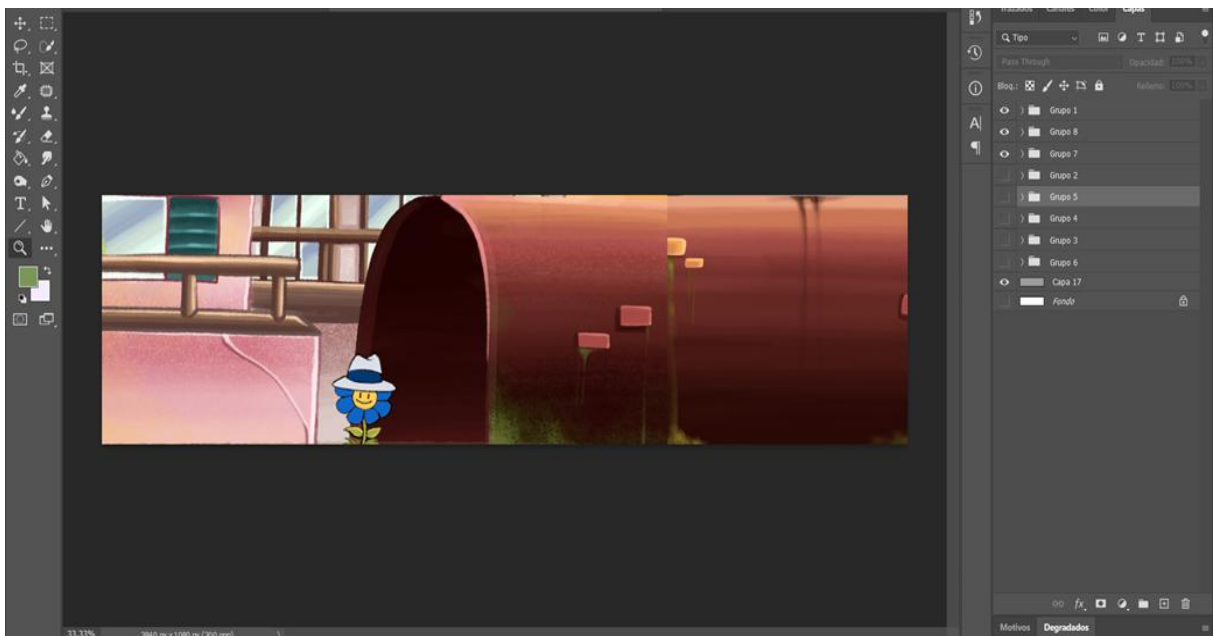
Fuente: elaboración propia

Figura 31 Ilustración que se realizó para el corto animado (3)



Fuente: elaboración propia

Figura 32 Ilustración que se realizó para el corto animado (4)



Fuente: elaboración propia

2.8 Elaboración de la animación

La animación de las escenas y el posterior coloreado de los fotogramas fueron realizados mediante el programa Clip Studio Paint EX, el cual permitió integrar ambos procesos dentro del flujo de producción.

Como se observa en las Figuras 33, 34, 35, 36 y 37, cada elemento de la animación fue desarrollado en distintas secuencias o líneas de tiempo independientes. Esta organización permitió trabajar el movimiento de cada objeto o personaje de manera autónoma, evitando interferencias entre animaciones y facilitando un mayor control sobre el ritmo y la fluidez de las escenas.

Figura 33 Animación de escenas (1)



Fuente: elaboración propia

Figura 34 Animación de escenas (3)



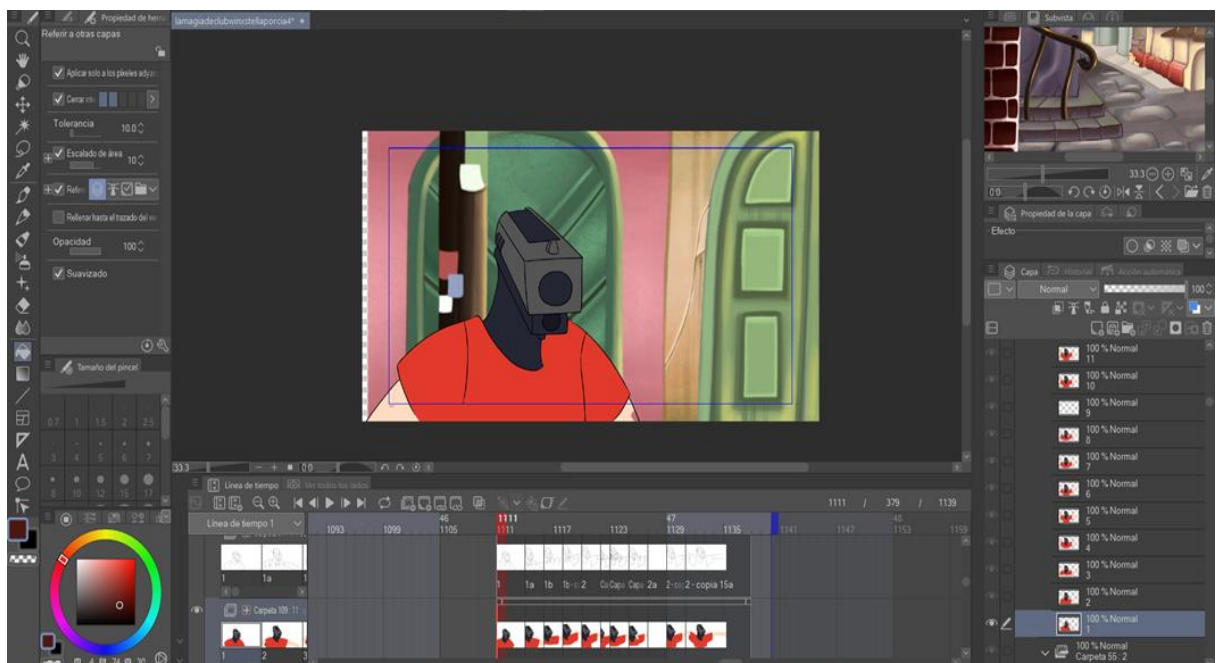
Fuente: elaboración propia

Figura 35 Animación de escenas (4)



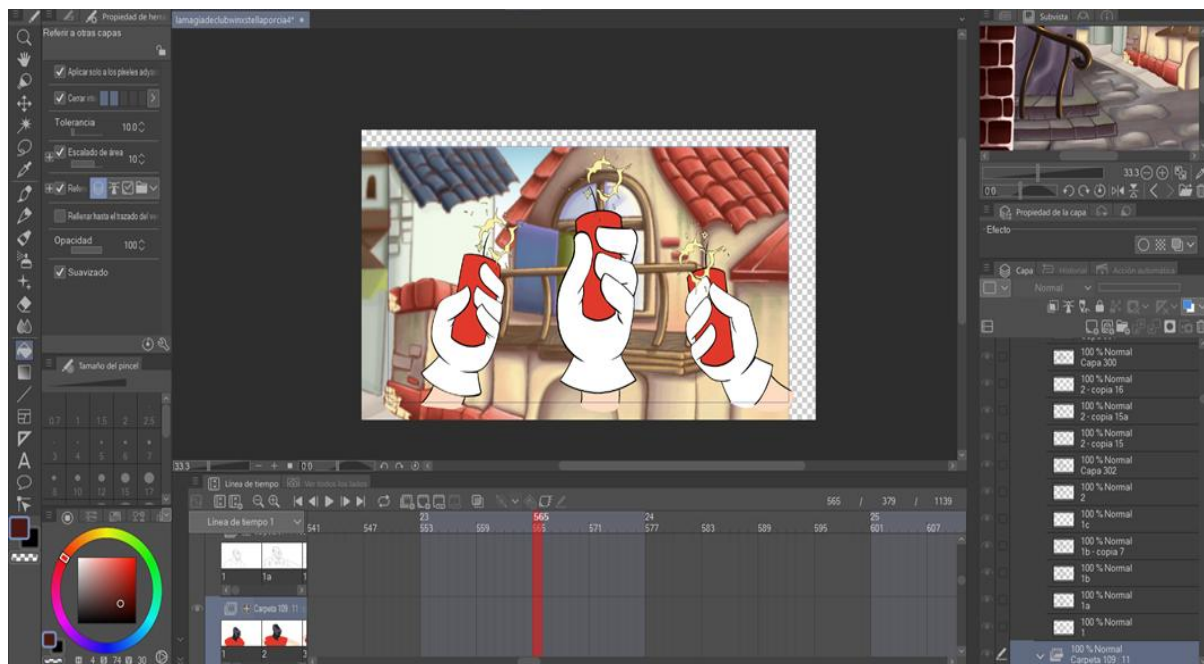
Fuente: elaboración propia

Figura 36 Animación de escenas (5)



Fuente: elaboración propia

Figura 37 Animación de escenas (6)



Fuente: elaboración propia

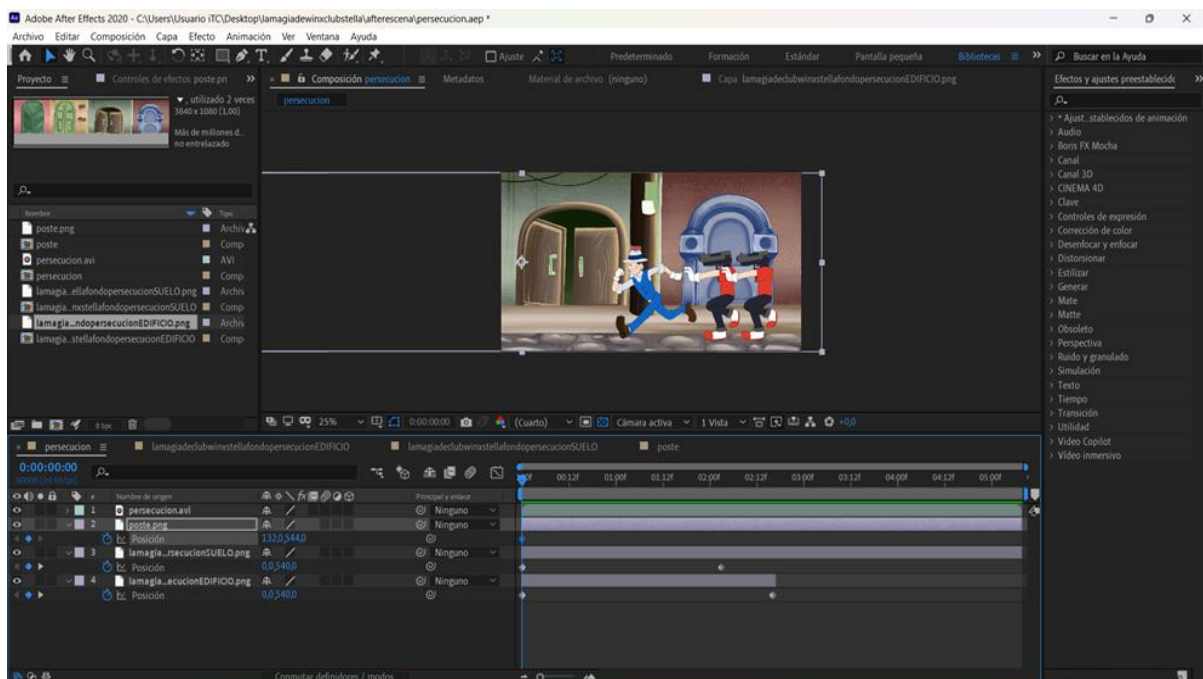
2.9 Post producción

2.9.1 Movimiento parallax del fondo

Con el fin de generar una mayor sensación de profundidad en las escenas en las que los personajes caminan o corren, se implementó un movimiento *parallax* en los fondos mediante el programa Adobe After Effects. Esta técnica consistió en separar los elementos del escenario en distintos planos y animarlos con velocidades diferenciadas, lo que permitió simular profundidad espacial y reforzar la percepción de desplazamiento dentro de la composición.

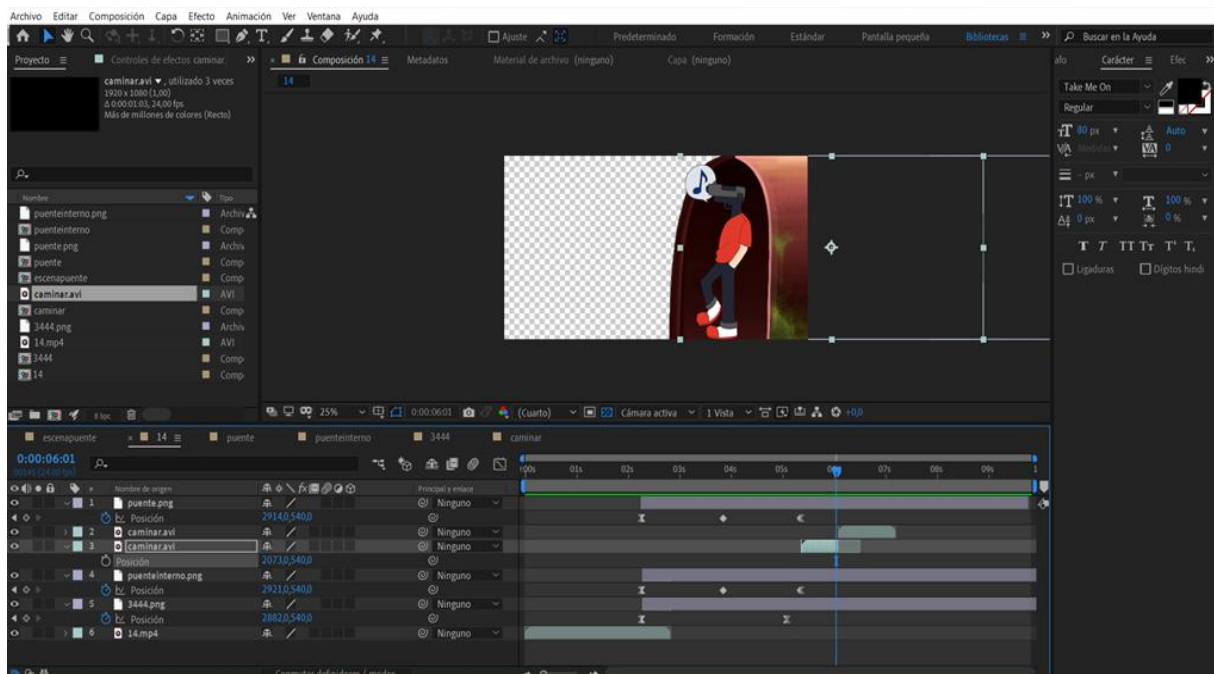
Para crear el movimiento parallax del fondo, como en las Figuras 38 y 39, se le añadió un fotograma clave al inicio de la escena. A partir de este punto, se ajustó dependiendo de su posición en el plano, modificando la velocidad de desplazamiento.

Figura 38 *Movimiento parallax del fondo (1)*



Fuente: elaboración propia

Figura 39 *Movimiento parallax del fondo (2)*



Fuente: elaboración propia

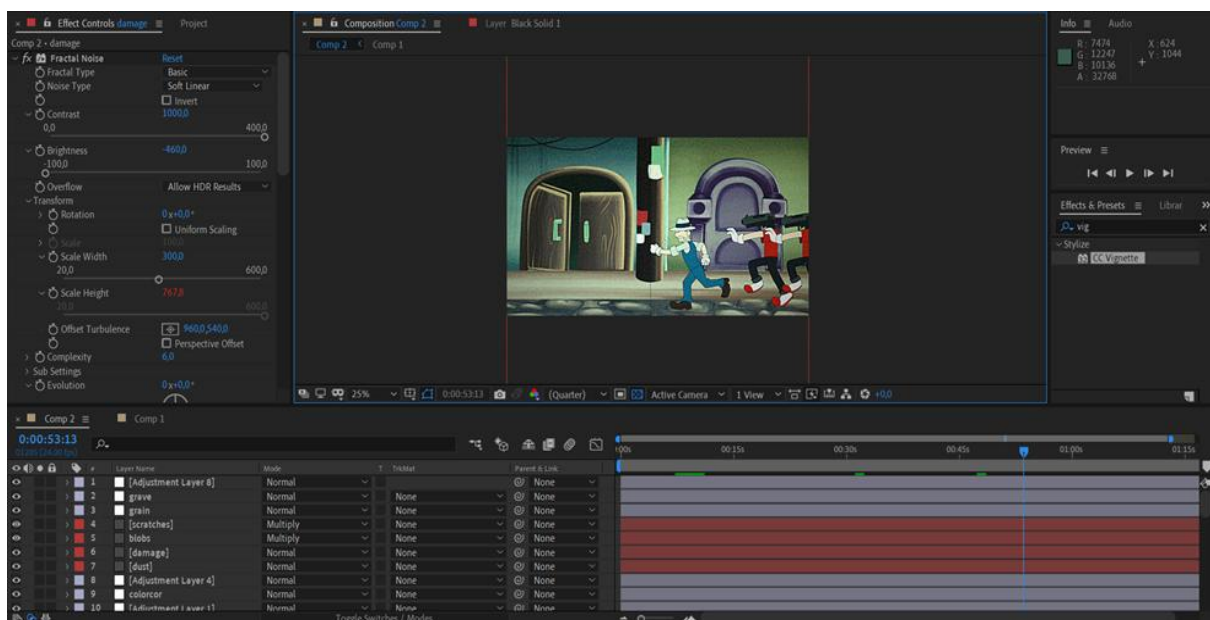
2.9.2 Aplicación de Efectos

Dado que la propuesta se inspira en la animación de la década de 1930, fue imprescindible integrar recursos visuales propios de ese contexto histórico, tales

como el desgaste o los colores limitados de la época. Con el uso del programa Adobe After Effects, se desarrollaron dichos efectos con el propósito de reforzar la coherencia entre el estilo de animación y la estética propia del período,adquiriendo mayor fuerza la coherencia estilística y la intención estética del proyecto.

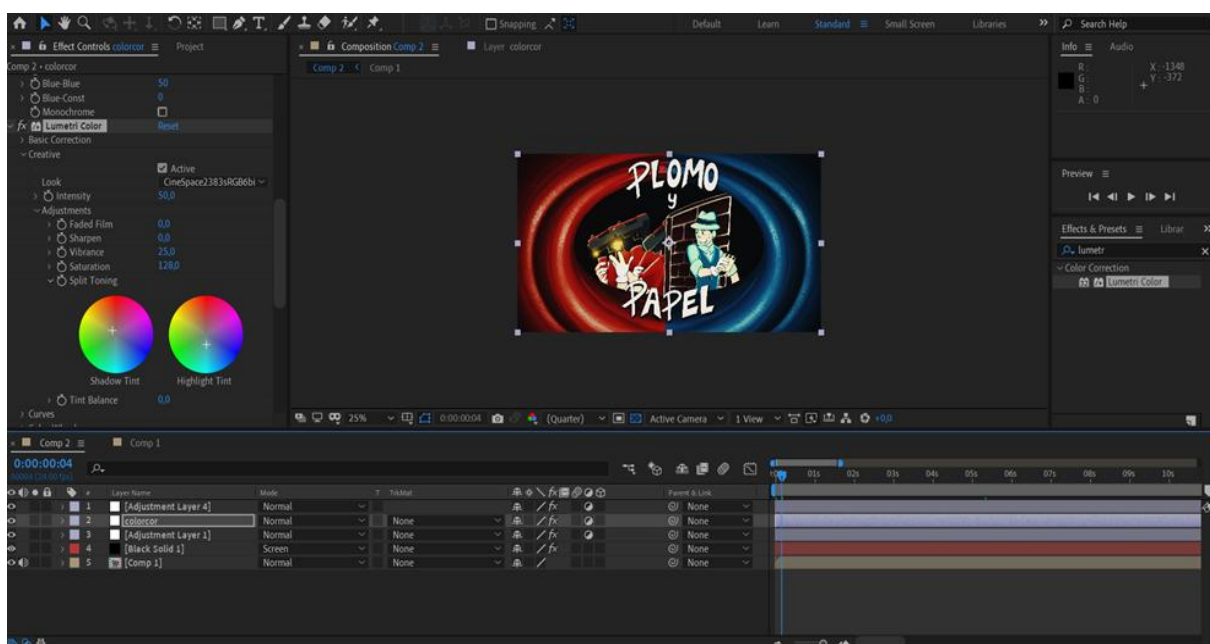
Para los efectos que se ve en las figuras 40, 41 y 42 se añadieron los efectos Fractal Noise, para simular el desgaste en la cinta, Lumetri Color para la correccion de color y Channel Mixer para una limitacion en la rueda cromatica.

Figura 40 Aplicación de efectos (1)



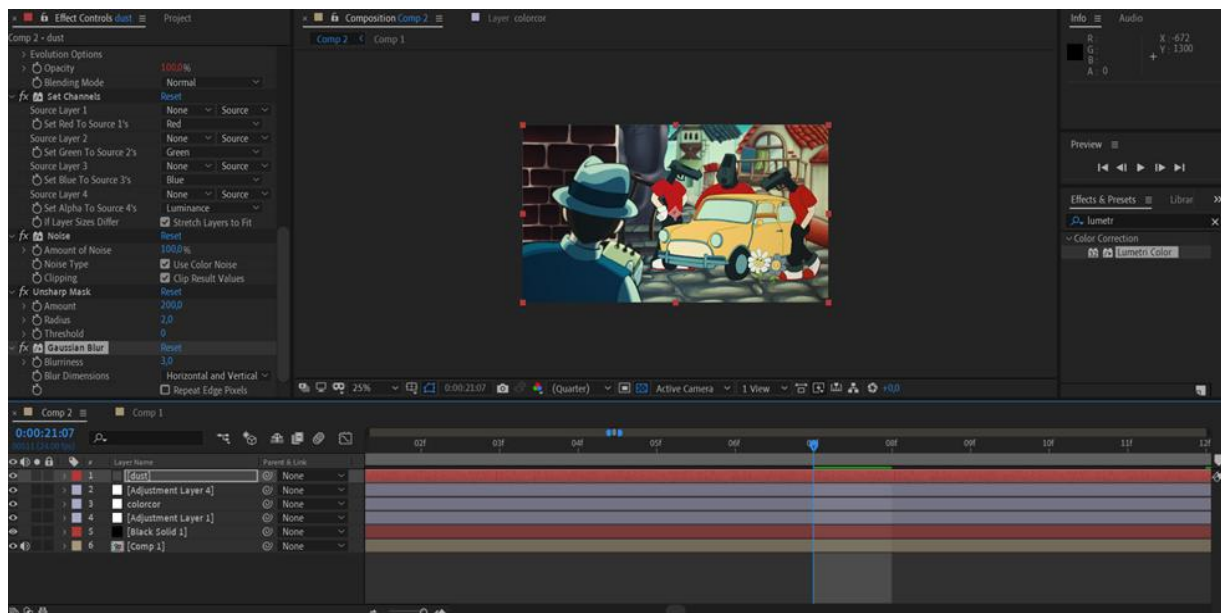
Fuente: elaboración propia

Figura 41 Aplicación de efectos (2)



Fuente: elaboración propia

Figura 42 Aplicación de efectos (3)



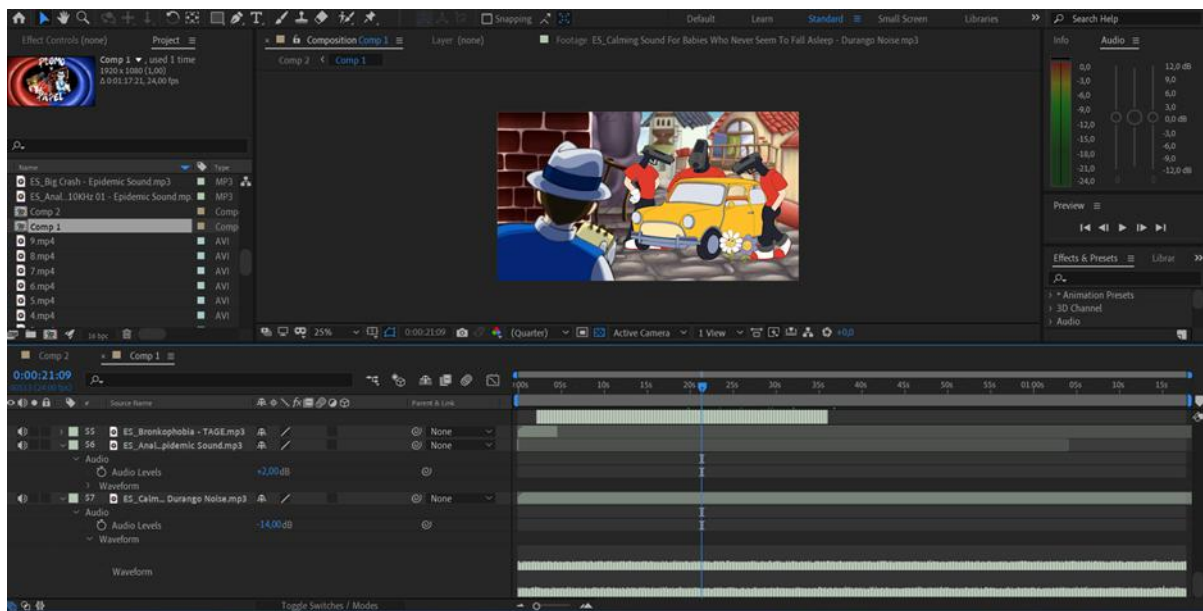
Fuente: elaboración propia

2.9.3 Aplicación de sonido

La postproducción sonora se llevó a cabo en Adobe After Effects, integrando efectos de sonido y musicalización dentro de la línea de tiempo del proyecto, tomando siempre como referencia los acontecimientos de las escenas visuales. Los archivos de audio fueron obtenidos de la biblioteca digital Epidemic Sound, priorizando aquellos que se ajustaran al estilo visual y al contexto temporal propuesto en la animación.

La sonorización fue realizada con la plataforma Epidemic Sound donde facilita al usuario distintas pistas en la cual el usuario puede mezclarlas a conveniencia.. Para este cortometraje se utilizaron tres pistas para los momentos más decisivos, como se muestran en las figuras 43, 44 y 45.

Figura 43 Aplicación de sonido (1)



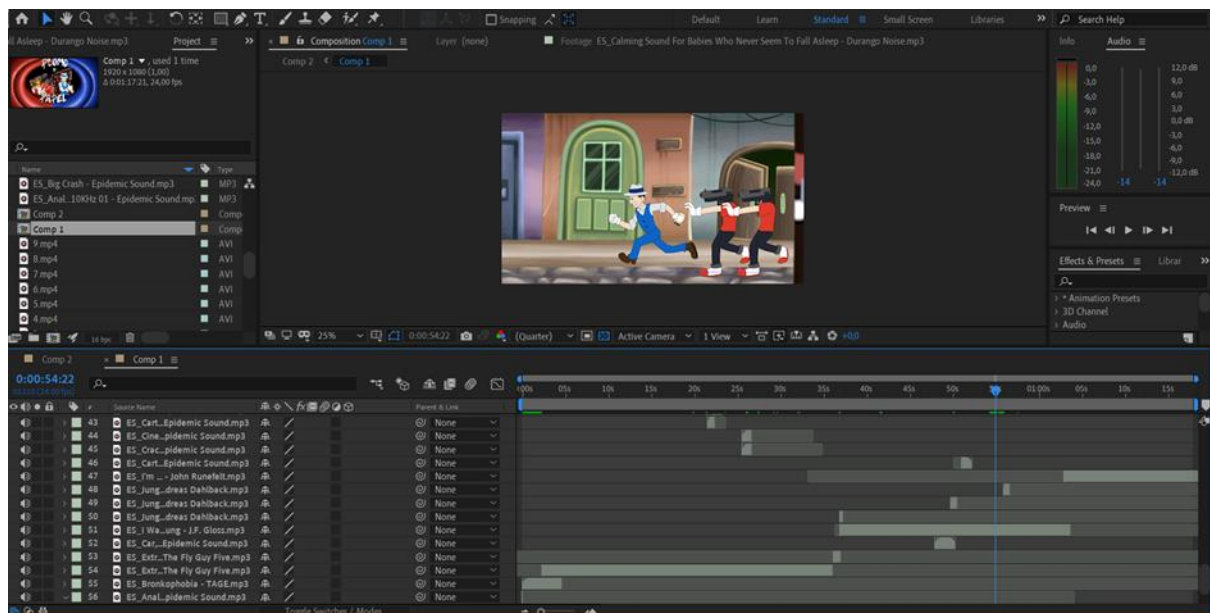
Fuente: elaboración propia

Figura 44 Aplicación de sonido (2)



Fuente: elaboración propia

Figura 45 Aplicación de sonido (3)



Fuente: elaboración propia

2.10 PRESUPUESTO DE INVERSIÓN

Dado que el presente proyecto fue desarrollado de manera individual por una estudiante, el presupuesto de inversión se considera relativamente de bajo presupuesto en comparación con producciones realizadas por equipos multidisciplinarios. No obstante, se contemplan los recursos técnicos, tecnológicos y operativos necesarios para garantizar una ejecución adecuada del proyecto de animación.

2.10.1 Costos de Hardware

Tabla 4 *Costos de Hardware*

Ítem	Descripción	Cantidad	Costo Unitario	Subtotal
Computadora de escritorio/laptop	Procesador Intel i7 o AMD Ryzen 7, 9 GB RAM, GPU dedicada NVIDIA GTX 3060	1	1,200.00	1,200.00
Tableta gráfica	Huion Kamvas 16	1	350.00	350.00
Disco duro externo	Almacenamiento y respaldo de archivos (1TB)	1	100.00	100.00

Total estimado (USD): 1,650.00

2.10.2 Costos de software

Tabla 5 *Costos de software*

Ítem	Descripción	Licencias / Duración	Costo Unitario (USD)	Subtotal (USD)
Adobe Creative Cloud	Incluye After Effects, Photoshop, Premiere, Audition, etc.	1 usuario / 1 año	200.00	200.00
Clip Studio Paint Ex	Software especializado en animación 2D.	1 licencia / indefinidamente	258.00	258.00

Total estimado (USD): 458.00 USD

2.10.3 Costos operacionales

Tabla 6 *Costos operacionales*

Ítem	Descripción	Duración / Cantidad	Costo Unitario (USD)	Subtotal (USD)
Internet	Necesario para trabajo en la nube, reuniones virtuales e investigación	6 meses	40.00	240.00
Energía eléctrica	Estimación de consumo mensual por equipos y estaciones de trabajo	6 meses	60.00	240.00

Total estimado (USD): 480,00

2.10.4 Costo Total

Tabla 7 *Costo total*

Sección	Subtotal (USD)
Costos de Hardware	1,650.00
Costos de Software	458,00
Costos Operacionales	480,00

TOTAL GENERAL: 2,588.00 USD

2.10 Valoración

Con el propósito de obtener una valoración externa y especializada del producto final, se realizaron entrevistas a un profesional del área del periodismo y al docente Milton Sancán, quien es un especialista en animación, realizó una evaluación de este producto y expresó abiertamente que está al tanto que su nombre y su imagen serán usadas para la realización del documento. Sancán expresó que la animación si logra transmitir el mensaje que se intentó expresar y es el riesgo que sufren los periodistas en Guayaquil, expresó también que los simbolismos empleados son correctos para entender el cortometraje.

Señala también que la estética visual está bien seleccionada al no caer en clichés cuando se habla de temáticas sociales, sino que se emplea un estilo retro para contar un tema importante. La estética cae en la ambigüedad entre unos gráficos inocentes que tratan una problemática fuerte causa una contradicción adecuada en el espectador, refiriéndose así a la estética del corto como una estrategia válida con la cual contar y dar un mensaje.

Sin embargo, Sancan también detectó puntos en los que el cortometraje puede mejorar, como en la musicalización, en donde mostró inconformidad con la canción que se empleó en la escena final del proyecto, ya que no hace énfasis en el final trágico que la animación intenta mostrar.

Considera también que el producto es capaz de aportar una visibilización a la problemática social hacia la censura periodística e incluso puede ser partícipe de festivales con conceptos de conciencia social. Una forma de la divulgación, comenta, podría ser a través de redes sociales, más concretamente en espacios especializados en periodismo se podría mostrar de forma gratuita con el fin de tener repercusión a esta problemática.

Una recomendación y sugerencia que dio Sancán es la parte de la musicalización, que considero un detalle fácil de solucionar al igual que algunos detalles pequeños al inicio de la animación, pero a grandes rasgos, considera que la animación es apta.

Mientras que el periodista Víctor Muñoz, también formó parte de la valoración del cortometraje a partir de su experiencia en el rubro de la comunicación. Mencionó que el cortometraje si tiene una coherencia entre la problemática tratada de la criminalidad que existe

en Guayaquil y la censura que enfrenta el periodismo, que si logra abordar la problemática social.

Señala también que le parece agradable la estética retro empleada en el cortometraje, la cual le recordó a los antiguos cortometrajes de Disney de la década de 1950, mencionó además, que es de su agrado el uso simplemente sonoro carente de diálogos, ya que sugiere que el espectador es capaz de interpretar con mayor claridad lo que se intenta mostrar en el cortometraje.

Asimismo, menciona que la sonorización es de su agrado, los efectos especiales le dan un agregado positivo haciendo que continúe el ritmo del cortometraje lo cual es importante. Agregó también, que la música funciona como un hilo conductor para el espectador, al no mantener un ritmo continuo sino que va cambiando dependiendo de la escena que se muestra.

Mencionó además, que si puede aportar con la visibilización de la problemática de lo que es la criminalidad, ya que muestra cómo estos grupos organizados que delinquen, personas que buscan dar a conocer estos delitos por medio del periodismo, terminan siendo gravemente heridos por estos grupos que intentan silenciarlos, en este caso, censurarlos. Mencionó el simbolismo de las flores, las cuales son los periodistas quienes perdieron la vida a manos de los que intentaron callarlos.

Asimismo, señala que los espacios perfectos, de plataformas para la difusión de este trabajo serían Instagram y Tiktok, señala los puntos fuertes de cada plataforma las cuales son la rápida difusión del contenido, además que el cortometraje tiene una duración corta de no más de dos minutos, al tener un ritmo interesante y no ser gráficamente explícito sino que es un contenido para todos los públicos facilita la difusión de este cortometraje, Señala también que al contar con simbolismos y al no tener un mensaje directo el espectador pueda verlo varias veces para darse cuenta de cosas de las que no se había percatado.

Sin embargo, Victor también hace una observación en la cual se podría mejorar, la cual es mostrar un mensaje al final que refuerce el significado o el concepto que se quiere mostrar para darle un cierre más contundente, que no se vea como un caso aislado sino que es una problemática vigente en Ecuador, menciona que esto podría generar una cercanía con el espectador.

CONCLUSIONES

El presente trabajo permitió analizar la censura periodística como una problemática histórica y estructural que, lejos de haber sido superada, continúa manifestándose en contextos contemporáneos marcados por la violencia criminal y la fragilidad institucional. A partir del estudio exploratorio y contextual, se evidenció que la censura no solo restringe el derecho ciudadano a la información, sino que incide directamente en la calidad democrática de una sociedad, al debilitar la libertad de expresión, limitar el debate público y condicionar el ejercicio profesional del periodismo. En el caso específico de Guayaquil, la violencia vinculada al crimen organizado configura un entorno donde el silenciamiento puede operar tanto de manera directa como indirecta, a través del miedo y la autocensura.

En este contexto, la animación 2D fue concebida como un medio de comunicación visual capaz de representar la problemática desde una dimensión simbólica y narrativa, ampliando las posibilidades expresivas del discurso audiovisual. La elección de una estética inspirada en la década de 1930 no respondió únicamente a una preferencia formal, sino a una decisión conceptual orientada a construir una crítica social desde la ironía visual. La exageración gestual, la expresividad corporal y la ausencia de diálogos permitieron que el mensaje sea transmitido de forma universal, demostrando que el movimiento y la metáfora pueden convertirse en herramientas eficaces para abordar temas complejos sin recurrir a representaciones explícitas o sensacionalistas.

La visión estética que se tenía en las primeras etapas de la producción cortometraje se consolidó mediante la implementación de escenarios detallados, el uso del movimiento parallax para generar profundidad en el fondo, la musicalización y efectos semejantes al retro trabajado en postproducción. Estos elementos no sólo fortalecieron la experiencia visual y artística, sino que también aportaron de manera narrativa al tono irónico que se buscaba en el cortometraje, por esto, queda evidenciado que los recursos técnicos empleados en esta animación adquieren una función que aporta a la exposición del mensaje.

El proceso de producción afirmó que la investigación teórica y la práctica artística no son ámbitos aislados, sino elementos que se complementan para la

realización del proceso creativo. Tanto la planificación narrativa como la artística fueron sustentadas a partir de la realización de entrevistas a periodistas locales, quienes otorgaron testimonios de sus experiencias en el ámbito profesional de la comunicación con contexto criminal situado en la ciudad de Guayaquil. Estos testimonios ayudaron a la orientación de la construcción del relato, llevándolo a través de una perspectiva ética y vinculada con la problemática. Asimismo, la guía de un especialista en animación permitió determinar la manera más adecuada de llevar una representación de una crítica social de forma ética y adecuada; y a su vez otorgó una dirección en el estilo artístico que se emplearía en el cortometraje

Para el desarrollo del cortometraje involucró un proceso inicial el cual consistió en la realización de ilustraciones en el programa Adobe Photoshop para visualizar de antemano un resultado semejante al definitivo antes de la fase de animación. Estas ilustraciones fueron realizadas con un nivel de detalles bajo con un sistema de color base con la finalidad de comprobar la rueda cromática. En el programa Clip Studio Paint EX, se realizó la animación y el colorado de los fotogramas, los cuales fueron trabajados a 24 cuadros por segundo, lo que facilitó el dar un movimiento fluido, expresivo y preciso a los personajes acorde a lo que se buscaba con la visión estética del proyecto. Posteriormente, el proceso de postproducción en Adobe After Effects incorpora el movimiento parallax, que consiste en separar por capas los escenarios y moverlos a distintas velocidades con el fin de generar profundidad de campo además de la implementación de recursos visuales propios de la época, tales como la limitación cromática, textura de ruido y efectos de desgaste similares a los de cámaras antiguas, reforzando así la coherencia estilística del proyecto.

Estas decisiones técnicas y conceptuales permitieron materializar un producto audiovisual con sustento teórico y coherencia estética. Este conjunto entre teoría y práctica demuestra que la creación de un cortometraje animado puede constituirse como una forma legítima de investigación aplicada, capaz de traducir marcos conceptuales en experiencias visuales sensibles y significativas. De este modo, la animación no se limita a una función estética, sino que se posiciona como un medio reflexivo que articula conocimiento, crítica social y expresión artística.

La valoración realizada por profesionales del área corroboró la pertinencia del producto final, destacando su coherencia estética, su intención comunicativa y su

capacidad de generar reflexión. En términos generales, esta investigación demuestra que la animación 2D puede constituirse como una herramienta eficaz de denuncia y concientización social, capaz de abordar temáticas complejas como la censura periodística desde un enfoque artístico, crítico y fundamentado. El proyecto aporta tanto al campo de la animación —al explorar su potencial como lenguaje simbólico para el tratamiento de problemáticas sociales— como al debate sobre la libertad de expresión en contextos de violencia.

De esta manera, esta tesis afirma que el arte y la animación funcionan como medios de reflexión social, capaces de transformar datos y contextos en narrativas visuales que movilicen la sensibilidad y el pensamiento crítico del espectador. La propuesta evidencia que, incluso desde un formato breve y estilizado como el cortometraje animado, es posible abrir espacios de cuestionamiento sobre la realidad contemporánea y contribuir al diálogo en torno a la defensa del periodismo y la democracia.

RECOMENDACIONES

Se sugiere continuar con el desarrollo de proyectos audiovisuales que aborden problemáticas sociales desde enfoques simbólicos y narrativos, especialmente mediante técnicas artísticas como la animación 2D, la cual demostró ser un medio eficaz para representar realidades sensibles sin exponer directamente a los involucrados. Este tipo de propuestas permite generar conciencia social desde el arte, ampliando las posibilidades comunicativas más allá de los formatos tradicionales, haciéndolo accesible a todo tipo de público

Asimismo, se recomienda en futuras investigaciones se profundice en el impacto de producciones audiovisuales de carácter crítico que pueden tener en la percepción social sobre la libertad de prensa y la violencia estructural. Incorporar estudios de recepción que permitan medir el alcance reflexivo y emocional de este tipo de obras en distintos públicos.

Finalmente, se recomienda a instituciones académicas incentivar la producción de proyectos artísticos con enfoque social como estrategias de investigación aplicada, reconociendo el valor del arte como herramienta de análisis, denuncia simbólica y transformación cultural.

REFERENCIAS

- Abdullah, M. A., & Abdullah, N. (2020). *An initial attempt: A synthesis of cultural adaptation and representation in animation*. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(12), 546–557. [an-initial-attempt-a-synthesis-of-cultural-adaptation-and-representation-in-animation.pdf](#)
- ACNUR & Amnistía Internacional. (2023, 3 de abril). *No hay lugar para el abuso* [Video animado]. ACNUR. [Corto animado pone luz sobre el impacto y la necesidad de respuesta a la violencia de género en Colombia, Ecuador y Perú | ACNUR](#)
- Agencia EFE. (2025, 31 de diciembre). *2025, el año más violento en Ecuador, marcado por el auge del crimen organizado*. Expreso. <https://www.expreso.ec/actualidad/2025-el-ano-mas-violento-en-ecuador-marcado-por-el-auge-del-crimen-organizado-269579.html>
- Amezcu, L. M. M. (2023). Estado del arte del uso de la animación digital en los programas de capacitación en línea. Enlace UIC: Revista de Investigación de la División de Posgrados de la Universidad Intercontinental, 3(6), 161-188.
- Arias Márquez, M. E. (2015). *La animación como lenguaje educocomunicativo* (Trabajo final de máster, Universidad Nacional de Educación a Distancia [UNED], Máster Universitario en Educación y Comunicación en la Red). <https://oai.e-spacio.uned.es/server/api/core/bitstreams/b4bd9a9c-9737-4290-8b0f-f36e2a4d3686/content>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2019, 20 de febrero). *Ley orgánica reformatoria a la Ley orgánica de comunicación* (Suplemento del Registro Oficial No. 432). <https://www.consejodecomunicacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/11/lotaip/LEY%20ORG%C3%81NICA%20REFORMATORIA%20A%20LA%20LEY%20ORG%C3%81NICA%20DE%20COMUNICACI%C3%93N.pdf>
- Attademo, G. (2021). *Color and/is narration. The narrative role of color in Wes Anderson's filmic images*. *Color Culture and Science Journal*, 13(1), 7–13. <https://doi.org/10.23738/CCSJ.130101>

- Bermúdez Montoya, D. A. (2015). *La animación gráfica digital como recurso enriquecedor de los contenidos periodísticos-audiovisuales del sitio web www.elcolombiano.com* (Trabajo de grado, Corporación Universitaria Lasallista, Programa de Comunicación y Periodismo).
<https://repository.unilasallista.edu.co/server/api/core/bitstreams/c2bebc25-e292-45f1-8d63-c48f1abc5451/content>
- Carranza, B. (2015). *Visual journalism: Formatos artísticos-periodísticos para hacer periodismo. Un estudio del periodismo visual en el Ecuador* (Trabajo de titulación de grado, Universidad San Francisco de Quito, Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas).
https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/5348/1/122822.pdf?utm_source=chatgpt.com
- Casamadrid Pérez, F. R. (2025). La autocensura como forma de violencia. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (158), 77–94.
- Catmull, E. (2014). Creatividad, S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. España: Conecta.
- Chanakya, C. N. (2024). *Animation for social impact: Visual storytelling in health, education, and activism. Journal of e-Science Letters*, 5(3), 1–7. [5.3 SL 1.cdr](#)
- Clements, R. (Director), & Musker, J. (Director). (2009). *The princess and the frog* [Película]. Walt Disney Pictures.
- Comisión Interamericana de Derechos Humanos. (2010). *Relatoría Especial para la Libertad de Expresión: Los periodistas y los medios de comunicación social*. Organización de los Estados Americanos.
https://www.oas.org/es/cidh/expresion/docs/cd/sistema_interamericano_de_derechos_humanos/libro/contenido_MJIAS.html
- Committee to Protect Journalists. (2023). *Ecuador on edge: Political paralysis and spiking crime pose new threats to press freedom*.
<https://cpj.org/reports/2023/06/cpj-report-finds-press-freedom-in-ecuador-on-the-edge-amid-escalating-security-crisis-and-political-inertia/>
- Corte Interamericana de Derechos Humanos. (2006). *Caso Claude Reyes y otros vs. Chile*, Serie C No. 151. Organización de los Estados Americanos.

<https://www.oas.org/es/cidh/expresion/docs/publicaciones/ACCESO%20A%20LA%20INFORMACION%20FINAL%20CON%20PORTADA.pdf>

Cuenca, M. C. S., & Pérez, N. E. (2025). *The role of social media as a source of information and perception of insecurity*. *European Journal on Criminal Policy and Research*, 31(377–398). <https://doi.org/10.1007/s10610-025-09628-x>

Disney, W. (Productor), & Hand, D. (Director). (1937). *Blancanieves y los siete enanitos* [Película]. Walt Disney Productions.

Eggeling, V. (1925). *Diagonal Symphony* [Película]. Alemania.

Fundación Periodistas Sin Cadenas. (2024). *Periodismo en el epicentro del crimen organizado en Ecuador: Guayas* [Informe en PDF].

<https://www.periodistassincadenas.org>

Fundamedios. (2025). *Ecuador: Garantizar el ejercicio periodístico durante las elecciones de 2025 será la base de una democracia sana*.

<https://www.fundamedios.org.ec/ecuador-garantizar-el-ejercicio-periodistico-durante-las-elecciones-de-2025-sera-la-base-de-una-democracia-sana/>

Furniss, M. (2008). *Art in motion: Animation aesthetics* (2nd ed.). John Libbey Publishing.

García López, S. (2019). *El documental de animación: un género audiovisual digital*. ZER. *Revista de Estudios de Comunicación*, 24(46), 129-145.
<https://doi.org/10.1387/zer.20396>

Gomes, M. C. B., & Gamba Jr, N. G. (2022). Animación com vocación inclusiva. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. *Ensayos*, (159), 217-222.

González, M. A. (2025, 26 de diciembre). *La violencia se desborda en 2025: Guayaquil concentra los crímenes, pero Pueblo Viejo, en Los Ríos, tiene la mayor tasa*. Primicias. <https://www.primicias.ec/seguridad/violencia-criminal-guayaquil-puebloviejo-muertes-violentas-ecuador-noviembre-2025-112600/>

- Heller, E. (2009). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili. [Psicología del color: como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón · Biblioteca Digital · Biblioteca Digital](#)
- Hughes, S., & Márquez-Ramírez, M. (2018). *Examining the practices that Mexican journalists employ to reduce risk in a context of violence*. *International Journal of Communication*, 12, 1–22. [View of Examining the Practices That Mexican Journalists Employ to Reduce Risk in a Context of Violence](#)
- Kartal, A. (2013, 28 de noviembre). *Gezi Direnişi Animasyon – Tornistan* [Cortometraje animado]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DL0Rg15SCIM>
- Moore, T. (Director), & Twomey, N. (Director). (2009). *The secret of Kells* [Película]. Cartoon Saloon.
- Noelle-Neumann, E. (1995). *La espiral del silencio: Opinión pública — nuestra piel social*. Paidós. [elisabeth](#)
- Observatorio Ecuatoriano de Crimen Organizado. (2025). *Informe de caracterización de crimen organizado en Ecuador 2025* [Informe]. <https://oeco.pdf.org>
- Organización de los Estados Americanos, Relatoría Especial para la Libertad de Expresión. (2008, 28 de febrero). *Censura directa e indirecta*. <https://www.oas.org/es/cidh/expresion/temas/censura.asp>
- Organización de los Estados Americanos, Relatoría Especial para la Libertad de Expresión. (s. f.). *Censura directa e indirecta*. <https://www.oas.org/es/cidh/expresion/temas/censura.asp>
- Periodistas Sin Cadenas. (2025, 26 de diciembre). *Las agresiones contra periodistas aumentaron casi en un 30 % en 2025 respecto al 2024*. <https://periodistassincadenas.org/agresiones-periodistas-balance-2025/>
- Rall, H. (2018). *Animation: From Concepts and Production*. CRC Press. [ANIMATION - From Concept To Production - Rall, Hannes - 1, 2018 - CRC Press - 9781138041196 - Anna's Archive | PDF | Composition \(Visual Arts\) | Animation](#)
- Rassam, J. (2025). *La animación digital como medio de comunicación social en los alumnos del Tecnológico de Progreso*. Informe de investigación del Tecnológico de Progreso.

- Red Voces del Sur. (2025). *Periodismo, violencia y persecución: Informe sombra sobre la libertad de prensa en América Latina 2024*.
<https://vocesdelsurunidas.org/wp-content/uploads/2025/09/Informe-Sombra-2024-VDS.pdf>
- Richter, H. (1921). *Rhythm 21* [Película]. Alemania.
- Russett, R., & Starr, C. (1976). *Experimental animation: An illustrated anthology*. Van Nostrand Reinhold Company.
- Satrapí, M. (Directora), & Paronnaud, V. (Director). (2007). *Persépolis* [Película]. Sony Pictures Classics.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. [versión ebook] Grupo Planeta.
- Shang, Y. (2025). *Visual Arts in Animation Creation*. In *Proceedings of the 4th International Conference on Literature, Language, and Culture Development* (p. 175). EWA Publishing. <https://chr.ewapub.com/article/view/22469.pdf>
- Simon, M. (2013). *Storyboards: Motion in Art* (3.^a ed., p. 3). Focal Press
- Solomon, C. (1987). *Animation: Notes on a definition*. American Film Institute.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions.
- UNESCO. (2025). *Tendencias mundiales en libertad de expresión y desarrollo de los medios: Informe mundial 2022/2025*. UNESCO Publishing.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000396635_spa
- Universidad Nacional de Educación a Distancia. (2014). *Definir la animación* [Documento PDF]. Repositorio institucional UNED. <https://oai.e-spacio.uned.es/server/api/core/bitstreams/b4bd9a9c-9737-4290-8b0f-f36e2a4d3686/content>
- Vargas, M., & Arévalo, K. (2023). *El impacto evolutivo de la animación y su beneficio en el diseño gráfico*. Fundación de Estudios Superiores FESC.
[Vista de Animación com vocación inclusiva](#)

- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
- Whitney, J. (1965). *Lapis* [Película animada]. Estados Unidos.
- Wibowo, M. C., Nugrhono, S., & Wibowo, A. (2024). *Visual aesthetics of narrative animation of 3D computer graphics: From both realist and expressive points of view*. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 24(1), 241–255. [View of Visual aesthetics of narrative animation of 3D computer graphics: From both realist and expressive points of view](#)
- Wickramasinghe, M. H. M., & Wickramasinghe, M. M. T. (2021). *Impact of using 2D Animation As a Pedagogical Tool*. *Psychology and Education Journal*, 58(1). <https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.1283>
- Zambrano, M. (2021). *Exponiendo problemáticas sociales en la animación* [Documento PDF]. Facultad de Artes Animación Digital, Universidad Mayor. <https://chilemonos.cl/tesinas/EXPONIENDO%20PROBLEMATICAS%20SOCIALES%20EN%20LA%20ANIMACION.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista No. 1

Nombre del entrevistado: Víctor Muñoz

Cargo o función: Periodista

Fecha: 17 de octubre del 2025

Guión de entrevista:

- ¿Qué tan difícil es ejercer el periodismo hoy en Guayaquil?
- ¿De qué manera ha afectado la criminalidad en Guayaquil su labor como periodista?
- ¿Cuáles fueron sus primeras experiencias cubriendo la criminalidad en Guayaquil y cómo compara esa etapa con la situación actual?
- Cuando aborda el tema de la criminalidad, ¿lo hace por directrices externas o por decisión propia?
- ¿Ha recibido amenazas o presiones debido a su trabajo como periodista?
- ¿Qué medidas de protección ha implementado para ejercer el periodismo en este contexto?
- ¿Cómo se vive el ambiente laboral antes, durante y después de cubrir noticias relacionadas con la criminalidad?
- ¿Considera que esta situación ha afectado de alguna manera su vida personal?

- ¿Podría compartir una experiencia que lo haya marcado en el ámbito de la cobertura de la criminalidad en Guayaquil?
- Si tuviera la oportunidad de ser representado en un cortometraje de animación 2D, ¿cómo le gustaría ser representado visualmente?
- ¿Le parece pertinente representar en un cortometraje de animación 2D la problemática de la censura vinculada a la violencia en Guayaquil?
- ¿Qué opina al respecto y qué recomendaría para la realización de ese cortometraje?

Modalidad: Vía Zoom

Evidencia:

Figura 46 Anexo(1)



Fuente: comunicación personal

Consentimiento informado: La entrevistada Víctor Muñoz dejó declarado y expresó su consentimiento informado en la grabación de la entrevista.

ANEXO 2

Entrevista No. 2

Nombre de entrevistado: Milka Franco

Cargo o función: Periodista

Fecha: 17 de octubre del 2025

Guión de entrevista:

- ¿Qué tan difícil es ejercer el periodismo hoy en Guayaquil?
- ¿De qué manera ha afectado la criminalidad en Guayaquil su labor como periodista?
- ¿Cuáles fueron sus primeras experiencias cubriendo la criminalidad en Guayaquil y cómo compara esa etapa con la situación actual?
- Cuando aborda el tema de la criminalidad, ¿lo hace por directrices externas o por decisión propia?
- ¿Ha recibido amenazas o presiones debido a su trabajo como periodista?
- ¿Qué medidas de protección ha implementado para ejercer el periodismo en este contexto?
- ¿Cómo se vive el ambiente laboral antes, durante y después de cubrir noticias relacionadas con la criminalidad?
- ¿Considera que esta situación ha afectado de alguna manera su vida personal?
- ¿Podría compartir una experiencia que lo haya marcado en el ámbito de la cobertura de la criminalidad en Guayaquil?

- Si tuviera la oportunidad de ser representado en un cortometraje de animación 2D, ¿cómo le gustaría ser representado visualmente?
- ¿Le parece pertinente representar en un cortometraje de animación 2D la problemática de la censura vinculada a la violencia en Guayaquil?
- ¿Qué opina al respecto y qué recomendaría para la realización de ese cortometraje?

Evidencia:

Figura 47 Anexo(2)



Fuente: comunicación personal

Modalidad: Vía Zoom

Consentimiento informado: El entrevistado Milka Franco dejó declarado y expresó su consentimiento informado en la grabación de la entrevista.

ANEXO 3

Entrevista No. 3

Nombre de entrevistado: Susana Moran

Cargo o función: Socia fundadora de la organización Periodistas Sin Cadenas

Fecha: 24 de octubre del 2025

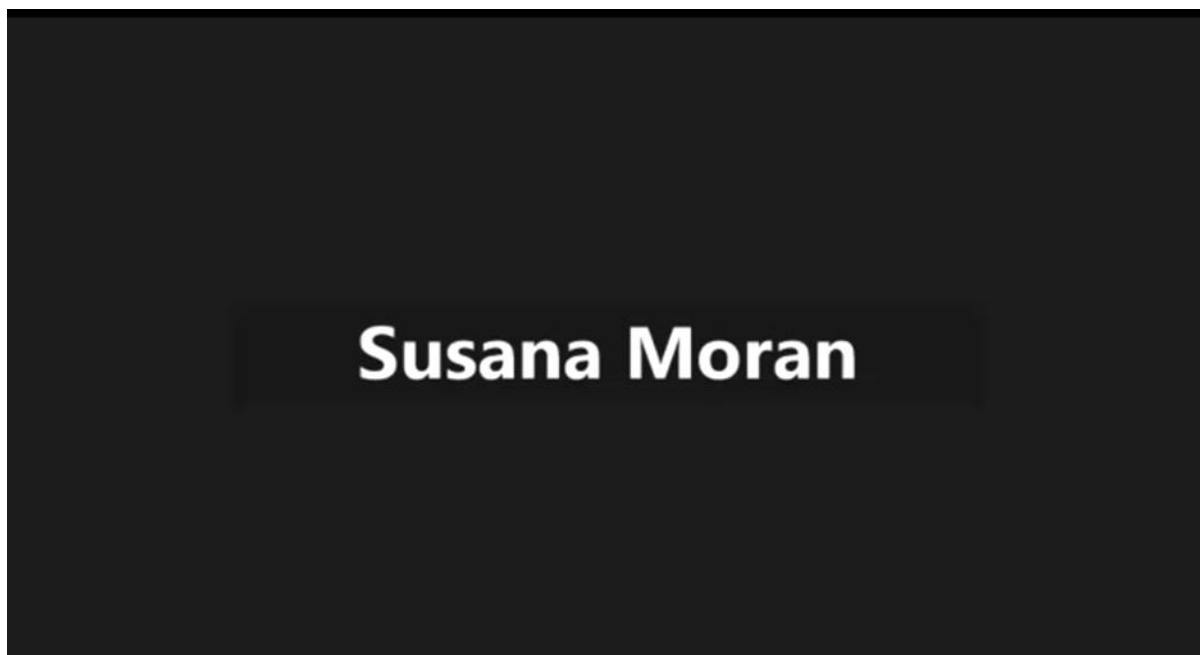
Guión de entrevista:

- Desde la experiencia de la Fundación Periodistas Sin Cadenas, ¿qué aspectos considera más urgentes o sensibles al momento de comunicar la realidad de los periodistas en el contexto de la violencia criminal que afronta Guayaquil?
- A partir del informe Periodismo en el epicentro del crimen organizado en Ecuador: situación de Guayas, ¿qué conclusiones pueden extraerse sobre las percepciones, emociones y sensaciones de los periodistas frente a su ejercicio profesional en este entorno de violencia?
- ¿Considera pertinente que esta problemática sea visibilizada mediante un cortometraje animado en 2D? ¿Cuál es su punto de vista al respecto?
- ¿Qué objetivo comunicacional debería cumplir un cortometraje animado en 2D dentro de una campaña de sensibilización sobre la censura periodística en Ecuador?
- Si los rostros y nombres de los periodistas no pueden mostrarse por razones de seguridad, ¿qué recursos visuales o simbólicos podrían emplearse para transmitir el miedo, la presión o el silencio sin exponer a las fuentes?

- Desde su experiencia en investigación periodística, ¿cómo podría representarse en animación la frontera entre la información y el miedo, es decir, entre lo que se puede y no se puede contar?
- ¿Cuáles son los límites éticos que una producción audiovisual debe considerar para no revictimizar a los periodistas ni banalizar el riesgo que enfrentan?
- ¿Cómo podría transmitirse, a través de la animación, el impacto emocional y psicológico que produce la censura o la autocensura en el ejercicio del periodismo?
- Desde su perspectiva, ¿qué tipo de atmósfera visual o estética podría reflejar con mayor fidelidad el contexto de inseguridad y censura en Guayaquil: un estilo realista, simbólico o una combinación de ambos?
- ¿Considera que los recursos sonoros —como los silencios, las distorsiones de voz o los cortes de transmisión— podrían contribuir a representar la censura en un cortometraje animado?
- En relación con la musicalización, ¿qué tipo de música o propuesta sonora recomendaría?
- ¿Qué otras simbologías podrían emplearse para retratar lugares, escenarios, acciones, personas o roles dentro de la narrativa audiovisual?
- ¿Qué tipo de reacción o reflexión considera que podría generar la difusión de este cortometraje animado en la ciudadanía y en los propios periodistas?
- ¿Cómo podría integrarse un cortometraje de este tipo dentro de estrategias de comunicación o incidencia pública orientadas a fortalecer la defensa de la libertad de prensa?

Evidencia:

Figura 48 Anexo(3)



Fuente: **comunicación personal**

Modalidad: Vía Zoom

Consentimiento informado: La entrevistada Susana Moran dejó declarado y expresó su consentimiento informado en la grabación de la entrevista.

ANEXO 4

Entrevista No. 4

Nombre del entrevistado: Milton Sancán

Cargo o función: Animador digital

Fecha: 12 de febrero del 2026

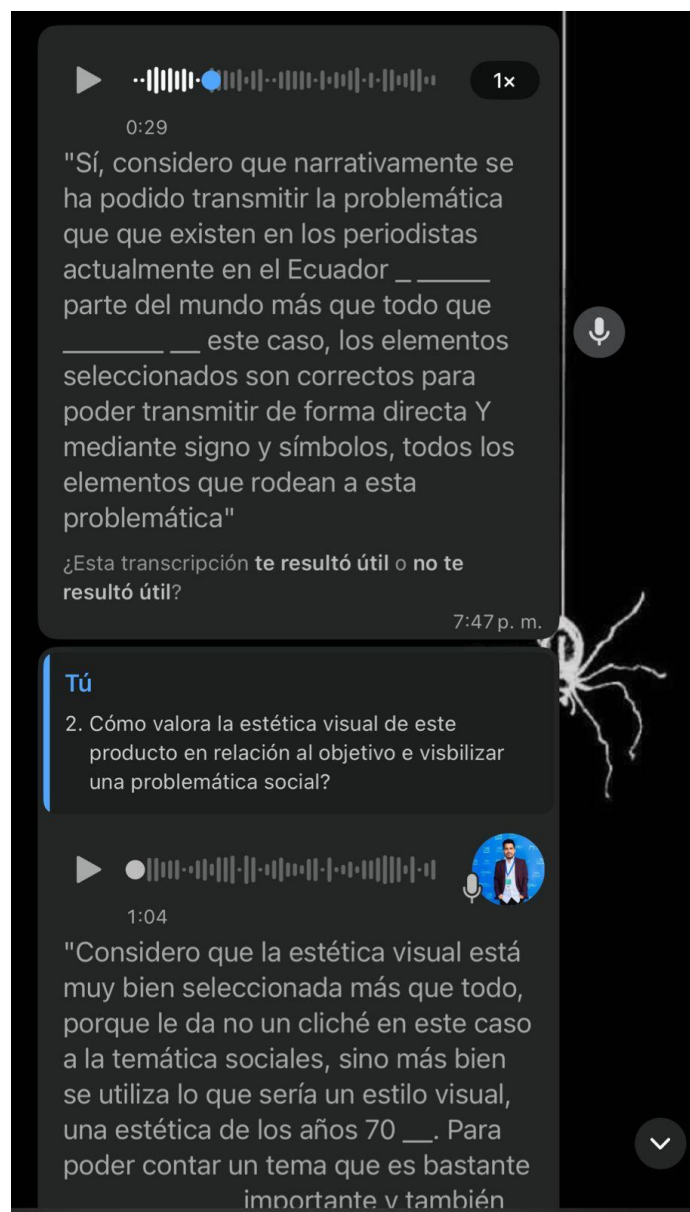
Guión de entrevista:

- ¿Considera que existe coherencia entre la problemática real abordada (la censura periodística en el contexto de violencia criminal) y la narración del cortometraje animado?
- ¿Cómo valora la estética visual del producto en relación con el objetivo de visibilizar una problemática social?
- ¿Cómo valora la musicalización y la sonorización del cortometraje en relación con la historia que se presenta?
- ¿Considera que este producto puede contribuir a la visibilización de la problemática social de la censura periodística? ¿Por qué?
- ¿Qué plataformas o espacios recomienda para su difusión?
- ¿Qué otras recomendaciones o sugerencias puede aportar tras la visualización del producto?

Modalidad: Vía Whatsapp

Evidencia:

Figura 49 Anexo(4)



Fuente: **comunicación personal**

Consentimiento informado: La entrevistada Milton Sancán dejó declarado y expresó su consentimiento informado en la grabación de la entrevista.

ANEXO 5

Entrevista No. 5

Nombre del entrevistado: Víctor Muñoz

Cargo o función: Periodista

Fecha: 18 de febrero del 2026

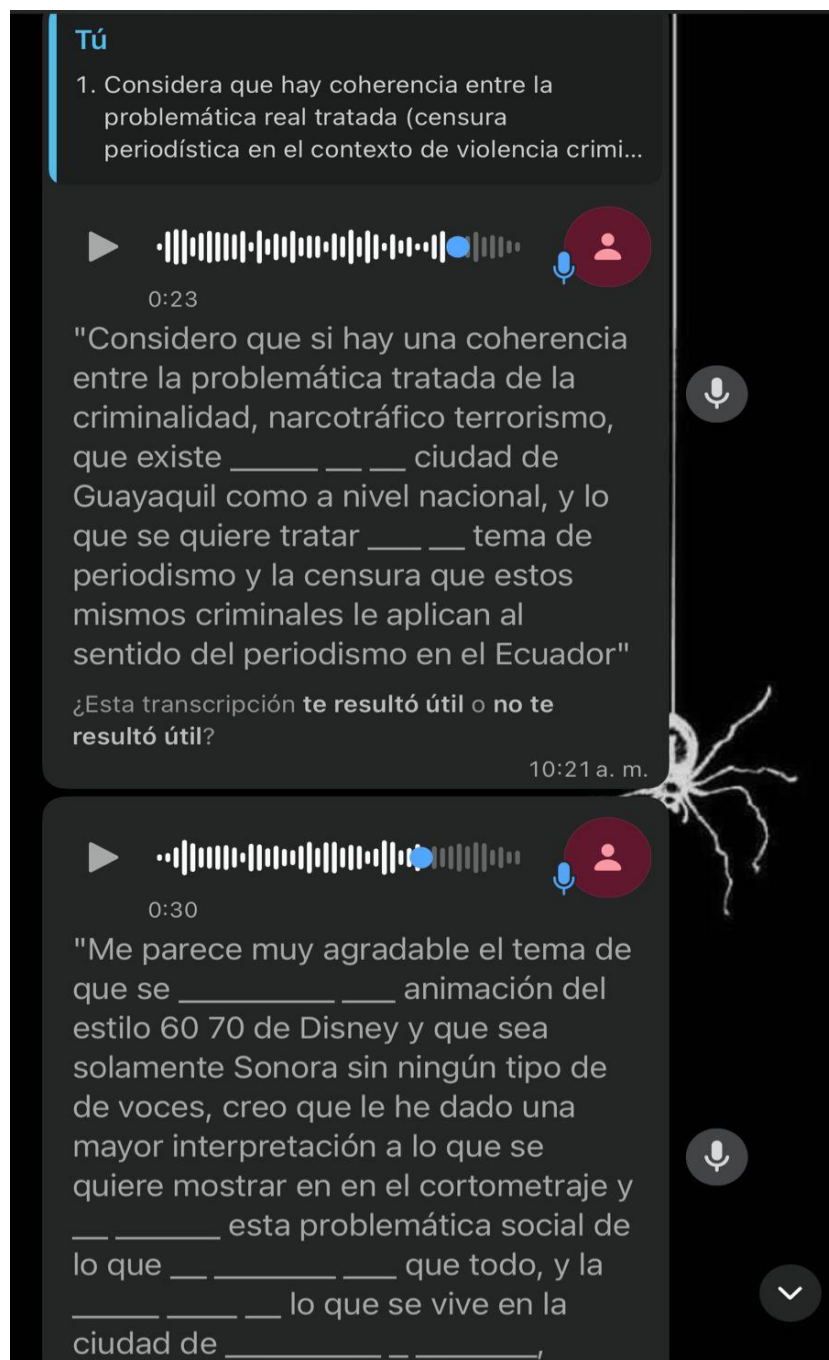
Guión de entrevista:

- ¿Considera que existe coherencia entre la problemática real abordada (la censura periodística en el contexto de violencia criminal) y la narración del cortometraje animado?
- ¿Cómo valora la estética visual del producto en relación con el objetivo de visibilizar una problemática social?
- ¿Cómo valora la musicalización y la sonorización del cortometraje en relación con la historia que se presenta?
- ¿Considera que este producto puede contribuir a la visibilización de la problemática social de la censura periodística? ¿Por qué?
- ¿Qué plataformas o espacios recomienda para su difusión?
- ¿Qué otras recomendaciones o sugerencias puede aportar tras la visualización del producto?

Modalidad: Vía Whatsapp

Evidencia:

Figura 50 Anexo(5)



Fuente: comunicación personal

Consentimiento informado: La entrevistada Victor Muñoz dejó declarado y expresó su consentimiento informado en la grabación de la entrevista.



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Enríquez Zaquinaula, María Belén**, con C.C: **#1150554564** autora del trabajo de titulación: **Cortometraje Animado 2D sobre la censura periodística en el contexto de la violencia criminal en Guayaquil**, 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, **27 de febrero de 2026**

f. 
Enríquez Zaquinaula, María Belén

C.C: 1150554564



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Cortometraje Animado 2D sobre la censura periodística en el contexto de la violencia criminal en Guayaquil.		
AUTOR(ES)	Enríquez Zaquinaula, María Belén		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Murga Tenempaguay, Julia Martha, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad De Artes Y Humanidades		
CARRERA:	Carrera De Licenciatura En Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	27 de febrero de 2026	No. DE PÁGINAS:	97 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación digital, Corto animado, Animación 2d, Medios digitales, Cortometraje.		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Corto animado, animación, periodismo, censura, autocensura, criminalidad.		

RESUMEN/ABSTRACT

La presente investigación desarrolla un cortometraje animado en 2D como una vía de visibilización de la censura periodística en el contexto de la violencia criminal en Guayaquil. Este estudio analiza cómo el aumento de amenazas, agresiones y dinámicas de censura y autocensura afecta el ejercicio profesional del periodismo y restringe el derecho ciudadano a recibir información veraz.

A partir de una investigación teórica sobre libertad de expresión, censura, violencia criminal y la animación 2D como un medio de crítica social, así como de entrevistas a periodistas locales e informes especializados, se construye una propuesta audiovisual de carácter simbólico y metafórico. El cortometraje, dirigido a todo público, busca crear reflexión y conciencia social desde un enfoque artístico.

Se concluye que la animación 2D implica un medio comunicativo eficaz para abordar problemáticas sociales complejas, permitiendo representar realidades sensibles sin exponer directamente a sus protagonistas y aportando a la reflexión sobre la libertad de prensa en contextos de violencia.

ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593 982833416	E-mail: enriquezb0597@gmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Cabanilla Urrea, Sara Maria Auxiliadora	
	Teléfono: +593 98 451 1945	
	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):	