



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

TEMA:

**Cortometraje stop motion para la representación del
insomnio en estudiantes de Animación Digital**

AUTORAS:

**Sabando Vivas, Kristel Helena
Mora Betancourth, Marcia Isabel**

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

TUTOR:

Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.

Guayaquil, Ecuador

3 de septiembre del 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Sabando Vivas, Kristel Helena**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Moreno Díaz, Víctor Hugo. PhD.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Mora Betancourth, Marcia Isabel**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Moreno Díaz, Víctor Hugo. PhD.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Sabando Vivas, Kristel Helena**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de Animación Digital** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026

LA AUTORA

f. _____
Sabando Vivas, Kristel Helena



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Mora Betancourth, Marcia Isabel**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de Animación Digital** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026

LA AUTORA

f. _____

Mora Betancourth, Marcia Isabel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Sabando Vivas, Kristel Helena**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de Animación Digital**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026

LA AUTORA:

f. _____
Sabando Vivas, Kristel Helena



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Mora Betancourth, Marcia Isabel**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de Animación Digital**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 3 días del mes de septiembre del año 2026

LA AUTORA:

f. _____
Mora Betancourth, Marcia Isabel

REPORTE DE COMPILATIO

Guayaquil, 28- 08 – 2026

Víctor Hugo Moreno Díaz, Phd.

Director

CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

Presente

Estimado director,

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 el/los estudiantes MORA BETANCOURTH MARCIA ISABEL; SABANDO VIVAS KRISTEL HELENA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



Certificado de análisis

Compilatio Magister+ | UCSG-EC- Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de animación digital -
MORA MARCIA y SABANDO KRISTEL

ID : 106fd8a6b4c9a5ddcb9ada5b35d6810590d2f1ef



<1%

Textos
sospechosos

Nombre del fichero : tesis kristel y isa.txt
Tamaño del archivo original : 71,46 MB
Número de palabras : 11.971

Depositante : Milton Elías Sancán Lapo
Fecha de depósito : 26 de agosto de 2026
Tipo de carga : interface
fecha de fin de análisis : 26 de agosto de 2026

Atentamente,

Milton Sancán L, PhD.

Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

A Dios, por la fuerza y la guía en este camino.

A mi mamá y a mi papá, por enseñarme el valor del esfuerzo y por creer siempre en mí, incluso cuando el camino se ponía difícil.

A mis dos hermanos, por su complicidad y su compañía.

A mis amigos, por regalarme momentos de desahogo, por la buena energía y por hacer este proceso mucho más ligero.

Gracias de corazón.

Mora Betancourth, Marcia Isabel

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer, en primer lugar, a mis padres, por su apoyo durante todo el proceso de realización de este trabajo. Gracias por motivarme a continuar hasta alcanzar esta meta.

A mi hermana, que estuvo para sacarme una sonrisa cuando podía, por su apoyo y por siempre creer en mí.

A mis amigos, por acompañarme durante esta etapa universitaria, por las experiencias compartidas, las conversaciones, las risas y por hacer que este camino fuera más llevadero.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de una u otra manera, aportaron a la realización de este proyecto y contribuyeron a que pudiera llegar hasta este momento.

Sabando Vivas, Kristel Helena.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi mamá y papá, por su apoyo durante todo este camino. Gracias por acompañarme en cada etapa, por confiar en mí incluso en los momentos en los que yo misma dudé y por brindarme siempre su amor y apoyo para poder alcanzar esta meta.

Este logro también es de ustedes, porque detrás de cada esfuerzo, cada desvelo y cada dificultad sé que ustedes confiaban en que lo lograría.

Con todo mi amor y gratitud, este trabajo es para ustedes.

Sabando Vivas, Kristel Helena.

DEDICATORIA

A mi mamá y a mi papá, por su respaldo y por estar conmigo a su manera en este largo recorrido.

Gracias por el esfuerzo para sacarme adelante, y por cada pequeño empujón que me dio el impulso necesario para llegar hasta la meta.

Este logro también es de ustedes.

Mora Betancourth, Marcia Isabel



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo. PhD.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcda. Galarza Álava, Valeria Maria, Mgtr.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Crista, Msc.
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.

TUTOR

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	4
1.1 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.4 OBJETIVO GENERAL	6
1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	7
1.7 MARCO CONCEPTUAL	11
1.7.1 Tipo de investigación	11
1.7.2 Representación simbólica del insomnio en el relato animado	11
1.7.3 Narrativa audiovisual.....	13
1.7.4 Lenguaje del stop motion	14
1.7.5 Claridad comunicativa	15
1.7.6 Elementos expresivos	17
1.7.7 Estabilidad y control de cámara	18
1.7.8 Iluminación en stop motion.....	19
1.7.9 Diseño de producción	21
1.7.9 Diseño sonoro y atmósfera auditiva	22
CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
2.1 Descripción del producto	23
2.1.1 Título del corto	24
2.1.2 Ficha técnica	24
2.2 Descripción del público objetivo	25
2.2.1 Selección del público objetivo	25

2.2.2 Adaptación del contenido.....	26
2.3Pre-producción	26
2.3.1 Historia	27
2.3.2 Guion	28
2.3.3 Narrativa.....	30
2.3.4 Storyboard	31
2.4 Producción	37
2.4.1 Construcción de personajes, escenografía y elementos	37
2.4.2 Configuración de cámara	38
2.4.3 Preparación del personaje.....	39
2.4.4 Elaboración de la animación.....	39
2.5 Postproducción.....	40
2.5.1 Montaje y edición	40
2.5.2 Efectos y composición.....	41
2.5.3 Sonido	42
2.6 Validación del producto	42
CONCLUSIONES	43
Recomendaciones	46
Anexos.....	49
.....	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla de contenido 1	24
-----------------------------------	-----------

ÍNDICE DE IMÁGENES

Ilustración 13 – Storyboard.....	36
Ilustración 14 - Proceso de construcción de la marioneta	37
Ilustración 15 - Construcción del escenario.....	38
Ilustración 16 - Configuración de la cámara.....	38
Ilustración 17 - Preparación del personaje.....	39
Ilustración 18 - Proceso de animación.....	40
Ilustración 19 - proyecto en Premiere	41
Ilustración 20 – proyecto en After Effects	41
Ilustración 21 - Elemento trabajado en Photoshop.....	42
Ilustración 22 – evaluación del producto.....	43
Ilustración 23 - entrevistas.....	49
Ilustración 24 – entrevista.....	49
Ilustración 25 – entrevistas	50
Ilustración 26 – entrevistas	50

RESUMEN

El presente trabajo de investigación-creación aborda la representación del insomnio en estudiantes universitarios de Animación Digital mediante la producción de un cortometraje realizado con la técnica de stop motion. El proyecto surge a partir de la necesidad de explorar recursos audiovisuales que permitan comunicar de manera simbólica experiencias relacionadas con la dificultad para conciliar el sueño, el cansancio y la repetición de las actividades durante la noche. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un alcance descriptivo y un método orientado al desarrollo de un producto audiovisual animado. Para ello, se realizó una revisión documental y un análisis de referentes relacionados con el insomnio, la narrativa audiovisual y la animación stop motion. El proceso creativo comprendió las etapas de preproducción, producción y postproducción, incorporando recursos como la repetición, la iluminación, el movimiento, la composición, el diseño de personajes y escenarios, y el sonido para construir la atmósfera narrativa del cortometraje Loop. Asimismo, se contó con asesorías especializadas y una validación profesional del producto terminado. Como resultado, se desarrolló un cortometraje que integra los recursos propios del stop motion con una propuesta narrativa y visual orientada a representar simbólicamente la experiencia del insomnio.

Palabras clave: Insomnio; estudiantes universitarios; animación stop motion; investigación-creación; narrativa audiovisual; representación simbólica.

ABSTRACT

The present research-creation project addresses the representation of insomnia in university students majoring in Digital Animation through the production of a short film created using the stop-motion technique. The project arose from the need to explore audiovisual resources that allow experiences related to difficulty falling asleep, fatigue, and the repetition of nighttime activities to be communicated symbolically. The research was developed using a qualitative approach, with a descriptive scope and a method focused on the development of an animated audiovisual product. A documentary review and an analysis of references related to insomnia, audiovisual narrative, and stop-motion animation were conducted. The creative process included the pre-production, production, and post-production stages, incorporating resources such as repetition, lighting, movement, composition, character and set design, and sound to construct the narrative atmosphere of the short film **Loop**. Specialized consultations and a professional validation of the finished product were also carried out. As a result, a short film was developed that integrates the characteristics of stop-motion animation with a narrative and visual proposal aimed at symbolically representing the experience of insomnia.

Keywords: Insomnia; university students; stop-motion animation; research-creation; audiovisual narrative; symbolic representation

INTRODUCCIÓN

Dentro de la formación en disciplinas artísticas y audiovisuales, los procesos de aprendizaje exigen extensas jornadas en el uso permanente de estaciones de trabajo digitales para proyectos de alta complejidad, lo que suele derivar en dinámicas de producción nocturna (Bei et al., 2015; Owens, 2017). Ante esto, surge la pertinencia de diseñar un producto audiovisual de corta duración que, a través de la empatía, estética y narrativa, funcione como un medio de comunicación visual capaz de conectar con el espectador y generar una reflexión.

La animación constituye un lenguaje audiovisual dotado de expresividad única, la cual otorga un control absoluto sobre el diseño del espacio, la manipulación del tiempo y la transformación de las formas (Wells, 2013). En el ámbito de la investigación-creación artística se valida como un formato para materializar conceptos abstractos y escena metafóricas, utilizando los recursos estéticos de la imagen para construir narrativas de gran impacto visual y comunicativo.

El proyecto se inserta en esta línea de producción cinematográfica mediante el desarrollo de un cortometraje animado en la técnica tradicional de stop motion, tomando como eje la representación de las vivencias de desvelo y cansancio recurrente en los estudiantes de la carrera de animación digital de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

El núcleo de esta investigación radica en la exploración de las capacidades expresivas que ofrece el stop motion como lenguaje cinematográfico puro. A lo largo de las fases de preproducción, producción y postproducción, el proyecto analiza metodológicamente cómo la imperfección física de una marioneta moldeada con un esqueleto de alambre de cobre, esponja y lana interactúa con la rigidez geométrica de maquetas a escala construidas en cartón, palitos de madera y madera de balsa.

La manipulación del timing cuadro por cuadro se articula de forma armónica para construir una narrativa visual capaz de representar un estado psicológico complejo como el insomnio (Furniss, 2016; Harvey, 2011). Asimismo, se

aborda la propuesta lumínica del set a través del uso de la luz como un vector dramático clave para escenificar la atmósfera de la vigilia nocturna y reforzar la carga emocional de la historia. Estos recursos se integran de manera coherente para generar una experiencia audiovisual que favorezca la empatía y la reflexión del espectador, documentando la construcción de una pieza animada ecuatoriana de alto rigor técnico.

A partir de esta perspectiva, el desarrollo del cortometraje contempla la articulación de diferentes elementos propios de la producción audiovisual, donde cada decisión técnica y artística responde a la intención de representar las experiencias asociadas al desvelo. La construcción física de los personajes y escenarios permite establecer una relación directa entre la materialidad de la obra y el estado emocional que se busca comunicar. De igual manera, la composición de los planos, la iluminación, el movimiento y el ritmo de la animación son utilizados como herramientas narrativas que permiten construir progresivamente la atmósfera del cortometraje.

La propuesta también considera la importancia de trasladar una problemática vinculada al contexto académico hacia un lenguaje audiovisual accesible para el espectador. En este sentido, el cortometraje no pretende presentar el insomnio desde una descripción informativa, sino generar una experiencia visual que permita reconocer sensaciones relacionadas con el cansancio, la permanencia de la vigilia y la dificultad para desconectarse de las actividades cotidianas. La animación stop motion posibilita abordar estas experiencias mediante recursos simbólicos que pueden transformar un espacio cotidiano en una representación visual del estado interno del personaje.

Finalmente, el cortometraje busca aportar desde el campo de la Animación Digital una propuesta que vincule una problemática presente en el contexto universitario con las posibilidades expresivas de una técnica tradicional de animación. A través de la construcción manual de sus elementos, la captura cuadro por cuadro y el tratamiento posterior de la imagen y el sonido, **Loop** plantea una aproximación audiovisual al insomnio que prioriza la experiencia, la representación simbólica y la construcción de una atmósfera capaz de generar identificación y reflexión en el espectador.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de Animación Digital.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La problemática del descanso es sumamente severa en el contexto universitario local. De acuerdo con un estudio científico realizado en la ciudad de Guayaquil centrado en evaluar la higiene del sueño en entornos de educación superior, se determinó que un alarmante 61% de la población estudiantil duerme menos de las 8 horas diarias recomendadas, identificando al insomnio como la alteración del descanso más recurrente, detonada principalmente por factores emocionales, estrés académico y conductas nocturnas inadecuadas (Soriano Vélez et al. 2025).

En la carrera de animación digital de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG), esta situación puede relacionarse con el uso prolongado de pantallas digitales para actividades como el modelado, renderizado y edición, así como con procesos de producción manual que requieren tiempo y dedicación. Las entrevistas realizadas a un grupo de estudiantes permitieron identificar experiencias relacionadas con jornadas de trabajo nocturnas y reducción del tiempo destinado al descanso.

Pese a la gravedad de estos indicadores, en los entornos creativos y de las artes de la representación existe una marcada tendencia histórica a normalizar o incluso romantizar la privación del sueño bajo el mito de la vocación y el sacrificio artístico (Bei et al., 2015; Owens, 2017), lo que invisibiliza el agotamiento y el deterioro físico de los estudiantes, dificultando reconocer el impacto que estas prácticas tienen sobre su bienestar y en este contexto, el problema no se limita únicamente a la presencia del insomnio dentro de la población estudiantil, sino también a la forma en que esta

experiencia puede ser comprendida y representada mediante recursos propios de la animación.

La dificultad para conciliar el sueño, el cansancio acumulado y la permanencia de la actividad mental durante la noche constituyen experiencias subjetivas que no siempre pueden comunicarse de manera efectiva mediante una representación audiovisual literal. Por ello, surge la necesidad de explorar recursos visuales capaces de transformar estas experiencias internas en elementos perceptibles para el espectador.

La situación toma mayor relevancia dentro de la formación en Animación Digital debido a los propios procesos de creación que pueden involucrar una combinación de actividades digitales y manuales en períodos prolongados de trabajo. Modelar, animar, editar, renderizar, construir escenarios o preparar una producción física son actividades que demandan tiempo y dedicación, pudiendo extenderse fuera de los horarios académicos establecidos.

Desde la teoría de la animación, Wells (2013) sostiene que este lenguaje posee capacidades expresivas avanzadas, un control absoluto del tiempo y la capacidad de construir deconstrucciones metafóricas de la realidad. No obstante, en diversas producciones audiovisuales sobre el agotamiento estudiantil se tiende frecuentemente a una representación literal —limitada a mostrar al personaje inmóvil en cama mirando al techo—, desaprovechando los recursos simbólicos que ofrece el medio animado. Si bien existen investigaciones previas sobre el stop motion, en la producción académica local aún resulta escaso el análisis práctico e integrado de cómo las decisiones de diseño de producción, la construcción de sets y el rodaje interactúan bajo una metodología de investigación-creación para materializar estados humanos abstractos

En consecuencia, el reto artístico de este proyecto consiste en explorar cómo la articulación de la técnica artesanal del stop motion —mediante la construcción de la marioneta, las maquetas, la iluminación del set y el control del movimiento cuadro por cuadro— permite comunicar visualmente la experiencia del insomnio y el agotamiento estudiantil. Estos recursos se integran para construir una narrativa visual que permita representar

sensaciones relacionadas con la vigilia, el cansancio y la repetición de las actividades nocturnas.

Por esta razón, el proyecto plantea la necesidad de desarrollar una propuesta audiovisual que no se limite a mostrar las consecuencias visibles del cansancio, sino que explore cómo la técnica stop motion puede convertirse en una herramienta para representar simbólicamente la experiencia del insomnio. La manipulación cuadro por cuadro, la construcción manual de la marioneta, las características físicas de los materiales, la transformación del espacio y el uso expresivo de la iluminación constituyen recursos que pueden articularse para construir una experiencia narrativa relacionada con la vigilia y el agotamiento.

El problema de investigación es determinar de qué manera el stop motion puede utilizar sus características materiales y expresivas para representar simbólicamente las experiencias de insomnio y agotamiento asociadas a las dinámicas académicas de los estudiantes de Animación Digital de la UCSG. La propuesta busca responder a esta problemática mediante la creación de Loop, un cortometraje que articula investigación y producción audiovisual para explorar las posibilidades del lenguaje stop motion como recurso de comunicación y reflexión.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera los recursos narrativos, estéticos y técnicos de la animación stop motion permiten representar simbólicamente la experiencia del insomnio en estudiantes de la carrera de animación digital de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil?

1.4 OBJETIVO GENERAL

Producir un cortometraje animado en stop motion para representar simbólicamente la experiencia del insomnio en estudiantes de la carrera de animación digital de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Identificar** los elementos narrativos, visuales y simbólicos asociados al insomnio en estudiantes de Animación Digital, a partir de la revisión documental, criterios de expertos y referentes audiovisuales.
- **Diseñar** y producir un cortometraje stop motion de corta duración, desarrollando la totalidad de sus fases de preproducción, producción y postproducción (guion, storyboard, maquetas, marionetas, iluminación, animación cuadro por cuadro y edición).
- **Validar** el cortometraje producido con un docente, experto en animación como profesional de apoyo, considerando su claridad narrativa, coherencia estética, pertinencia técnica y capacidad comunicativa.

1.6 JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto propone la creación de un cortometraje en la técnica de stop motion con el objetivo de representar de manera simbólica las experiencias del insomnio y el desvelo en los estudiantes de la carrera de animación digital. Esta problemática es una consecuencia directa del ritmo acelerado de las entregas académicas, las presiones por cumplir con estándares elevados y la constante sobreexposición a estímulos digitales nocturnos que alteran los ritmos biológicos de descanso (Bei et al., 2015; Owens, 2017).

La pertinencia de este trabajo radica en utilizar la animación no como un simple soporte decorativo, sino como una metodología de investigación-creación que valida la capacidad de la técnica táctil para materializar conceptos abstractos, sensaciones de culpa, distracción y colapso emocional.

Este proyecto presenta un enfoque cualitativo, debido a que se centra en comprender y representar una experiencia subjetiva mediante recursos narrativos, visuales, sonoros y técnicos propios de la animación. El interés principal no se encuentra en la medición estadística de la problemática, sino

en la exploración de sus características y en la manera en que estas pueden ser transformadas en una propuesta audiovisual.

El valor fundamental y diferenciador de la propuesta se centra en la explotación exhaustiva de los elementos de la puesta en escena que caracterizan de manera exclusiva al cine de animación cuadro por cuadro. A diferencia de los entornos virtuales puros o la animación digital en tres dimensiones, el stop motion carga al film de una dimensión alegórica y profunda a través de su imperfección.

Las texturas de los materiales y la manipulación física de la marioneta permiten establecer una relación visual entre la materialidad de la obra y el desgaste asociado a la falta de descanso (Furniss, 2016; Wells, 2013).

Existe una analogía directa entre el desgaste material de la marioneta manipulada fotograma a fotograma y el deterioro físico del insomnio. Asimismo, la deformación controlada de la geometría de los objetos dentro de las maquetas a escala permite que el diseño de producción actúe como una extensión de la psique del personaje, representando visualmente los momentos de caos mental, distorsión espacial y evasión que acompañan a la procrastinación nocturna.

Como parte del desarrollo del proyecto, se realizó una asesoría profesional con **Jossie Lara**, vinculada al área de animación, con el propósito de recibir orientación sobre aspectos técnicos y creativos relacionados con la producción del cortometraje en stop motion. Durante la asesoría se abordaron aspectos relacionados con la planificación de la producción, la construcción y manipulación de la marioneta, la organización del escenario, la estabilidad de la cámara, la iluminación y la continuidad entre las capturas.

Las recomendaciones recibidas fueron incorporadas al proceso de producción mediante una mayor atención a la estabilidad del equipo de captura, la continuidad de la iluminación, la organización previa de las acciones y la precisión de los movimientos entre fotogramas. De esta manera, la asesoría contribuyó a fortalecer la planificación y ejecución técnica del cortometraje y a

mantener una relación coherente entre las decisiones de producción y la intención narrativa de la obra.

Asimismo, sus recomendaciones permitieron reforzar la importancia del control técnico durante la producción de stop motion, especialmente en aspectos como la estabilidad de la cámara, la continuidad de la iluminación, la organización del set y la precisión de los movimientos entre fotogramas. Estos criterios fueron considerados durante el desarrollo del corto con el propósito de mantener una continuidad visual y fortalecer la intención narrativa de cada escena. De esta manera, el acompañamiento profesional de Lara funciona como un aporte especializado que vincula los conocimientos adquiridos durante la formación académica con las exigencias técnicas y creativas propias de la producción de animación.

La manipulación del tiempo cinematográfico mediante el timing mecánico y el uso deliberado de estructuras cíclicas o bucles de movimiento (loop) en la marioneta permiten traducir formalmente la percepción del tiempo estancado, denso e interminable documentada en los estados de alteración del sueño (Harvey, 2011).

Al subvertir la fluidez del tiempo convencional, el cortometraje encierra al espectador en la misma circularidad asfixiante que experimenta el estudiante durante la madrugada.

Del mismo modo, la propuesta lumínica del proyecto se justifica al plantear un contraste dramático y evolutivo dentro del set, mutando de una luz diurna natural y difusa hacia una iluminación cenital y contrastada. Este ambiente nocturno estará dominado por el espectro cian y la luz azul fría proveniente de las pantallas de los dispositivos, funcionando de forma simbólica.

La estructura narrativa de *Loop* utiliza la repetición de acciones y movimientos cíclicos para representar la sensación de permanencia y repetición asociada con las jornadas de vigilia. Este recurso permite relacionar el propio concepto de “loop” con la experiencia narrativa de la protagonista, en la que las actividades nocturnas se repiten y contribuyen a construir una sensación de continuidad y agotamiento (Harvey, 2011). Esto fortalecido por las

experiencias contadas por los estudiantes de la carrera de Animación Digital, a los cuales se les pregunto sobre su experiencia con el insomnio y a que creían que se debía la fuente de este mismo, llegando a la misma conclusión, este se presenta cuando están cansados y estresados por las extensas horas de trabajo, presión con plazos de entrega, incluso cuando su rutina no pareciera cambiar.

Desde el punto de vista académico y profesional, el aporte de esta investigación se concentra en documentar detalladamente un proceso riguroso y sistemático de diseño, preproducción, producción y postproducción animada dentro del contexto universitario, sirviendo como una guía metodológica para futuros creadores.

De manera complementaria, se realizó una asesoría con **Lidia Parrales**, con el propósito de obtener una orientación especializada relacionada con la representación del corto y las experiencias asociadas a la falta de descanso. Su participación permitió incorporar una perspectiva externa al campo de la animación para evitar que la representación audiovisual del tema se construyera únicamente desde una interpretación artística.

Los aportes recibidos durante la asesoría fueron considerados principalmente en la construcción narrativa y conceptual del cortometraje. A partir de sus observaciones, se tomó en cuenta la importancia de representar el cansancio, la dificultad para desconectarse y la repetición de las actividades nocturnas de manera coherente con la temática abordada, evitando presentar el insomnio únicamente como una situación de cansancio físico.

Estos criterios fueron utilizados como referencia durante la elaboración del guion, la construcción de las acciones de la protagonista y la definición de los recursos visuales empleados para representar progresivamente el agotamiento. Este puente interdisciplinario garantiza firmemente un tratamiento responsable, respetuoso y fundamentado del tema del insomnio; sin embargo, se recalca que el núcleo de la investigación, las variables analizadas, la propuesta metodológica y la resolución final de la tesis se mantienen estrictamente en el campo de la creación artística, técnica y audiovisual propia de la Animación Digital stop motion.

1.7 MARCO CONCEPTUAL

1.7.1 Tipo de investigación

El presente proyecto corresponde a una investigación-creación, debido a que articula un proceso de investigación con la producción de un cortometraje animado en stop motion. La investigación permite recopilar, analizar y organizar información relacionada con el insomnio, la narrativa audiovisual y la animación, mientras que el proceso creativo utiliza estos conocimientos para desarrollar el producto audiovisual **Loop**. De esta manera, la creación del cortometraje constituye parte del proceso mediante el cual se exploran las posibilidades expresivas del stop motion para representar simbólicamente el insomnio.

La investigación presenta un enfoque cualitativo, debido a que busca comprender y representar una experiencia subjetiva mediante recursos narrativos, visuales, sonoros y técnicos. El interés del proyecto no se centra en realizar una medición estadística del fenómeno, sino en analizar características relacionadas con la experiencia del insomnio y trasladarlas a una propuesta audiovisual mediante el lenguaje del stop motion.

1.7.2 Representación simbólica del insomnio en el relato animado

La representación simbólica constituye un recurso narrativo y audiovisual mediante el cual conceptos, emociones o experiencias subjetivas son comunicados a través de signos, metáforas e imágenes, sin recurrir necesariamente a una representación literal de la realidad. Esta capacidad de abstracción permite representar experiencias internas que no siempre pueden visualizarse de manera literal y facilita que el espectador interprete los significados construidos mediante los recursos audiovisuales.

En el ámbito cinematográfico, este tipo de representación permite expresar fenómenos internos difíciles de visualizar directamente, como los estados emocionales, los conflictos psicológicos o las alteraciones de la percepción. De esta manera, el lenguaje audiovisual actúa como un puente entre el mundo tangible y la psique de los personajes, materializando miedos, angustias y

pensamientos obsesivos a través del uso estratégico de la luz, el color y la composición en el encuadre (Wells, 2013).

Dentro de la animación, la representación simbólica adquiere un papel relevante debido a la libertad que ofrece este lenguaje para transformar personajes, objetos, espacios y tiempos narrativos con fines expresivos. Según Wells (2013), la animación posee la capacidad de romper las limitaciones del realismo y construir universos donde los elementos visuales funcionan como metáforas que comunican significados complejos.

En este sentido, la metamorfosis y la manipulación de las leyes físicas tradicionales permiten exteriorizar procesos mentales invisibles, dotando de forma y volumen a conceptos que, de otro modo, resultarían inabarcables desde un enfoque estrictamente clínico o realista.

En el caso del insomnio, la representación simbólica permite abordar una condición que trasciende la simple ausencia de sueño. Harvey (2011) explica que las personas que experimentan insomnio suelen presentar alteraciones en la percepción del tiempo, pensamientos repetitivos, agotamiento físico y una constante activación cognitiva, aspectos que pueden ser comunicados mediante recursos visuales y narrativos sin necesidad de recurrir a explicaciones verbales o médicas.

El peso de la vigilia prolongada puede traducirse en sombras opresivas o espacios distorsionados, evidenciando cómo la falta de descanso fragmenta la identidad y la noción del entorno que rodea al individuo (Harvey, 2011).

Asimismo, Furniss (2016) señala que la animación constituye un medio particularmente eficaz para representar experiencias subjetivas debido a la posibilidad de manipular el movimiento, el espacio, las proporciones y el ritmo de la imagen. Estas características convierten a la animación en un lenguaje apropiado para comunicar fenómenos abstractos desde una perspectiva artística.

En *Loop*, esta representación simbólica se aplica mediante la repetición de acciones, la transformación del espacio, la iluminación y el comportamiento

de la protagonista, recursos que permiten representar el cansancio y la vigilia sin recurrir a una explicación literal del insomnio.

Por tanto, la representación simbólica puede entenderse como el proceso mediante el cual los recursos audiovisuales permiten transmitir significados relacionados con estados internos, favoreciendo la interpretación del espectador y la construcción de experiencias visuales con alto contenido emocional por consiguiente, la metáfora visual se consolida como una herramienta indispensable en el diseño de proyectos que buscan desestigmatizar y visibilizar trastornos del sueño, apelando a la sensibilidad estética antes que a la exposición literal.

1.7.3 Narrativa audiovisual

La narrativa audiovisual es el conjunto de recursos expresivos mediante los cuales una obra cinematográfica organiza imágenes, sonidos, acciones y tiempos con el propósito de construir un relato y transmitir significados al espectador. A diferencia de la narrativa literaria, este tipo de lenguaje comunica principalmente a través de elementos visuales y sonoros, permitiendo que la historia se desarrolle mediante la interacción entre personajes, espacios, iluminación, montaje, composición y movimiento (Bordwell & Thompson, 2017).

En el cine y la animación, la narrativa audiovisual constituye el eje estructural que organiza la secuencia de acontecimientos y determina la forma en que el espectador interpreta las emociones, conflictos y transformaciones presentes en la obra. Según Wells (2013), la animación posee una capacidad narrativa particular al permitir alterar libremente el espacio, el tiempo y las leyes físicas, facilitando la representación de experiencias subjetivas y conceptos abstractos mediante recursos simbólicos.

Esta elasticidad del medio subraya su inmenso potencial como vehículo reflexivo, ya que el director puede coreografiar el tiempo cinematográfico para dilatar momentos de tensión o acelerar el ritmo en secuencias de caos interno, ajustándose perfectamente a las necesidades psicológicas de la historia (Wells, 2013).

Asimismo, Bordwell y Thompson (2017) señalan que toda narrativa audiovisual se construye a partir de decisiones relacionadas con la puesta en escena, la composición visual, la temporalidad, el ritmo y el montaje, elementos que trabajan de forma integrada para dirigir la atención del espectador y favorecer la comprensión del mensaje.

En consecuencia, cada plano, corte y transición debe estar fundamentado en una profunda motivación narrativa que fortalezca el desarrollo de los personajes y asegure la continuidad lógica y emocional del relato (Bordwell & Thompson, 2017).

En *Loop*, la narrativa audiovisual organiza las acciones de la protagonista y establece una progresión basada en la repetición de su rutina nocturna. La composición, el ritmo, el montaje y la relación entre imagen y sonido permiten construir progresivamente una atmósfera asociada con el cansancio y la dificultad para desconectarse.

1.7.4 Lenguaje del stop motion

El stop motion es una técnica de animación que consiste en registrar una secuencia de fotografías de objetos físicos manipulados progresivamente para generar la ilusión de movimiento cuando las imágenes son reproducidas de forma continua, este proceso artesanal y meticuloso demanda una precisión técnica exhaustiva, pues el animador debe calcular de manera minuciosa el peso, la trayectoria y el tiempo de cada variación espacial para lograr una cadencia creíble y fluida frente a la cámara (Furniss, 2016).

A diferencia de otras técnicas digitales, el stop motion utiliza materiales tangibles como plastilina, tela, madera, papel, espuma, alambre o resinas, lo que proporciona una dimensión física que influye directamente en la estética de la obra audiovisual (Wells, 2013).

Desde una perspectiva narrativa, el stop motion permite controlar cada uno de los elementos que intervienen en la construcción de la imagen, incluyendo el movimiento de los personajes, la iluminación, la composición, la escenografía y el ritmo temporal. Este control cuadro por cuadro favorece la construcción de relatos altamente expresivos donde cada decisión visual contribuye a la

comunicación del mensaje (Furniss, 2016). El set de grabación se convierte así en un microcosmos donde el animador asume múltiples roles —desde director de arte hasta iluminador—, asegurando que la atmósfera general concuerde íntegramente con el tono psicológico planteado en el guion.

De acuerdo con Wells (2013), la animación stop motion posee una fuerte capacidad metafórica debido a que transforma objetos cotidianos en elementos narrativos cargados de significado. Esta característica ha permitido que numerosos autores empleen esta técnica para representar emociones, conflictos psicológicos y experiencias humanas complejas desde un enfoque artístico. El simple acto de dotar de vida a la materia inerte facilita la representación de lo onírico, lo siniestro y lo melancólico, convirtiendo a los materiales crudos en receptáculos de la vulnerabilidad humana.

En consecuencia, el lenguaje del stop motion puede definirse como el conjunto de recursos técnicos, estéticos y narrativos propios de esta técnica de animación que posibilitan la construcción de discursos audiovisuales mediante la manipulación física de objetos fotografiados cuadro por cuadro.

Estas características se aprovechan mediante la construcción física de la protagonista y el escenario, la manipulación cuadro por cuadro y el uso de materiales tangibles como parte de la propuesta visual. La materialidad del stop motion permite que los elementos físicos del set participen directamente en la construcción de la atmósfera del cortometraje.

1.7.5 Claridad comunicativa

La claridad comunicativa hace referencia a la capacidad que posee un producto audiovisual para transmitir un mensaje de forma comprensible al público objetivo, permitiendo que la intención narrativa sea interpretada adecuadamente por los espectadores. Este concepto no depende únicamente del contenido del mensaje, sino también de la manera en que los elementos audiovisuales se articulan para favorecer su comprensión, en este sentido, evitar la ambigüedad visual innecesaria se vuelve una prioridad cuando el propósito de la obra busca visibilizar un problema puntual, equilibrando la complejidad expresiva con la accesibilidad narrativa.

En el lenguaje cinematográfico, la claridad comunicativa se construye mediante la relación entre la narrativa, la composición visual, el montaje, el sonido y la puesta en escena. Según Wells (2013), la animación debe organizar sus recursos expresivos de forma coherente para que el espectador pueda interpretar las acciones, emociones y significados implícitos dentro del relato.

Furniss (2016) sostiene que la eficacia comunicativa de una producción animada depende de la integración adecuada entre la narrativa visual y los elementos técnicos que conforman la obra. Cuando existe coherencia entre estos componentes, el mensaje puede comprenderse sin necesidad de explicaciones adicionales.

En investigaciones orientadas a la comunicación audiovisual, la claridad comunicativa constituye además un criterio de evaluación que permite valorar si el producto logra transmitir las ideas previstas a su audiencia, aspecto especialmente importante cuando se abordan temáticas sociales o relacionadas con la salud. Al valorar este criterio, se puede determinar si los símbolos utilizados cumplen su cometido orientador o si, por el contrario, desvían la atención hacia formalismos estéticos que terminan diluyendo el mensaje central y socavando la investigación.

En *Loop*, la claridad comunicativa se considera necesaria para que la repetición de las acciones y los cambios progresivos de la protagonista puedan ser interpretados por el espectador como parte de la representación del insomnio. Por ello, la composición, el montaje, la iluminación y el sonido se organizan de manera coherente con la intención narrativa.

Por ello, la claridad comunicativa puede entenderse como una propiedad fundamental del lenguaje audiovisual que facilita la interpretación del contenido mediante el uso organizado y coherente de recursos narrativos, visuales y sonoros. Solo a través de esta precisión compositiva es posible asegurar que la experiencia receptiva sea estimulante a nivel artístico y, al mismo tiempo, completamente inteligible en cuanto al significado de la obra.

1.7.6 Elementos expresivos

Los elementos expresivos corresponden al conjunto de recursos visuales, sonoros y narrativos empleados para comunicar emociones, significados e intenciones dentro de una producción audiovisual. En animación, estos elementos permiten construir la atmósfera narrativa y fortalecer la experiencia del espectador mediante decisiones relacionadas con la composición, el color, la iluminación, el movimiento, la escenografía y el diseño de personajes (Wells, 2013), estos componentes jamás operan de manera aislada, sino que establecen relaciones de interdependencia constante; la modificación de un solo parámetro técnico puede alterar drásticamente el tono emocional de una escena o modificar la interpretación del público.

La iluminación constituye uno de los principales elementos expresivos del lenguaje audiovisual, ya que influye directamente en la percepción del espacio, la creación de ambientes y la construcción del significado dramático de las escenas. Del mismo modo, el color posee una función narrativa al generar asociaciones psicológicas y emocionales que contribuyen a reforzar la intención comunicativa de la obra. En el contexto de alteraciones como el insomnio, paletas cromáticas desaturadas y una iluminación rica en claroscuros, herederos de la estética expresionista, resultan idóneos para evidenciar la fatiga mental y la distorsión del entorno que sufre la protagonista.

Otro elemento fundamental corresponde al diseño del espacio escénico. Según Furniss (2016), la organización de los escenarios, los objetos y la composición visual condicionan la manera en que el espectador interpreta las acciones de los personajes y establece relaciones simbólicas entre ellos y su entorno, un espacio fragmentado, asfixiante o excesivamente vacío no es solo un decorado de fondo, sino que funciona como un espejo visual que proyecta la subjetividad de quien lo habita, convirtiendo la arquitectura del set en una extensión directa del estado mental del personaje.

Así como, el movimiento constituye el recurso esencial de toda producción animada. La velocidad, el ritmo, la continuidad y la temporalidad de las acciones determinan la percepción emocional de la narrativa y permiten enfatizar determinadas situaciones dentro del relato audiovisual. Un

movimiento pausado, errático o pesado puede sugerir a la perfección el letargo derivado de la privación de sueño, operando como un correlato físico que el espectador llega a asimilar de manera casi kinestésica.

En conjunto, los elementos expresivos conforman la base del lenguaje cinematográfico y de la animación, ya que posibilitan la construcción de experiencias audiovisuales capaces de comunicar ideas y emociones mediante recursos visuales organizados de forma intencional.

En *Loop*, estos elementos se integran para construir una atmósfera nocturna y representar progresivamente el cansancio de la protagonista. La iluminación, el color, el movimiento, la escenografía y el sonido funcionan de manera conjunta para reforzar la intención narrativa.

1.7.7 Estabilidad y control de cámara

La cámara constituye uno de los elementos técnicos fundamentales dentro de la producción de animación stop motion, debido a que cada movimiento del personaje se construye mediante una sucesión de fotografías individuales. Por esta razón, cualquier desplazamiento accidental de la cámara puede generar modificaciones visibles entre un fotograma y otro y afectar la continuidad visual de la secuencia. Brierton (2006) señala que el trabajo con stop motion requiere considerar cuidadosamente aspectos relacionados con la posición de la cámara, los lentes, el encuadre y la iluminación, debido a que estos elementos intervienen directamente en la construcción de cada plano.

La estabilidad de la cámara adquiere especial importancia debido a que, a diferencia de la animación digital, el movimiento se produce físicamente sobre un escenario real. La cámara debe permanecer en una posición controlada mientras el animador modifica progresivamente la posición del personaje o de los objetos. Purves (2014) plantea que la cámara forma parte de las herramientas fundamentales del proceso de stop motion y que su utilización debe integrarse con el diseño, la iluminación, el movimiento y la narrativa de la producción.

En este sentido, el control de la cámara no solamente permite mantener la continuidad entre los fotogramas, sino que también posibilita establecer una

composición visual coherente durante toda la escena. La posición, altura, distancia y orientación de la cámara determinan la manera en que el espectador percibe al personaje y el espacio que lo rodea. Por ello, la planificación del encuadre debe realizarse antes de iniciar la captura definitiva para reducir modificaciones accidentales durante el proceso.

Asimismo, la estabilidad resulta especialmente relevante cuando se busca representar estados psicológicos mediante la repetición de acciones. En el presente proyecto, la cámara se mantiene estable durante las secuencias principales para que los cambios producidos en el personaje y en el escenario sean percibidos como consecuencia de la acción narrativa y no como errores de captura. De esta manera, el control técnico de la cámara contribuye a reforzar la sensación de continuidad y permite que la repetición de las actividades la protagonista adquiera mayor claridad visual.

Por lo tanto, la estabilidad de cámara puede entenderse como un recurso técnico y narrativo que permite mantener la continuidad de los planos, controlar la composición y evitar variaciones no intencionales entre fotogramas. En el contexto de este proyecto, su aplicación resulta fundamental para garantizar la coherencia visual de la animación y permitir que los cambios en el personaje, el espacio y el ritmo sean interpretados como parte de la progresión narrativa.

1.7.8 Iluminación en stop motion

La iluminación constituye otro de los elementos fundamentales dentro de la producción de stop motion, debido a que cada fotograma debe conservar condiciones lumínicas coherentes para evitar variaciones visibles durante la reproducción de la secuencia. Brierton (2006) considera la iluminación como uno de los aspectos centrales del trabajo de cámara en stop motion, relacionándola con la posición de la cámara, los lentes y la construcción visual de la escena.

A diferencia de una producción realizada completamente en un entorno digital, el stop motion se desarrolla sobre escenarios y objetos físicos que reciben directamente la luz durante el proceso de captura. Por esta razón, cualquier modificación involuntaria de la fuente luminosa, su intensidad o su posición

puede producir cambios entre fotogramas. La iluminación debe mantenerse controlada durante la captura para conservar la continuidad visual y evitar fluctuaciones que puedan afectar la percepción del movimiento.

Purves (2014) incorpora la iluminación dentro de las herramientas fundamentales del proceso de producción de stop motion y la relaciona con otros elementos como la cámara, el diseño, el color, la edición y la narrativa. Desde esta perspectiva, la iluminación no cumple únicamente una función técnica destinada a hacer visibles los elementos del escenario, sino que también participa en la construcción de la atmósfera y en la comunicación de la intención narrativa.

La iluminación permite establecer contrastes, destacar determinados elementos del encuadre y modificar la percepción emocional de un espacio. En una producción relacionada con el insomnio, estos recursos pueden emplearse para diferenciar los momentos de actividad cotidiana de aquellos asociados con la vigilia nocturna. En el presente proyecto, la utilización de iluminación fría y de fuentes de luz asociadas a dispositivos electrónicos contribuye a construir una atmósfera nocturna y a reforzar visualmente la sensación de aislamiento y cansancio de la protagonista.

Asimismo, la continuidad de la iluminación resulta indispensable durante las secuencias de repetición. Debido a que el cortometraje utiliza acciones que se repiten para representar el carácter cíclico de la rutina nocturna, mantener condiciones lumínicas constantes permite que las variaciones en el personaje y en el escenario sean percibidas como parte de la progresión narrativa. De esta manera, la iluminación funciona simultáneamente como un recurso técnico de continuidad y como un elemento expresivo.

En consecuencia, la iluminación en stop motion puede comprenderse como un recurso técnico, estético y narrativo que permite controlar la visibilidad de los elementos físicos, mantener la continuidad entre fotogramas y construir atmósferas determinadas. Para el presente proyecto, su utilización contribuye a representar visualmente el ambiente nocturno y el progresivo agotamiento de la protagonista, estableciendo una relación entre las condiciones lumínicas del escenario y la experiencia del insomnio.

En *Loop*, la iluminación se utiliza para reforzar la atmósfera nocturna y diferenciar visualmente los momentos asociados con la vigilia. La utilización de fuentes de luz fría y azulada contribuye a representar el aislamiento y el cansancio de la protagonista.

1.7.9 Diseño de producción

El diseño de producción corresponde al proceso de planificación y organización de todos los elementos visuales que conforman la puesta en escena de una producción audiovisual. Comprende el diseño de escenarios, escenografía, utilería, ambientación, iluminación, paleta cromática, texturas y demás componentes que contribuyen a construir la identidad visual de una obra cinematográfica (LoBrutto, 2002).

La articulación metódica de estos factores permite establecer el tono emocional desde el primer fotograma, garantizando que el universo físico donde interactúan los personajes posea verosimilitud y riqueza plástica, lo cual resulta indispensable para sumergir a la audiencia en la diégesis del relato

Su finalidad consiste en generar una propuesta estética coherente con la narrativa, favoreciendo que cada elemento presente en pantalla aporte información sobre el contexto, la atmósfera y el desarrollo dramático de la historia. En este sentido, el diseño de producción no posee únicamente una función decorativa, sino también comunicativa, ya que los espacios, objetos y colores participan activamente en la construcción del significado audiovisual (LoBrutto, 2002).

De este modo, un entorno desordenado, asfixiante o de proporciones alteradas puede revelar mucho más sobre el estado de agitación o letargo la protagonista que un extenso diálogo, convirtiendo a la dirección de arte en un canal primario de exteriorización psicológica (LoBrutto, 2002).

En el caso de la animación, estos principios mantienen la misma importancia, aunque adaptados a la construcción de personajes, maquetas, escenografías y objetos animados. Wells (2013) sostiene que el diseño visual constituye uno de los principales recursos expresivos de la animación, debido a que cada

decisión relacionada con la forma, la textura, el color y la composición influye directamente en la interpretación del espectador, al no depender de locaciones reales preexistentes, el animador cuenta con el control absoluto para esculpir cada centímetro del encuadre, permitiendo que la materialidad de los decorados y los objetos acentúen la carga dramática y refuercen la metáfora central de la obra

En *Loop*, el diseño de producción se aplica mediante la construcción de una habitación que funciona como espacio principal del relato. Los objetos, la distribución del mobiliario, los materiales y la iluminación contribuyen a representar visualmente el contexto cotidiano de la protagonista y su progresivo agotamiento.

1.7.9 Diseño sonoro y atmósfera auditiva

El diseño sonoro comprende el proceso de conceptualización, creación y manipulación de todos los elementos auditivos que integran una obra audiovisual, abarcando los efectos de sala (Foley), ambientes, silencios, banda sonora y diálogos. Lejos de ser un mero acompañamiento de la imagen, el sonido constituye una dimensión narrativa autónoma capaz de expandir los límites del encuadre, dirigir la atención del espectador y moldear profundamente la percepción psicológica del relato (Chion, 1993), a través de lo que Michel Chion denomina el "valor añadido", el sonido enriquece la imagen con información que no está visualmente presente, dotando a la representación gráfica de un significado emocional, rítmico y espacial mucho más complejo y tridimensional

En el contexto de la representación del insomnio, el componente sonoro adquiere una relevancia crítica. La hipersensibilidad sensorial que caracteriza la privación del sueño puede traducirse audiovisualmente mediante la magnificación de sonidos cotidianos —como el tictac de un reloj, el zumbido de un electrodoméstico o el latido del corazón— o mediante el uso opresivo del silencio absoluto. Estos recursos auditivos permiten trasladar al espectador la sensación de aislamiento, ansiedad y alteración temporal que experimenta el individuo durante las horas de vigilia forzada (Harvey, 2011). El uso de sonidos subjetivos (cuyo origen no se visualiza en pantalla) facilita

el acceso directo a la psique del personaje, desdibujando la frontera entre la realidad objetiva y la percepción alterada por el agotamiento.

Adicionalmente, dentro del lenguaje del stop motion, el diseño sonoro cumple una función vital de anclaje de la realidad. En *Loop*, el diseño sonoro complementa la representación visual mediante ambientes, efectos y música que acompañan las acciones de la protagonista. La integración del sonido con la repetición de las actividades nocturnas permite reforzar la sensación de continuidad y contribuir a la construcción de la atmósfera del cortometraje.

CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1 Descripción del producto

El producto desarrollado consiste en un cortometraje de animación stop motion titulado **Loop**. La obra es una representación simbólica de la experiencia del insomnio dentro del contexto de un estudiante de Animación Digital.

La propuesta utiliza un espacio cotidiano, una habitación, para establecer una relación entre el lugar destinado al descanso y las actividades académicas realizadas durante la noche. Dentro de este espacio se incorporan elementos como una cama, escritorio, computadora, dispositivos digitales, objetos personales y diferentes elementos de utilería.

El cortometraje busca representar el insomnio desde una perspectiva visual y simbólica. En lugar de limitarse a mostrar a un personaje que no puede dormir, se utilizan la composición del espacio, el movimiento de la marioneta, la iluminación, los objetos y el manejo del tiempo para construir una experiencia relacionada con el agotamiento.

Esta decisión corresponde al planteamiento de la investigación, que busca aprovechar las posibilidades expresivas de la animación para representar estados humanos abstractos.

2.1.1 Título del corto

El título definitivo del cortometraje es:

Loop

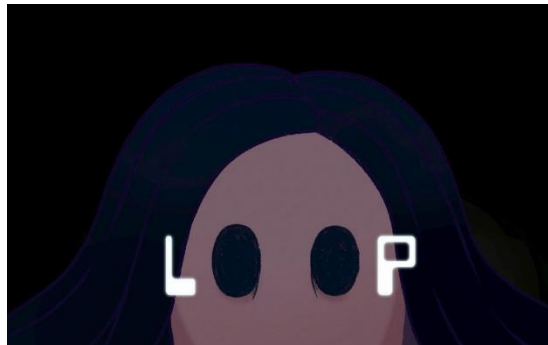


Ilustración 1 - Identidad gráfica del cortometraje

2.1.2 Ficha técnica

Elemento	Descripción
Tipo de producto	Cortometraje animado
Técnica	Stop motion
Género	Cortometraje de temática dramática
Resolución	1920 × 1080 px
Frecuencia de captura	12 fps
Formato de exportación	MP4
Duración	2:09
Producción	stop motion Studio
Postproducción	Adobe After Effects, Adobe Photoshop y Adobe Premiere
Música/composición	Composición de Melanin Otero

Tabla de contenido 1

2.2 Descripción del público objetivo

El cortometraje está dirigido principalmente a **estudiantes universitarios**, con especial atención a los estudiantes de la carrera de animación digital **de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil**.

La selección de este público responde directamente a la problemática planteada en la investigación, debido a que la formación en Animación Digital implica procesos de trabajo que pueden requerir largas jornadas frente a estaciones digitales, además de actividades de producción manual y desarrollo de proyectos audiovisuales.

El público objetivo se encuentra relacionado con un contexto académico caracterizado por la elaboración de proyectos creativos, entregas, actividades prácticas y procesos de producción que requieren planificación y dedicación. Dentro de este contexto, el cortometraje busca generar una representación con la que el espectador pueda establecer una relación de identificación.

La propuesta no busca presentar una explicación médica del insomnio, sino utilizar los recursos propios del lenguaje audiovisual para representar las sensaciones relacionadas con el desvelo, el cansancio y la repetición de una rutina nocturna. Por esta razón, el público puede aproximarse al cortometraje desde una experiencia cotidiana y reconocer elementos presentes en su propio contexto académico.

Asimismo, el producto puede ser dirigido a un público universitario más amplio, debido a que la problemática del descanso y las jornadas prolongadas de estudio no se limita exclusivamente a los estudiantes de Animación Digital. Sin embargo, la propuesta mantiene como público principal a los estudiantes relacionados con el campo de la producción audiovisual y artística.

2.2.1 Selección del público objetivo

La selección del público se encuentra vinculada con el contexto específico en el que surge la problemática investigada. Los estudiantes de Animación Digital constituyen un grupo pertinente debido a las características prácticas y técnicas de su formación.

Dentro de este grupo, el cortometraje busca establecer una comunicación basada en la identificación. Para ello, se utilizan elementos cotidianos como una computadora, el escritorio, ropa, alimentos, bebidas y el espacio de una habitación.

Estos elementos permiten construir una situación reconocible para el espectador y posteriormente transformarla mediante recursos propios de la animación.

2.2.2 Adaptación del contenido

El contenido del cortometraje fue planteado de manera visual y simbólica para facilitar su comprensión sin depender de diálogos extensos. La historia se desarrolla principalmente mediante acciones, repetición, movimiento, iluminación, composición y sonido.

La decisión de utilizar una narrativa visual responde a las características propias del producto y permite que el espectador interprete progresivamente el deterioro del personaje.

La repetición de la rutina constituye uno de los principales mecanismos narrativos. Cada repetición mantiene acciones similares, pero introduce cambios en el comportamiento y apariencia de la protagonista, permitiendo evidenciar su progresivo agotamiento.

2.3 Pre-producción

La etapa de preproducción comprende el conjunto de actividades realizadas antes de la captura definitiva de la animación. En esta fase se establecen los elementos narrativos, visuales y técnicos necesarios para organizar la producción.

Para **Loop**, esta etapa resulta fundamental debido a las características del stop motion. Al tratarse de una técnica basada en la captura progresiva de objetos físicos, es necesario planificar previamente las acciones, posiciones, escenarios y elementos que participarán en cada escena.

La preproducción permite establecer una guía para el proceso posterior y reducir modificaciones durante la captura.

2.3.1 Historia

La historia de **Loop** se centra en un estudiante que permanece durante la noche trabajando frente a su computadora.

Un estudiante de Animación Digital ingresa a su habitación después de una jornada académica y se dispone a trabajar frente a su computadora. Entre distracciones, snacks, bebidas y el desorden acumulado, su rutina se repite una y otra vez: trabajar, scrollear, comer, cambiarse de ropa y volver a empezar. Con cada repetición, el cansancio se hace más evidente y su habitación se convierte progresivamente en un reflejo de su agotamiento.

A medida que la rutina continúa, la protagonista comienza a perder estabilidad, mientras permanece frente a la computadora, finalmente decide romper el ciclo y descansar. Varias versiones de sí mismo aparecen alrededor de él y repiten rápidamente las mismas acciones, representando la acumulación del desgaste provocado por la falta de descanso. Finalmente, la cámara se aleja lentamente de la habitación mientras la protagonista permanece en medio de este ciclo. La puerta se cierra y la pantalla queda completamente en negro. En el silencio final, únicamente se escucha un golpe, dejando al espectador ante el resultado de una rutina marcada por el agotamiento y la privación del sueño.

2.3.2 Guion

El guion establece las acciones que componen la narrativa audiovisual y permite organizar el desarrollo de las escenas.

Inicio

La protagonista guarda una camisa, el cajón es cerrado.

Observa el espacio y recoge basura acumulada.

Entre los elementos recogidos se encuentran fundas de snacks.

Después pasa a andar en el celular.

La alarma suena indicando que ha amanecido y tiene que salir.

Días normales

La protagonista se sienta frente al escritorio.

Enciende su laptop.

Comienza a trabajar.

La acción se desarrolla durante la noche.

Días rápidos – repetición

Después de trabajar, el personaje se levanta.

Busca snacks y comida.

Consume los alimentos.

Posteriormente regresa al escritorio.

El personaje vuelve a trabajar frente a la computadora.

Suena una alarma.

Deja nuevamente la habitación desordenada y la basura acumulada.

Sale del cuarto.

Agotamiento

A medida que las repeticiones avanzan, la protagonista evidencia un mayor agotamiento.

Su postura se vuelve más débil.

Sus movimientos pierden energía.

Su expresión facial refleja cansancio.

Finalmente, mientras se levanta, comienza a tambalearse.

Repeticiones del personaje

Aparecen diferentes versiones de la protagonista.

Estas figuras reproducen rápidamente las acciones realizadas durante la rutina.

Las repeticiones se acumulan visualmente alrededor del personaje principal.

Cierre

La cámara comienza a alejarse lentamente.

La protagonista queda dentro de la habitación.

La cámara continúa alejándose hasta llegar a la puerta.

La puerta se cierra.

La pantalla queda negra.

Se escucha un golpe.

FIN.

2.3.3 Narrativa

Loop se estructura alrededor de la **repetición de una rutina**. Esta decisión permite representar el carácter cíclico de las jornadas nocturnas y mostrar cómo las mismas acciones pueden adquirir diferentes significados a medida que aumenta el cansancio.

La historia no depende de una estructura basada en diálogos, sino en la observación de las acciones de la protagonista. El espectador comprende progresivamente la situación mediante la repetición y los cambios que se producen en el personaje en los primeros ciclos establecen la rutina.

Los ciclos posteriores mantienen acciones similares, pero modifican progresivamente el estado de la protagonista. De esta manera, la repetición no representa únicamente que la historia vuelve al mismo punto, sino que funciona como una herramienta para mostrar el deterioro físico y emocional.

La aparición de las diferentes versiones la protagonista constituye una ruptura visual dentro de la rutina. Estas figuras representan la acumulación de las acciones repetidas y permiten intensificar la sensación de agotamiento.

El alejamiento final de la cámara funciona como una separación progresiva entre el espectador y la protagonista. Cuando la puerta se cierra, el espacio queda oculto y la pantalla pasa a negro, el golpe final funciona como cierre sonoro y deja el desenlace abierto a la interpretación del espectador.

2.3.4 Storyboard

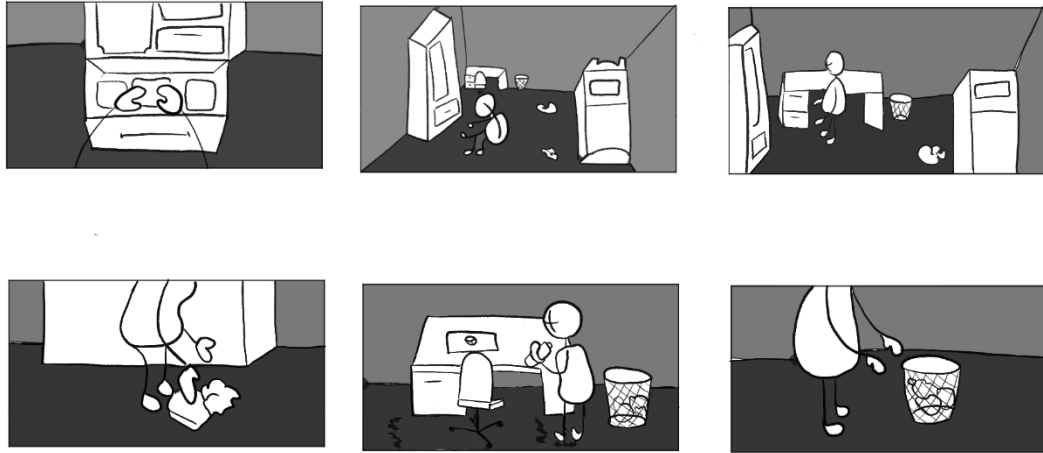


Ilustración 2 - Storyboard

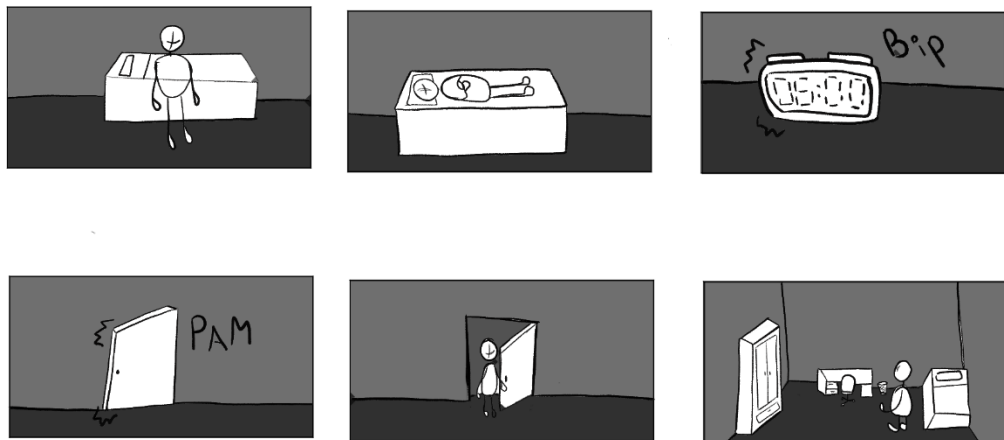


Ilustración 3 - Storyboard

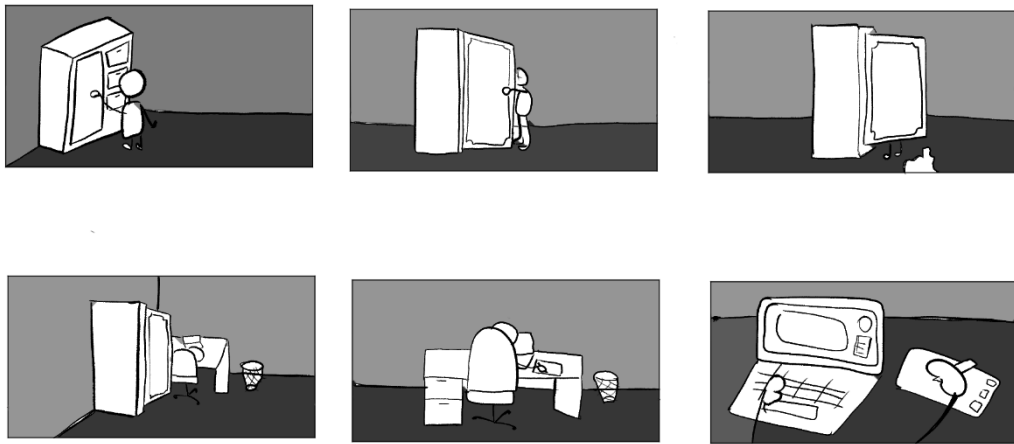


Ilustración 4 - Storyboard

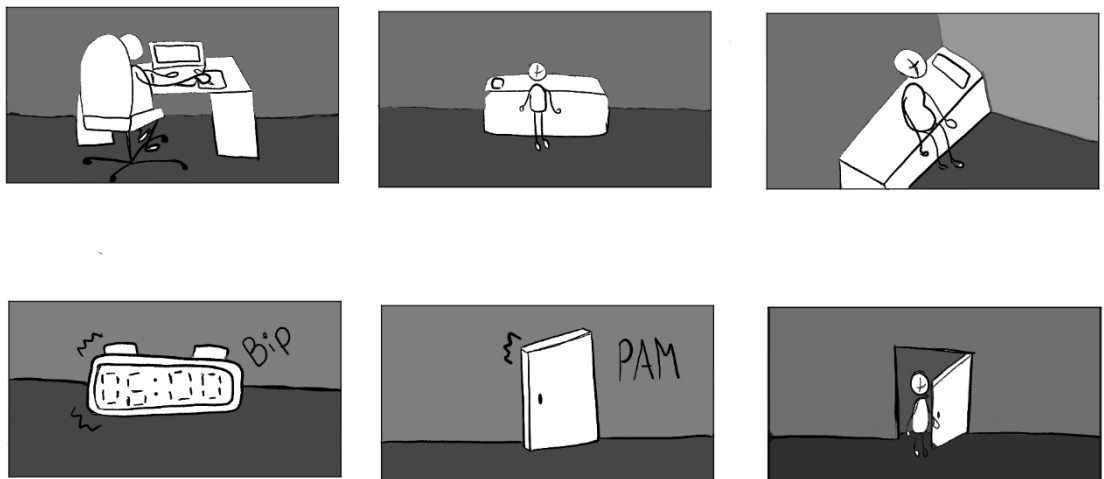


Ilustración 5 – Storyboard

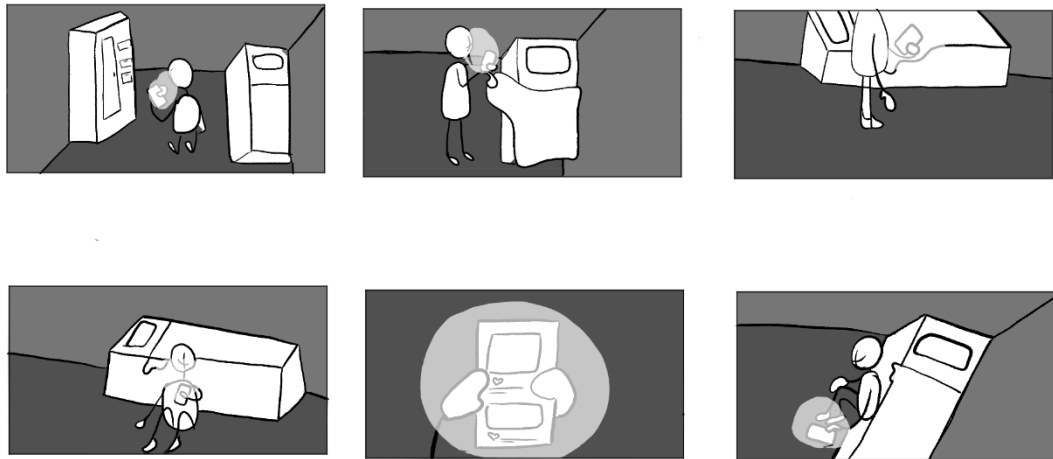


Ilustración 6 – Storyboard

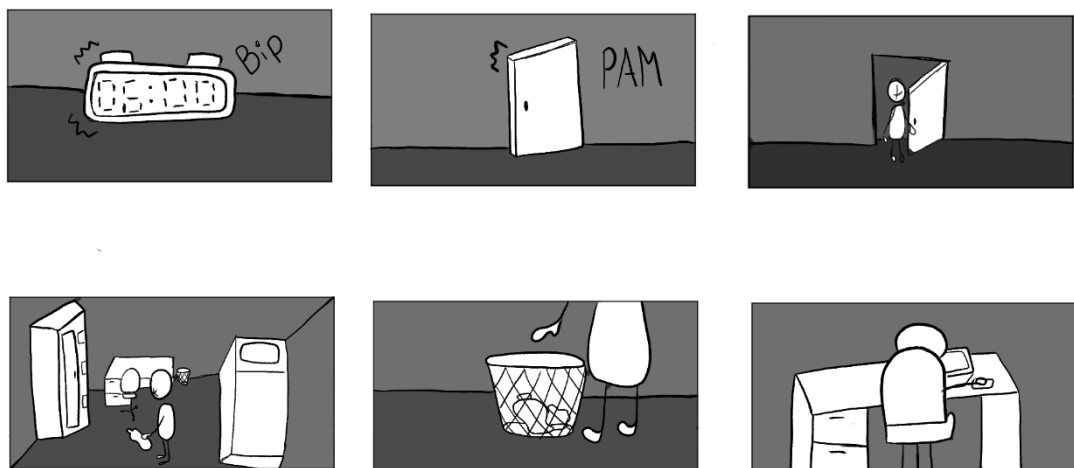


Ilustración 7 – Storyboard

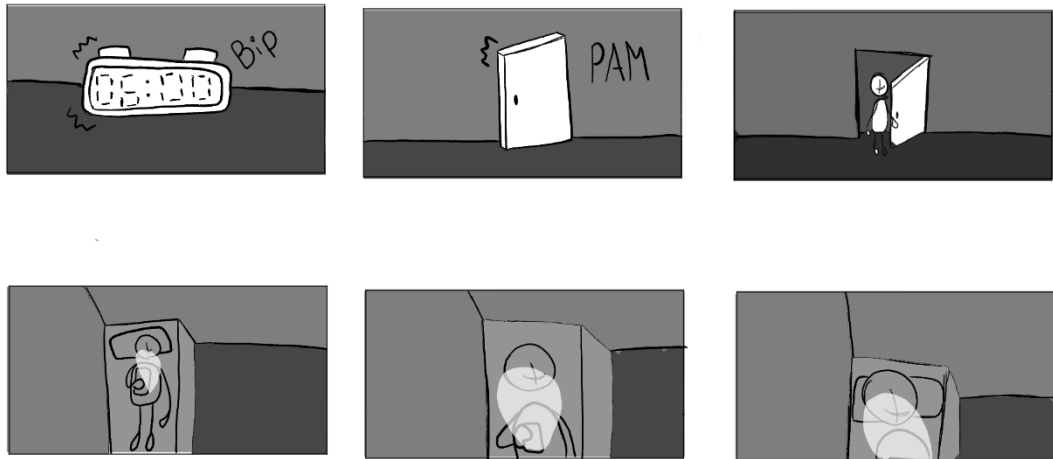


Ilustración 8 – Storyboard

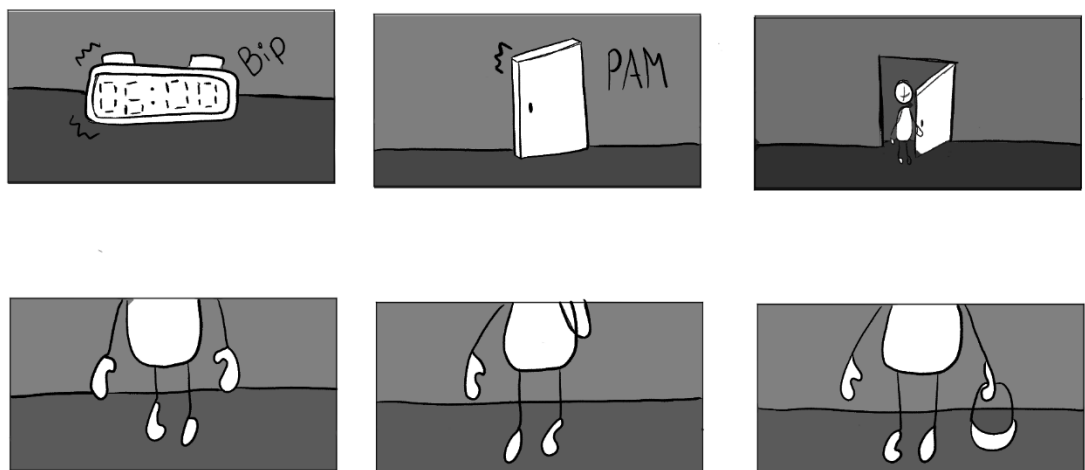


Ilustración 9 – Storyboard

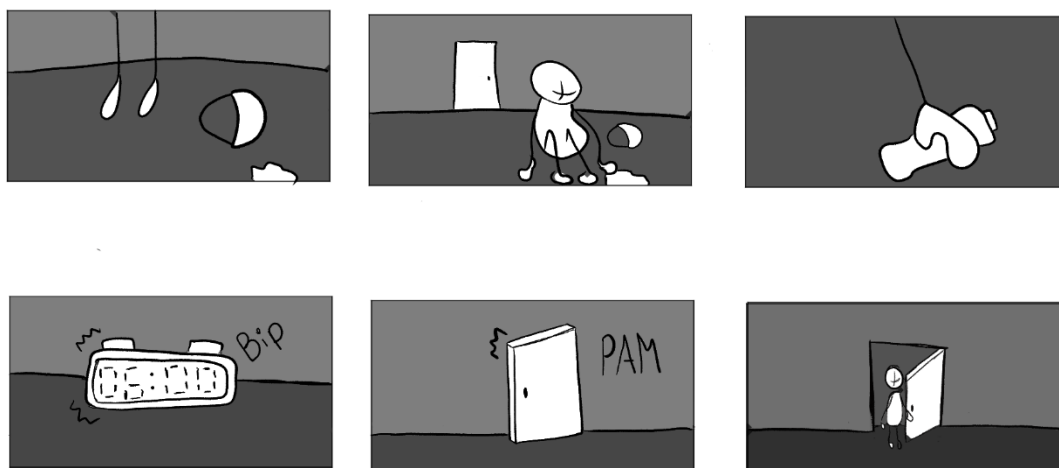


Ilustración 10 – Storyboard

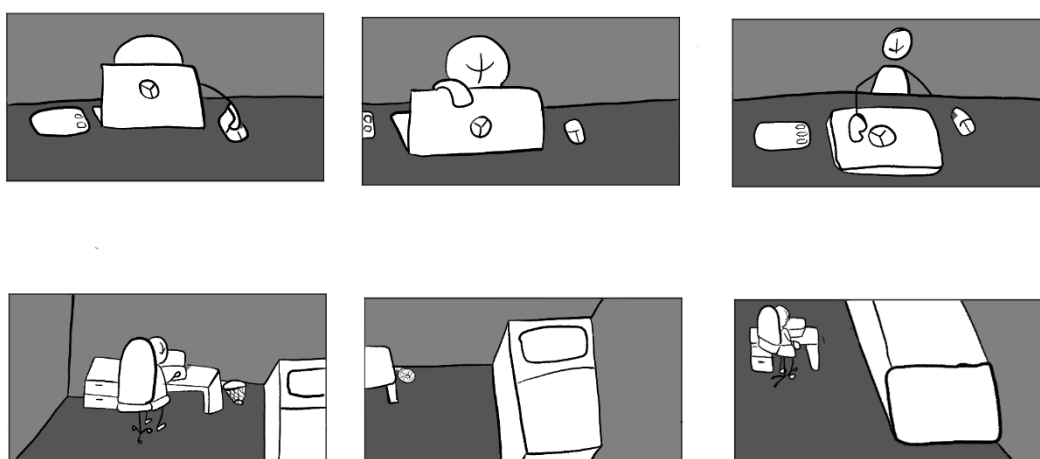


Ilustración 11 – Storyboard

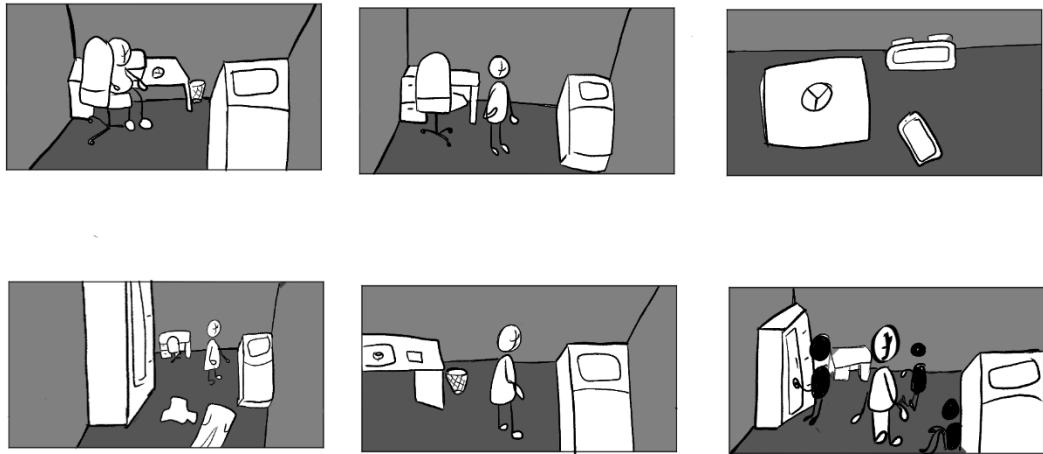


Ilustración 12 – Storyboard

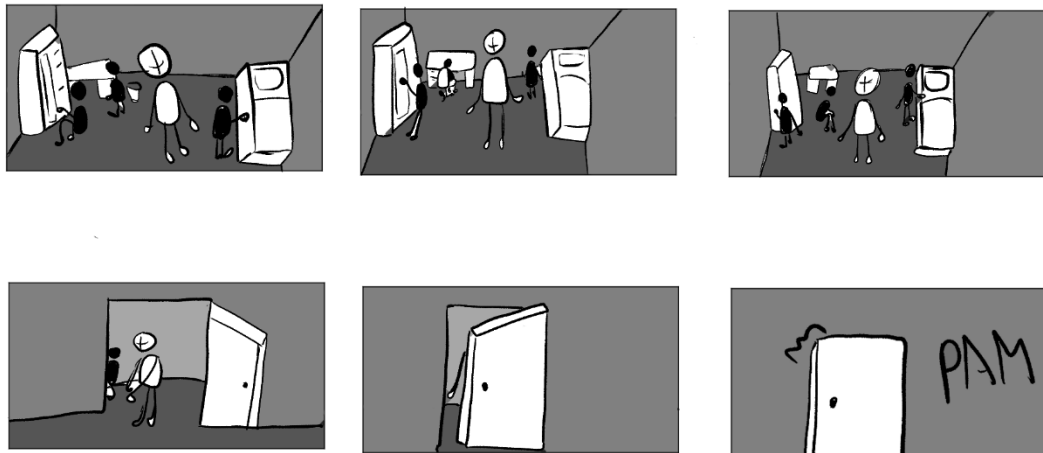


Ilustración 13 – Storyboard

2.4 Producción

La etapa de producción corresponde a la materialización física y audiovisual de los elementos definidos durante la preproducción.

Esta etapa comprende la preparación de los personajes, escenarios y objetos, así como la captura fotográfica necesaria para construir la animación mediante stop motion.

2.4.1 Construcción de personajes, escenografía y elementos

La protagonista fue construida como una marioneta destinada a ser manipulada progresivamente durante la captura de los diferentes movimientos.

Para su elaboración se utilizaron materiales como **alambre de cobre**, **esponja** y **lana**.



Ilustración 14 - Proceso de construcción de la marioneta

La escenografía se construyó mediante materiales físicos como **cartón**, **palitos de madera y madera de balsa**, **arcilla**, con el objetivo de representar el espacio interior de la habitación.

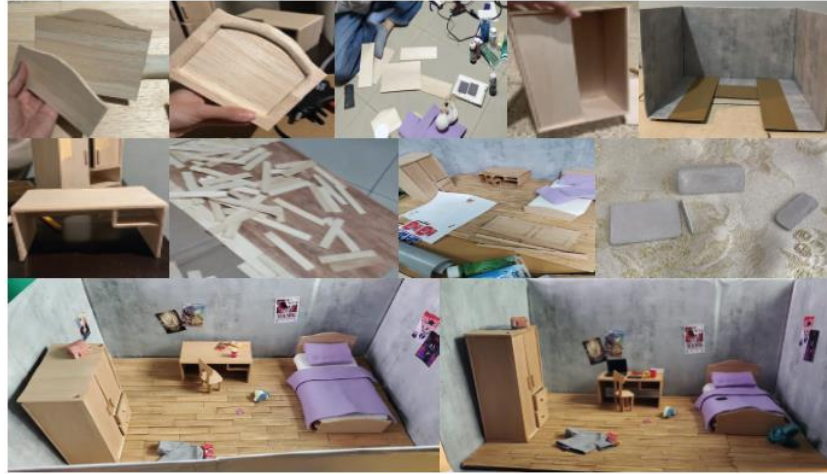


Ilustración 15 - Construcción del escenario

2.4.2 Configuración de cámara

La cámara fue colocada sobre un soporte estable para mantener el encuadre durante las diferentes capturas.

La estabilidad resulta fundamental en la animación stop motion, ya que un desplazamiento accidental de la cámara puede generar diferencias entre fotogramas.



Ilustración 16 - Configuración de la cámara.

2.4.3 Preparación del personaje

Antes de iniciar cada toma, la marioneta fue colocada dentro del escenario y preparada para realizar la acción correspondiente.

En las posiciones que requerían mayor estabilidad se utilizaron soportes para mantener al personaje en la posición necesaria.



Ilustración 17 - Preparación del personaje.

2.4.4 Elaboración de la animación

La animación se desarrolló mediante captura cuadro por cuadro utilizando el programa **stop motion Studio**.

Cada movimiento del personaje fue construido mediante pequeños desplazamientos sucesivos de la marioneta, registrando una imagen después de cada modificación de su posición.

La frecuencia establecida para la animación fue de **12 fotogramas por segundo**.

Este procedimiento permitió construir las diferentes acciones que forman parte de la rutina dla protagonista, incluyendo sentarse, trabajar, levantarse, consumir alimentos, cambiarse de ropa y abandonar la habitación.

Uno de los principales recursos empleados durante la animación fue la repetición.

Las acciones se repiten varias veces para construir visualmente el ciclo en el que se encuentra el personaje.

Sin embargo, la repetición no se mantiene completamente idéntica. A medida que avanza la historia se modifica la postura y expresión la protagonista para evidenciar su progresivo agotamiento.



Ilustración 18 - Proceso de animación

2.5 Postproducción

La postproducción corresponde al proceso de organización, edición y tratamiento del material obtenido durante la producción.

En esta etapa se utilizaron **Adobe Premiere**, **Adobe After Effects** y **Adobe Photoshop**, de acuerdo con las necesidades específicas del cortometraje.

2.5.1 Montaje y edición

El material capturado durante la producción fue organizado para construir la secuencia definitiva del cortometraje.

El montaje permitió establecer el orden de las diferentes acciones y controlar el ritmo de las repeticiones.

Adobe Premiere fue utilizado como herramienta de edición y montaje audiovisual.

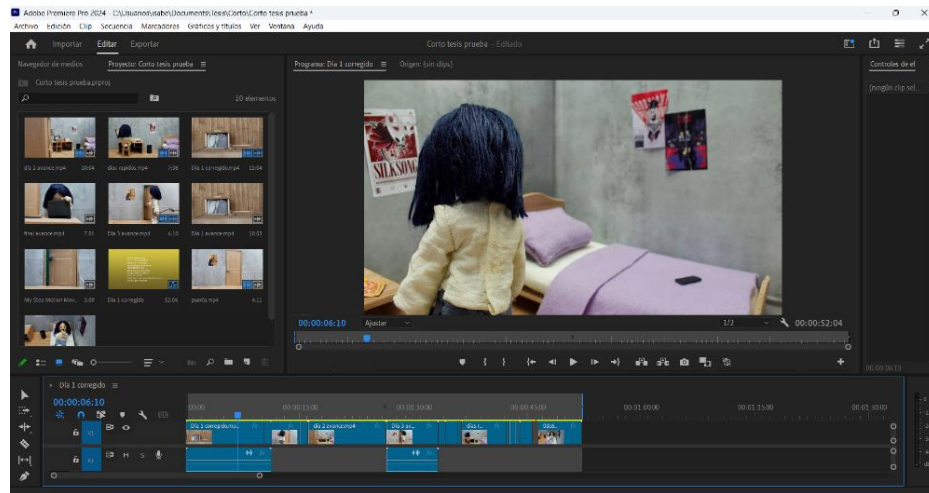


Ilustración 19 - proyecto en Premiere

2.5.2 Efectos y composición

Adobe After Effects fue utilizado dentro del proceso de postproducción para trabajar los elementos visuales que requerían composición y tratamiento posterior.

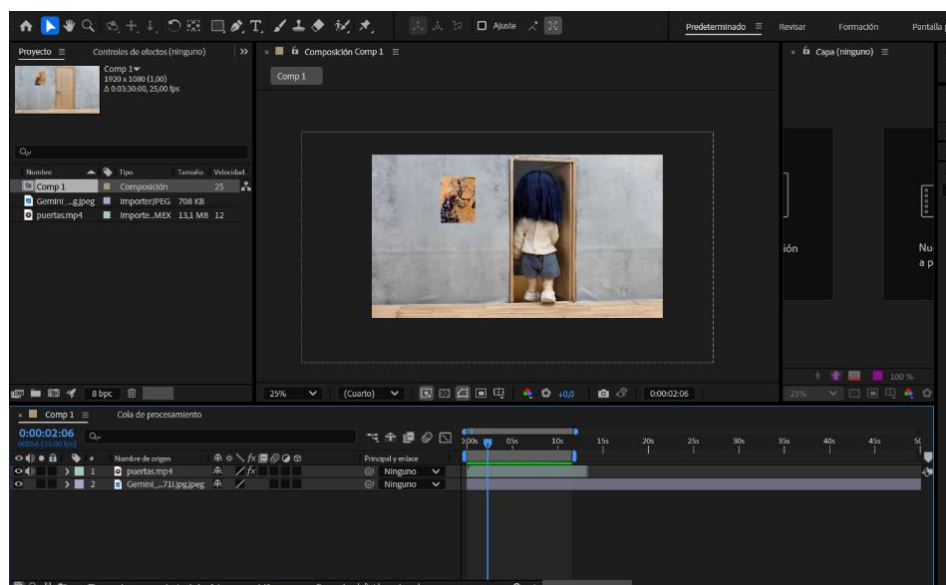


Ilustración 20 – proyecto en After Effects

Adobe Photoshop también formó parte del flujo de trabajo de postproducción para el tratamiento de elementos gráficos y recursos utilizados en el proyecto.

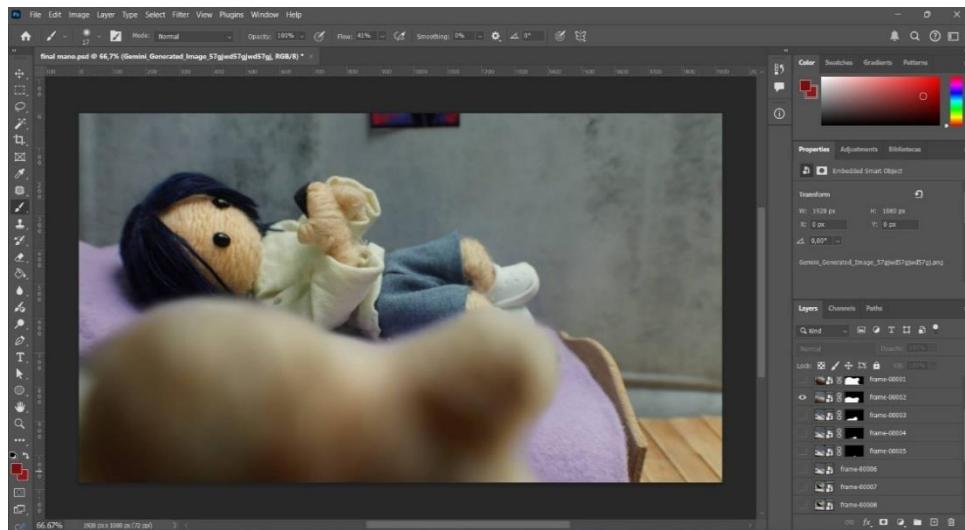


Ilustración 21 - Elemento trabajado en Photoshop

2.5.3 Sonido

El sonido cumple una función narrativa dentro del cortometraje al complementar las acciones visuales y contribuir a la construcción de la atmósfera.

La propuesta incorpora una composición realizada por **Melanin Otero**.

La música se integra con las imágenes para acompañar el desarrollo de la rutina y el progresivo agotamiento de la protagonista.

En la secuencia final se produce un cambio importante: después de que la puerta se cierra y la pantalla queda completamente negra, el espectador escucha únicamente un golpe.

Este recurso permite finalizar el cortometraje mediante un estímulo sonoro posterior a la desaparición de la imagen.

2.6 Validación del producto

La evaluación consideró cuatro criterios principales: claridad narrativa, coherencia estética, pertinencia técnica y capacidad comunicativa. Estos criterios permitieron observar diferentes aspectos del producto y contrastar el

resultado final con los objetivos planteados en la investigación. Para la validación del corto se contó con **una evaluadora del área de animación**, a quien se presentó el cortometraje terminado para conocer su apreciación profesional.

La valoración profesional realizada sobre el cortometraje fue favorable. La evaluadora consideró que la propuesta audiovisual lograba comunicar su intención mediante los recursos empleados durante el proceso de animación. Asimismo, señaló dos aspectos técnicos que podían fortalecerse: el tratamiento de la iluminación y el control del movimiento de la cámara. En relación con la iluminación, la observación permitió identificar la necesidad de prestar mayor atención a la continuidad y al tratamiento de la luz durante la captura. Respecto a la cámara, se señaló la importancia de mantener un mayor control sobre su estabilidad para evitar movimientos no intencionados entre los fotogramas.

Estas observaciones fueron consideradas como parte de la evaluación del producto y constituyen elementos relevantes para futuras producciones realizadas mediante la técnica stop motion. La valoración externa permitió complementar el proceso de investigación-creación mediante una perspectiva profesional sobre los aspectos narrativos, estéticos y técnicos del cortometraje.



Ilustración 22 – evaluación del producto

CONCLUSIONES

- A partir del desarrollo de la investigación y de la producción del cortometraje en stop motion, se concluye que la animación es un medio adecuado para representar experiencias subjetivas como el insomnio, debido a las posibilidades narrativas, visuales y técnicas que ofrece para transformar sensaciones y estados internos en elementos perceptibles para el espectador.
- En relación con el primer objetivo específico, orientado a identificar los elementos narrativos, visuales y simbólicos asociados al insomnio, la revisión documental y el análisis de referentes permitieron reconocer recursos como la repetición de acciones, el manejo del ritmo, la transformación del espacio, la iluminación, el color, el movimiento y el diseño sonoro. Estos elementos fueron considerados posteriormente en la construcción del cortometraje para representar progresivamente el cansancio, la vigilia y la repetición de las actividades nocturnas de la protagonista.
- Respecto al segundo objetivo específico, relacionado con el diseño y producción del cortometraje, se logró desarrollar una pieza audiovisual mediante la técnica de stop motion, completando las etapas de preproducción, producción y postproducción. La construcción física de la marioneta y la escenografía, junto con la captura cuadro por cuadro, permitió explorar las características materiales de esta técnica y aprovecharlas como parte de la propuesta estética. La repetición de las acciones de la protagonista se utilizó como recurso narrativo para representar el carácter cíclico de la rutina nocturna y su progresivo agotamiento.
- El proceso de producción permitió evidenciar que la planificación técnica resulta fundamental en la animación stop motion. Aspectos como la estabilidad de la cámara, la continuidad de la iluminación, la preparación del personaje y la organización del escenario influyen directamente en la coherencia visual de los fotogramas. Por ello, el desarrollo del cortometraje permitió reconocer que las decisiones

técnicas no funcionan de manera independiente de la narrativa, sino que contribuyen a construir y reforzar el significado de la obra.

- En cuanto al tercer objetivo específico, relacionado con la validación del producto, el cortometraje fue presentado a una profesional del área de animación, quien realizó una valoración favorable del producto desarrollado. Esta valoración permitió obtener una perspectiva externa sobre el resultado audiovisual y sirvió como respaldo del proceso de investigación-creación, particularmente en relación con la propuesta visual y la intención comunicativa del cortometraje.
- Asimismo, las asesorías especializadas incorporadas durante el desarrollo del proyecto permitieron complementar el proceso creativo desde perspectivas relacionadas con la animación y el tratamiento del tema. Los aportes recibidos fueron considerados en decisiones relacionadas con la producción, la construcción narrativa y la representación del insomnio, fortaleciendo la relación entre la intención conceptual y la resolución audiovisual del proyecto.
- Finalmente, se concluye que el proceso de investigación-creación permitió vincular la exploración teórica con la práctica de la animación stop motion. El desarrollo de *Loop* demuestra que la materialidad de los personajes y escenarios, el movimiento cuadro por cuadro, la repetición, la iluminación y el diseño sonoro pueden integrarse para construir una representación simbólica del insomnio desde el lenguaje audiovisual. De esta manera, el proyecto aporta una propuesta de creación dentro del campo de la Animación Digital y evidencia las posibilidades del stop motion como recurso para abordar y comunicar experiencias relacionadas con el contexto universitario.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda que futuros proyectos de animación stop motion desarrollen con suficiente anticipación el guion, storyboard, diseño de personajes, construcción de escenarios, planificación de movimientos y pruebas de cámara. Una planificación adecuada permite anticipar dificultades técnicas y reducir modificaciones durante la etapa de producción, aspecto especialmente importante en una técnica que requiere realizar capturas cuadro por cuadro.
- Se recomienda utilizar un soporte estable para la cámara y mantener constantes tanto el encuadre como la posición de las fuentes de iluminación durante una misma secuencia. Cualquier desplazamiento accidental puede generar diferencias entre fotogramas y afectar la continuidad visual de la animación. Por ello, es conveniente realizar pruebas previas y verificar la configuración antes de iniciar cada sesión de captura.
- Como también se recomienda utilizar una bitácora durante todas las etapas del proyecto para registrar decisiones, modificaciones, dificultades técnicas, pruebas y soluciones aplicadas. Esta documentación permite organizar el proceso creativo y puede convertirse en un recurso de consulta para futuros proyectos de investigación-creación relacionados con la animación stop motion.

REFERENCIAS

- Bei, B., Wiley, J. F., Allen, N. B., & Trinder, J. (2015). A cognitive vulnerability model of sleep and mood in adolescents under naturalistic conditions. *Behaviour Research and Therapy*, 68, 20-29.
<https://doi.org/10.1016/j.brat.2015.02.03>[cite: 1]
- Furniss, M. (2016). *The animation bible: A practical guide to the art of animating, from flipbooks to flash*. Laurence King Publishing.[cite: 1]
- Gómez, R., & Espinosa, I. (2023). *Calidad del sueño en estudiantes universitarios ecuatorianos* [Trabajo de titulación, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil].[cite: 1]
- Harvey, A. G. (2011). Sleep and circadian rhythms in bipolar disorder: Seeking synchrony, harmony, and regulation. *American Journal of Psychiatry*, 168(12), 123-130. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2011.11010132>[cite: 1]
- Kroese, F. M., De Ridder, D. D., Cathline, J. L., & Adriaanse, M. A. (2014). Bedtime procrastination: Introducing a new area of regulation. *Frontiers in Psychology*, 5, Artículo 708. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00708>[cite: 1]
- Owens, J. A. (2017). Insufficient sleep in adolescents: Causes and consequences. *Minerva Pediatrica*, 69(4), 326-336. <https://doi.org/10.23736/S0026-4946.17.04914-4>[cite: 1]
- Wells, P. (2013). *Understanding animation*. Routledge.[cite: 1]

- Soriano Vélez, V., Holguín Jiménez, Martha., Muñoz Aucapiña, M., & Mendoza Víneces, Á. (2025). Higiene de sueño en los estudiantes de Enfermería de una Universidad de Guayaquil, Ecuador. *Enfermería Cuidándote: La revista científica del Ilustre Colegio Oficial de Enfermería de Málaga*, 8(1), 154-167.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10297250>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2017). *Film Art: An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. Allworth Press.
- Brierton, T. (2006). *Stop-motion filming and performance: A guide to cameras, lighting and dramatic techniques*. McFarland & Company.
- Purves, B. J. C. (2014). *Stop-motion animation: Frame by frame film-making with puppets and models*. Bloomsbury Publishing.

ANEXOS

A continuación, se presentan las imágenes seleccionadas de las entrevistas



Ilustración 23 - entrevistas



Ilustración 24 – entrevista



Ilustración 25 – entrevistas



Ilustración 26 – entrevistas



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Sabando Vivas, Kristel Helena**, con C.C: # **1312975244** autor/a del trabajo de titulación: **Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de Animación Digital** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

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

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

Guayaquil, a los **3** días del mes de **septiembre** del año **2026**

f. _____

Sabando Vivas, Kristel Helena

C.C: 1312975244

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Mora Betancourth, Marcia Isabel**, con C.C: # **0925646366** autor/a del trabajo de titulación: **Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de Animación Digital** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

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

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

Guayaquil, **3 de septiembre de 2026**

f. _____

Mora Betancourth, Marcia Isabel

C.C 0925646366



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Cortometraje stop motion para la representación del insomnio en estudiantes de Animación Digital		
AUTOR(ES)	Kristel Helena Sabando Vivas y Isable Marcia, Mora Betancourth		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Sancán Lapo, Milton Elías, PhD.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	3 de septiembre de 2026	No. DE PÁGINAS:	50
ÁREAS TEMÁTICAS:	Stop motion, captura cuadro a cuatro, efectos visuales.		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Insomnio, estudiantes universitarios, animación stop motion; investigación-creación, narrativa audiovisual, representación simbólica.		
RESUMEN/ABSTRACT: El presente trabajo de investigación-creación aborda la representación del insomnio en estudiantes universitarios de Animación Digital mediante la producción de un cortometraje realizado con la técnica de stop motion. El proyecto surge a partir de la necesidad de explorar recursos audiovisuales que permitan comunicar de manera simbólica experiencias relacionadas con la dificultad para conciliar el sueño, el cansancio y la repetición de las actividades durante la noche. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con un alcance descriptivo y un método orientado al desarrollo de un producto audiovisual animado. Para ello, se realizó una revisión documental y un análisis de referentes relacionados con el insomnio, la narrativa audiovisual y la animación stop motion. El proceso creativo comprendió las etapas de preproducción, producción y postproducción, incorporando recursos como la repetición, la iluminación, el movimiento, la composición, el diseño de personajes y escenarios y el sonido para construir la atmósfera narrativa del cortometraje Loop. Asimismo, se contó con asesorías especializadas y una validación profesional del producto terminado. Como resultado, se desarrolló un cortometraje que integra los recursos propios del stop motion con una propuesta narrativa y visual orientada a representar simbólicamente la experiencia del insomnio.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-981658906 +593-995436332	E-mail: kirstel.sabando@cu.ucsg.edu.ec maria.mora25@cu.ucsg.edu.ec	
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):			