

## RESUMEN ANALÍTICO DE INVESTIGACIÓN -RAI-

### PARAFRENIA

#### Producción de cortometraje animado 3D

*ARENAS, Cristian; TORRES, Camilo; VILLALBA, Sebastián; CAMACHO, Yesid*

#### **PALABRAS CLAVE**

Animación 3D, storyboard,

#### **DESCRIPCIÓN**

Este proyecto se realiza con el fin de dar a conocer una realidad de lo que es una leyenda para la sociedad; arraigando la cultura, costumbres y aquellas historias que contaban los abuelos, mostrándolo en una versión moderna e inusual y proporcionando así un avance de implementación de medios digitales en 3D, con el propósito de crear y generar una idea mucho más estructurada a nivel digital, los estudiantes implementan nuevas herramientas para poder realizar el primer cortometraje de animación realizado en la Corporación Universitaria UNITEC, destacando en el producto final el amor, entrega y compromiso de lo que no está visto comúnmente en la sociedad, reconociendo que a pesar de los bajos recursos y apoyo hacia los animadores digitales se puede lograr un cortometraje de calidad.

#### **FUENTES**

Se consultaron un total de 15 referencias bibliográficas distribuidas así: sobre el tema de análisis sobre la parafrenia 7, 1 artículos; sobre la llorona, 7 artículos sobre animación

#### **CONTENIDO**

Este proyecto es la culminación del proceso académico de aprendizaje en el tecnólogo de Animación Digital de la Corporación Universitaria UNITEC; que tiene como objetivo diseñar e implementar un cortometraje que va direccionado a demostrar, que a pesar de la falta de recursos en Colombia se puede realizar un proyecto a mediano plazo en relación a un diseño de calidad, en el cual se encontraran temas tales como: Animación Digital en 3D con un loop en 2D, teniendo en cuenta los 12 principios, con texturas en segunda dimensión, implementando propiedades tales como la psicología del color, con una apariencia opaca que le da una tonalidad sombría, entre otros aspectos que le otorgan un plus en diseño de un guion literario y técnico,

Story board, análisis, diseño de personajes, escenarios y elementos complementarios para la realización del cortometraje. Este proyecto genera una herramienta moderna que sirve para mostrar, como la leyenda de la llorona se evidencia como un trastorno mental, que se da gracias a la implementación de personajes creativos que otorgan al cortometraje un dinámica fluida en cuanto a la historia, el cual se realizará con altos estándares de calidad visual y de animación, Basándose en referentes visuales y narrativos tales como: The Backwater Gospel, the walking dead game, Shutter Island ,Sucker Punch entre otras, utilizando diferentes herramientas profesionales de diseño y producción para un material audiovisual como Blender, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere, y otros software. Estableciendo como temas principales la leyenda de la llorona y el trastorno mental Parafrenico, su significado, tipos y características, en donde se encontrarán los tratamientos más efectivos a la hora de tratar este tipo de trastorno con bases clínicas en la salud, sus posibles causas y modalidades terapéuticos y psicofarmacológicos; relatada como una historia contada desde un contexto moderno que busca ser más atractivo para un público joven y adulto.

#### **METODOLOGÍA**

Esta investigación es de tipo descriptivo por obra creación basada en la leyenda de la llorona y el trastorno mental Parafrenico.

#### **CONCLUSIONES**

La implementación de este proyecto Parafrenia como cortometraje digital en 3D con loop 2D, incidió positivamente desde la compilación de la información del proceso de diseño, que se da a inicios del año 2017 en Bogotá Colombia; ya que este se definió desde un parámetro de requisitos que tiene como sistema base de acuerdo con las necesidades detectadas y/o requeridas por los jóvenes adultos que estudian animación digital en Colombia; Estableciendo así los objetivos de este proyecto, en los cuales:

Se concluye la investigación de los aspectos teóricos, técnicos, sociales y psicológicos sobre la Parafrenia y la animación digital en 3D. Se crea un producto de animación digital como resultado de los análisis teóricos y técnicos que arroja la investigación en cuanto a la Parafrenia y la animación. Se obtiene un cortometraje en 3D con loop 2D, a través de la historia “La llorona”, el cual es un medio informativo, sobre aspectos psicológicos de la Parafrenia, que a su vez resaltan conciencia social en los jóvenes colombianos estudiantes de animación digital. La implementación de este cortometraje influirá de forma positiva en el proceso de adquisición de un panorama que abarca un lenguaje unificado del modelado que tiene la animación, para así obtener una visión detallada y explicativa de los requisitos, que a su vez son definidos especificando su funcionamiento de acuerdo con el estudio realizado. La construcción de esta propuesta es una guía que busca ser realizada desde un esquema descriptivo del paso a paso en cada una de sus etapas; proporcionado una gestión de impacto el cual implica la programación de una fuente de aplicación acorde a lo que se busca representar como animación de calidad. Finalmente, la implementación de este cortometraje en 3D, se caracteriza e identifica por su gran contribución desde un parámetro de temas nunca antes evidenciados, los cuales son poco usuales y hacen parte de la sociedad, pero aun así son desconocidos; este proyecto Parafrenia: Para Animación Digital 133 toca temas como: Trastornos mentales específicamente la Parafrenia y la leyenda “La llorona” acoplados a la animación digital, por supuesto su gran contenido enmarca una distinción que unifica todos los aspectos de importancia en su diseño, comprobando el funcionamiento del sistema, a su vez garantiza el cumplimiento de requerimientos establecidos durante su ejecución. Parafrenia no solo es un proyecto que busca la realización de un cortometraje, sino que su investigación es de gran impacto por sus características específicas de innovación en su diseño y contenido, puesto que abre una puerta que va más allá de su simplicidad y busca lograr generar un panorama de conocimiento, otorgando así un valor mucho más amplio fuera de lo cotidiano que a su vez transforma el mundo de hoy en día, tocando las nuevas generaciones, dominando y direccionando la información

necesaria para el mañana, es clave para cualquier diseño 3D en el país, ya que proporciona el conocimiento del tema desde lo humanístico, con una dinámica funcional, creativa y por supuesto de calidad en todo su contenido. La animación digital desde este tema psicológico aporta a las personas, como medio ilustrativo, transformaciones a falsos esquemas y prejuicios, generando conciencia social de temas desconocidos o relevantes para un país como Colombia.

#### **ANEXOS**

La investigación incluye anexos: en cuanto al Story board y al proceso de desarrollo de modelado, texturizado, diseño de personajes, props y Rigging



Parafrenia

Producción de Cortometraje Animado en 3D

**Integrantes:**

Cristian Andrés Arenas Hernández

Sebastián Camilo Villalba López

Yesid Leonardo Camacho Mutis

Camilo Torres Ramírez

**Corporación Universitaria UNITEC.**

**Facultad de Animación Digital**

Bogotá 2018

Parafrenia

Producción de Cortometraje Animado en 3D

Cortometraje Animado en Técnica 3D

**Asesor:**

Ángela Camargo

**Corporación Universitaria UNITEC.**

**Facultad de Animación Digital**

Bogotá 2018

**Dedicatoria:**

*A todos los estudiantes de Animación Digital de Bogotá Colombia, en especial a los de la corporación universitaria Unitec.*

### **Agradecimientos:**

*A nuestra asesora Ángela Camargo por su aporte como docente en cada fase de nuestro proceso, por su entrega, dedicación y amor a la contribución de nuestro cortometraje Parafrenia.*

*A mi madre Martha Nohora Garzón, mis padres Horacio Villalba y Julio César Villalba., Les agradezco por ser una parte importante en este proceso de aprendizaje, que, aunque fue un poco largo, se pudo lograr. A Marta Isabel Villalba que más que una tía es una madre para mí y a mi pareja Andrea Salazar por ser una parte fundamental en el proceso final de este proyecto esperado por todos, gracias por forjar y acompañarme en este gran sueño.*

*Sebastián Camilo Villalba López.*

*A mi Madre Jenny Ramírez Díaz que nos ha acompañado en todo el proceso y ha sido el pilar fundamental para llegar a este momento, no solo me apoyo si no que no abrió las puertas de su casa para que durante un año viviéramos y compartiremos todo este proceso. A mi padre Camilo Torres Ramírez quien contribuyó siempre que lo necesitamos y quien también nos abrió las puertas de su hogar. Especial agradecimientos Miguel Ángel Castillo gran amigo quien nos aportó su talento y la historia que se adaptó para Parafrenia.*

*Camilo Torres Ramírez*

*Agradezco de corazón, a mis padres Nayibe Hernández H. y Pedro Nel Arenas. Gracias por su paciencia, dedicación, motivación criterio y aliento, han hecho fácil lo difícil. ha sido un privilegio poder contar con apoyo. También doy gracias a la señora Yenny Ramírez Díaz que con su buen corazón permitió quedarnos por mucho tiempo en su casa, gastando sus recursos, apoyándonos siempre, y su gran paciencia al tener un grupo de personas nuevas en su hogar, nos acogió sin ningún interés y doy muchas gracias por ello, porque sin eso no se hubiera podido tener este gran trabajo.*

*Cristian Andrés Arenas Hernández*

*agradecimientos*

*Principalmente quiero agradecer a mi compañera y futura esposa Ingrid Andrade si su apoyo, aporte y consejos, que cada día me hacían tomar fortaleza para afrontar este gran reto.*

*También agradezco a mis padres: Ana María Mutis y Leonardo Camacho; Hermanos Fabian Camacho y Katherine Camacho y muy especialmente a mis abuelos Isabel Rosas de Mutis y Álvaro Mutis que me apoyó desde el inicio y sigue apoyándome desde el cielo.*

*Agradecimientos especiales a personas importantes para la realización de este proyecto, a la universidad, amigos, compañeros, profesores y tutores también agradecer a Yenny Ramírez que nos abrió las puertas de su casa para poder trabajar desde allí.*

*A mi grupo de trabajo, gracias por compartir momentos de trabajo duro, traspasadas, y sobre todo por siempre verle el lado chistoso a las situaciones sin importar lo adverso de ellas.*

*Yesid Camacho Mutis*

## Contenido

OBJETIVO GENERAL.....	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
JUSTIFICACIÓN: .....	12
MARCO TEORICO.....	14
ANIMACIÓN DIGITAL.....	14
LA LEYENDA-LA LLORONA .....	20
PARAFRENIA.....	23
Tipos de Parafrenia: .....	27
<b>Parafrenia Sistemática:</b> .....	28
<b>Parafrenia Expansiva:</b> .....	28
<b>Parafrenia Confabulante:</b> .....	29
<b>Parafrenia Fantástica:</b> .....	29
TRATAMIENTO: .....	31
PREPRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJE.....	36
TÍTULO.....	39
SINOPSIS.....	39
STORY LINE .....	39
GUIÓN LITERARIO.....	39
Perfil físico y psicológico de los personajes .....	44
Carmen, Perfil Físico:.....	44
Carmen, Perfil Psicológico:.....	45
Alfonso, Perfil Físico: .....	46
Alfonso, Perfil Psicológico: .....	46
Juan, Perfil físico:.....	47
Juan, Perfil psicológico: .....	47
STORYBOARD: .....	48
.....	72
.....	75



MODELADO DE PERSONAJES: .....	105
MODELADO DE OBJETOS: .....	112
MODELADO DE ESCENARIOS:.....	121
TEXTURA Y MATERIALES .....	131
TEXTURIZADO DE ESCENAS Y OBJETOS:.....	131
TEXTURIZADO DE PERSONAJES: .....	140
RIGGING: .....	146
ANIMACIÓN DE CÁMARA: .....	152
PRESUPUESTO .....	154
CRONOGRAMA .....	156
RUTA DE FESTIVALES .....	157
Fiauy .....	159
Pixelatl .....	159
CutOut Fest .....	160
<b>CONCLUSION:</b> .....	160
TABLA DE FIGURAS .....	163
<b>REFERENTES</b> .....	166

## **Resumen**

Este proyecto se realiza con el fin de dar a conocer una realidad de lo que es una leyenda para la sociedad; arraigando la cultura, costumbres y aquellas historias que contaban los abuelos, mostrándolo en una versión moderna e inusual y proporcionando así un avance de implementación de medios digitales en 3D, con el propósito de crear y generar una idea mucho más estructurada a nivel digital, los estudiantes implementan nuevas herramientas para poder realizar el primer cortometraje de animación realizado en la *Corporación Universitaria UNITEC*, destacando en el producto final el amor, entrega y compromiso de lo que no está visto comúnmente en la sociedad, reconociendo que a pesar de los bajos recursos y apoyo hacia los animadores digitales se puede lograr un cortometraje de calidad.

**Palabras Claves:** Animación Digital 3D y Cortometraje

## **Abstract**

This project is carried out in order to make known a reality of what a legend for society is; rooting the culture, customs and those stories told by the grandparents, showing it in a modern and unusual version and thus providing an advance of implementation of digital media in 3D. In order to create and generate a much more structured idea at the digital level, students implement new tools to make the first animation short film made at UNITEC University Corporation, highlighting in the final product the love, delivery and commitment of what It is not commonly seen in society, recognizing that despite the low resources and support for digital animators a quality short film can be achieved.

**Keywords:** 3D Digital Animation y Short film.

Este proyecto es la culminación del proceso académico de aprendizaje en el tecnólogo de Animación Digital de la *Corporación Universitaria UNITEC*; que tiene como objetivo diseñar e implementar un cortometraje que va direccionado a demostrar, que a pesar de la falta de recursos en Colombia se puede realizar un proyecto a mediano plazo en relación a un diseño de calidad, en el cual se encontraran temas tales como:

Animación Digital en 3D con un loop en 2D, teniendo en cuenta los 12 principios, con texturas en segunda dimensión, implementando propiedades tales como la psicología del color, con una apariencia opaca que le da una tonalidad sombría, entre otros aspectos que le otorgan un plus en diseño de un guion literario y técnico, Story board, análisis, diseño de personajes, escenarios y elementos complementarios para la realización del cortometraje.

Este proyecto genera una herramienta moderna que sirve para mostrar, como la leyenda de la llorona se evidencia como un trastorno mental, que se da gracias a la implementación de personajes creativos que otorgan al cortometraje un dinámica fluida en cuanto a la historia, el cual se realizará con altos estándares de calidad visual y de animación, Basándose en referentes visuales y narrativos tales como: *The Backwater Gospel*, *the walking dead game*, *Shutter Island* ,*Sucker Punch* entre otras, utilizando diferentes herramientas profesionales de diseño y producción para un material audiovisual como Blender, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere, y otros software.

Estableciendo como temas principales la leyenda de la llorona y el trastorno mental Parafrenico, su significado, tipos y características, en donde se encontrarán los tratamientos más efectivos a la hora de tratar este tipo de trastorno con bases clínicas en la salud, sus posibles causas y modalidades terapéuticos y psicofarmacológicos; relatada como una historia contada desde un contexto moderno que busca ser más atractivo para un público joven y adulto.

## **OBJETIVO GENERAL**

Realización de un cortometraje animado en 3D sobre el trastorno parafrenia a través de la leyenda de la llorona, haciendo uso de las diferentes herramientas teóricas y técnicas aprendidas en los años de estudio en la universidad, buscado que este cortometraje sea un elemento de difusión cultural.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Indagar aspectos teóricos, técnicos, sociales y psicológicos sobre la Parafrenia y la animación digital
2. Indagar sobre las teorías de un producto de animación digital, resultado de los análisis teóricos y técnicos investigados en cuanto a la Parafrenia y la animación digital
3. Diseñar un corto metraje en 3D con loop 2D, a través de la leyenda la llorona como medio informativo, sobre aspectos psicológicos de la Parafrenia, que resalten conciencia social en los jóvenes colombianos.

## **OBJETO DE ESTUDIO:**

Este proyecto tiene como finalidad plasmar los siguientes pasos:

- Poner en contacto al estudiante con las distintas posibilidades comunicativas que ofrecen las presentaciones por medio de la animación
- Familiarizarse con los medios necesarios para la producción de presentaciones de animación digital
- Conocer los medios técnicos necesarios, tanto para la presentación de un cortometraje como para su realización.
- Adquirir principios técnicos para el diseño de presentación de un cortometraje en 3D.
- Adquirir pautas para la utilización didáctica del diseño, modelado, topología, texturizada, rigging, mapa de pesos skin, blocking animation, animación, iluminación, renderizado, pre-composición, edición, retoque y composición

## **METODOLOGÍA UTILIZADA:**

Esta investigación es de tipo descriptivo por obra creación basada en la leyenda de la llorona y el trastorno mental Parafrenico.

## **AUDIENCIA:**

Este proyecto va direccionado a un público joven y adulto, en especial a los jóvenes estudiantes de Animación Digital de la *Corporación Universitaria UNITEC*, de primer semestre en adelante, que se encuentren interesados en evidenciar un cortometraje de animación digital en 3D con un loop en 2D.

## **JUSTIFICACIÓN:**

Parafrenia, se crea con el fin de resaltar el valor histórico y la trascendencia que ha tenido la leyenda de la Llorona a través del tiempo en la cultura latinoamericana, realizando una propuesta creación de una pieza que ofrece calidad, estructura y técnica en animación digital, con el propósito de que este perdurará y dará vigencia en la historia, como un producto que genera un giro radical en animación, volviéndose más atractiva e interesante al público joven y adulto. Con el diseño de este cortometraje en 3D, se reúne gran parte de los requerimientos tecnológicos que exige un trabajo de este tipo, de igual manera se busca promover un deseo de resaltar las amplias capacidades profesionales que el animador colombiano puede mostrar dentro del campo de arte digital.

Debido a que hoy estamos enfrentados a un mundo moderno e influyente a nivel digital, que sin lugar a dudas ha generado cambios y transformaciones culturales, socioeconómicas y políticas; se quiere generar un avance al proceso histórico de la sociedad latinoamericana, y es por esto que Parafrenia como cortometraje en 3D tiene esa importante labor, ya que da inicio a este tema en los medios digitales; que no solo buscan mostrar las capacidades que se tienen en Colombia, sino por el contrario busca reunir temas tales como: los trastornos mentales específicamente en la Parafrenia y las leyendas representativas como “La Llorona”, resaltando este tema nunca antes considerado en este país. Logrando complementar una ilustración más clara y precisa a la población colombiana.

Es claro para este país como los medios tecnológicos, la internet, la televisión y los materiales audiovisuales proporcionan gran empoderamiento comunicativo, esto hace que se genere un avance en temas poco habituales como lo es Parafrenia, y es ahí cuando se cuestiona el “¿Por qué no generar un producto lo suficientemente válido en calidad de técnica de animación digital, que a su vez, no sólo se quede en la realización de un cortometraje, sino, que por el contrario se pueda fusionar y empalmar dos temas que sirvan para ilustrar desde la animación a toda una sociedad?” Generando así claridad, de que no solo Colombia está preparada para realizar este tipo de diseños en técnica, sino que además se logra potencializar temas necesarios de saber, conocer e interpretar. Parafrenia busca ser una guía de las distintas técnicas utilizadas en la animación digital, además de generar una interacción de medios digitales que pueden lograr ser reconocidas a través del tiempo, motivando e incentivando a las nuevas generaciones en un tema similar para dar claridad de que estas leyendas no son ausencia en este país.

Así mismo damos indicio de crear un proyecto que se da a parir de la unión de una esfera sumamente importante en cuanto al desarrollo de una etapa específica de esta propuesta, pues bien Parafrenia enfoca su modelo metodológico desde una postura basada en 3 teorías las cuales fundamentan el cortometraje, dando comienzo por la teoría de Helena Rivas 2003, quien es la base principal de un relato de leyenda sólida y consolidada como una muestra a nivel mundial la cual es válida, así encontrando un eje inicial el cual nos da un rastro de una propuesta la cual busca un

relato más único y determinante para un país como lo es Colombia, es allí donde nace el escritor y guionista Miguel Campos 2014, quien da luz al relato innovador de una leyenda única que logra enfatizar en temas de interés poco común en esta sociedad, así llevando a la búsqueda de una teoría mucho más latente y poco concurrente en nuestra sociedad como lo es la teoría de Widakowich 2014 en su libro nosografías y presentación clínica, quien nos da pie para sumergirnos en un relato histórico autentico y prioritario para fomentar un producto inmensamente magnifico de gran utilidad y contenido, por supuesto desde un foco clínico que hoy en día nos cuestiona una mirada mucho más allá de lo corriente en Colombia, es por ello que a partir de este material se proporciona la idea de un cortometraje que se fundamenta en una técnica estructural clara y básica para los animadores en dicho país, pues bien basándose desde la teoría del animador Williams R. (2000). Quien describe fundamentos de gran relevancia en su libro Kit de supervivencia del animador se busca fomentar un producto final que de igual manera tenga una utilidad práctica ante dicha generalidad, es decir que Parafrenia pretenda desde un enfoque social, generar y proporcionar una guía ilustrativa que se direcciona desde una perspectiva educativa que evidencie que este proyecto se realizó en beneficio de los estudiantes de animación digital de la corporación universitaria unitec, ya que no solo su finalidad es un dimensión audio visual y de crear un cortometraje, sino el contenido que este tiene para ilustrar, evidenciar y motivar en ellos, generando un interés practico a la hora del diseño guía de un cortometraje en 3D que puede llegar a evidenciarse en un país donde los animadores pueden o no llegar a tener no solo un interés sino un presupuesto acorde a las necesidades de una creación de este tipo, y es allí donde Parafrenia se destaca como un proyecto que tiene un enfoque solido en teorías, practico en técnicas y diseño y que va orientado a la mejora de las condiciones de guía de un grupo de estudiantes que buscan mejorar la animación en este país.

## MARCO TEORICO

### ANIMACIÓN DIGITAL

La animación digital es una técnica moderna que nos permite tener múltiples adaptaciones de personajes, escenarios, objetos, vestuario, entre muchas más cosas que la mente puede crear, pudiendo evidenciar el alto nivel de imaginación a la hora de crear o mejorar obras animadas que pueden salir de toda realidad.

según (Williams, 2000) afirma que:

*“Nuestro trabajo se lleva a cabo en el **tiempo**. Hemos tomado nuestros dibujos estáticos (Stills) y los hemos hecho saltar a otra dimensión.*

*Dibujos que **andan**: ver una serie de imágenes a las que les hemos dado vida y que empiezan a caminar por ahí, ya de por si es fascinante”*

Como lo menciona anteriormente son dimensiones que se pueden crear a través de un cubo, esfera o tan simple como una superficie plana, aunque para hacer que estas imágenes anden o estos personajes cobren vida tenemos que entender los principios básicos de la animación, estos principios básicos de la animación que fueron construidos por animadores, de Disney en los años 30 que no los presenta a continuación; uno de los principios más importantes que explico (Ddsign, 2006) afirma que: **ENCOGER Y ESTIRAR (Squash and Stretch)** *“La exageración, la deformación de los cuerpos flexibles. Sirve para lograr un efecto más cómico o bien más dramático. El estiramiento muchas veces se relaciona con la velocidad y la inercia.”*. Como se explicó anteriormente, este principio es la exageración de un movimiento ya sea para estirar o para recoger. Cabe mencionar que en la animación estos son movimientos que permiten dar una acción más orgánica y natural a los personajes dándoles cambios de aptitud y actitud dependiendo del acto que se emplee; además, menciona que la **“ANTICIPACIÓN (Anticipation)”** *“Se anticipan los movimientos, esto guía*



*la mirada del espectador. Anuncia sorpresa. Se verán tres pasos: Anticipación (nos prepara para la acción); la acción en si misma y la reacción (recuperación, término de la acción)”* (Ddsign, 2006). Con esto, se evidencia como en un simple acto tenemos tres movimientos involucrados. En la anticipación tenemos un leve gesto que como su palabra lo indica anticipa el movimiento previo a la ejecución, cambiando un gesto o una posición, esto evita tener poca fluidez en la animación y en el movimiento para así mismo ejecutarlo.

Un claro ejemplo de esto, es el movimiento cuando lanzamos una roca; la anticipación del cuerpo y del movimiento de los brazos es la acción previa que nos permite evidenciar como desarrollaremos esta acción.

(Ddsign, 2006) nos dice que:

***-PUESTA EN ESCENA (Staging)***

*“Representación de una idea. Con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción. Hay varias técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente, esconder o revelar el punto de interés, o las acciones en cadena, acción – reacción, son dos ejemplos”.*

En este principio es fundamental tener presente cómo se realiza la postura del personaje y los gestos del mismo ya que estos dicen bastante en una escena; de la misma forma, el contexto en el que se desenvuelve la acción hace referencia a la posición de la cámara en el espacio, la música al igual que las tonalidades de colores nos envuelven psicológicamente en el proceso de desarrollo de la escena encontrando una armonía entre todo lo que está pasando en ella.

(Ddsign, 2006) menciona que:

*“Estas son en realidad dos técnicas de animación diferentes. En la acción directa creamos una acción continua, paso a paso, hasta concluir una acción impredecible, y en la acción pose a pose desglosamos los movimientos en series estructuradas de pose clave.”*

La acción directa es un proceso en el cual el animador o dibujante realiza una animación de corrido, esto se refiere a que el dibujante realiza el movimiento constante desde un primer plano hasta su finalización dando continuidad a los movimientos que va creando, aunque dé una fluidez constante, nos varía la velocidad de los movimientos.

Por otra parte encontramos lo que es la animación pose a pose, es aquí donde el animador recurre a tomar un tiempo para planear como será el movimiento, contempla tres opciones o tres poses iniciales, una intermedia y la final. Además, de esto se es consciente de realizar un cálculo de cuantos fotogramas dura cada escena y de cuántas poses intermedias van a ser necesarias para que la animación tenga fluidez constante.

(Ddsign, 2006) declara que:

**-ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA (Follow through and overlapping action)**

*“Estas dos técnicas ayudan a enriquecer y dar detalle de la acción. En ellas el movimiento continúa hasta finalizar su curso”*

*“En la acción continuada, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje”*

*“En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje”*

Dando referencia a estas dos técnicas, podemos evidenciar que en las acciones realizadas por personajes, animales e incluso objetos, muchos movimientos dependen del peso, contextura y material que tengan. Se tiene que tener presente que las articulaciones a la hora de crear o generar un movimiento no se realizan al mismo tiempo, son acciones que suceden en milisegundos; pero al evidenciar estas diferencias de tiempo nos damos cuenta que encontraremos un movimiento más acertado al real.

Entre otros principios encontramos “ **FRENADAS Y ARRANCADAS (Ease in and out on slow in and out)** Acelerar al centro de la acción mientras que se hacen mas lentos el principio y el final de la misma”. (Ddsign, 2006) Este principio nos aclara como un cuerpo, personaje u objetos tienen un desplazamiento que no es constante, ya que su velocidad varía desde un inicio hasta un final. Esto muestra lo cuidadoso que debe ser cuando se haga uso de los fotogramas y la separación entre los movimientos centrales, para así tener una aceleración y desceleración correctas. De esta manera, hay que tener presente que para poder realizar esto, la animación debe ser en arcos como lo explica (Ddsign, 2006) “**ARCOS (Arcs)** *Al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le extraemos dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas*”. En este punto donde los movimientos se deben ver de una forma natural en la animación damos uso a dos principios para poder tener esta naturalidad ya que al unir los **ARCOS** con **POSE A POSE** en la mayor parte de la animación se obtendrá un flujo de movimientos, que en los fotogramas intermedios nos permitirá seguir el movimiento fotograma a fotograma. Aparte de esto se implementa otro principio de la **EXAGERCIÓN** mostrando una animación con fluidez, movimientos más reales y construidos.

Tras haber visto como se mezclan en este punto los principios para poder conseguir una fluidez constante y algo más real hay una acción que nos ayuda a complementar una acción dominante, según la “**ACCIÓN SECUNDARIA (Secondary action)** pequeños movimientos que complementan a la acción dominante. Son resultantes de la acción principal. La acción secundaria no debe estar más marcada que la acción principal”. (Ddsign, 2006), cabe aclarar que una acción secundaria da inicio cuando un personaje animal u objeto

realizan una acción y esta misma genera un movimiento sobre un elemento en la escena este elemento puede referirse a otro personaje, animal u objeto.

(Ddsign, 2006) afirma que el:

**-SENTIDO DEL TIEMPO (Timing)**

*“Da sentido al movimiento. El tiempo que tarda un personaje en realizar una acción.*

*Las interrupciones en los movimientos. Aquí se define también el peso del modelo y las sensaciones de escalas y tamaños”*

El sentido del tiempo tiene como fundamento aplicar los ajustes de duración en escena, esto hace referencia a la duración de las acciones, acentos y pausas que tienen una variación constante de velocidades entre fotogramas dibujados, estos fotogramas son aquellos que van en el intermedio los cuales son denominados fotogramas claves, y nos ayudan a determinar la duración y la fluidez de una escena. Esto nos dice que, entre una acción se más rápida la cantidad de fotogramas claves debe ser menor, mientras que una acción que sea lenta debería tener una cantidad de fotogramas claves mayores ya que estos mismos permitirían la fluidez y consistencia de la animación a realizar.

Como se mencionó anteriormente en una mezcla de principios para generar los **ARCOS**, hablamos de algo llamado “**EXAGERACIÓN (Exageration)** que consiste en acentuar una acción. La hace más creíble.” (Ddsign, 2006), este principio quiere darnos a conocer como mediante la exageración del movimiento o acción añade comicidad; considerando transmitir una escena de forma exagerada así se quiera crear una caricatura de realidad.

(Ddsign, 2006) testimonia que:

**-MODELADOS Y ESQUELETOS SÓLIDOS**

*“Un modelado y un sistema de esqueleto sólido, o un dibujo sólido como se decía en los años 30, ayudarán al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificarán posibles complicaciones en la producción debidas a personajes pobremente modelados. Además, hay que poner atención a las siluetas al alinear los personajes con la cámara”*

En lo mencionado anteriormente, entendemos que para llegar a un resultado de un dibujo sólido se debe tener un gran conocimiento en este ámbito debido a que se debe transmitir una profundidad, un equilibrio, perspectiva y peso. De la misma manera, se debe dibujar o ilustrar el personaje desde los diferentes puntos de vista frontal, laterales, superior y diagonales las cuales deben representar y transmitir lo mencionado anteriormente. Así mismo, no solo se debe tener varias perspectivas completas del personaje sino también se debe ilustrar o dibujar diferentes emociones y reacciones desde estos mismo puntos.

Una de las características esenciales en la animación y en la que se debe enfocar el animador, es en la personalidad de los personajes, cabe resaltar que **“PERSONALIDAD (Acting)”** *“Esto proporciona conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos.”* Ddsign, (2006), a lo que hace referencia este principio es que un personaje sea villano o sea héroe propone aplicar características esenciales como gestos del movimiento sean faciales o corporales para que los personajes sean atractivos o carismáticos para el público.

Cabe resaltar que aplicar estos doce principios de la animación dan como resultado un principio básico, el cual es la percepción de movimiento, de cómo nuestro cerebro maneja, interpreta o ve una secuencia de imágenes, que el ojo humano percibe para que el cerebro en un proceso rápido reconstruya estas imágenes haciendo el movimiento continuo. Este proceso de imágenes consecutivas generan un video o un movimiento constante en la animación que tiene por nombre Stop Motion o cuadro a cuadro, el cual *“Consiste en una sucesión de imágenes fijas, es decir, una animación foto a foto, que trata de aparentar*

*un movimiento mediante la sucesión de esas fotos”* La pausa (2016), como evidenciamos aquí es una técnica de cuadro a cuadro, quiere decir, que si un segundo equivale a 24 cuadros o fotogramas, podemos imaginar la cantidad de imágenes que deben tener para realizar un cortometraje o quizá una película. El Stop Motion es parecido a la animación 3D, aunque no tengamos una foto por cada cuadro tenemos que desarrollarla en 24 cuadros lo que el personaje hace en un segundo. Además esto es un proceso en el que se debe tener mucha paciencia y una agilidad manual formada.

## LA LEYENDA-LA LLORONA

De acuerdo con la leyenda mexicana narrada por (Rivas, 2003)<sup>1</sup> quien abarca un gran recorrido histórico de esta:

*“La leyenda de la Llorona otorga diversos elementos simbólicos: la mujer y una maternidad atormentada, la noche, el agua (lagos, ríos, cauces secos), lo blanco (la vestimenta y la neblina), la voz y el silencio, la mortandad de los hijos, la Plaza Mayor, el oriente, el arrodillamiento, las encrucijadas de los caminos, las cuevas, los bosques, la Luna. La Llorona es, antes que nada, una madre. Ya su propio grito lo confirma, pero es una madre atormentada por un insufrible dolor. Parecería que es un símbolo roto, que la antigua diosa sabía el destino de sus descendientes y nada puede hacer para evitarlo, con lo cual destruye todo lo que una figura materna debe ser: fuerza protectora y benigna del destino.*

---

<sup>1</sup> **Helena Rivas:** Licenciada en Ciencias de la Comunicación, ahora como Coordinadora editorial de Tecnología y Ciencias del Agua en Instituto Mexicano de Tecnología del Agua.

*La Llorona surge en la Colonia. Sin embargo, sus antecedentes son mucho más antiguos, tanto, que se pierden en los mitos prehispánicos y se funden en diversas representaciones de diosas madres”*

*“...Una mujer, envuelta en un flotante vestido blanco y con el rostro cubierto con velo levísimo que revoleaba en torno suyo al fino soplo del viento, cruzaba con lentitud parsimoniosa por varias calles y plazas de la ciudad, unas noches por unas, y otras, por distintas; alzaba los brazos con desesperada angustia, los retorció en el aire y lanzaba aquel trémulo grito que metía pavuras en todos los pechos”*

*“Así, por una calle y luego por otra, rodeaba las plazas y plazuelas, explayando el raudal de sus gemidos; y, al final, iba a rematar con el grito más doliente, más cargado de aflicción, en la Plaza Mayor, toda en quietud y en sombras. Allí se arrodillaba esa mujer misteriosa, vuelta hacia el oriente; inclinábase como besando el suelo y lloraba con grandes ansias, poniendo su ignorado dolor en un alarido largo y penetrante; después se iba ya en silencio, despaciosamente, hasta que llegaba al lago, y en sus orillas se perdía; deshacíase en el aire como una vaga niebla, o se sumergía en las aguas*

*“Atravesaba, blanca y doliente, por los campos solitarios; ante su presencia se espantaba el ganado, corría a la desbandada como si lo persiguiesen; a lo largo de los caminos llenos de luna, pasaba su grito; escuchábase su quejumbre lastimera entre el vasto rumor del mar de los árboles de los bosques; se la miraba cruzar, llena*

*de desesperación, por la aridez de los cerros, la habían visto echada al pie de las cruces que se alzaban en las montañas y senderos; caminaba por veredas desviadas, y sentábase en una peña a sollozar; salía misteriosa de las grutas, de las cuevas en que vivían las feroces animalias del monte; caminaba lenta por las orillas de los ríos, sumando sus gemidos con el rumor sin fin de las aguas”*

Sumergiéndose en una leyenda de este tipo, es claro relacionar las características más representativas de esta. Se da pie a una evidente y cruda realidad ante lo vivido por esta nueva madre, quien carga gran dolor por haber asesinado a su hijo, el cual muere ahogado, llevando consigo la intención de matarlo, pero a su vez una gran culpa, enojo y odio por sentir tener que hacerlo. Es por ello, que ante los hechos se da paso a la búsqueda de una narración, de un tipo de madre, que confronta una situación que quizás no es la que asemeja una mujer que está en etapa de traer un hijo al mundo y es allí donde se proporciona un esquema tormentoso para los demás; entendiendo por supuesto que abarca aspectos crueles y no apropiados de tratar, sumergiendo esta leyenda a un desarrollo agobiante para algunos y tormentoso para otros; así arraigando simbólicamente un hecho natural que a su vez mezcla un aspecto ubicado en espacio tiempo real, fomentando una visión del mundo diferente a lo que es la relación madre e hijo.

“La llorona” tiene una variedad de contextos y modificaciones en tanto a su desarrollo y desenvolvimiento de los personajes en su historia, dependiendo del país en el que se narre, pero es relevante mencionar que este siempre concuerda con las características específicas que menciona Helena Rivas en su leyenda, como lo son su vestimenta, su manto y el asesinato de su hijo quien muere ahogado por su madre. De igual manera, la ilustración que se le da a cada una de las leyendas da inicio desde el desencadenamiento de la presencia de una mujer que está muerta, ya que su alma vive en pena por la muerte que generó, y a su vez logra ser notada por todas las personas que habitan en su alrededor, ya que se logra apreciar por los de



gritos y quejidos de llanto, que llegan a penetrar en la audición de todas las personas que viven en el pueblo.

“La llorona” no solo busca ser una interpretación ficticia de un asesinato, sino por el contrario busca generar conciencia de la difícil situación de una madre que, a pesar de no querer asesinar a su hijo, siente la necesidad de hacerlo así esto vaya en contra de su propia voluntad; además de adentrarse en una confrontación emocional que no solo se queda ahí, sino que se sumerge en un hecho que ya es imposible de remediar. Es allí donde se cuestionan los hechos y surge la gran duda, de qué es lo que realmente pasa en esta leyenda, que otorga ese incesante paraíso de fluctuaciones entre el deseo, el poder, el amor y lo emocional que arraiga esta nueva madre. ¿Será que pasa algo más allá, con la madre de este hijo?, difícilmente pueda llegar a ser comprendido, ya que no se ha cuestionado; o ¿Tan solo es un deseo incontrolable que se empodera de esta mujer?, podría ser; lo que queda claro, es que hay algo más allá de los hechos que se debe cuestionar. Por supuesto entendiendo esta, como una leyenda difícil, se puede dar claridad a tan agobiante historia, que no solo deja perplejos a todos los seres humanos, sino que también atemoriza a miles.

## **PARAFRENIA**

Teniendo en cuenta que este proyecto va direccionado a una vinculación con la Parafrenia, se entiende este como un trastorno mental, y que se puede evidenciar en gran parte del cortometraje; esta idea se basa en un recorrido histórico de la definición del mismo, en donde se puede encontrar gran contenido teórico fundamentado desde una perspectiva psicológica y psiquiátrica, el cual es clínico.

Para iniciar con una idea clave, significativa y concreta de ¿Qué es Parafrenia?, se da indicio a la definición y sus características.

De acuerdo con la terminología, este término tiene como primera instancia un fundamento citado por (Anonimo, 2016)

*“popularizado por Karl Ludwig Kahlbaum<sup>2</sup>(1863) para describir la tendencia de ciertos trastornos psiquiátricos que se producen durante determinados períodos de transición a la vida”.*

Generando así una de las mayores contribuciones determinantes para el trastorno, pues es Karl quien propone un desarrollo de descubrimiento en tanto a la adquisición de conocimiento de la Parafrenia.

Así pues, el termino propuesto por (Anonimo, 2016) nos dice que:

*“El término también fue usado por Emil Kraepelin en (1919), que cambió su significado para describir Parafrenia tal como se entiende hoy en día, como un pequeño grupo de personas que tienen muchos de los síntomas de la esquizofrenia con la falta de deterioro y trastornos del pensamiento.”*

Posteriormente este estudio sugiere una base teórica que se fundamente en un aspecto mucho más concreto de la definición de Parafrenia, sin dejar de lado por supuesto el aporte inicial histórico, estando de acuerdo con la teoría de (Widakowich, Parafrenia: nosografías y presentación clínica, 2014) quien argumenta que:

---

<sup>2</sup> **Karl Ludwig Kahlbaum:** (28 de diciembre de 1828 - 15 de abril de 1899) fue un psiquiatra alemán, su aporte fue clasificar las enfermedades mentales.

**Emil kraepelin:** 15 de febrero de 1856 - 7 de octubre de 1926) fue un psiquiatra alemán el cual creía que el principal origen de la enfermedad psiquiátrica era el mal funcionamiento biológico y genético . Sus teorías dominaron la psiquiatría a principios del siglo XX

*“La Parafrenia se caracterizaría por un síndrome de referencia inicial, con el desarrollo extremadamente insidioso de un delirio crónico improbable pero coherente, con ideas de persecución polimórficas de evolución continua y que pueden agravarse más tarde con ideas de grandeza, sin la desintegración de la personalidad y con una relativa buena adaptación a la realidad. (p.3)”*

Teniendo en cuenta lo anterior mencionado, se puede evidenciar que la Parafrenia no genera un estado desadaptado del entorno de la realidad en su totalidad en la persona que padece de este tipo de trastorno, sino que se construye a partir de un estado inicial que se desarrolla mediante el delirio, definiéndolo como *“Estado mental caracterizado por alteración de conciencia, desorientación espacio-temporal y agitación psicomotora, que suele acompañarse de alucinaciones, generalmente visuales, así como de gran ansiedad y temor”*<sup>3</sup> (Pinzón, 2016), es relevante dar claridad al término ya que permite sumergirnos y entender un poco más en la definición de que es la Parafrenia. Por otra parte, (Kreapelin, 1996) afirma que:

*“Las Parafrenias son enfermedades que afectan a un pequeño número de casos que se inician tardíamente (entre 30 y 40 años, generalmente); el desarrollo delirante por más extravagante que sea no afecta a la personalidad en su totalidad; a excepción de las formas confabulatorias, las alucinaciones tienen un papel preponderante. (p.3).”*

Cabe destacar, que lo mencionado por Widakiwich y Kreapelin, muestra la parafrenia como indicio generado por un delirio que por mas fuerte y exagerado que sea, la persona que la padece, no sufrirá de una concecuencia mucho más amplia como lo es la despersonalización, sino que por el contrario aunque las alucinaciones tengan un

---

<sup>3</sup> **Alfredo Pinzón:** psiquiatra colombiano especializado en la medicina interna

predominante fuerte, el sujeto llega a tener una pérdida de la realidad, más no una adaptabilidad al entorno. Sin embargo, es importante resaltar que esto puede suceder en la mayoría de los casos, pero que siempre existe una probabilidad mucho más amplia de otros aspectos por destacar de cada una de las secuelas, rasgos o consecuencias de resultados que genera este tipo de trastorno mental. De la misma manera, podemos evidenciar como varios autores citados por Widakowich postulan información fundamental para determinar una definición válida en tanto a lo que es la parafrenia. Si bien se encuentra información sumamente relevante, en tanto a los fundamentos teóricos, se pretende sumergir en los tipos de parafrenia existentes y a su vez las características representativas de cada una de ellas, otorgando así una dimensión mucho más amplia del tema, para fomentar una claridad estructurada de cada una de ellas y teniendo como base el fin de la descripción del trastorno.

Es así como se concluye finalmente que la parafrenia es un trastorno mental que se proporciona a través de una psicosis crónica caracterizada por alucinaciones y delirios de carácter absurdo en la que el paciente conserva una conducta razonable, pero no solo se trata el tema delirante directamente; de igual manera basándose en las teorías representativas que determinan grandes autores como Kalbhaum, Kraepelin, Dupre y Ey, quienes son históricos y generan la culminación final de aportes a la definición de la Parafrenia, (Widakowich, Parafrenia: nosografías y presentación clínica, 2014), definen la parafrenia como

*“La utilización de la denominación de Psicosis Delirantes Crónicas para reagrupar un conjunto de trastornos mentales similar a los síndromes esquizofrénicos, pero que se distinguen por la falta de dislocación profunda a nivel de la personalidad. Este grupo de psicosis se caracterizan por una alteración estructural de la personalidad que permite la instalación, el desarrollo y la extensión de ideas delirantes permanentes. Procedentes de intuiciones, interpretaciones, ilusiones y alucinaciones, perturban radicalmente el sistema de ideas, juicios y creencias, e impregnan la vida*

*afectiva y relacional provocando una refracción constante del sujeto hacia el mundo exterior a través de un prisma delirante.(p.5)”*

De la misma forma, se determina que las ideas delirantes en una construcción de tiempo a largo plazo, son un factor determinante al padecer un delirio, por consiguiente un trastorno mental parafrénico que consigue con una serie de alteración de la realidad que se lleva a cabo sin un ideal inicial, sino que se proporciona de una alteración psicótica mucho más amplia para cada individuo que padezca de este tipo de trastorno. Por otra parte, (Widakowich, Parafrenia: nosografias y presentacion clinica, 2014), nos postula que:

*“En 1912, en el Congreso de Alienistas de Baviera, Kraepelin prelude la 8ª edición de su Tratado, marcando las diferencias entre la esquizofrenia y la paranoia. Probablemente influenciado por los trabajos de Séglas y Dupré, identificará algunas formas intermediarias que llamará Parafrenias, subdividiéndolas en cuatro subgrupos: la Parafrenia sistemática, la confabulante, la expansiva y la fantástica.”*

### **Tipos de Parafrenia:**

Basándose y como lo menciona Widakowich, Kraepelin subdividió la Parafrenia en cuatro tipos existentes, explicando cada uno en su forma y caracterizando una muestra de cómo estas se pueden asemejar a otros delirios, así pues, otorgando un valor representativo mucho más acorde a cada uno de los tipos de Parafrenia.

### **Parafrenia Sistemática:**

Según Krapelin (1996) citado por (Widakowich, Parafrenia: nosografías y presentación clínica, 2014) afirma que:

*“La Parafrenia sistemática es de desarrollo lento e insidioso, con progresión hacia un delirio de persecución, sin remisión ni fluctuación, con ideas de grandeza, y sin signos de desintegración psíquica. En una primera fase, durante la cual predomina la inquietud y la desconfianza, el sujeto se siente sumergido en un ambiente hostil. Influenciado por todo tipo de interpretaciones, éste va terminar presentando alucinaciones auditivas y psíquicas (“voces mentales”). Los fenómenos psico-sensoriales no son infrecuentes, con alucinaciones cenestésicas que el paciente evoca como un fenómeno de magnetismo o de hipnosis (10). La descripción clínica de la Parafrenia sistemática de Kraepelin se acerca en gran medida al delirio crónico de evolución sistemática detallado por Magnan<sup>4</sup>, con tres de sus cuatro etapas evolutivas presentes: preocupación e interpretación, persecución y sistematización, megalomanía, pero sin la vía final de la demencia. (p.3)”*

### **Parafrenia Expansiva:**

*“Es un fenómeno raro, caracterizado por una excitación intelectual leve (locuacidad, euforia), que se observa solamente en las mujeres. Existe un delirio de grandeza, rico, con la presencia accesoria de ideas de persecución. Los temas eróticos*

---

<sup>4</sup> **Valentín Magnan:** (Perpiñán, 16 de marzo de 1835 – 1916) fue un psiquiatra francés, fue una figura influyente en la psiquiatría francesa de la segunda mitad del siglo XIX. Se le recuerda principalmente por difundir el concepto de «degeneración»

*predominan juntos con los temas religiosos y místicos, asociados a bouffées oníriques. El paciente está más o menos convencido de estos fenómenos, que puede mirar igualmente como puras fantasías. El principio del cuadro ocurre entre los 30 y 50 años, con una evolución lenta, y tendencia a la fijación de los delirios. El lenguaje de los pacientes es confuso y presentan cambios de humor frecuentes. Sus capacidades mentales permanecen intactas". (p.3).*

### **Parafrenia Confabulante:**

*Es una entidad determinada por un delirio bastante incoherente y abundantes falsos recuerdos e historias extrañas. Es una forma más rara aún. Kraepelin había aislado sólo una docena de casos, de ambos sexos, con la edad de aparición entre los 20 y los 30 años. Esta Parafrenia de confabulación tendría su correlato en el delirio de imaginación de Dupré<sup>5</sup> y Logre (1911) (11). (p.3,4).*

### **Parafrenia Fantástica:**

*Está constituida por la presencia de un delirio rico, polimorfo, con representaciones múltiples, cambiantes y móviles (10). Al principio, el sujeto está inquieto e invadido*

---

<sup>5</sup> Psiquiatra. - Doctor en Medicina (1891). Asociado de Medicina (1898). - Era un médico en la enfermería especial de la Prefectura de la Policía y la sala de psiquiatría del Hospital de Val-de-Grâce, París. - Miembro de la Academia de Medicina (elegido en 1918). - Nombres completos: Ferdinand, Pierre, Louis, Ernest

*por interpretaciones despectivas, con un humor triste. Poco a poco, las ideas de persecución se van estableciendo, con la impresión de ser burlado y acosado. Luego, se producirán alucinaciones auditivas como ecos del pensamiento y comentarios de los actos. Al final, el sujeto sufre manifestaciones psico-sensoriales (estómago arrancado, vértebras rotas o incluso la impresión de animales que entraron en su cuerpo). Las ideas de grandeza y persecución se alternan con una imaginación desbordante: incendios monstruosos, catástrofes cósmicas, innumerables aventuras (12). (p.4).*

Finalmente realizando un recorrido histórico de lo que para estos autores representativos es el término parafrénico, es fundamental dar claridad que la definición, sus tipos y lo que caracteriza a cada una de ellas, proporciona una percepción distintiva de ideas e interpretaciones del pensamiento, la conducta, desencadenamiento y evolución de lo que genera la parafrenia en los individuos que padecen de este tipo de trastorno, sin dejar de lado todo el aspecto psicólogo-psiquiatra de la rama clínica, generando así un estudio basado en teorías consolidadas y lo suficientemente enmarcadas dentro de lo ya establecido por factores físicos, de personalidad y situacional en tanto al desarrollo de vida de estas personas que padecen del diagnóstico parafrénico. De igual manera, cabe resaltar que de acuerdo con lo anterior mencionado es importante (Infotratamiento, 2016) aclara que:

*“El diagnóstico de Parafrenia no se incluye actualmente en el DSM-IV<sup>6</sup> o la CIE-10<sup>7</sup>, ya que muchos estudios han reconocido la condición como “una entidad diagnóstica*

---

<sup>6</sup> **DSM IV:** El Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (en inglés, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), este es un sistema de clasificación de los trastornos mentales que proporciona descripciones claras de las categorías diagnósticas

<sup>7</sup> **CIE-10:** Es el acrónimo de la **Clasificación Internacional de Enfermedades, 10ª versión** y determina la clasificación y codificación de las enfermedades y una amplia variedad de signos, síntomas, hallazgos anormales, denuncias, circunstancias sociales y causas externas de daños y/o enfermedad.



*viable que es diferente de la esquizofrenia con factores orgánicos que juegan un papel importante en una buena parte de los enfermos. Por tanto, la Parafrenia es vista como diferente de la esquizofrenia y la demencia progresiva en la vejez. (p.3)”*

Es allí entonces donde es relevante mencionar que la parafrenia no se incluye en el DSM-IV (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales), lo que a su vez especifica que a pesar de que las características anteriormente mencionadas nos dan un indicio de la patología<sup>8</sup> y/o trastorno, es importante tener un proceso de periodo de evaluación en tanto al reconocimiento de la transición de los síntomas que tenga el sujeto, para así llevar a cabo un análisis que es necesario realizar para determinar las distintas situaciones y tendencias de los hechos recogidos, ordenados de forma sistemática por un profesional los cuales son los únicos autorizados para determinar qué es lo que realmente diagnostica una persona con el trastorno de parafrenia; no necesariamente existe el hecho de incluir una serie de síntomas que concluye con una persona diagnosticada, sino que va más allá de cada una de las conductas, por esto es de gran importancia tener un diagnóstico clínico ya que la medicina, la psicología y la psiquiatría son fundamentales en este proceso.

## **TRATAMIENTO:**

---

<sup>8</sup> **Patología:** es la rama de la medicina encargada del estudio de las enfermedades en las personas. De forma más específica, esta disciplina se encarga del estudio de los cambios estructurales bioquímicos y funcionales que subyacen a la enfermedad en células, tejidos y órganos.

Teniendo esta afirmación en cuenta, damos paso a las posibles intervenciones que pueden ayudar y generar grandes aportes a los tratamientos para las personas que padecen del trastorno de parafrenia. Basándose en varios estudios encontrados por los modernos y efectivos modelos de intervención donde se encuentran aportes de gran incidencia, el primero de ellos es expuesto desde una dinámica farmacológica la cual consiste en (Torres, 2018) realizar una intervención:

*“La medicación con psicofármacos es habitual para tratar las psicosis como la Parafrenia. En concreto, sustancias utilizadas habitualmente son ciertos tipos de neurolépticos como la tioridazina. De igual modo hay que tener en cuenta que cualquier fármaco tiene efectos secundarios; por otro lado, como es raro que los pacientes vayan por propia voluntad a consulta, es necesario trabajar en la alianza terapeuta-paciente para que no se abandone el tratamiento, y también se recomienda conjugar este abordaje farmacológico con psicoterapia de tipo cognitivo-conductual y técnicas de relajación. El objetivo de estas intervenciones no es curar definitivamente el trastorno, en el sentido de hacer que dejen de aparecer los síntomas, sino hacer que los brotes sean menos frecuentes y que los síntomas psicóticos sean más controlables y generen menos ansiedad y malestar. (p.4).”*

De acuerdo con Torres, es fundamental que el proceso de confianza entre el profesional y el paciente sea sólido y lo suficientemente fuerte para que este no reincida en un malestar mucho más complejo de tratar; de igual modo que a partir de ello exista una veracidad en el relato de los hechos y actos expuestos por el paciente. Es relevante y de gran incidencia que las personas con este tipo de tratamientos tengan un acompañamiento no solo farmacológico, sino por el contrario de técnicas psicoterapéuticas, pues estas también aportan un amplio desenvolvimiento de la persona que padece esta alteración.

Dentro de los tipos de terapias que son más efectivos para tratar este tipo de trastorno Parafrenia se encuentran:

**Terapia cognitivo-conductual:**

La cual según (Corbin, 2017) consiste en que:

*“Este modelo terapéutico pertenece a lo que se conoce como segunda generación de las terapias de la conducta, y se caracteriza porque considera que los patrones anormales de conducta tienen su origen en la existencia de una serie de esquemas y procesos de pensamiento distorsionados y disfuncionales, que junto a los patrones de conducta aprendidos causan un gran sufrimiento al paciente. En concreto, desde esta propuesta se entiende que para generar cambios terapéuticos es necesario intervenir tanto en los hábitos y rutinas observables como en los esquemas de pensamiento que dan forma a nuestra manera de interpretar las cosas y de plantearnos objetivos. (p.5)”*

**Terapia cognitiva basada en Mindfulness:**

Para (Corbin, 2017) esta terapia:

*“Se centran en el diálogo y el contexto funcional de la persona, y buscan la aceptación y la actitud no enjuiciadora como manera de mejorar la salud emocional*

*de las personas. El MBCT fue desarrollado por Zindel Segal<sup>9</sup>, Mark Williams<sup>10</sup> y John Teasdale<sup>11</sup>, como un programa de ocho semanas para la prevención de recaídas en pacientes con depresión, el estrés emocional y la ansiedad. Combina ejercicios de meditación y atención plena con el aprendizaje de habilidades de la terapia cognitiva, como la detección e interrupción de patrones desadaptativos de pensamiento que llevan a sufrir depresión o ansiedad. (p.6)”*

### **Terapia dialéctica conductual:**

En el conocimiento de (Corbin, 2017) encontramos este modelo terapéutico consiste en generar una:

*“Aproximación psicoterapéutica que pertenece a la categoría de las Terapias Cognitivo Conductuales y fue diseñada específicamente para intervenir en casos de Trastorno Límite de la Personalidad, en cuyo tratamiento se ha mostrado muy eficaz. Combina elementos del Mindfulness con las herramientas de la psicología cognitivo-conductual (en las que se basa la mayor parte de esta propuesta) y estrategias de gestión de la angustia. (p.7).”*

### **Psicoterapia interpersonal:**

---

<sup>9</sup> **Zindel V. Segal:** (nacido en 1956 en Lutsk , Ucrania) es un psicólogo cognitivo , especialista en depresión y uno de los fundadores de la Terapia Cognitiva basada en Mindfulness (MBCT)

<sup>10</sup> **Mark Williams:** Psiquiatra en la universidad de Oxford y colaboro en el desarrollo de la terapia cognitiva basa en mindfulness.

<sup>11</sup> **John D. Teasdale:** investigador líder en la universidad de Oxford y luego en la universidad de cognición, fue el pionero en los avances de la terapia cognitiva en el Reino Unido.

Según Klerman, Weissman<sup>12</sup> y colaboradores (Corbin, 2017)

*“La psicoterapia interpersonal es un modelo terapéutico ideado por Klerman, Weissman y colaboradores, y se basa en el análisis crítico de los elementos sociales que influyen en el desarrollo de psicopatologías. Trabaja sobre las conexiones entre los síntomas y los problemas interpersonales actuales, tales como problemas en las relaciones. El foco de atención de esta forma de terapia son las relaciones sociales actuales y cómo las expectativas dentro de estas relaciones pueden estar causando síntomas patológicos en un paciente. El tratamiento implica resolver problemas de relación o encontrar nuevas relaciones o actividades como compensación. (p.8)”*

Estos modelos terapéuticos tienen la finalidad de modificar y a su vez estructurar un modelo saludable para el paciente; las dinámicas en tanto a pensamientos, hábitos disfuncionales, análisis entre las distintas conexiones de los síntomas y sus características, así como también en la búsqueda de distintos métodos que vayan direccionados a fomentar la búsqueda del ¿Por qué?, ¿Para qué?, ¿Cómo?, ¿Dónde? y su posible contribución desde su modelo terapéutico, de igual forma se evidencia en cada uno de ellos una ruptura de esquemas de sufrimiento aprendidos que a su vez generara un cambio necesario para su desarrollo psico-social, comportamental, físico y psicológico que proporcionará una mejora de aspectos de interpretación y que generará una propuesta mucho más positiva para su vida. Cabe resaltar que estos modelos terapéuticos buscan que el individuo a partir de lo expuesto contribuya al proceso como un avance positivo, pero en algunas ocasiones no logra ser lo suficientemente efectivo si la persona no obtiene una dinámica acorde ante el proceso; su buena evolución también depende de que este tenga un acompañamiento de método clínico farmacológico acorde a las necesidades establecidas por

---

<sup>12</sup> **Gerald L. Klerman:** (1928 - 3 de abril de 1992) fue un psiquiatra e investigador estadounidense cuyo trabajo incluyó el desarrollo de la psicoterapia interpersonal, un tratamiento a corto plazo para la depresión.

los profesionales a cargo, debe tener una supervisión médico-psiquiátrica la cual generara un mejor desenvolvimiento para el paciente ya que se trabajarán todas las áreas afectadas, y necesarias para manejar adecuadamente el trastorno; sin embargo, es relevante mencionar que no hay que congestionar la intervención, esta debe detallar el caso con un análisis adecuado para cada paciente, ya que posiblemente algunos de ellos con trastorno parafrénico no necesariamente necesiten de varios de estos métodos, pero si puedan necesitar y/o hacer uso de otros tratamiento que pueden ayudarle a tener un mayor aporte a su evolución, es decir, es indispensable establecer que procedimiento(s) terapéutico(s) es el más efectivo para cada tipo de paciente, focalizando sus más grandes dificultades y fortaleciéndolas a partir de un modelo mucho más acorde a su trastorno. De igual manera dentro de los tratamientos existentes en la actualidad, para manejar un tipo de trastorno mental, se han logrado proporcionar una cantidad de modelos que se efectúan a raíz desde lo más básico hasta lo más complejo.

Gracias a los distintos avances de estos tratamientos psicoterapéuticos, se ve un incremento en tanto a la búsqueda de operar los síntomas y características del trastorno, hasta llegar a fomentar un sistema que concuerde con un esquema estructurado del delirio y su tipología. Todos estos modelos anteriormente mencionados son de gran incidencia en casos específicos del trastorno de parafrenia que buscan retroalimentar un contexto disfuncional no sano para cada persona.

## **PREPRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJE**

La temática de Parafrenia, está basada en la leyenda de “La llorona” propia de la cultura latinoamericana, haciendo una adaptación tanto de la historia como de los personajes, la época, los entornos y más elementos, pero conservando aspectos esenciales derivados de la investigación ya que este es un acontecimiento que por muchas generaciones ha cautivado la imaginación del pueblo colombiano y del mundo.

Realizar un cortometraje animado (Parafrenia) en técnica Animada 3D con un toque 2D, basado en texturas pintadas digitalmente, dándole a su vez un estilo bastante interesante y no muy común en la animación. Los escenarios y los personajes mantienen proporciones muy cercanas a la realidad, esto permitirá darle fuerza y credibilidad a la historia la cual está enfocada en un público joven y adulto. Es por esto, que se cuidará hasta el más mínimo detalle, para que el espectador no llegue a desconectarse de la historia.

Para llevar este proyecto a cabo, fue necesario hacer uso de diferentes softwares tales como Bender, Photoshop, Illustrator, After Effects, Premier Pro, entre otros, utilizando equipos de alta tecnología que cumplen con requerimientos necesitados para este tipo de proyectos. La idea de realizar un cortometraje con la técnica 3D, nace de poner en práctica las posibilidades y herramientas aprendidas en la carrera para realizar el mismo, como base el aspecto visual y cinematográfico, utilizando la imaginación sin límite con el que se le pueda dar inicio al producto.

En el aspecto visual, Parafrenia tiene como gran referente al cortometraje Shutter Island dirigida por Martin Scorsese; la paleta de colores se basa en tonos fríos y pálidos, lo cual ayuda resaltar la historia; las texturas son pintadas a mano dando un toque muy interesante a la animación; similar al de uno de los referentes visuales como lo es el videojuego “The Walking Dead Season”. Para llevar a cabo la producción de manera exitosa, se crearon grupos de trabajo encargados de procesos específicos tales como:

## **PRE-PRODICCÓN**

Esta fase es la más importante dentro del proceso de producción ya que comprende desde la concepción de la idea, hasta el primer día de producción. En esta etapa se determinan las condiciones óptimas para realizar cualquier producción audiovisual. Por esta razón, esta fase resulta ser la más larga y compleja en todo el proceso, ya que las decisiones tomadas en esta parte serán primordiales y afectarán las siguientes etapas a realizar. Contando con una buena metodología en este ciclo, el producto tiene una disminución en los riesgos y se evitarán errores que puedan causar retrasos y dificultades durante el desarrollo del mismo. Por esta razón, el avance de esta etapa puede durar varios meses antes de empezar la producción audiovisual. Con buena disposición de información, se procede a elaborar el material inicial, logrando dar un enfoque a la forma como se va a plantear la realización del proyecto. Al estructurar la idea (Parafrenia), no solo se debe pensar en la historia (“La Llorona”), guion, estudio de personajes y Story board, sino también se elaboran planes de rodaje, análisis de sonidos, escenarios ambientación y demás.

## **PRODUCCIÓN**

Etapa que consiste en hacer montaje de puesta en escena, aplicar lo trabajado y estipulado en el Story Board y plan de rodaje ya estipulado en el cronograma, modelado de personajes, animaciones, pruebas de color, iluminación y lo más importante en esta etapa el proceso de renderización, para tener así al final todas las escenas para el proceso de edición.

## **POSTPRODUCCIÓN**

Fase decisiva en la realización de cualquier pieza audiovisual, pues es aquí donde se integran y editan todos los elementos que harán parte del cortometraje. En este caso se integran las escenas renderizadas y todos los componentes importantes, luego se dispone a hacer un montaje de toda información para realizar el cortometraje final; con sonido,



encuadres, efectos especiales, retoques digitales de imagen y demás características relacionadas. Así mismo, es aquí donde se verifica, corrige y se arma el producto final.

## **TÍTULO**

Parafrenia

Cortometraje animado en 3D.

## **SINOPSIS**

Parafrenia es el relato de la pesadilla de Carmen. Alucinación, que a su vez está regida por la lógica de lo onírico, roza en muchos aspectos con la realidad. Refleja el relato de una mujer sumergida en el conflicto de tener que reservar para sí sus sentimientos a cambio de mantener su vida en orden.

Parafrenia, como su nombre lo indica es la imaginación llevada a sus límites más vividos, pero también, más tenebrosos.

## **STORY LINE**

Carmen vive en una pesadilla y eso la puede llevar hacer cosas que ella nunca llegó a imaginar.

## **GUIÓN LITERARIO**

En el proceso de creación del guion literario se tuvo en cuenta todos los aspectos técnicos que podrían surgir en cada una de las escenas. Este procedimiento es importante en

la animación ya que prácticamente en esta etapa de preproducción se solucionan todos los problemas futuros que se pueden llegar a tener en las siguientes etapas. A diferencia de como sucede en videos de imagen real, cuando se graban escenas se pueden hacer varias tomas, diferentes encuadres, locaciones etc. Incluso, en muchos casos se recortan o eliminan escenas, pero cuando estamos hablando de animación es muy diferente ya que absolutamente todo fue creado y puesto por una razón y la cantidad de tiempo que implica hacer una escena con dedicación. Es por esta razón que en esta etapa es indispensable realizar una planeación prácticamente “perfecta”. En muchos casos, se dice que en animación la posproducción se hace en etapa de preproducción, cualquier error o elemento adicional que se le quiera agregar, puede representar días o meses de trabajo adicional. Se deben tener en cuenta temas mínimos, pero no menos importantes como si tiene la escena partículas, si tiene agua, si el personaje tiene pelo, entre otros; estos son factores significativos en el desarrollo del cortometraje.

A continuación, se presenta el guion literario que fue utilizado para el cortometraje de Parafrenia.

## **Parafrenia**

### **ESCENA 1 INT. HABITACIÓN, TIEMPO INDETERMINADO.**

Carmen se encuentra en un estado de duermevela, escucha voces que le resultan incomprensibles.

Con los ojos entre abiertos no logra captar toda la escena o al menos recordar en qué sitio se encuentra.

Ve rostros difuminados que la interpelan, siente que algo se ajusta a sus muñecas y tobillos, y ve cómo una mano,

que pareciera surgir del aire, intenta meterle algo a la boca.

**ESCENA 2 INT. ALCOBA MATRIMONIAL DE CARMEN Y ALFONSO, MAÑANA.  
DE FUERA LLEGAN RUIDOS DE AUTOMOVILES.**

Carmen desde la cama observa el reloj sobre la mesa de noche, contempla la luz entrando a través de la cortina y nota que su cuerpo aún tiembla.

Apaga la alarma que suena desde la mesa de noche. Gira su cuerpo y ve a su esposo, con una imagen confundida de él, Carmen se sienta en el borde la cama con cara de preocupación y decide levantarse.

**ESCENA 3 INTERIOR, BAÑO, MAÑANA.**

CARMEN CAMINA DE LA CAMA A LA DUCHA.

Abre la llave del lavamanos y mientras se mira en el espejo, se humedece la mano y se la pone en la cara. Se desviste y camina hacia la regadera; abre la ducha, cierra sus ojos y vienen a su mente recuerdos de su esposo e hijo.

**ESCENA 4 INTERIOR, SALA, NOCHE. \*FLASH-BLACK\***

Juan sentado en el suelo llora, Alfonso borracho bebe un trago.

**ESCENA 5 INTERIOR, BAÑO, MAÑANA.**

Carmen abre los ojos.

**ESCENA 6 EXTERIOR, PARQUE, TARDE.**

Alfonso está de pie, mientras que Juan lo señala.

**ESCENA 7 INTERIOR, BAÑO, MAÑANA.**

Carmen nuevamente en la ducha cierra los ojos.

**ESCENA 8 INTERIOR, BAÑO. \*FLASH-BLACK\***

Cara de Carmen acomplexada y triste, está siendo violada.

**ESCENA 8 INTERIOR, BAÑO, MAÑANA.**

Carmen se abraza, toma la toalla y se seca la cara.

**ESCENA 9 INTERIOR, NOCHE.**

Carmen mira de lado a lado, ve a Alfonso, pero él cierra la puerta inmediatamente, ella toma la cerradura e intenta abrir la puerta.

Carmen ve una imagen rápida de Alfonso caminando en la cocina, él sentado en la mesa sólo la mira. Sale de la cocina con desesperación en búsqueda de su hijo y se coloca las manos en la cabeza.

**ESCENA 10 INTERIOR, PATIO, NOCHE.**

Alfonso abre la llave del lavadero.

**ESCENA 9 INTERIOR, SALA, NOCHE.**

Carmen angustiada mira para todos los lados y pone sus manos en la cabeza.

**ESCENA 10 INTERIOR, PATIO, NOCHE.**

Alfonso está en el lavadero, voltea a ver, se toma la cabeza con las manos y continúa con lo que estaba haciendo.

Carmen corre hacia Alfonso y mientras que él se voltea, ella lo ahorca y lo ahoga introduciendo la cabeza en el lavadero.

Abren la puerta de la casa, Alfonso entra borracho y Carmen se asombra mientras mira sus manos.

**ESCENA 11 INTERIOR, SALA, NOCHE.**

Alfonso le da una cachetada a Carmen, pero luego ve reflejada la cara de su hijo Juan.

**ESCENA 12 INTERIOR, PATIO, NOCHE.**

Carmen toma un martillo, golpe a Alfonso dejándolo en el suelo, luego lo sigue golpeando.

**ESCENA 13 INTERIOR HOSPITAL.**

Un doctor caminando por el pasillo se acerca hasta la puerta donde se encuentra Carmen, mientras dos enfermeros la toman a la fuerza.

**ESCENA 14 INTERIOR HOSPITAL, HABITACIÓN.**

Dos enfermeros amarran a Carmen a la camilla en tano ella sólo mira para todos los lados.

**ESCENA 15 INTERIOR HOSPITAL, OFICINA.**

El doctor general en su oficina toma unos papeles que están sobre su escritorio, en ese instante entra una enfermera.

**ESCENA 16 INTERIOR HOSPITAL, TARDE.**

Carmen con cara de demacrada y triste, mira por un balcón hacia el patio del hospital.

**ESCENA 17 EXTERIOR PATIO, HOSPITAL, TARDE.**

En el patio del hospital se ve caer a Carmen.

**\*CRÉDITOS Y POS-PRODUCCIÓN**

**ESCENA 18 INTERIOR CASA.**

Se escucha el llanto de Carmen en el patio.

**Perfil físico y psicológico de los personajes**

El proceso de creación de perfiles es de vital importancia para el desarrollo de la historia, porque, aunque en muchos casos no se narran, estos llegan aportar gran credibilidad a la historia. Por ejemplo, tener un buen perfil físico y psicológico nos lleva a darle, carácter personalidad y fuerza al personaje, además, de darle a los creadores mucho más conocimiento y herramientas para diseñar el personaje, modelarlo, vestirlo o animarlo.

En Parafrenia, Carmen tiene toda una historia y serie de eventos en su vida que la han llevado a ser la protagonista que aparece en el cortometraje; conocer y saber sobre esta historia permitirá a los creadores profundizar aún más en sus gestos, manías comportamientos, movimientos, color de pelo, etc. Es así como se elaboró, trabajó y presentó cada uno de los personajes principales de la historia.

**Carmen, Perfil Físico:**

Carmen Orjuela: Es una mujer agraciada, de contextura muy delgada y su estilo es elegante, aunque su vestir no es lujoso. Con veintinueve años, tiene el cabello castaño y largo, la nariz recta y larga, orejas que sobresalen por entre su pelo y ojos claros. Es poco expresiva

incluso en los momentos de nerviosismo, y no pierde la elegancia y educación de sus gestos en momentos de tensión.

### **Carmen, Perfil Psicológico:**

Desde niña Carmen presentó una personalidad introvertida. Criada en un hogar machista y conservador, fue educada en la obediencia y sumisión a los valores y decisiones masculinos; sin embargo, aunque siempre fue obediente a estos, nunca los aceptó, debido a que con frecuencia cuestionaba el autoritarismo despótico de su padre y la sumisión de su madre, de igual manera ella criticaba las decisiones de sus hermanos mayores.

A medida que creció su personalidad introvertida se volvió más marcada y ya en la edad madura desarrolló una gran variedad de manías y tics nerviosos. Durante su juventud, se dedicó al trabajo de hogar junto a su madre, cosa que le impidió estudiar y realizar actividades distintas a las del hogar.

Conoció a Alfonso tras la muerte de su padre al trasladarse de la hacienda donde vivían en la ciudad junto a su familia. Meses después se casaron y en corto tiempo Carmen queda embarazada de su único hijo. El primer año de matrimonio transcurre con normalidad, sin embargo, Alfonso empieza a tomar actitudes agresivas y tras tener a su primogénito; como consecuencia de una borrachera él la golpea. Con el tiempo Alfonso se vuelve mujeriego y le propina constantes golpizas y abusos a su esposa, que, cansada de esta situación repetitiva, piensa en terminar con la trágica realidad en la que vive, lo primero que viene a su mente es la idea del suicidio. Sin embargo, al darse cuenta de que es incapaz de hacerlo, debido al amor que tiene por su hijo, Carmen acumula su ira en silencio durante el pasar de los años. En un momento determinado, Alfonso intenta abusar de ella sexualmente, pero ella se opone y la verdadera tragedia ocurre cuando Carmen asesina a su hijo y a su esposo.

Tras entregarse a la policía es recluida en un centro de reposo. Allí, le diagnostican síndrome de Tourette, y Parafrenia, es decir: psicosis delirantes crónicas que, como la paranoia, no se acompañan de debilitación intelectual ni evolucionan hacia la demencia, pero

se asemejan a la esquizofrenia por sus construcciones delirantes ricas y mal sistematizadas, a base de alucinaciones y fabulaciones.

### **Alfonso, Perfil Físico:**

Alfonso es un hombre gordo. En el momento en que Parafrenia se desarrolla está cumpliendo 45 años por lo que ya se notan en él los primeros rasgos de la vejez. Tiene poco cabello, ojos color café, nariz redonda y grande, pero los alrededores de esta se encuentran sonrojados debido a su alcoholismo, sus manos tienen rasgos de una persona que trabajó durante mucho tiempo como agricultor. Actualmente, trabaja en un mini-mercado por lo que no se preocupa demasiado por su vestimenta y luce por lo general de colores oscuros; sin embargo, esto no implica que deje tener gestos elegantes.

### **Alfonso, Perfil Psicológico:**

Alfonso desde niño, demuestra ser una persona cariñosa, sensible, amigable y carismática, la cual a través de vivencias fue forjando un carácter fuerte debido a las experiencias que le marcaron su vida. Como lo fue la muerte de su madre, que fue causada por su padre debido a la fuere golpiza que le proporcionó un día dejándola sin oportunidad alguna de vivir.

Esto llevó a que Alfonso se involucrara en un mundo de alcohol, vicios y excesos. A sus 45 años con un hogar formado, es una persona que no deja de lado su amor por la familia cuando esta sobrio. Por el contrario, en el momento que se envuelve en su mundo de excesos se transforma en aquel hombre alcohólico agresivo y con una gran incidencia de maltrato físico y violación hacia su conyugue.



**Juan, Perfil físico:**

Tiene 6 años, ojos color miel, cabello café y tez blanca.

**Juan, Perfil psicológico:**

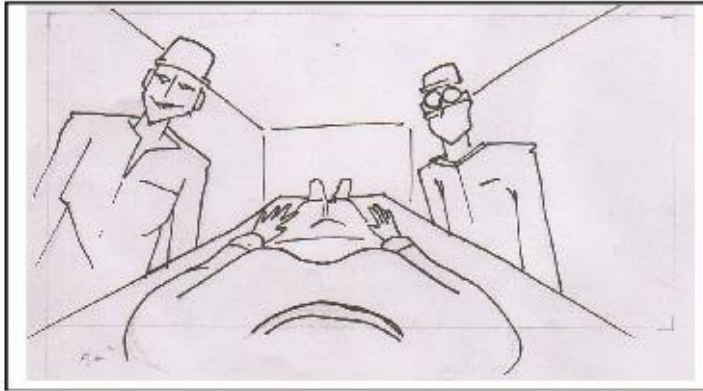
Juan es un niño que con tan corta edad tiene que vivir una situación difícil de sobrellevar en relación a su hogar, pues su padre tiende a generar gran confusión emocional en su desarrollo, por la situación que pasan cada vez que él bebe alcohol, y la agresión física que esta se lleva a cabo para él y su madre, Juan es consciente de que su padre es una persona muy amorosa y comprensiva cuando él, no bebe alcohol, pero no logra entender que es lo que pasa con su padre cuando llega una tarde ebrio a maltratarlos física y verbalmente, esta situación para Juan no es fácil de llevar, como consecuencia de ello, tiene graves secuelas en su colegio y problemas de convivencia con sus compañeros.

**STORYBOARD:**

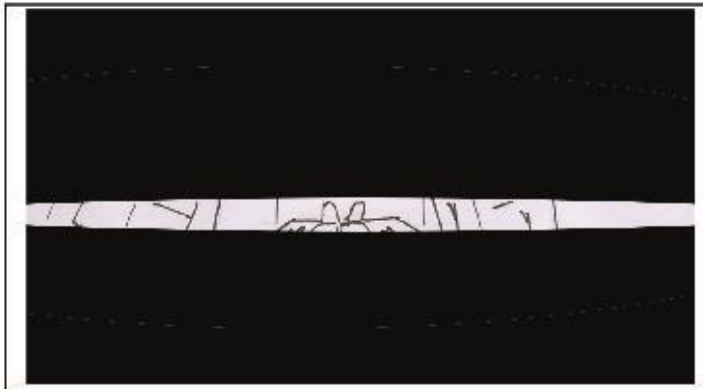
# STORYBOARD

# PARAFRENIA

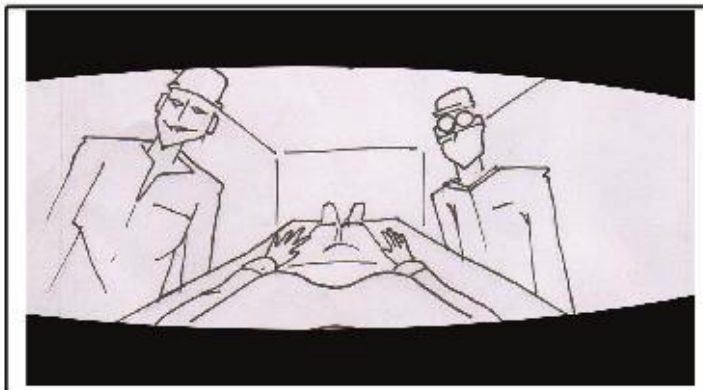
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



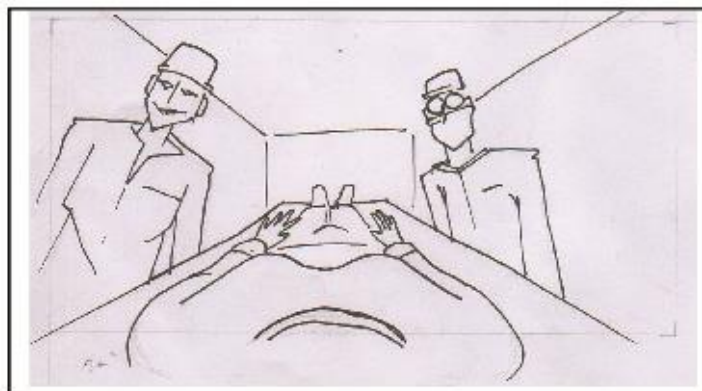
Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

*Figura 1: Story board escena 1*

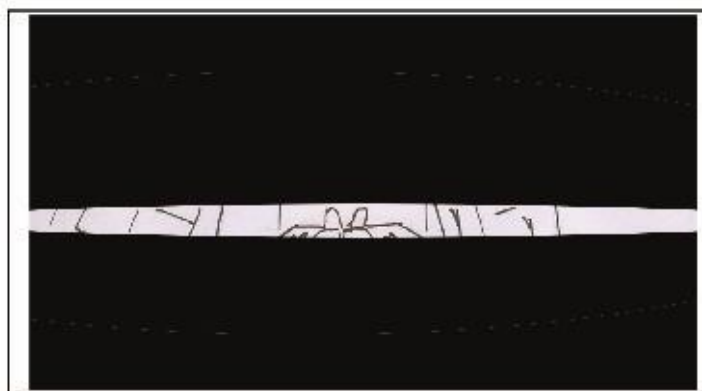
# STORYBOARD



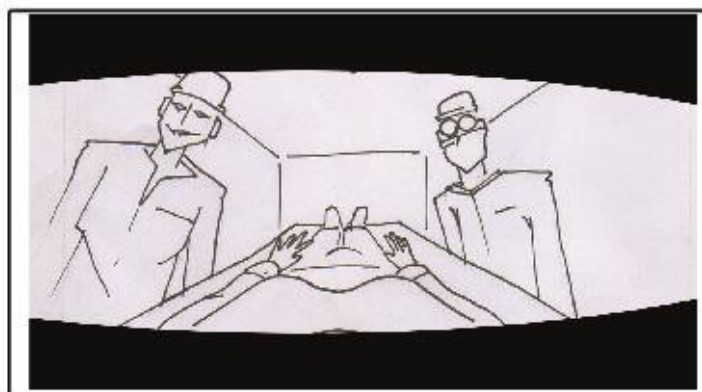
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



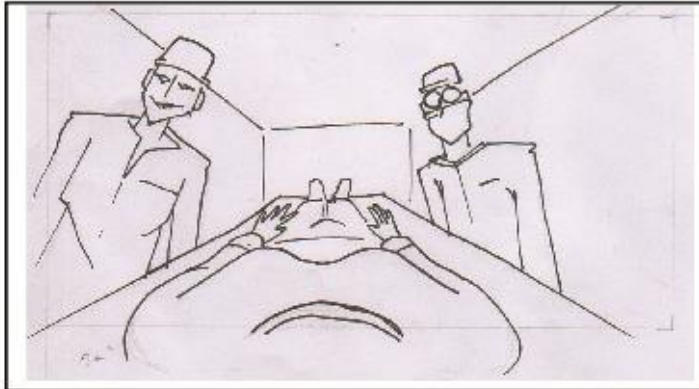
Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

*Figura 2: Story board escena 1*

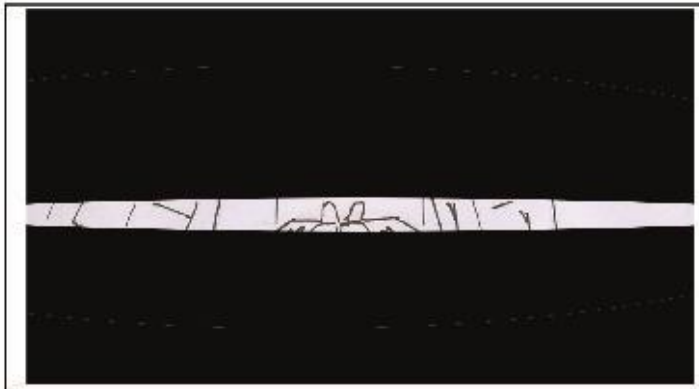
# STORYBOARD



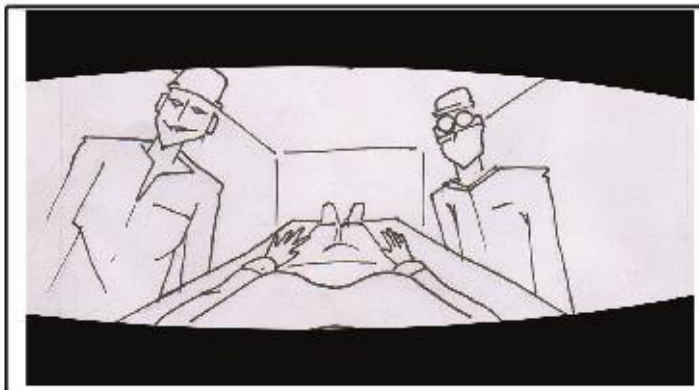
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

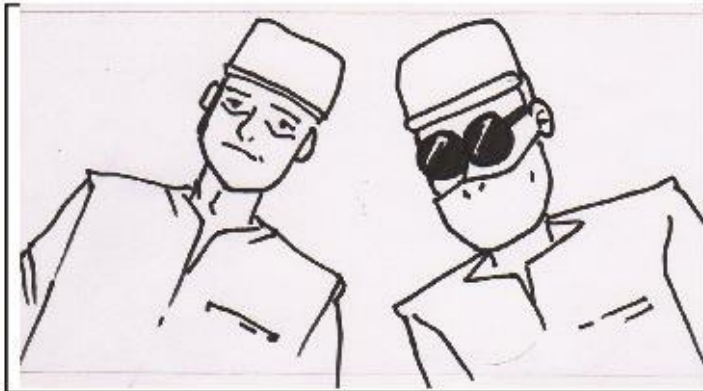
*Figura 3: Escena 1 Story board Carmen abre y cierra sus ojos confundida*



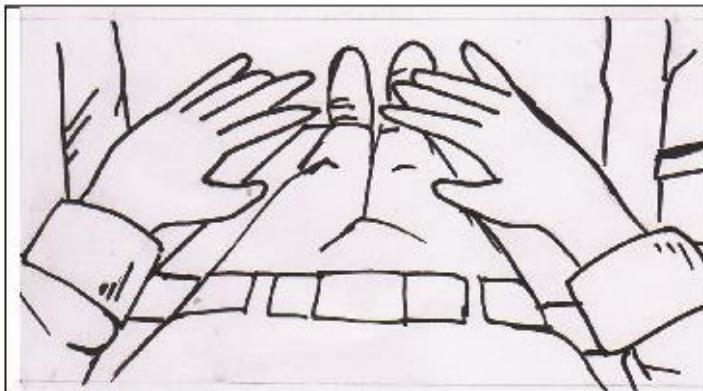
# STORYBOARD

# PARAFRENIA

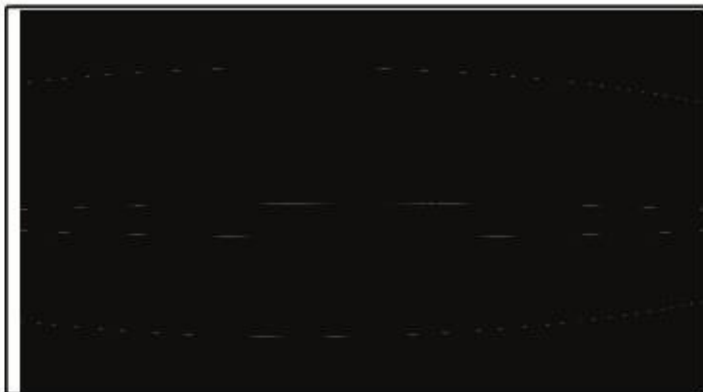
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

*Figura 4: Escena 1 Story board Carmen ve siluetas y sus manos amarradas*

# STORYBOARD



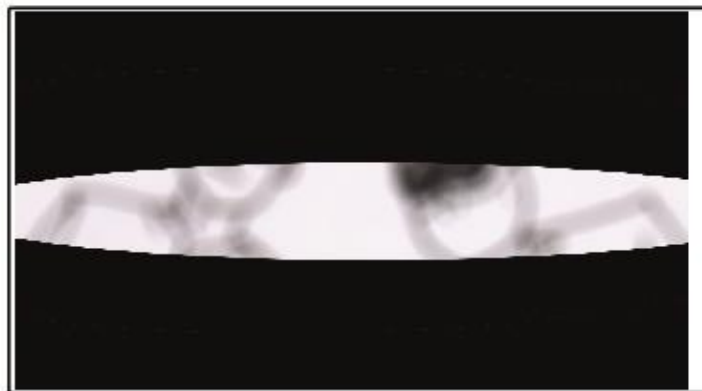
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



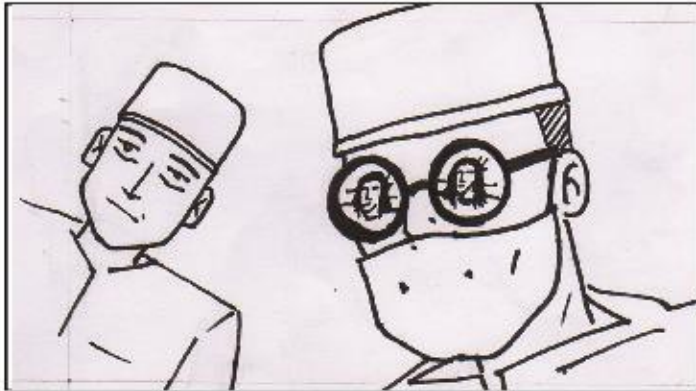
Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

*Figura 5: Escena 1 Story board Carmen se siente confundida por no saber que pasa*

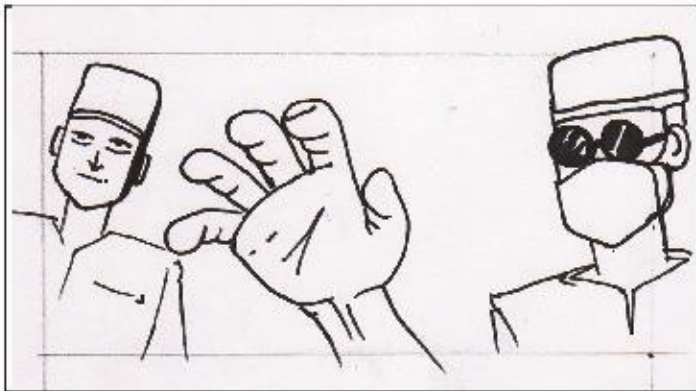
# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

*Figura 6: Escena 1 Story board Carmen acostada doctores acercan sus manos hacia ella*

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

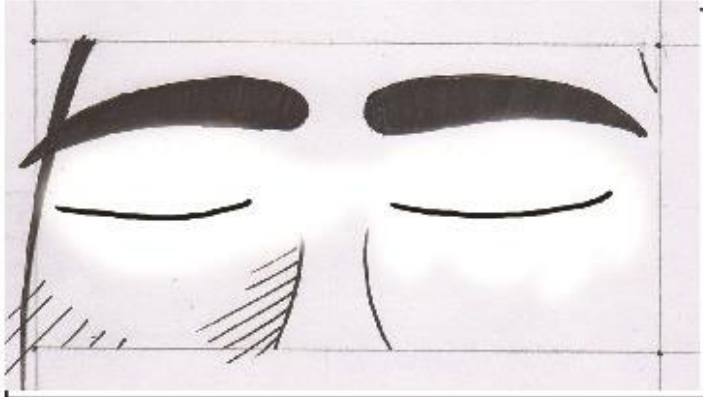
*Figura 7: Escena 1 Story board*



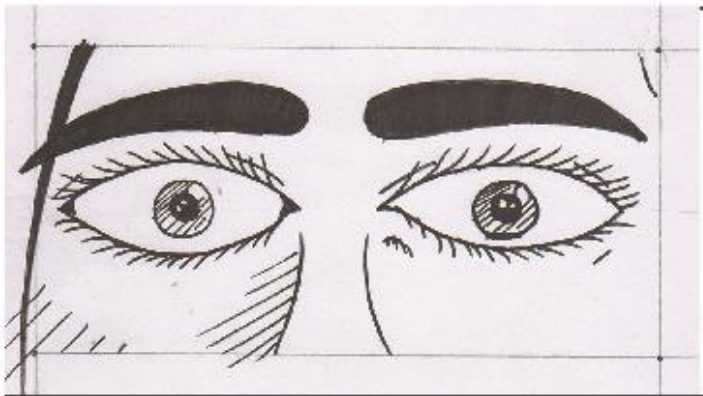
# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



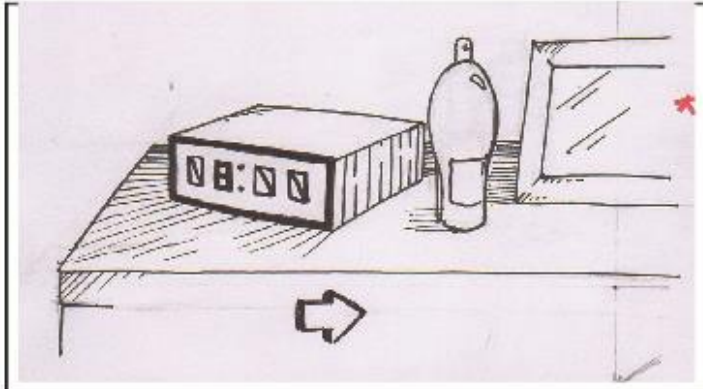
Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

*Figura 8: Escena 2 Story board Carmen despierta del sueño*

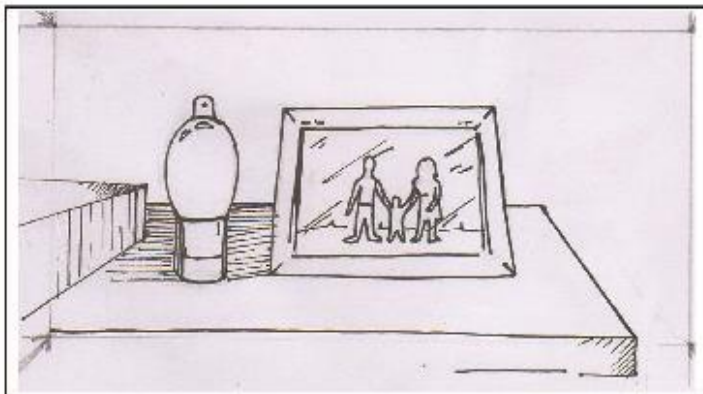
# STORYBOARD

# PARAFRENIA

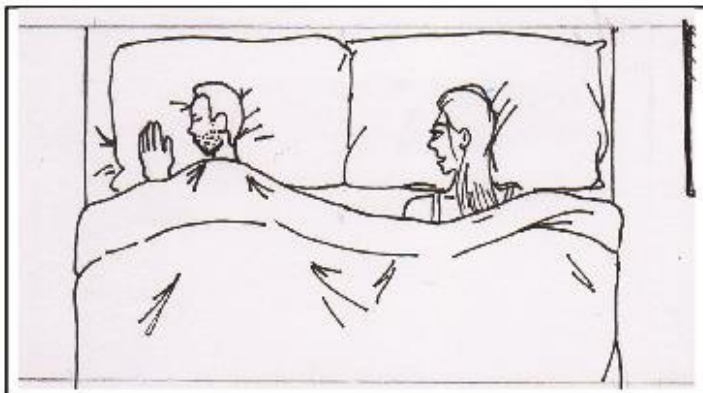
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

*Figura 9: Escena 2 Story board Carmen sabe que es un sueño*

# STORYBOARD



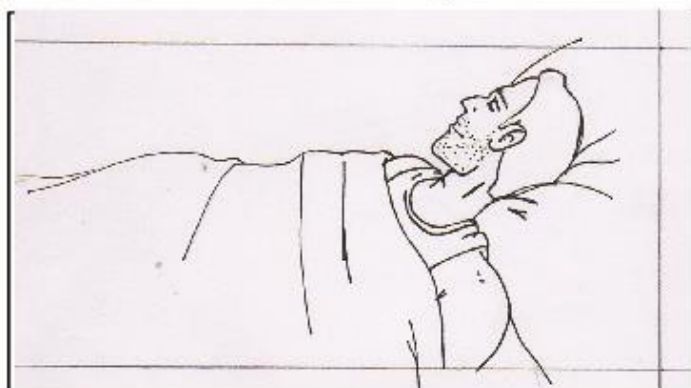
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

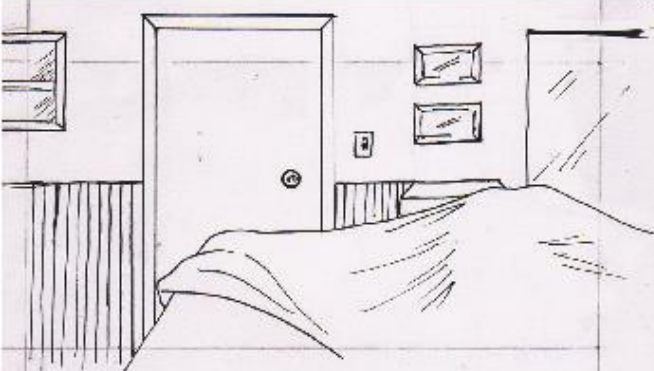
*Figura 10: Escena 2 Story board Carmen pide Alfonso que se voltee*

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripción de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
Efecto de transición:	

	Escena:
	Locación:
	Descripción de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
Efecto de transición:	

	Escena:
	Locación:
	Descripción de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
Efecto de transición:	

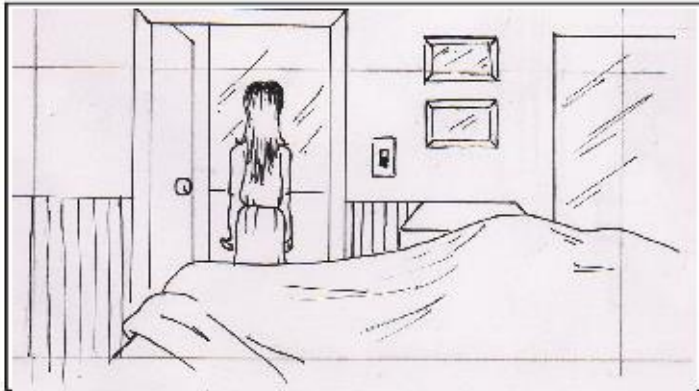
*Figura 11: Escena 2 Story board Carmen ve Alfonso en forma de demonio no entiende lo que pasa*



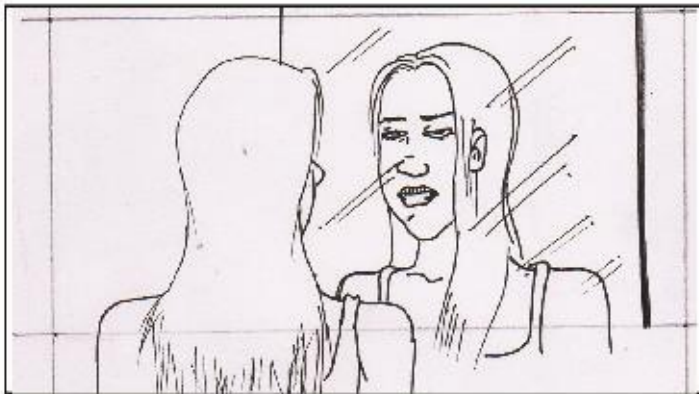
# STORYBOARD

# PARAFRENIA

Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 12: Escena 2 Story board Carmen se dirige al baño a tomar una ducha

# STORYBOARD

PARAFRENIA

Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

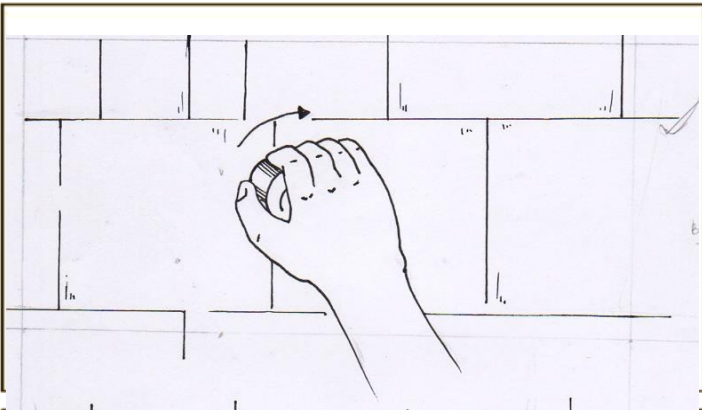
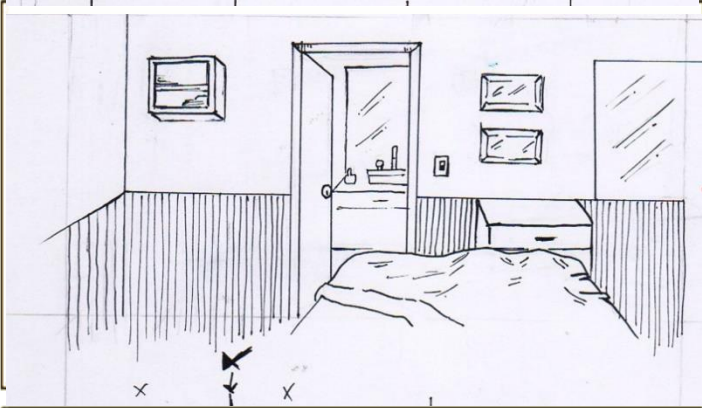
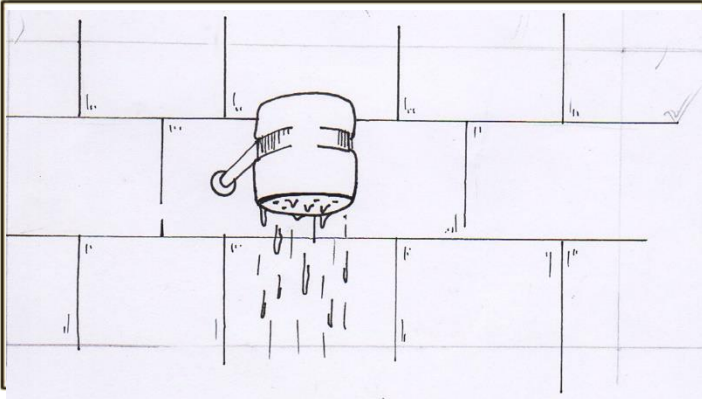
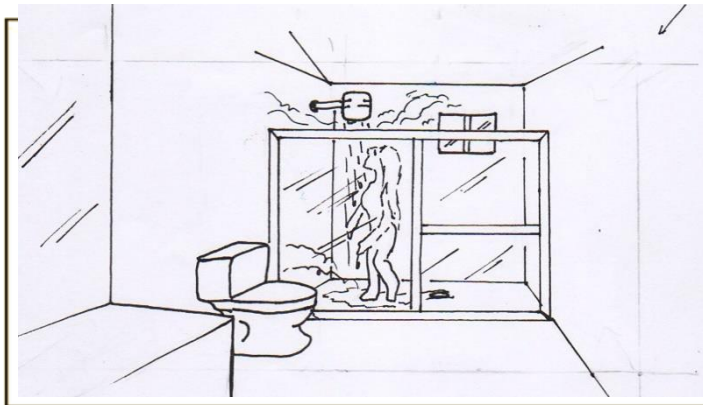
	Escena: Locación: Descripción de la Acción:  Tiempo: Efectos especiales: Mov. Cam: Audio:  Efecto de transición:
	Escena: Locación: Descripción de la Acción:  Tiempo: Efectos especiales: Mov. Cam: Audio:  Efecto de transición:
	Escena: Locación: Descripción de la Acción:  Tiempo: Efectos especiales: Mov. Cam: Audio:  Efecto de transición:

Figura 13: Escena 2 Story board Carmen tomando la ducha

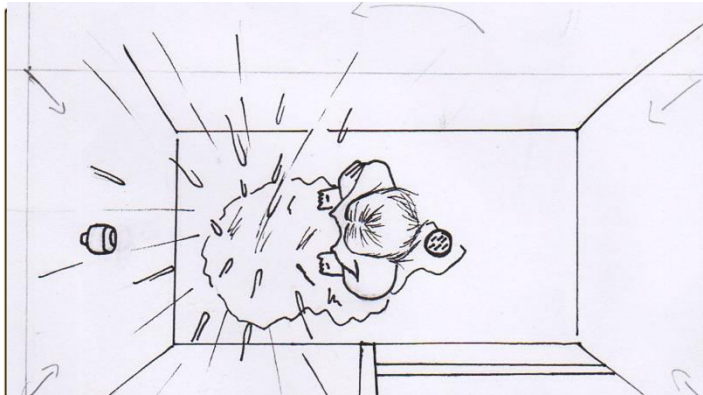
# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 14: Escena 2 Story board Carmen mientras se da una ducha tiene recuerdos de su vida

# STORYBOARD



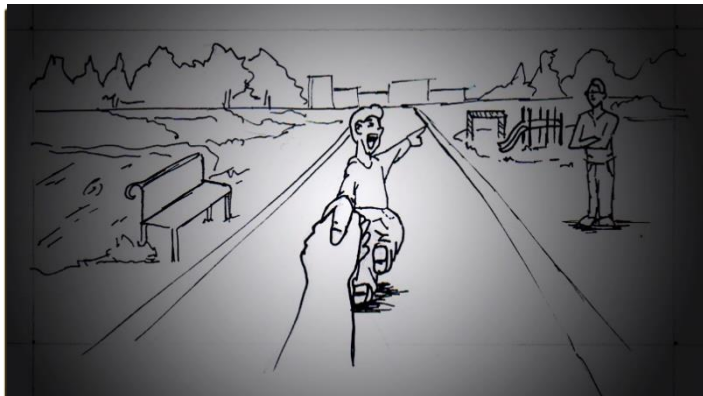
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 15: Escena 2 Story board Carmen sigue teniendo recuerdos mientras se ducha

# STORYBOARD

# PARAFRENIA

Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



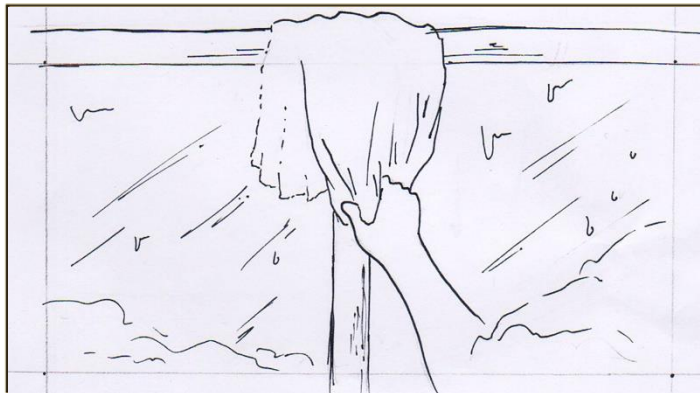
Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 16: Escena 2 Story board Carmen recuerda cuando es abusada sexualmente

# STORYBOARD



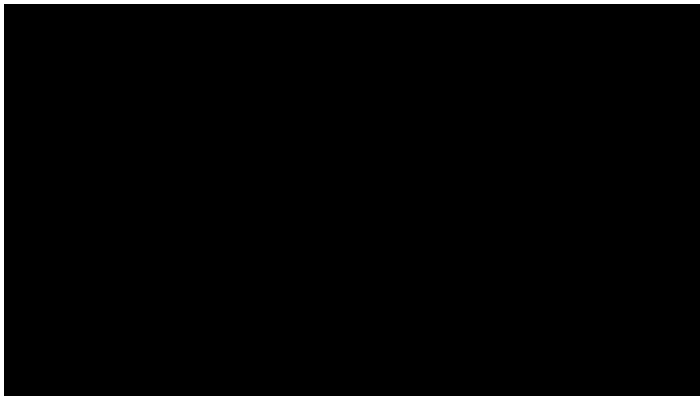
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 17: Escena 2 Story board Carmen termina de ducharse pensando que su hijo esta en apuros

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 18: Escena 3 Story board Carmen sale a la sala en busca de su hijo

''

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 19: Escena 3 Story board Carmen ve a su hijo en la habitación luego ve que Alfonso esta allí dentro



# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 20: Escena 3 Story board Carmen se dirige a la alcoba y no puede abrir luego escucha ruidos y voltea viendo a Alfonso pegándole a Juanito

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:
	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:
	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 21: Escena 3 Story board Carmen entra a la cocina y ve a Alfonso sentado tranquilo y sonriente

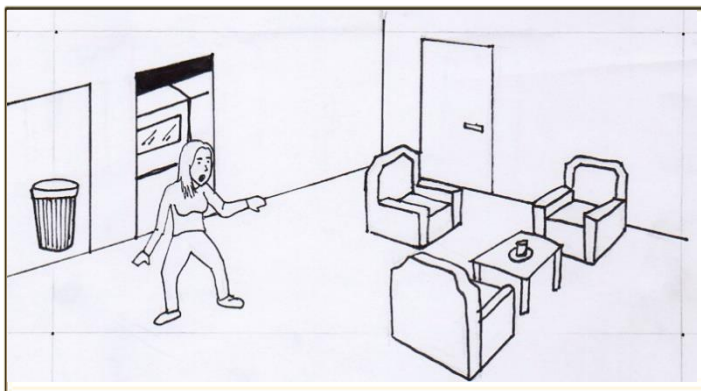
# STORYBOARD



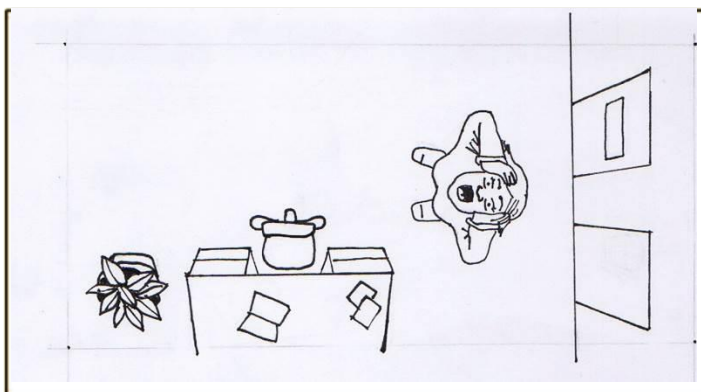
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 22: Escena 3 Story board Carmen desesperada buscando su hijo

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

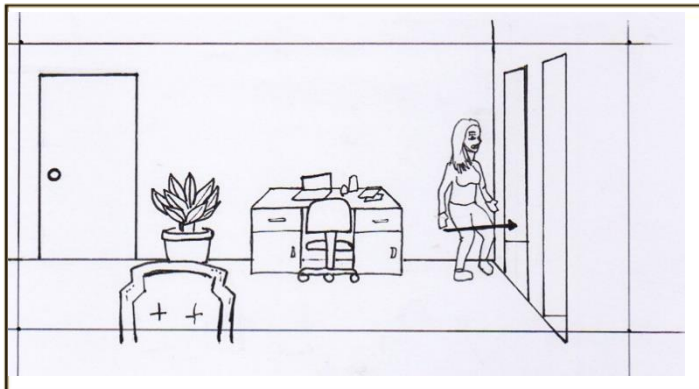
	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 23: Escena 3 Story board Carmen escucha un ruido en el patio de ropas

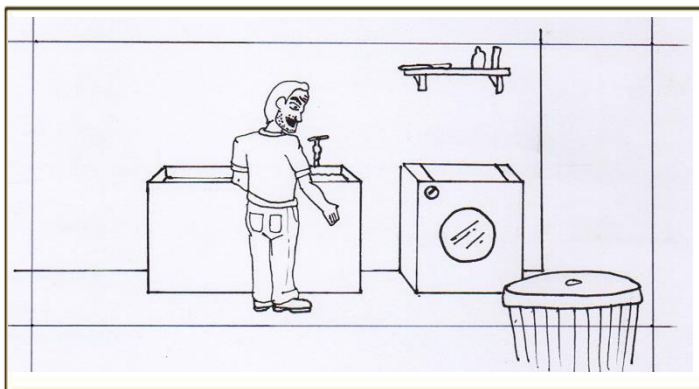
# STORYBOARD



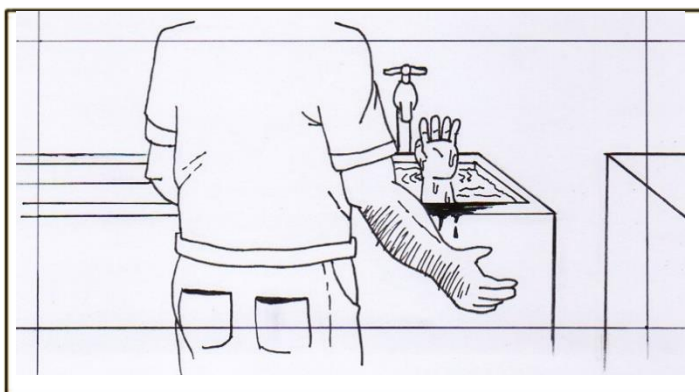
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 24: Escena 3 Story board Carmen se dirige al patio y lo que ve la deja más confusa

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

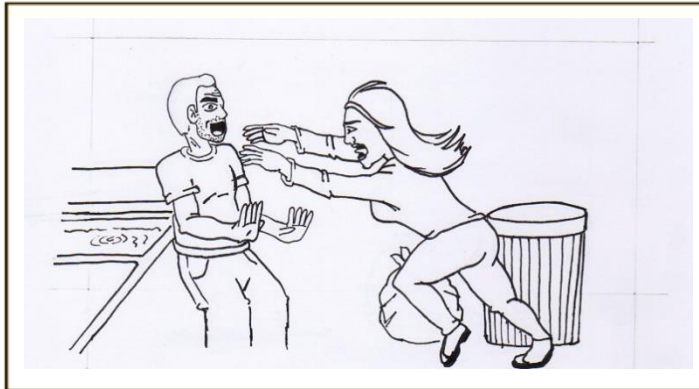
	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 25: Escena 4 Story board Carmen se abalanza sobre Alfonso sin este saber que pasa

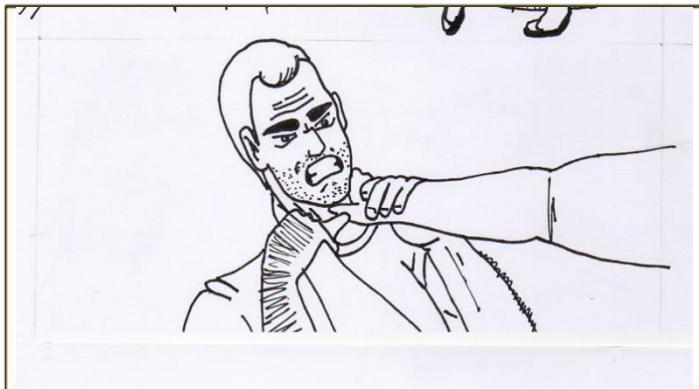
# STORYBOARD



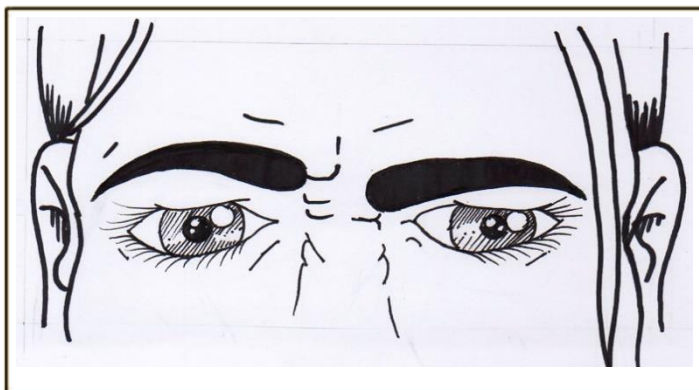
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 26: Escena 4 Story board Carmen ahorca Alfonso

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 27: Escena 4 Story board mientras Carmen ahoga a Alfonso escucha que alguien llega



# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 28: Escena 4 Story board Carmen se da cuenta que no ahorcaba Alfonso si no a su hijo

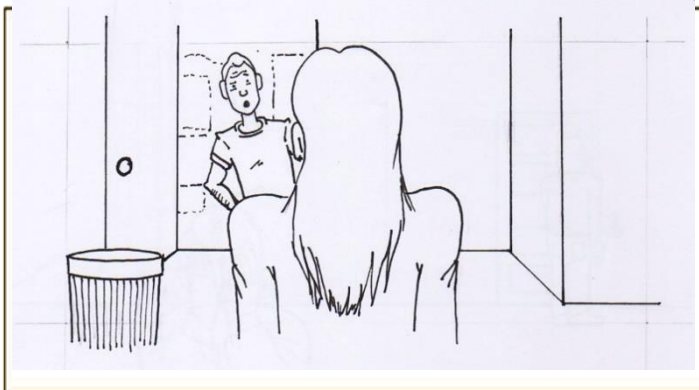
# STORYBOARD

# PARAFRENIA

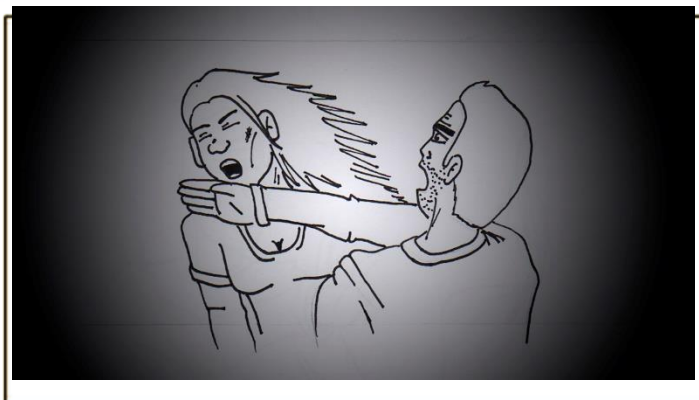
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 29: Escena 4 Story board Carmen se voltea ve a Alfonso y tiene recuerdos de cómo era vulnerada físicamente

# STORYBOARD



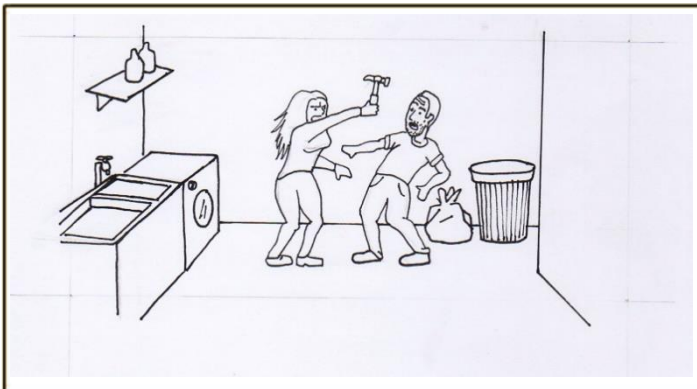
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



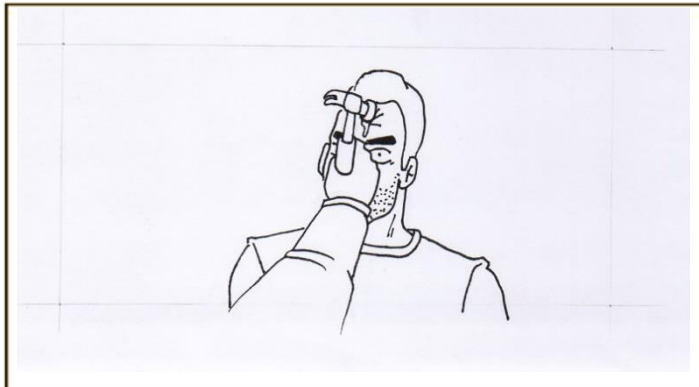
Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 30: Escena 4 Story board Carmen recuerda también como maltrata a su hijo y estos recuerdos la llevan a tomar esta decisión

# STORYBOARD

# PARAFRENIA

Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 31: Escena 4 Story board Carmen toma un martillo y golpeando duro Alfonso en la cabeza lo mata

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



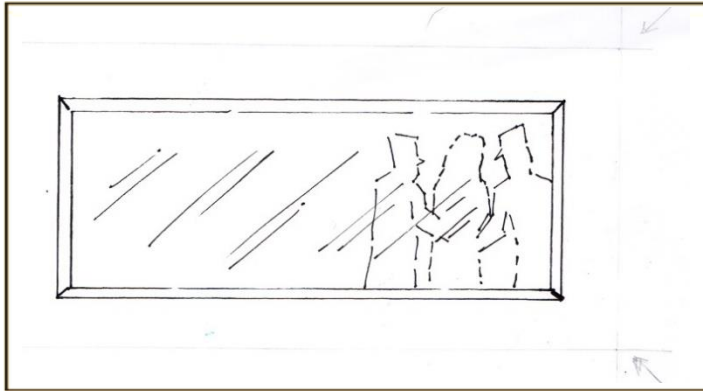
Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 32: Escena 5 Story board enfermera centro psiquiátrico se acerca a una habitación

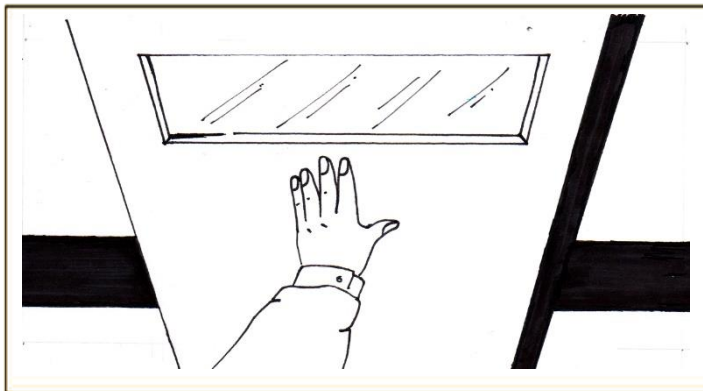
# STORYBOARD



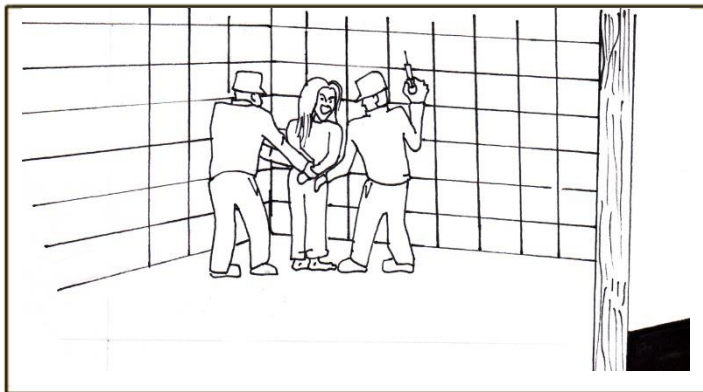
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 33: Escena 5 Story board ve desde la ventana a Carmen sujeta por dos médicos

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 34: Escena 5 Story board los doctores cedan a Carmen

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:
	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:
	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

Figura 35: Escena 5 Story board Carmen esta acostada en la camilla ya nada es un sueño



# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

	Escena:
	Locación:
	Descripcion de la Acción:
	Tiempo:
	Efectos especiales:
	Mov. Cam:
	Audio:
	Efecto de transición:

αϙ  
Figura 36: Escena 5 Story board

# STORYBOARD



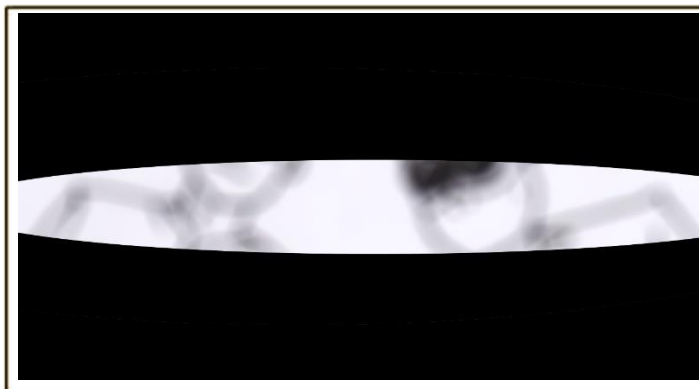
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



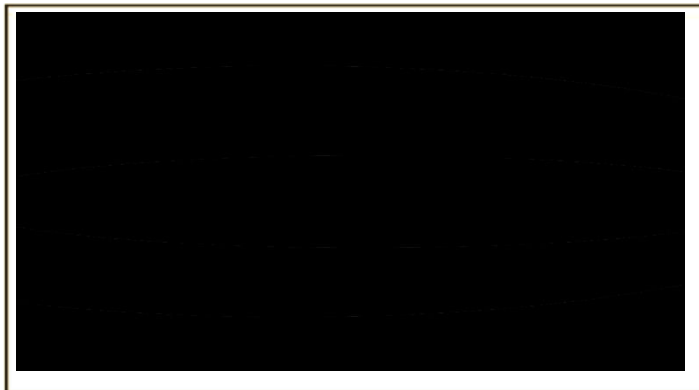
Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 37: Escena 5 Story board

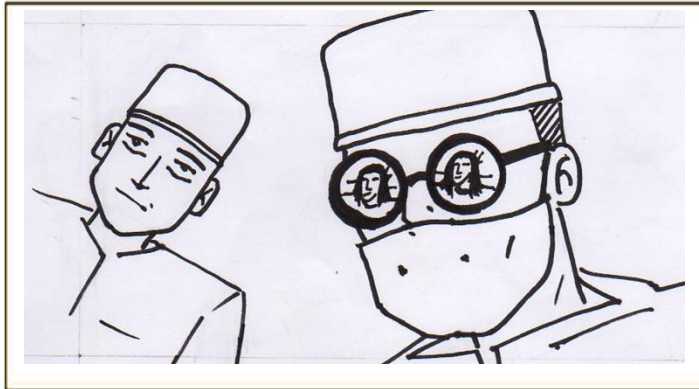
# STORYBOARD



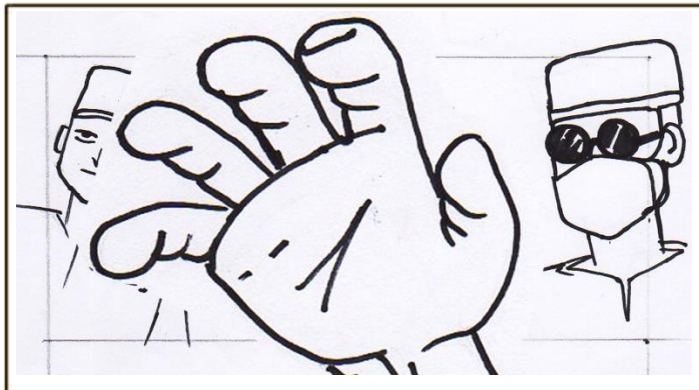
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 38: Escena 5 Story board

# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



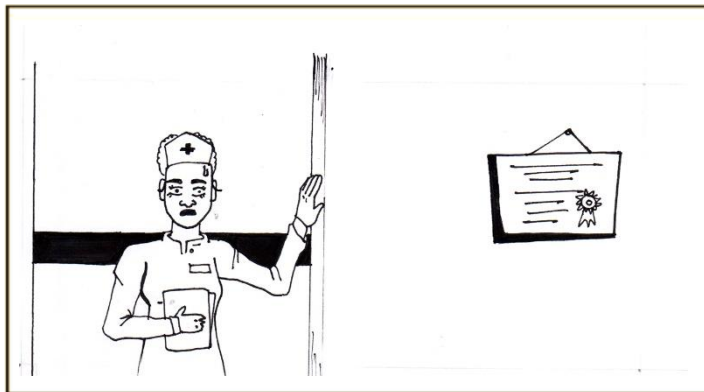
Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 39: Escena 5 y Escena 6 el doctor en el consultorio medico leyendo el expediente de Carmen

# STORYBOARD

# PARAFRENIA

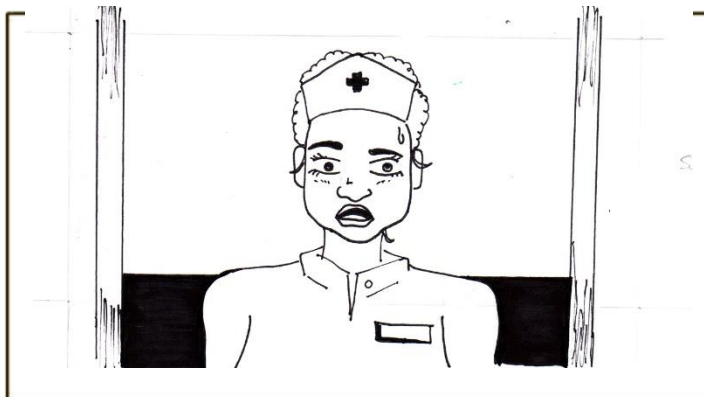
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



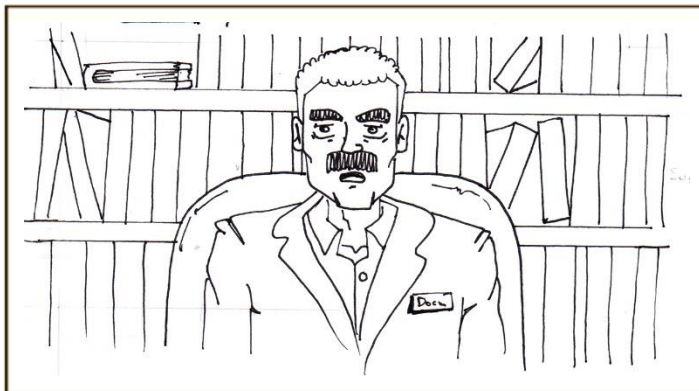
Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 40: Escena 6 Story board enfermera entra donde el doctor a decirle que a pasado con Carmen

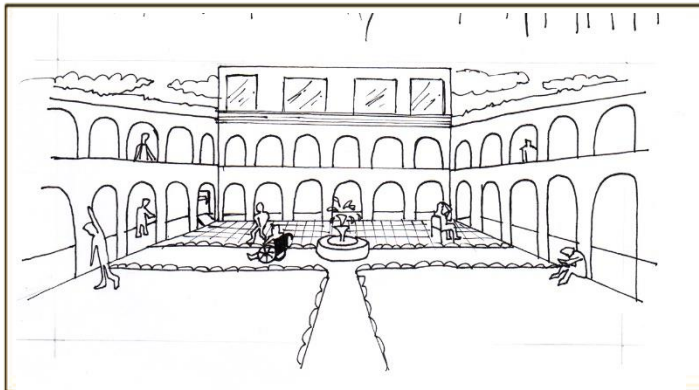
# STORYBOARD



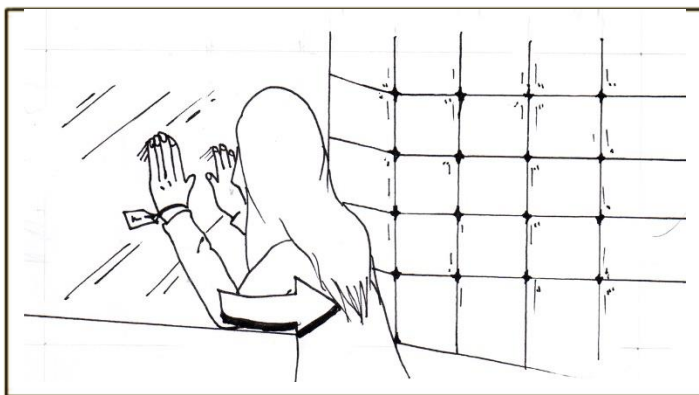
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



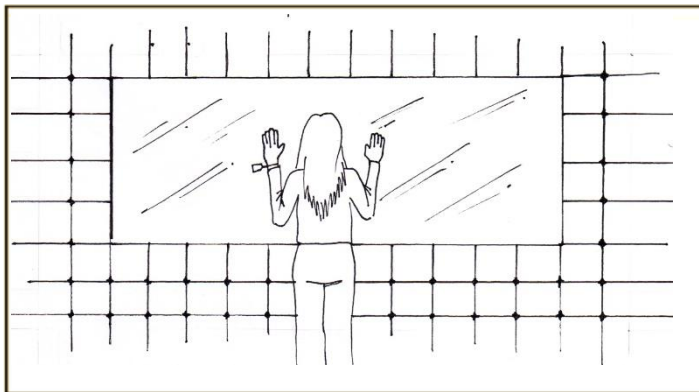
Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 41: Escena 6 Story board el doctor sin más remedio aísla de todos a Carmen dejándola salir de su encerramiento (habitación)

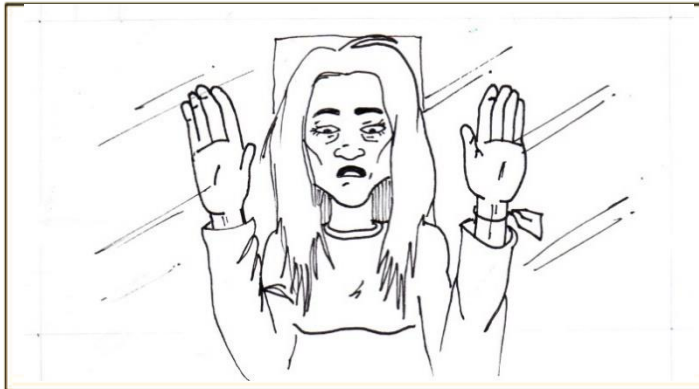
# STORYBOARD



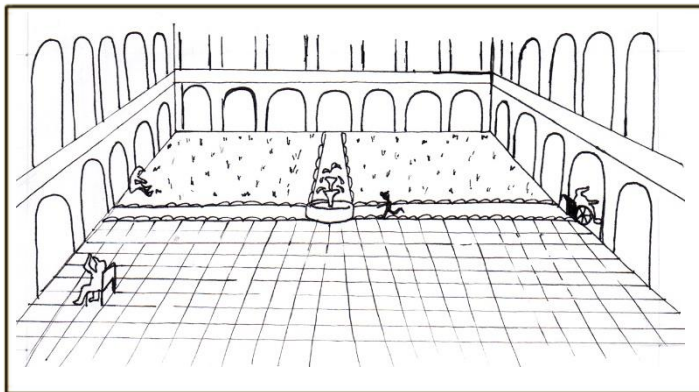
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 42: Escena 6 Story board Carmen se asoma y ve al patio

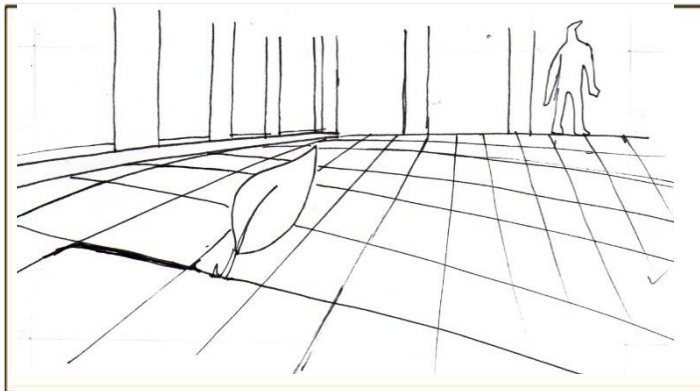
# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 43: Escena 6 Story board Carmen salta desde el piso suicidándose



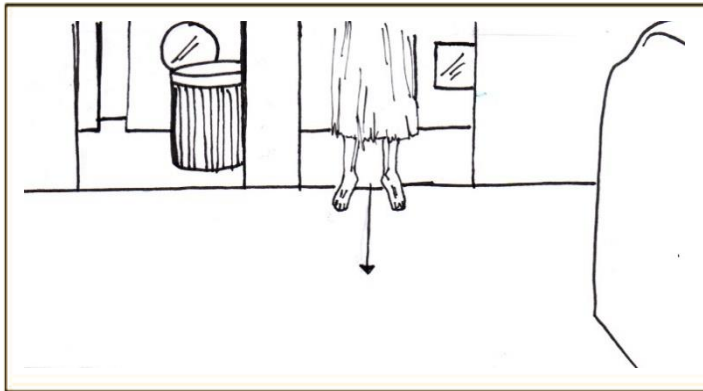
# STORYBOARD



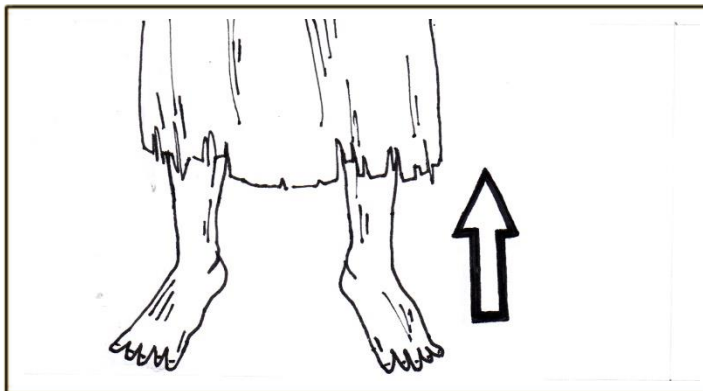
Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



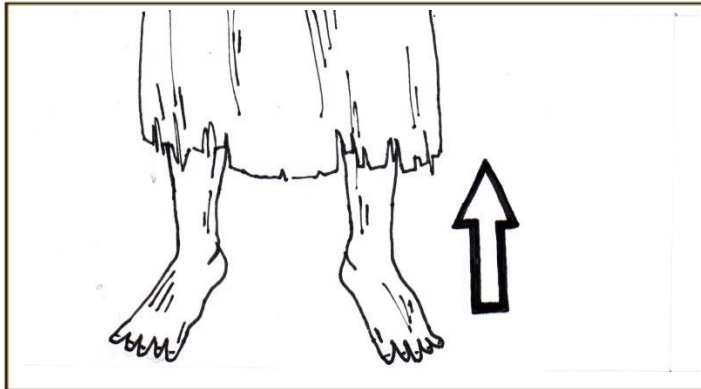
Escena:
Locación:
Descripcion de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 44: Escena post-créditos se ve el alma en pena d Carmen es su hogar

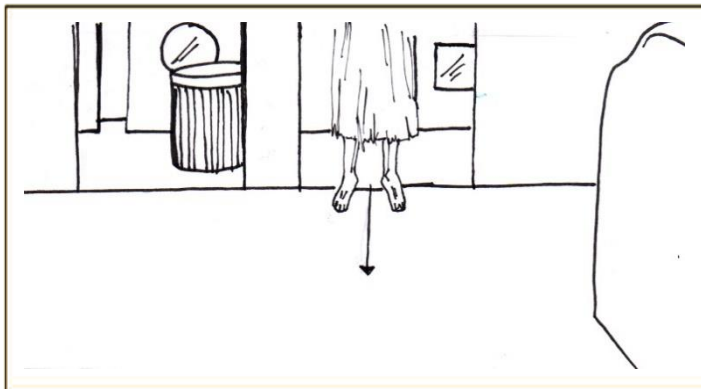
# STORYBOARD



Proyecto:	Técnica:
Director:	Duración:
Productor:	Nº de Hoja :



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:



Escena:
Locación:
Descripción de la Acción:
Tiempo:
Efectos especiales:
Mov. Cam:
Audio:
Efecto de transición:

Figura 45: Escena post-créditos se ve a Carmen llorando por su hijo el cual asesino

## **MODELADO DE PERSONAJES:**

En el modelado de personajes se trabajó con programas como Make human donde se creó la primera estructura , posteriormente se exportaron esta versión de los personajes para programa como Zbrush que permite esculpir en 3 dimensiones como si fuera arcilla o plastilina, una vez se tiene el diseño de personajes que se quiere mostrar en el cortometraje, se procede a realizar una re topología que consiste en crear esa misma figura pero con una geometría menos densa o con menos polígonos, ya que el programa Zbrush permite modelar por medio de la creación de muchas subdivisiones que permiten dar detalle al personaje pero que crea incluso millones de polígonos en un solo objeto o personaje por lo que es necesario realizar este proceso de re topología con cuidado teniendo en cuenta los pliegues necesarios para que el personaje articule y se deforme de una manera organizada, este proceso toma un tiempo considerable, una vez tenemos el personaje en bajo poligonales se crean mapas de Boom, para plasmar todo el detalle obtenido en el personaje con un alto nivel en polígonos, este proceso optimiza y permite trabajar el personaje en los programas de animación 3D, este proceso se realizó para cada uno de los personajes, Carmen, Alfonso, Juan, doctores, Enfermera, Pacientes entre otros.

Estos personajes los podemos encontrar a continuación:

**Alfonso:**

## Parafrenia: Para Animación Digital

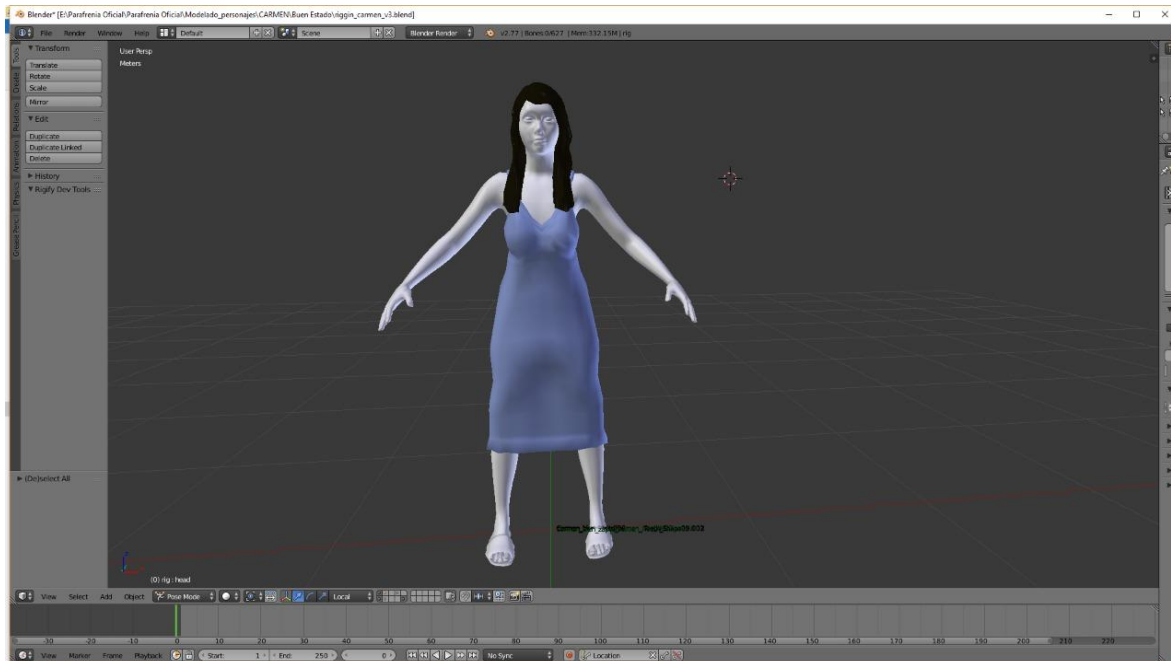


Figura 46: Modelado final de Alfonso en buen estado



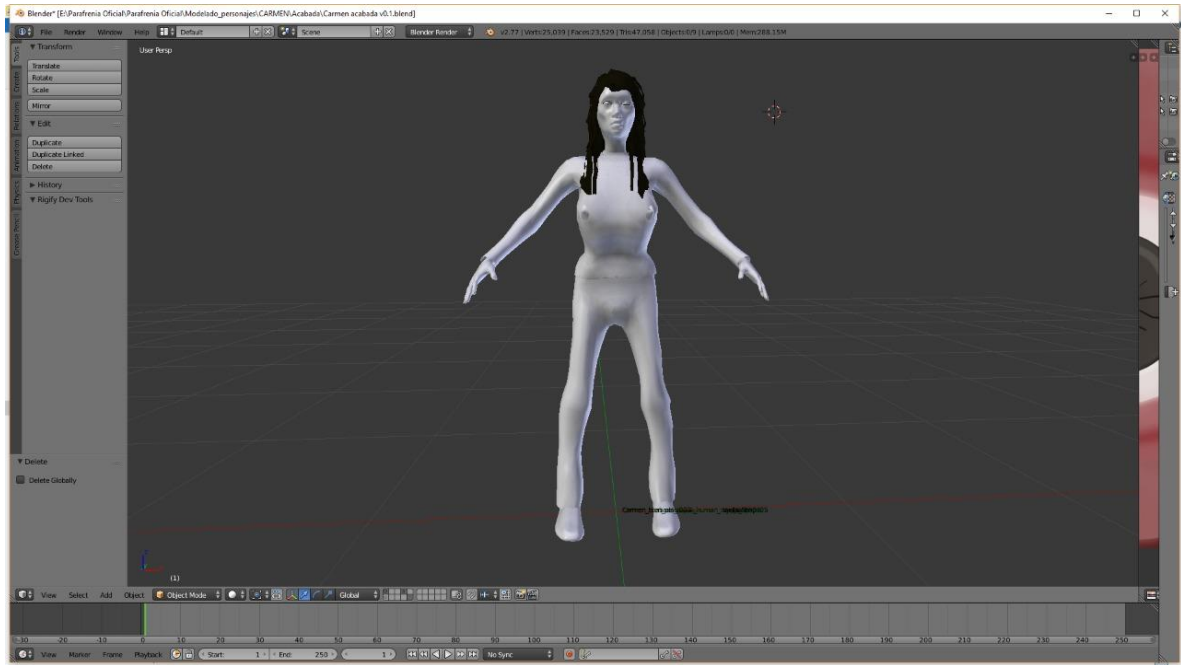
Figura 47: Modelado final Alfonso borracho

**Carmen:**



*Figura 48: Modelado final Carmen*

## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 49: Modelado final Carmen cuando se encuentra recluida en el centro psiquiátrico*



*Figura 50: Modelado final Carmen en su forma espectral*

## Juanito:

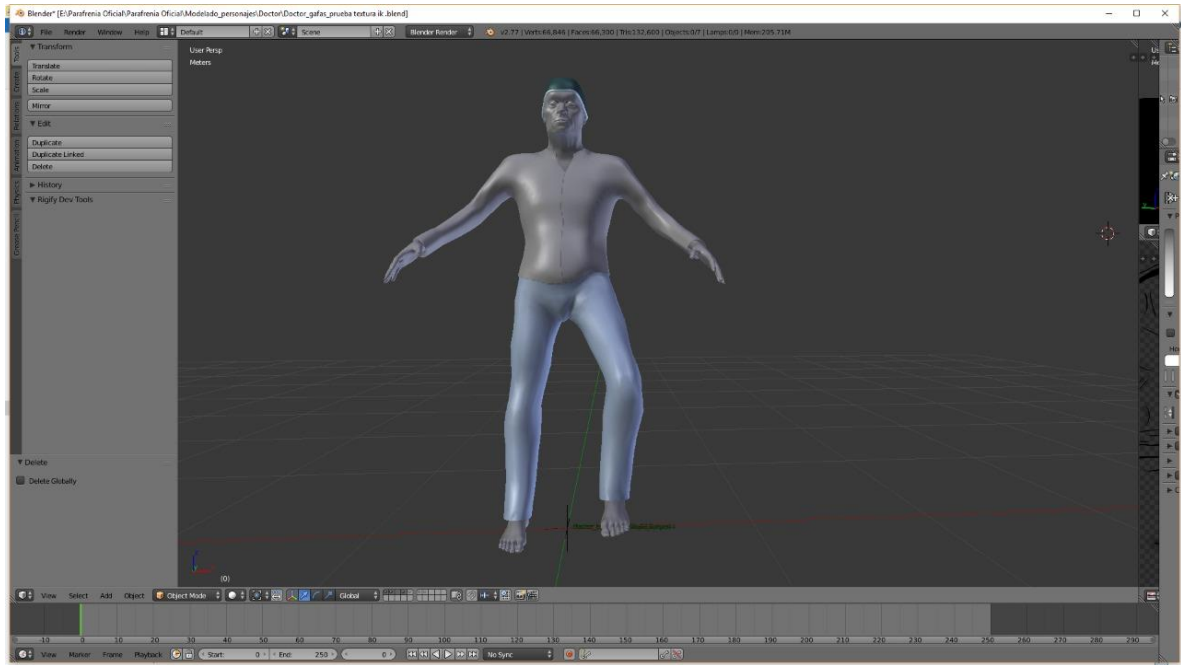


*Figura 51: Modelado final Juanito*

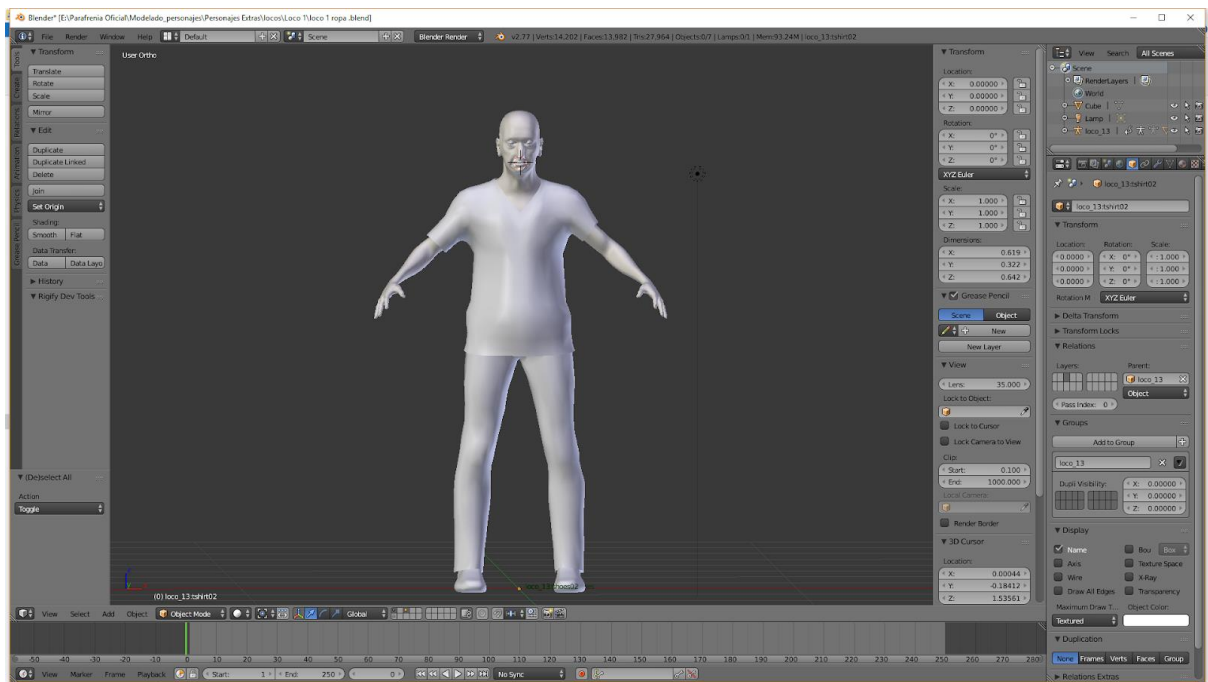
## Extras:



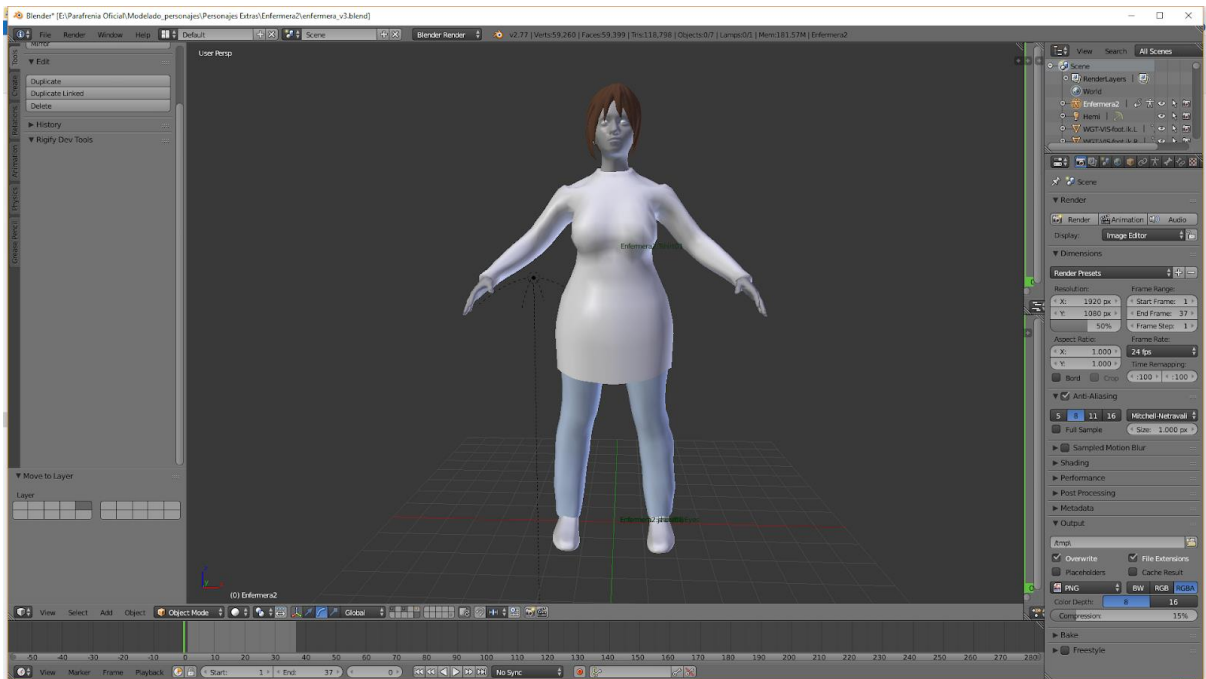
## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 52: Doctor del centro psiquiátrico*



*Figura 53: Modelado final director del centro Psiquiátrico*



*Figura 54: Modelado final enfermera del hospital psiquiátrico*

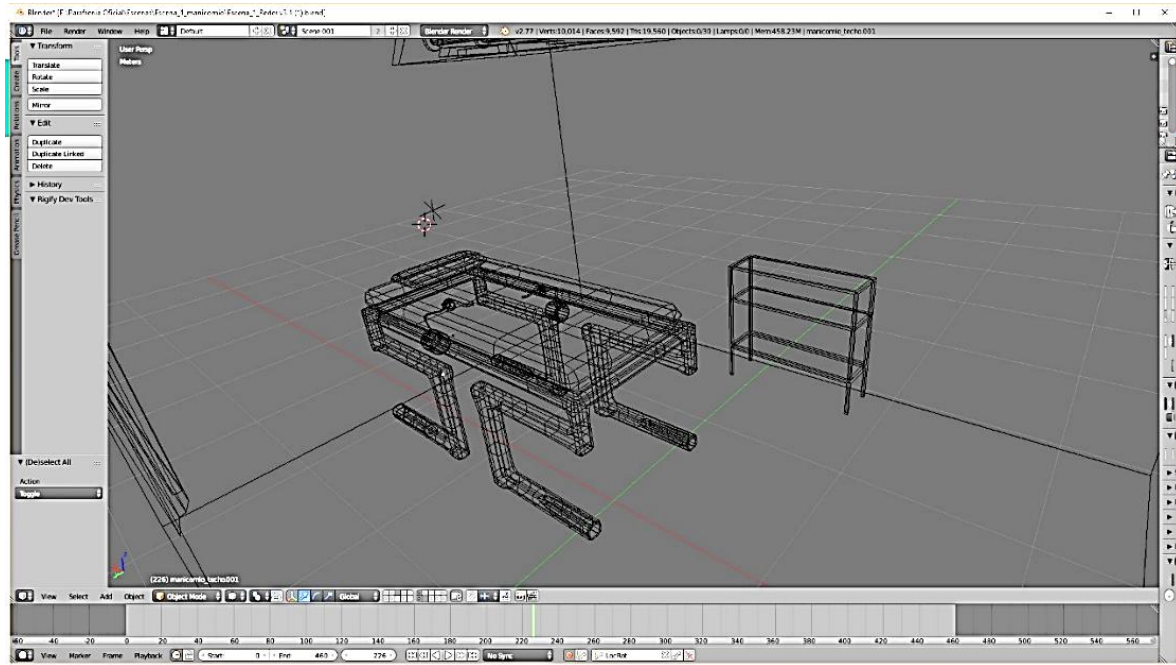
## **MODELADO DE OBJETOS:**

Una vez definido el estilo se realizó un listado de todos los objetos que estaban en cada una de las escenas basándose en el guion técnico, con el listado ya definido se procedió a modelar cada uno de los objetos, mirando referentes y siendo muy acordes al concepto de arte que se está manejando en el corto y cada una de las escenas, para llegar a un buen resultado se realizaron varios bocetos de cada objeto, posteriormente modelado en Blender.

Para el cortometraje Parafrenia se realizaron más de 450 objetos, es importante destacar que la mayoría de estos manejan una geometría baja en polígonos, esto permite resaltar la línea grafica que maneja el cortometraje, además esto los objetos que son de bajo

peso permiten trabajar más cómodamente dentro del programa y mejorar los tiempos de procesado de imagen.

El modelado de objetos de las escenas es el siguiente:



*Figura 55: Modelado en warframe de objetos escena 1, camilla y instrumentador quirúrgico.*

## Parafrenia: Para Animación Digital

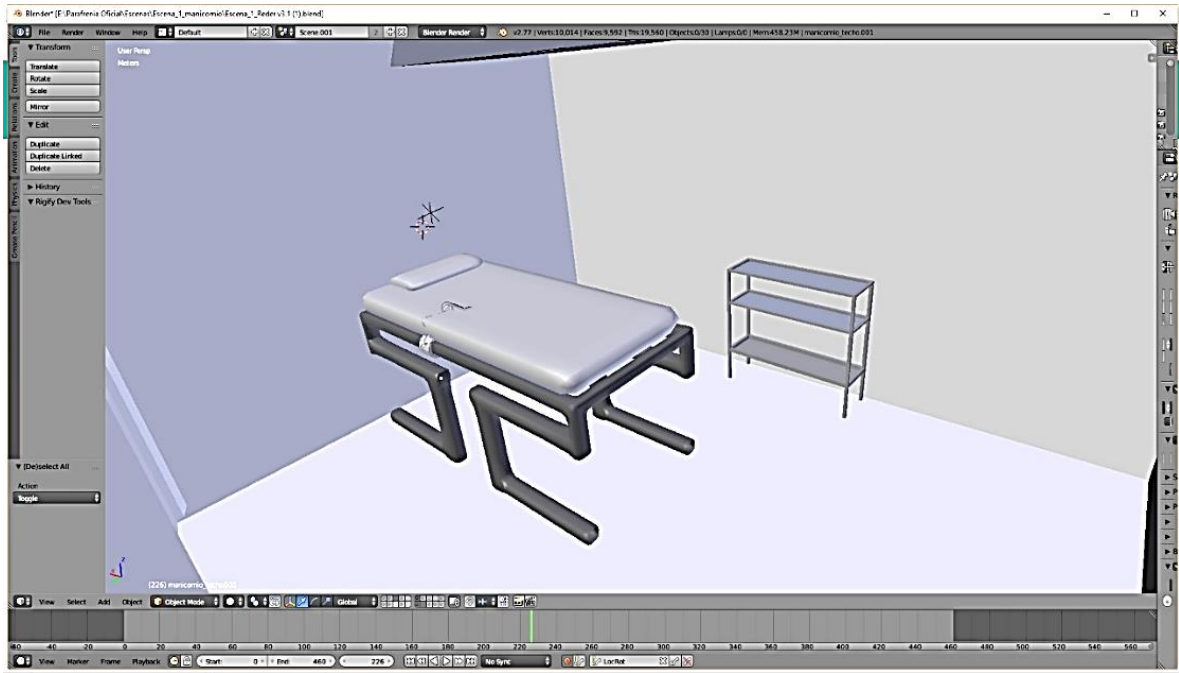


Figura 56: Modelado en solido de objetos escena 1 camilla y instrumentador quirúrgico

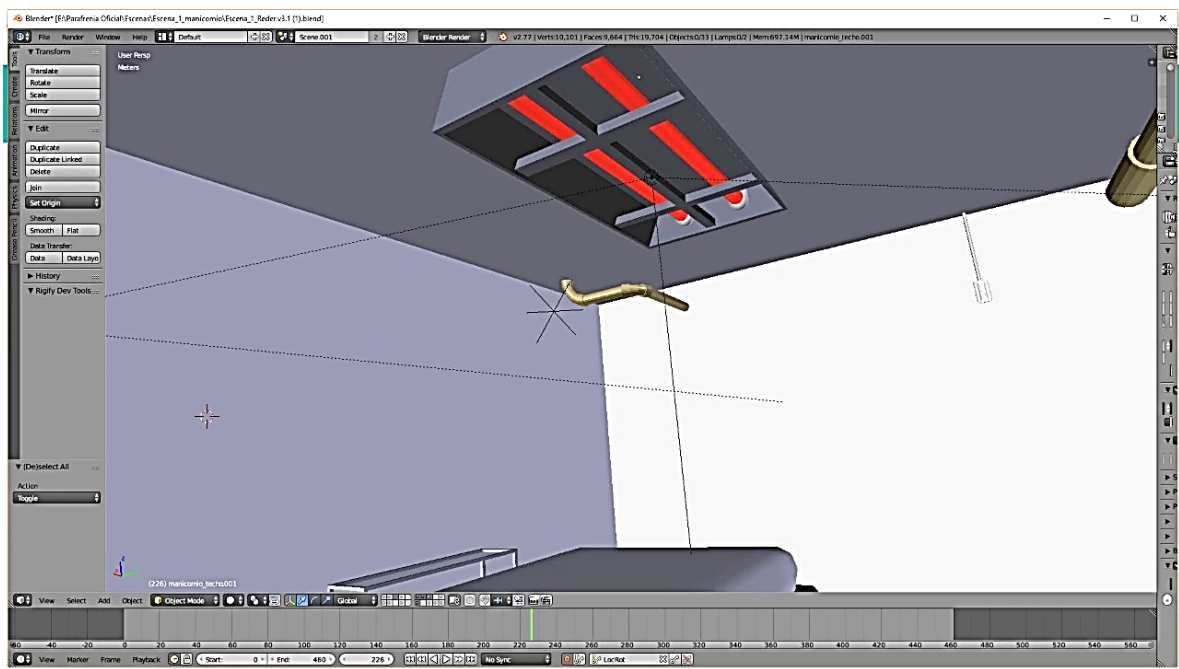


Figura 57: Modelado escena 1 lampara y tubería saliente del techo en escenario

## Parafrenia: Para Animación Digital

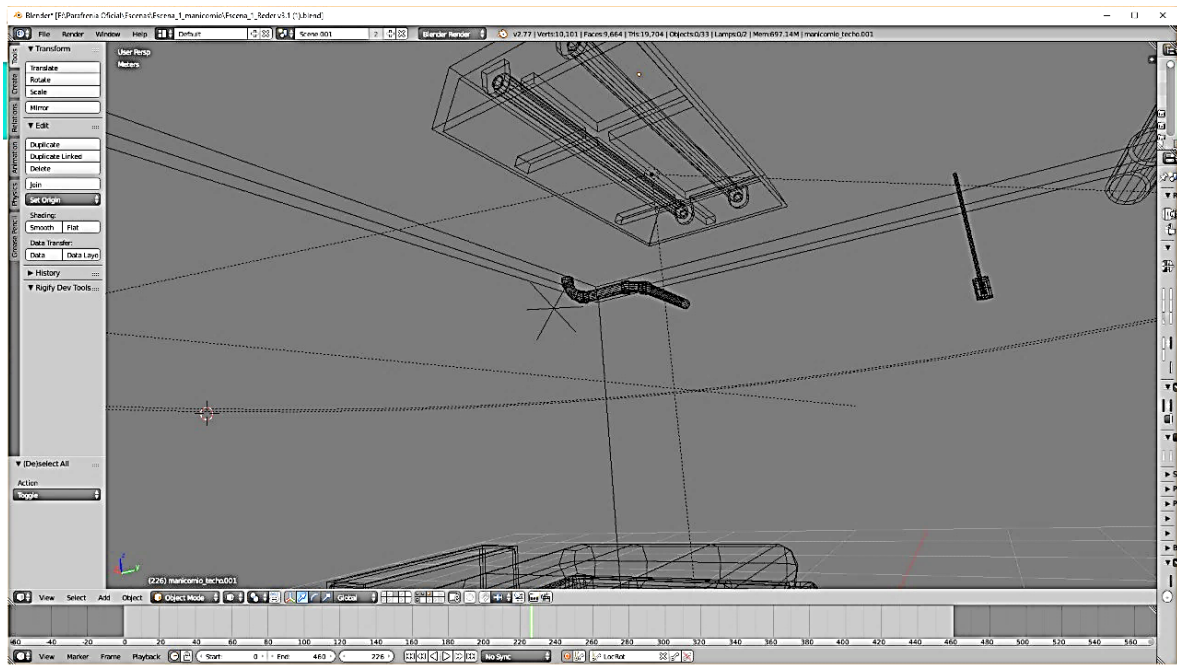


Figura 58: vista en warframe escena 1

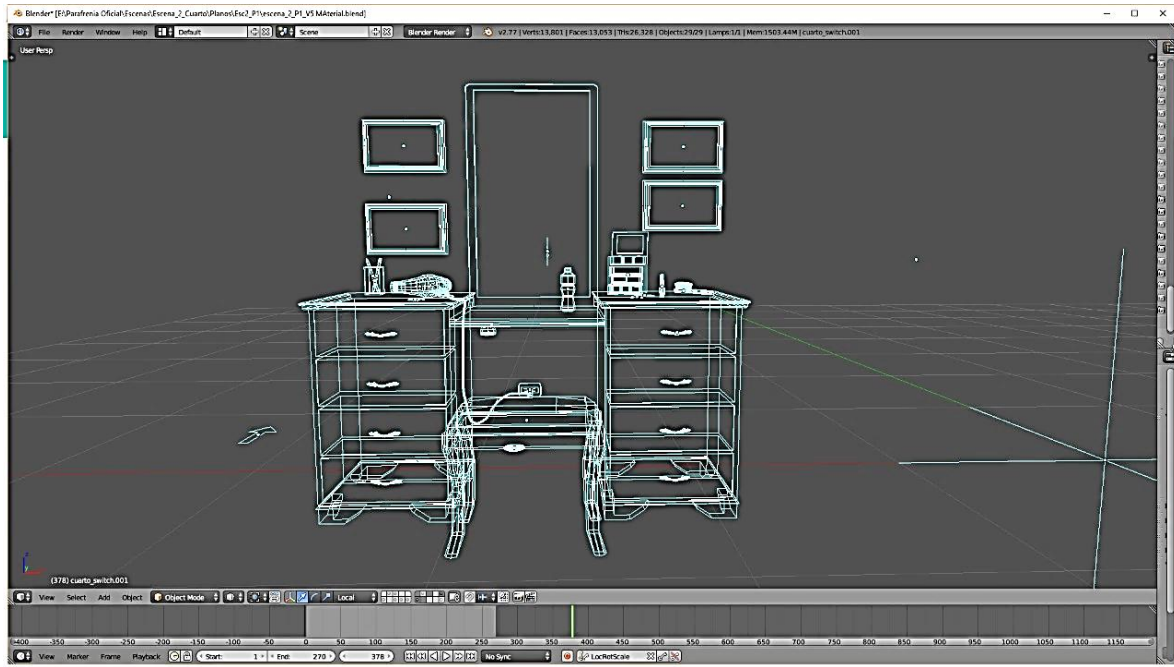


Figura 59: vista en warframe escena 2

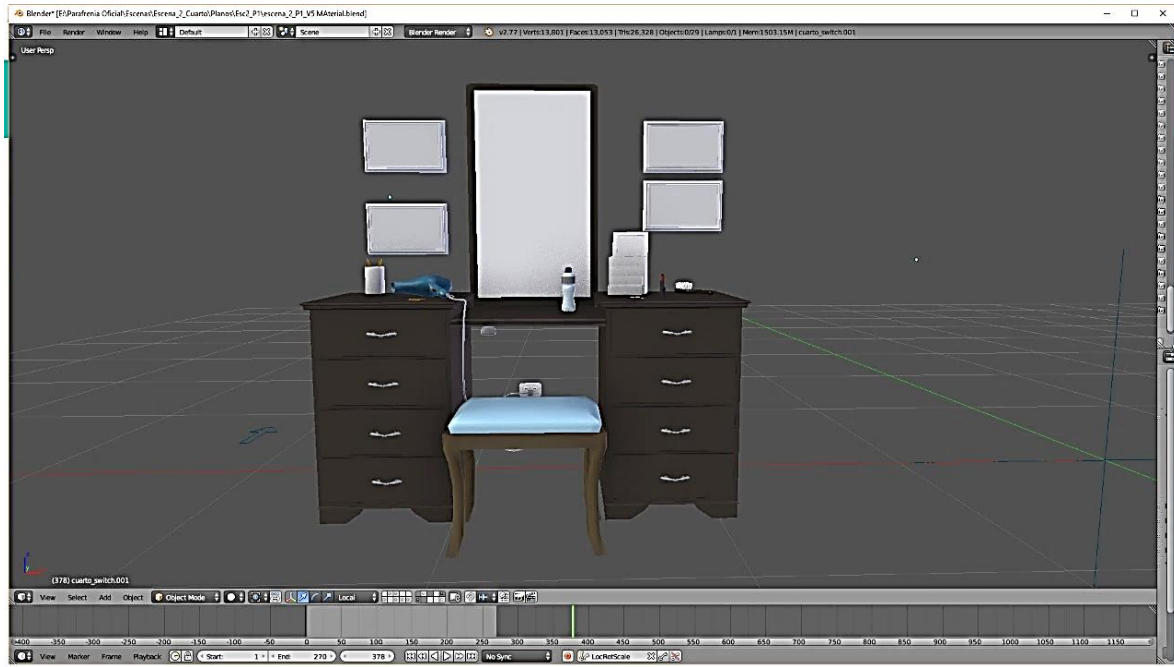
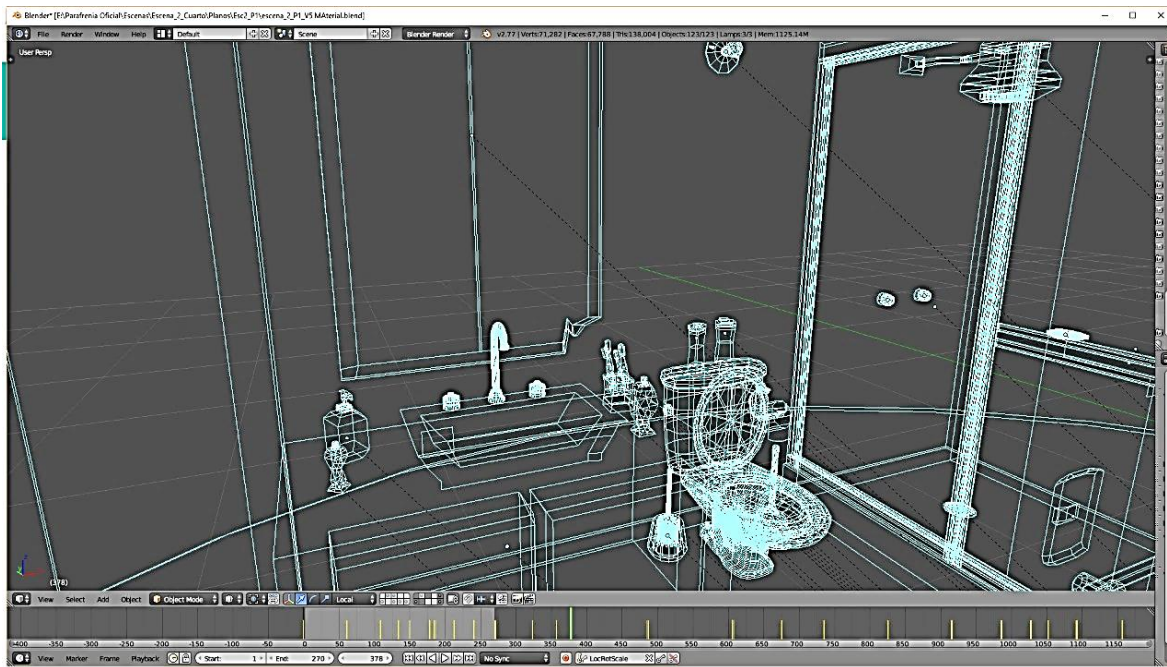


Figura 60: Modelado de tocador y elementos de la segunda escena

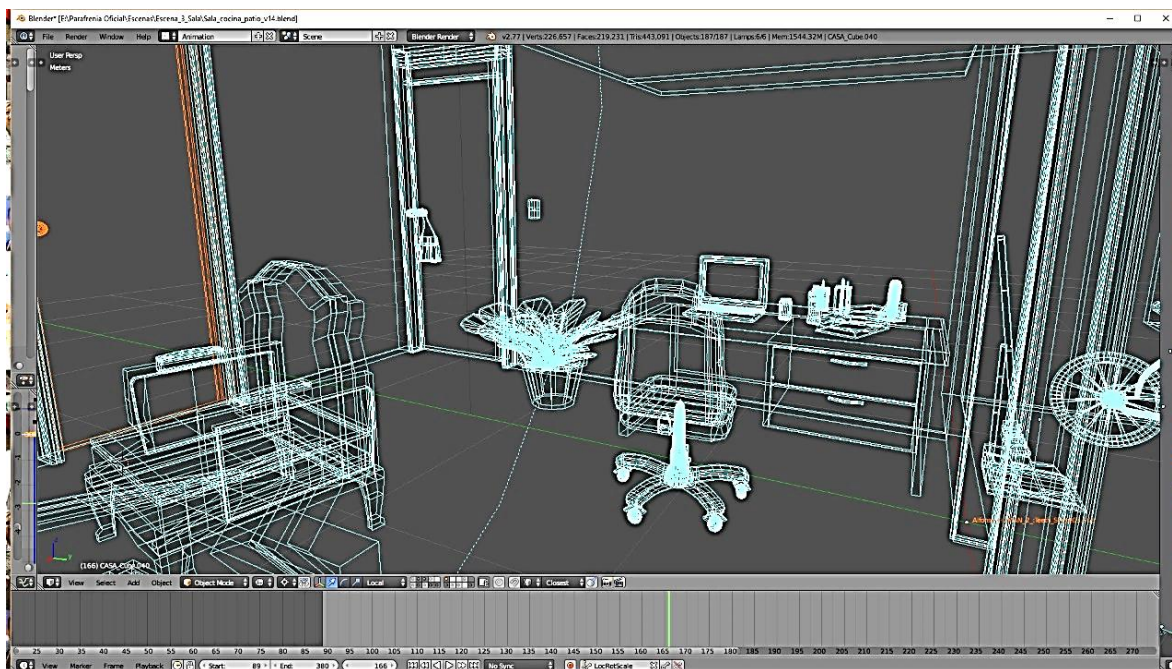
## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 61: vista en warframe de modelado objetos del baño*

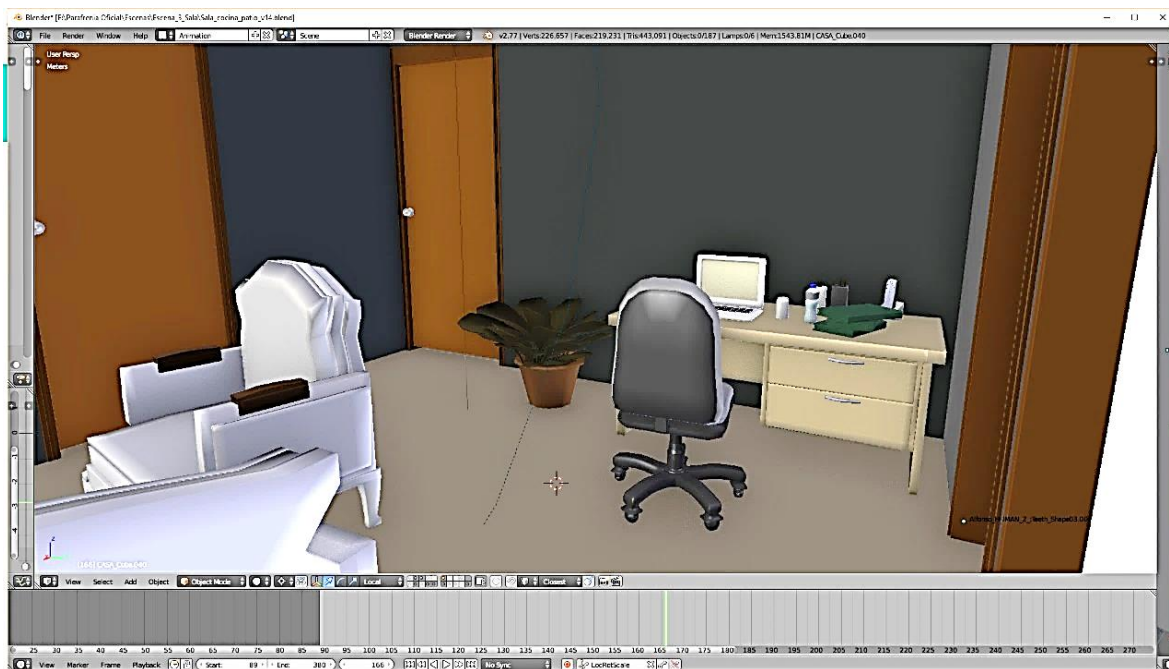


*Figura 62: Modelado de taza con accesorios*

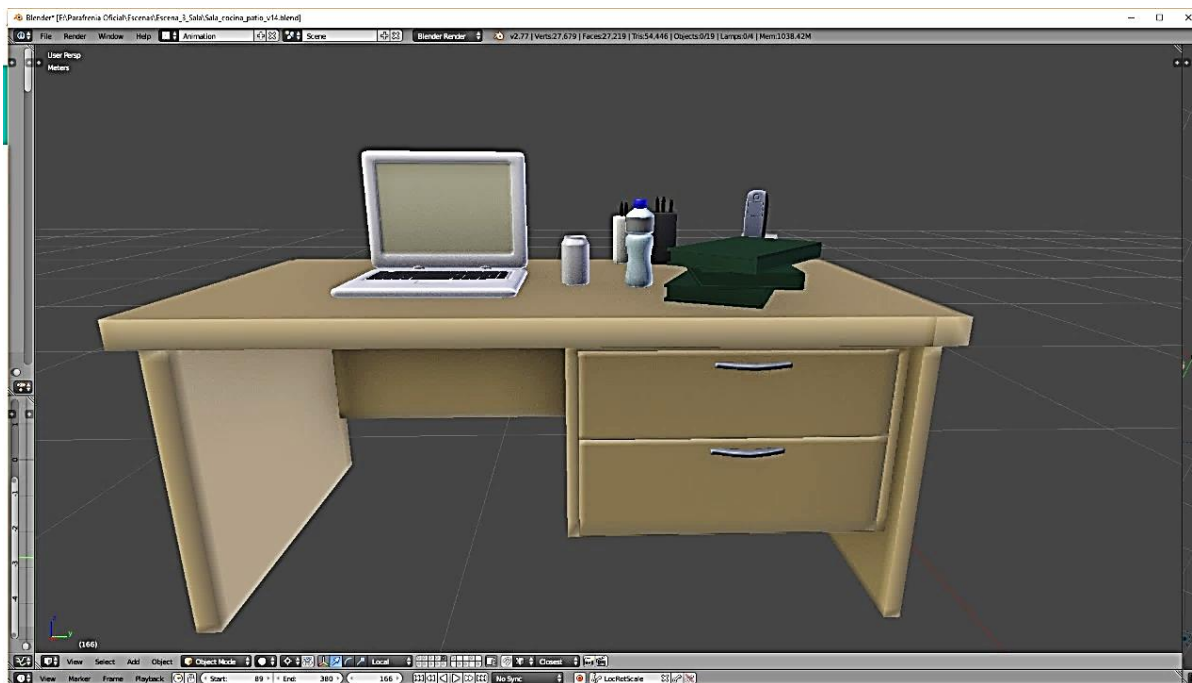


*Figura 63: Vista en warframe objetos de la sala*





*Figura 64: Modelado solido de objetos*



*Figura 65: Modelado solido "estudio"*

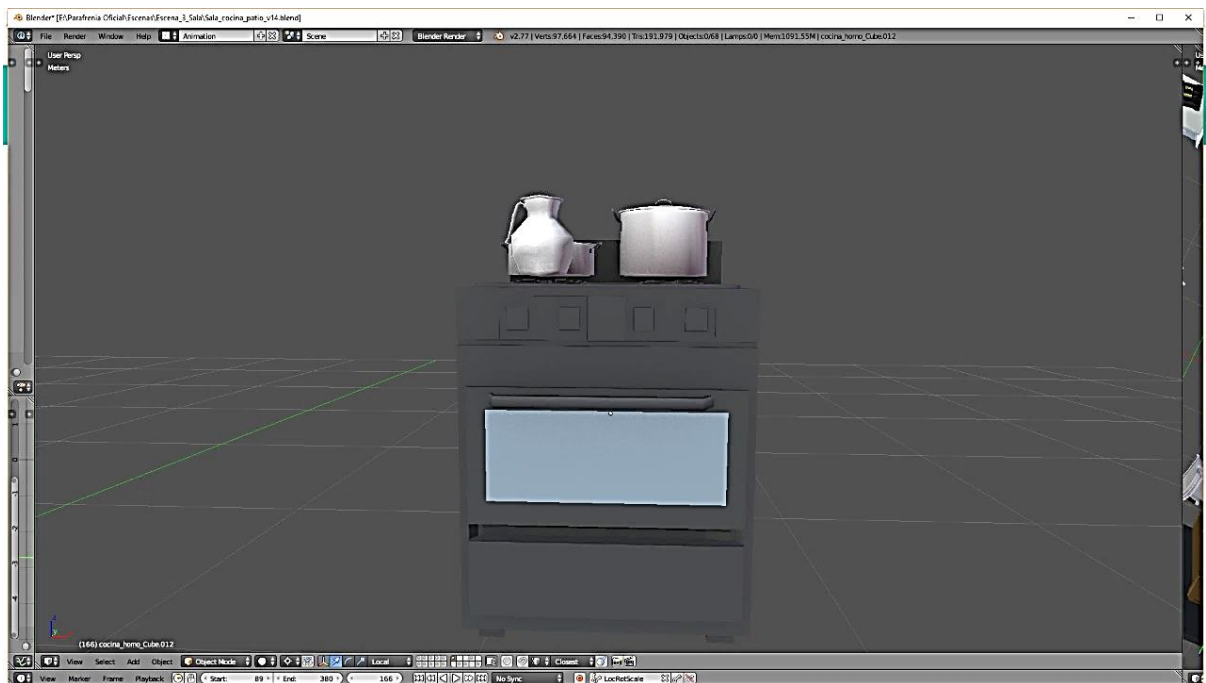


Figura 66: Modelado solido objetos de la cocina

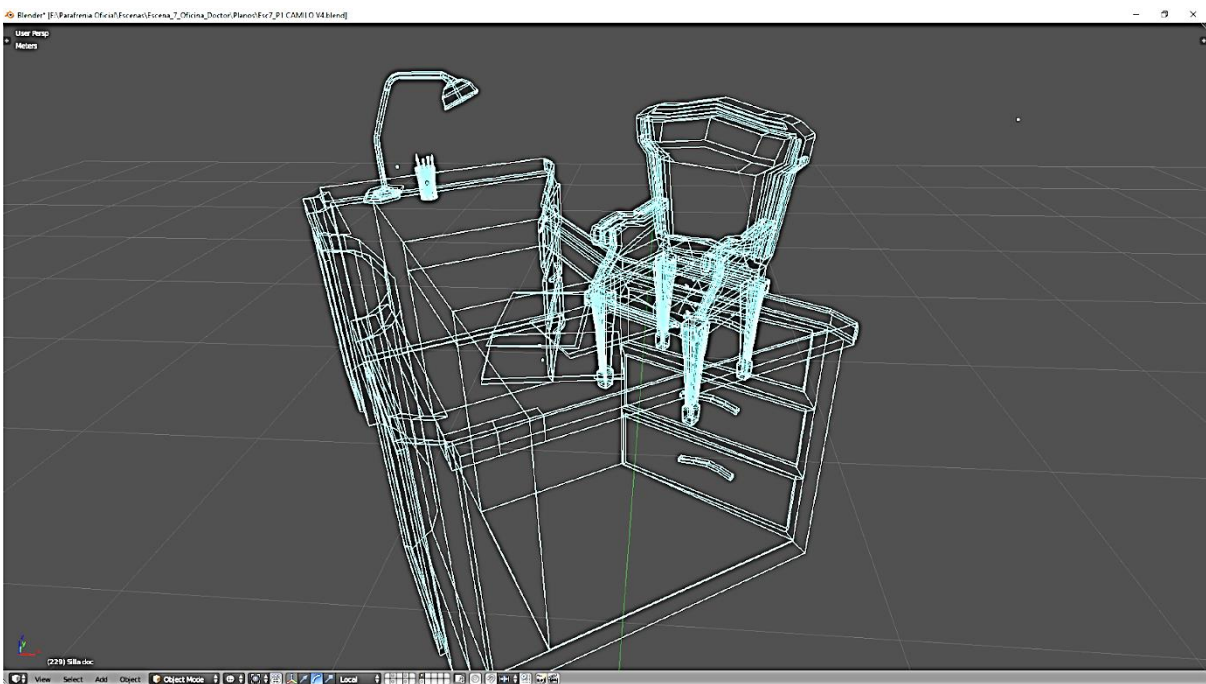
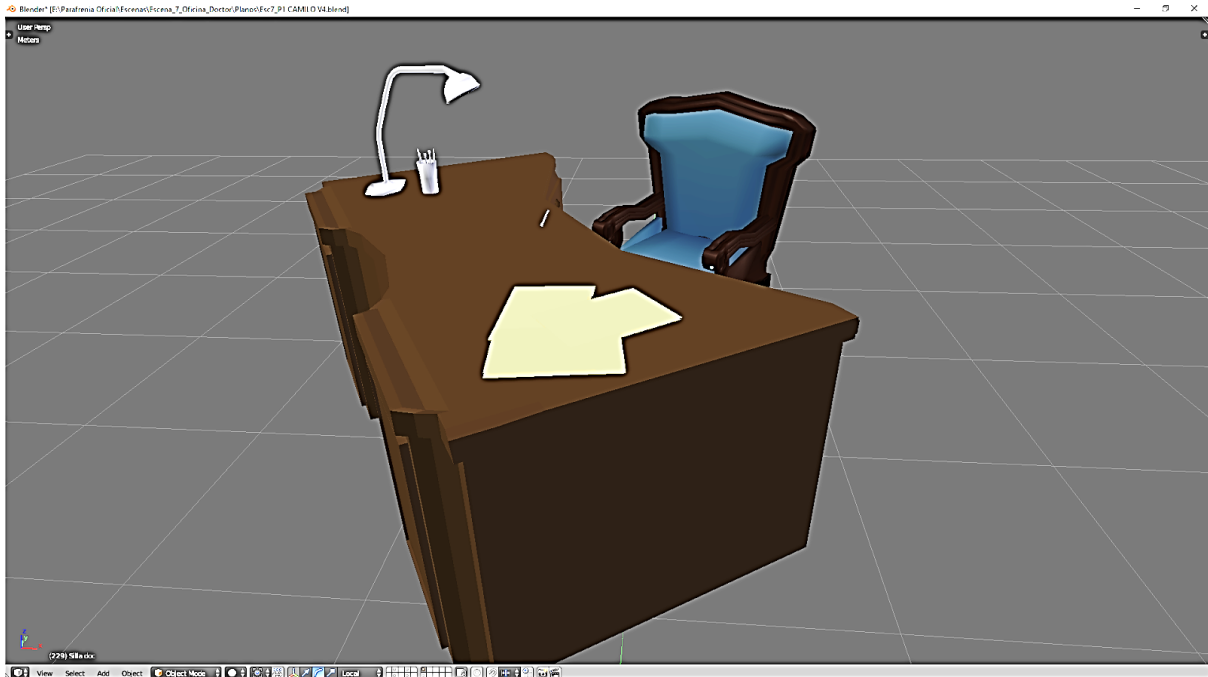


Figura 67: Vista warframe



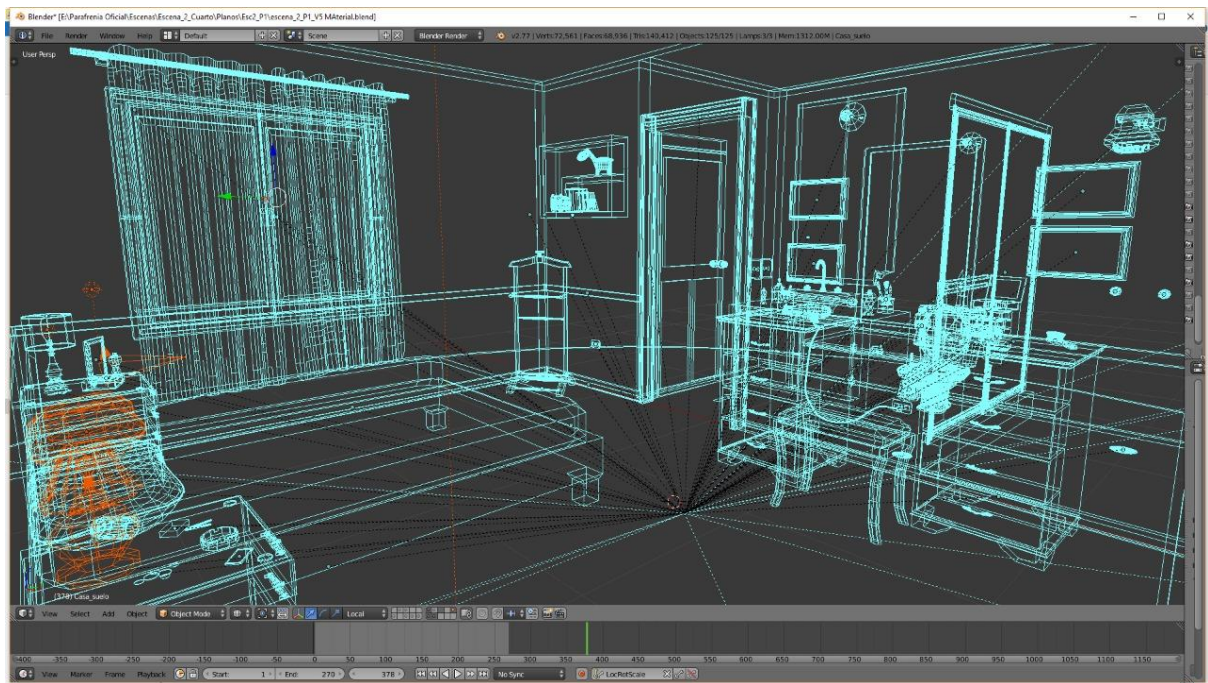
*Figura 68: Modelado escritorio y accesorios del consultorio*

## **MODELADO DE ESCENARIOS:**

Para el modelado de escenario se toma varios referentes de fotografías reales, en diferentes épocas, como: fotografías de manicomios, Patios grandes, cuartos de matrimonios, baños clase media, sala y cocinas colombianas entre muchas otras, luego de realizar ese estudio de referentes gráficos para cada uno de los escenarios contemplados para el corto se modelaron las áreas y la arquitectura de cada escenario, paredes, puertas, fondos, entre otros.

El correcto modelado de estos espacios permite generar el mundo donde se va a desarrollar toda la historia, por lo que se trabaja cuidadosamente para que estos escenarios sean coherentes, creíbles y aporten valor a la narrativa.

En este proceso es donde se unen todos los modelados en cuanto a objetos y props para desarrollar la escena completa para así desarrollar la acción planteada en escena como veremos a continuación:

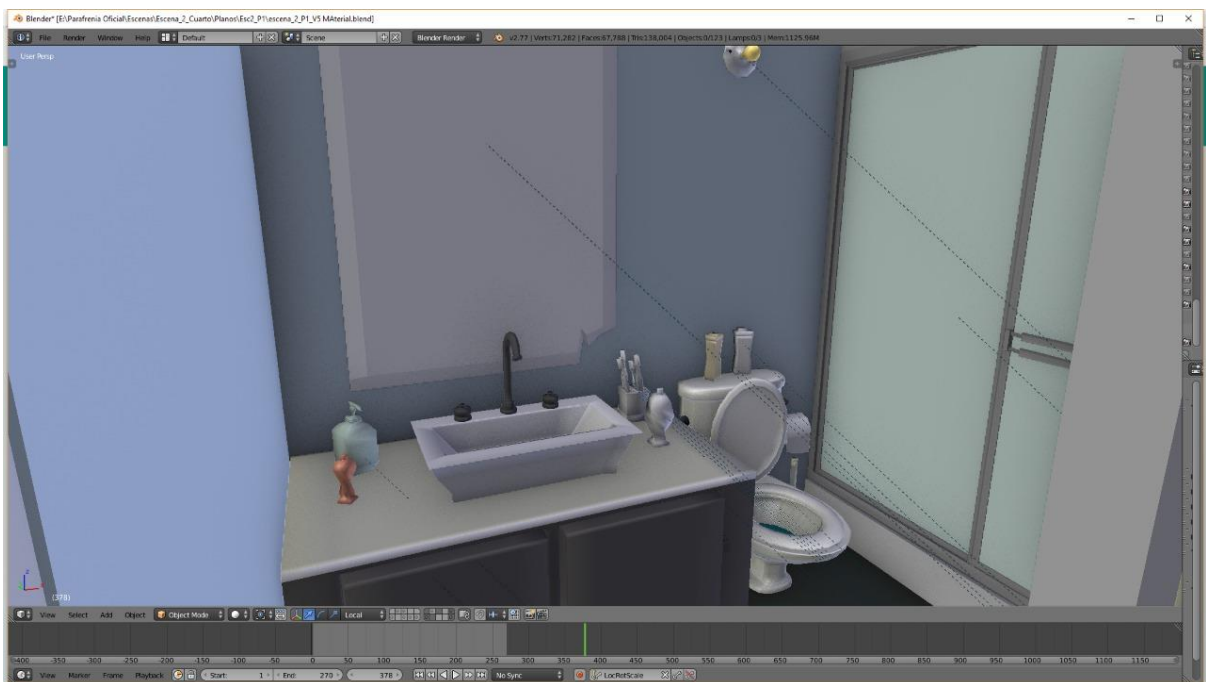


*Figura 69: Vista en warframe Escena 2*

## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 70: Escena 2 modelado solido final*



*Figura 71: Escena 2 modelado solido baño final*

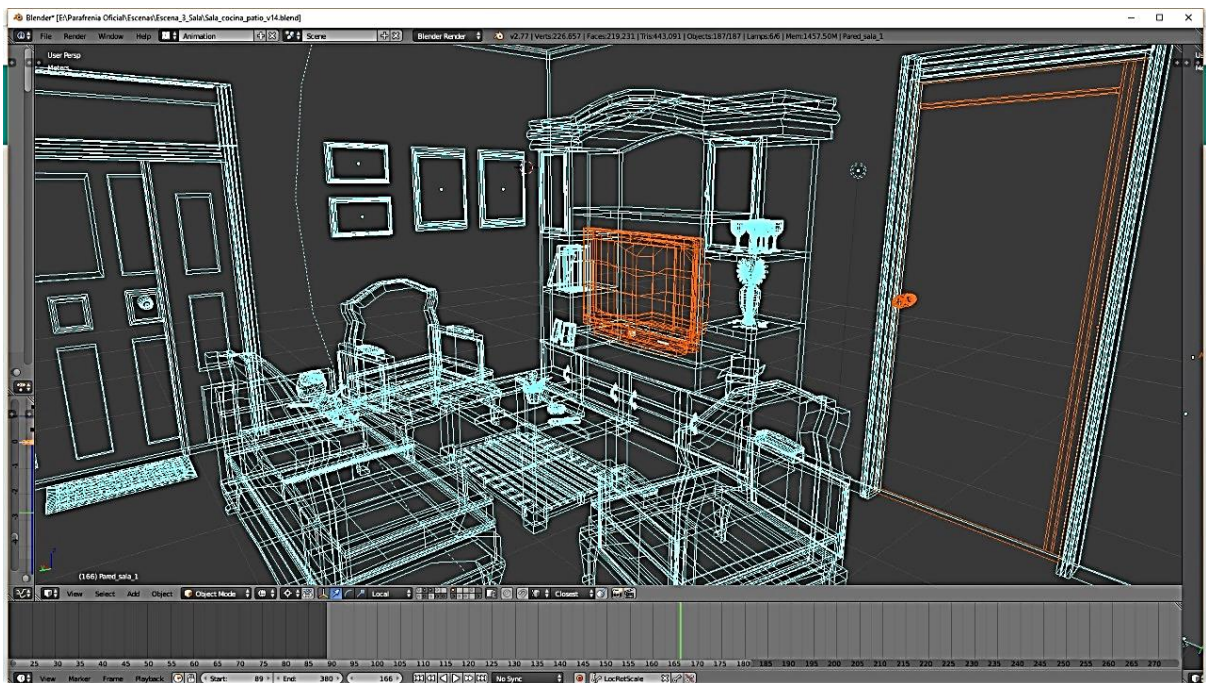


Figura 72: Escena 3 vista warframe

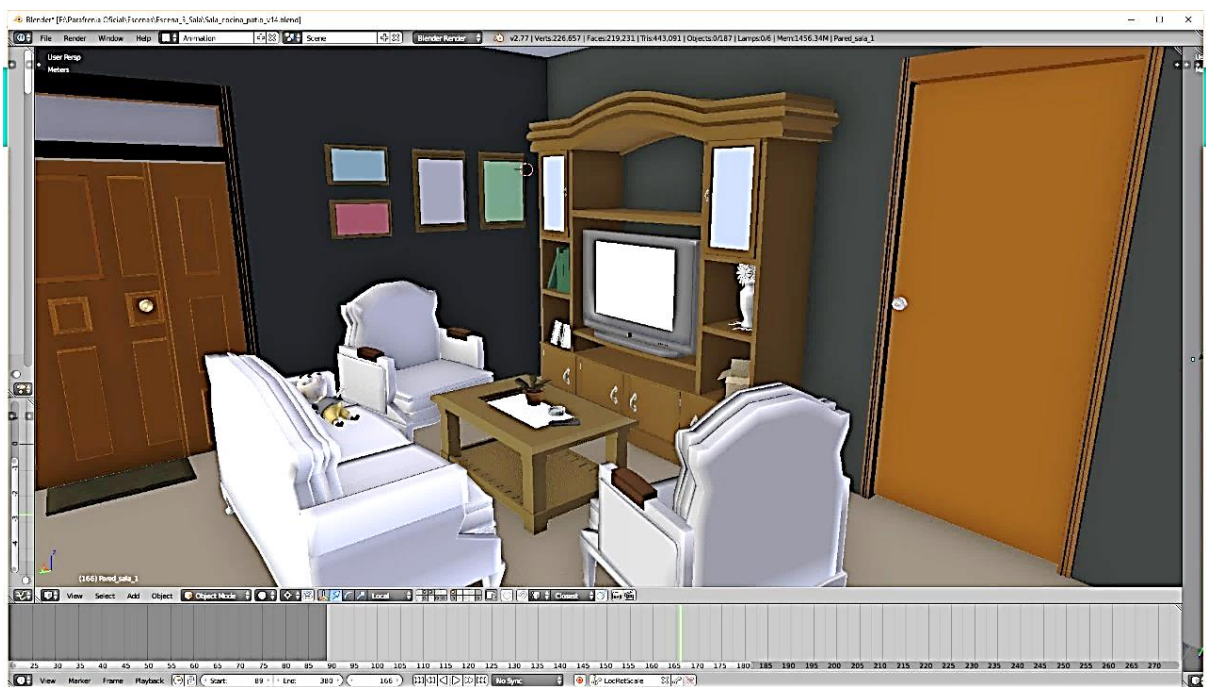


Figura 73: Escena 3 modelado solido final

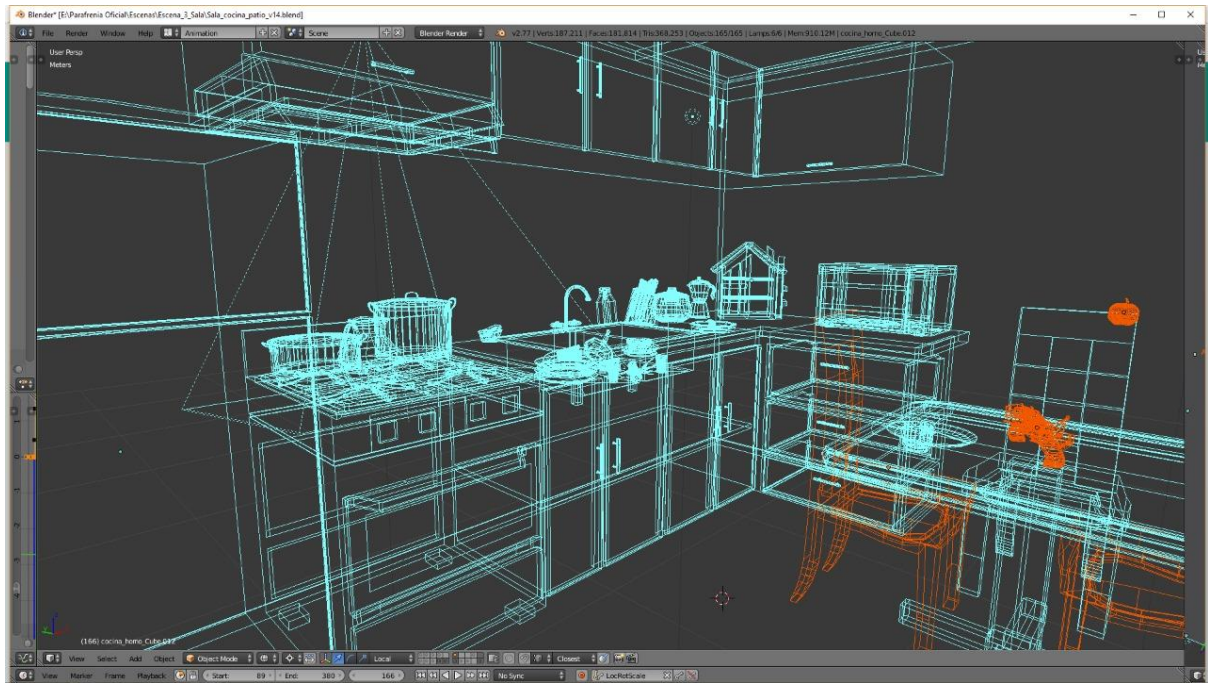


Figura 74: Escena3 vista en warframe cocina

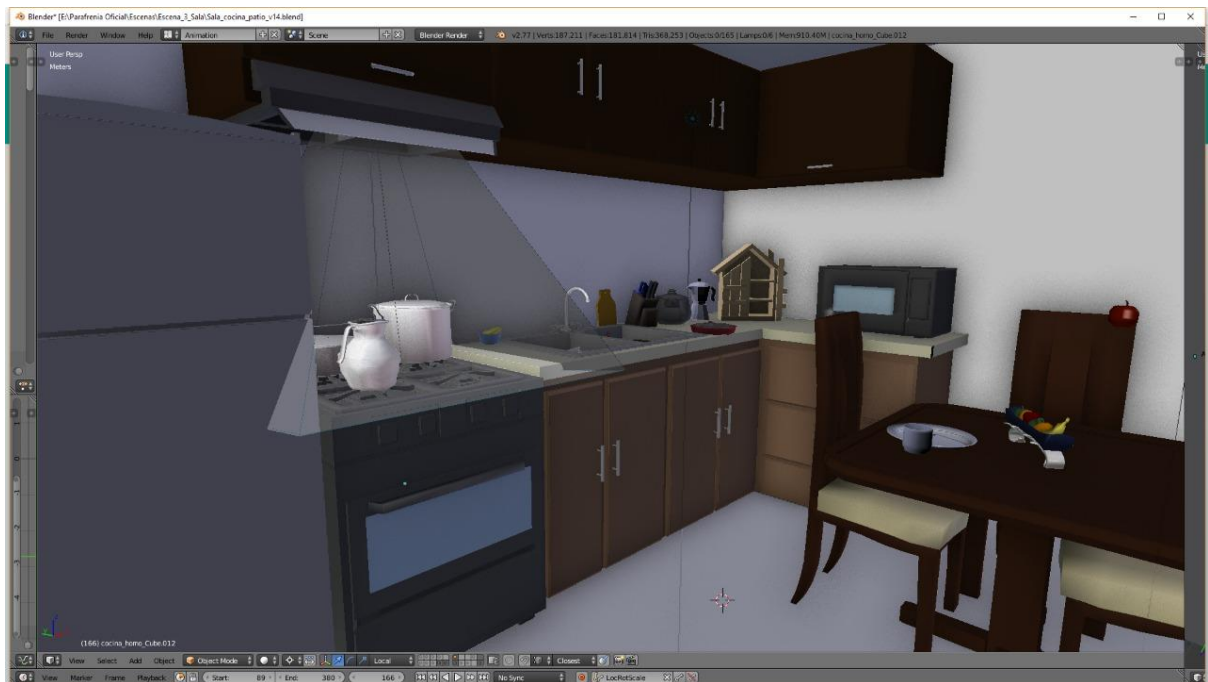
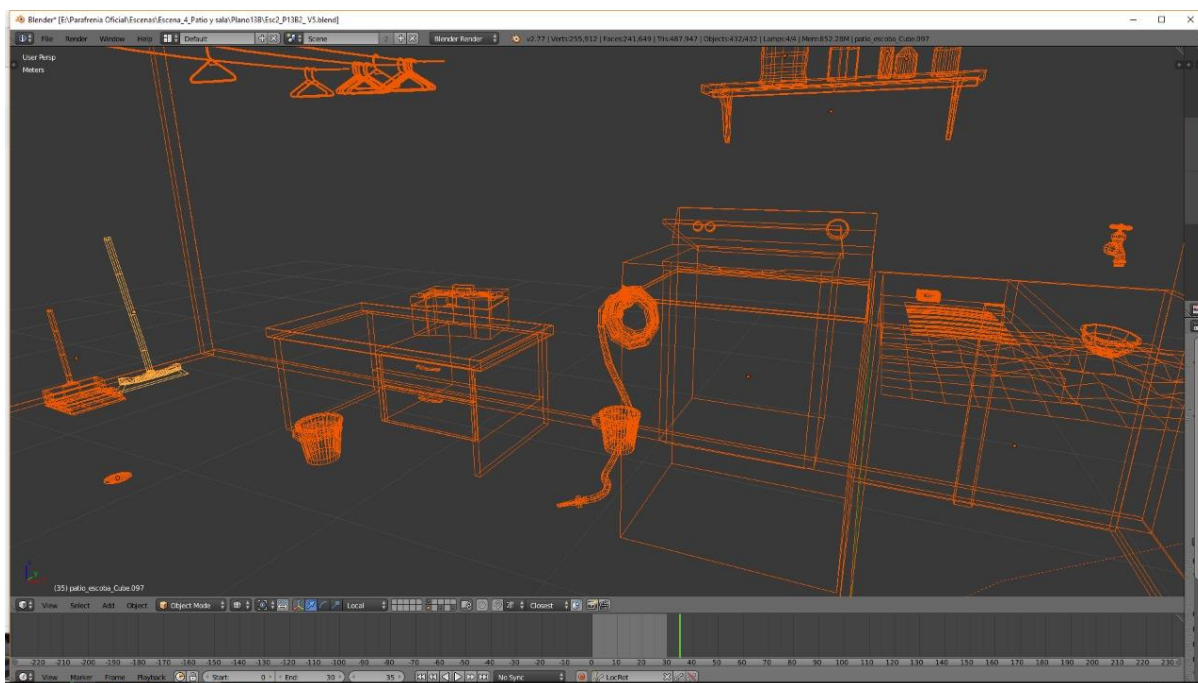
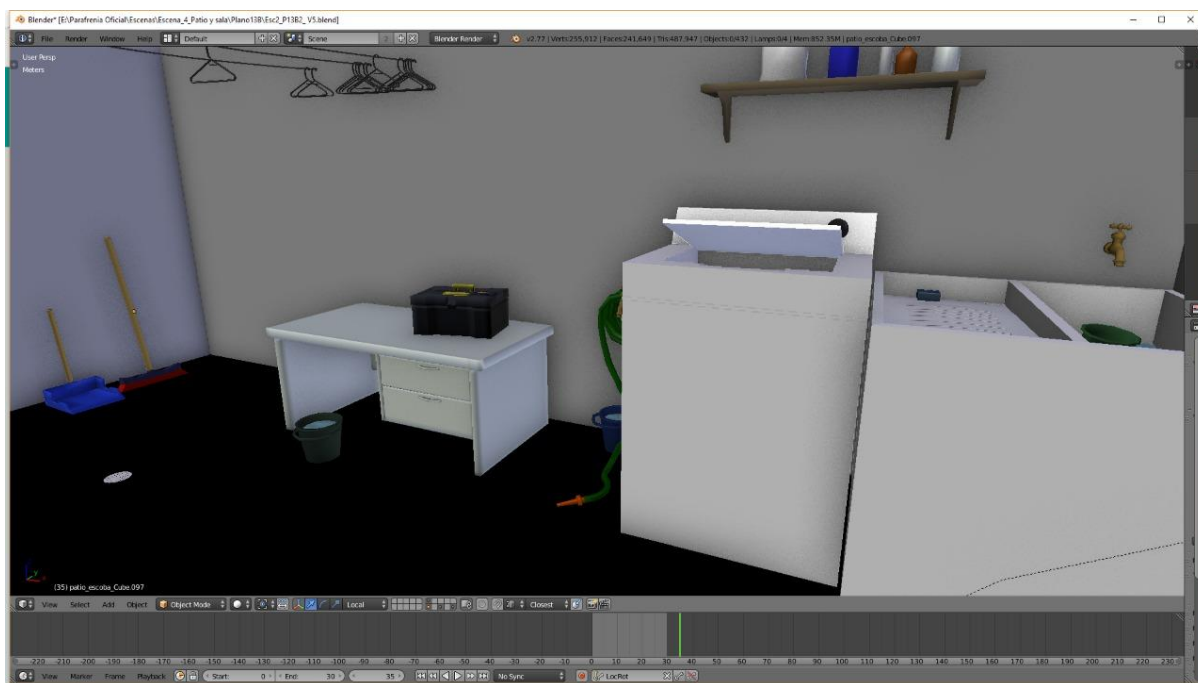


Figura 75: Escena 3 modelado solido cocina final

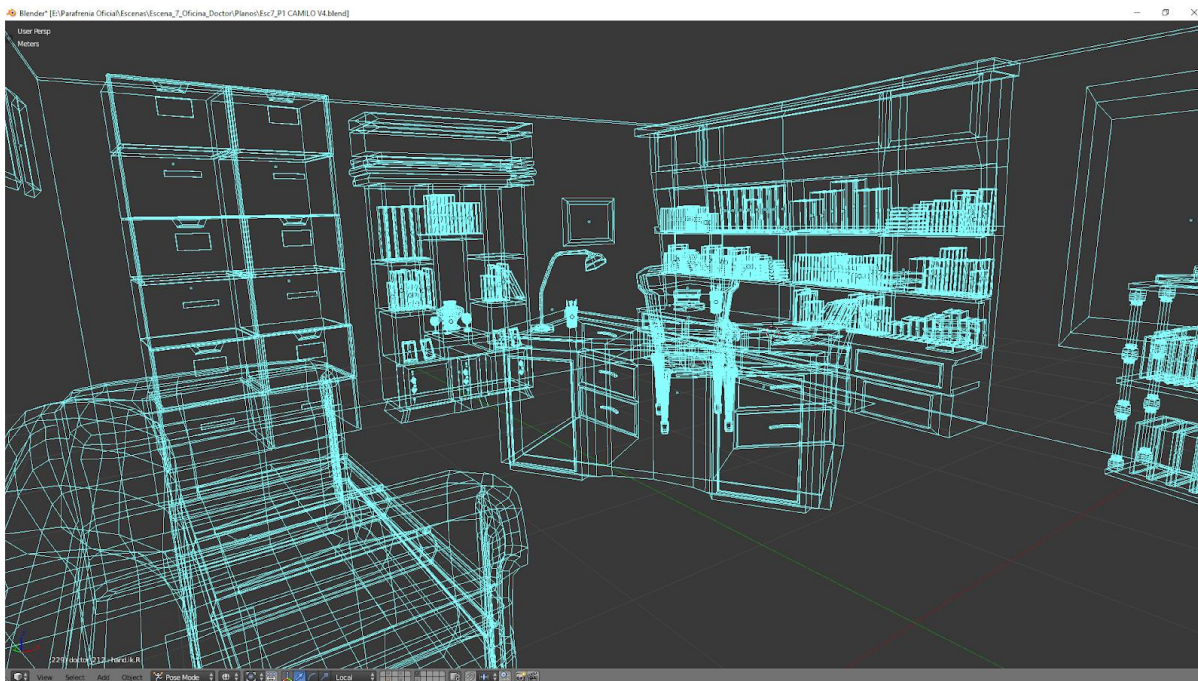


*Figura 76: Escena 4 vista en warframe patio*

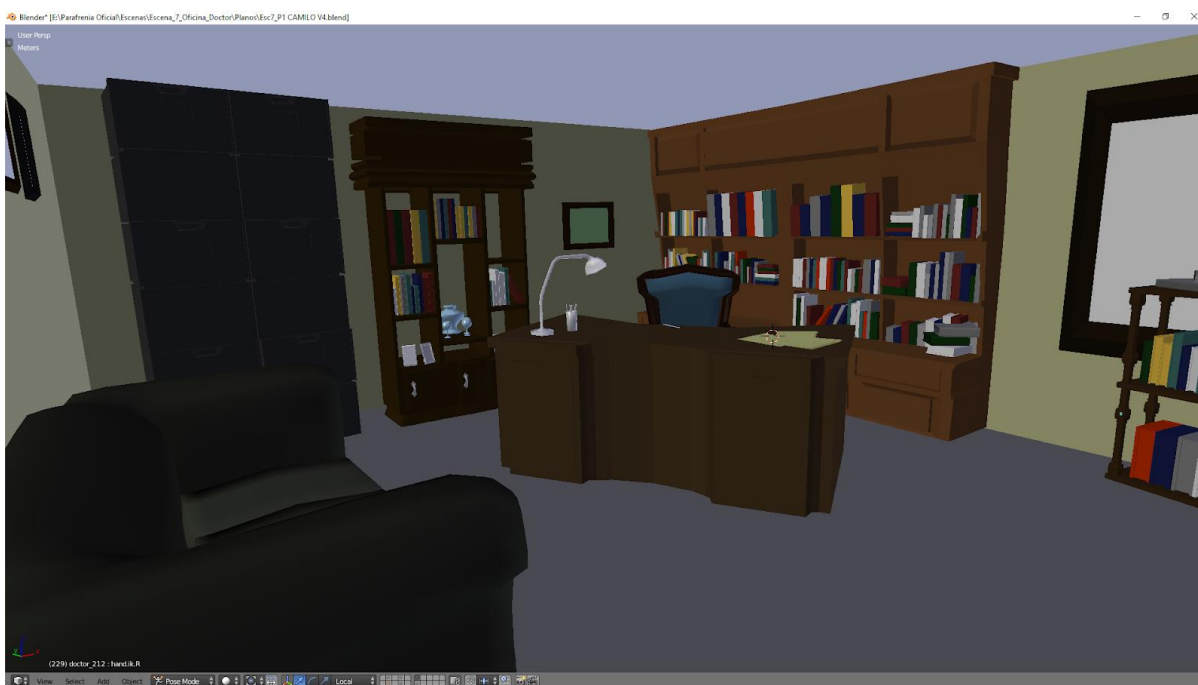




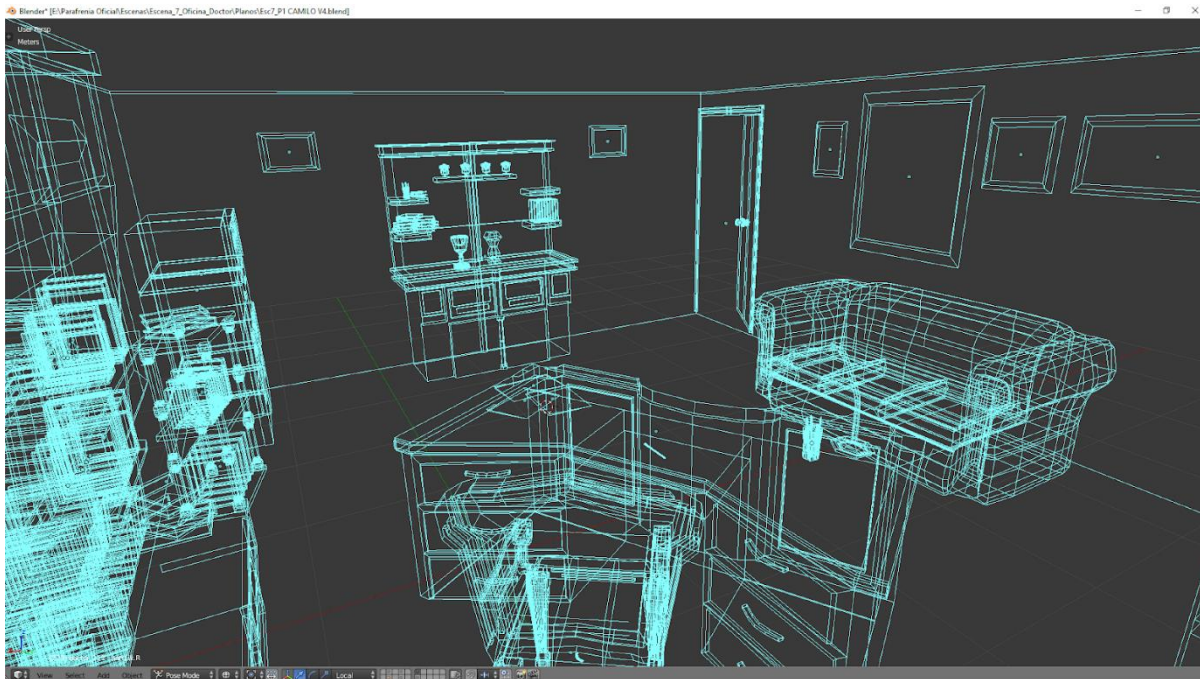
*Figura 77: Escena 4 modelado solido patio final*



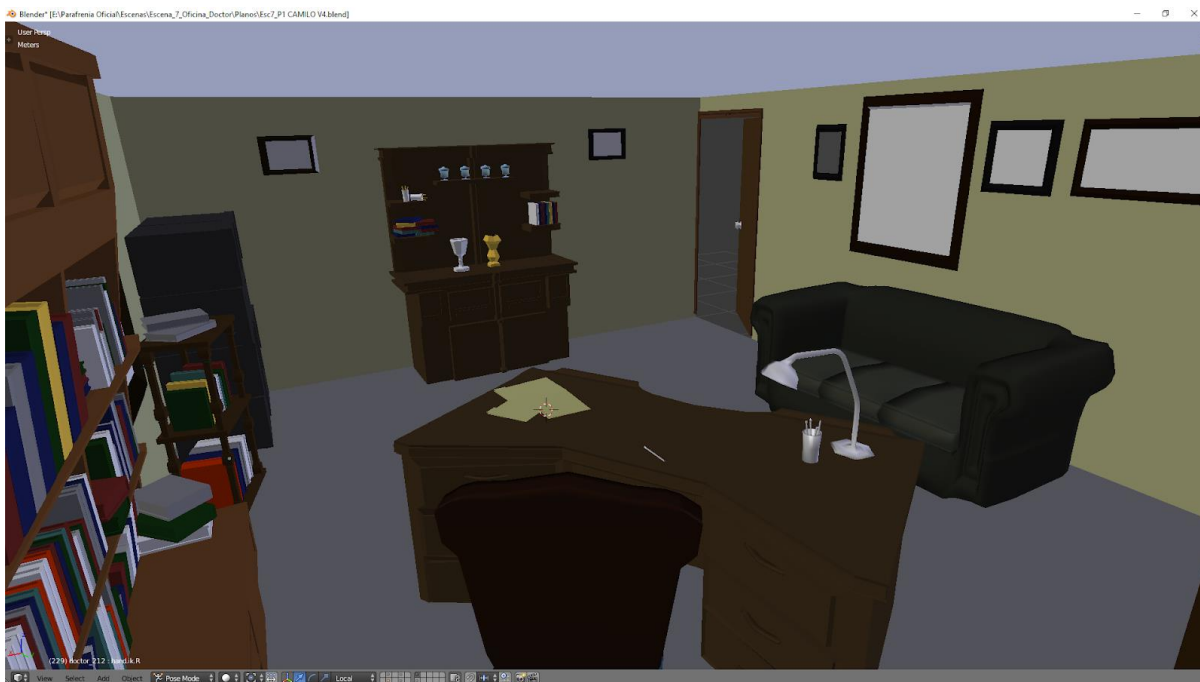
*Figura 78: Escena 5 vista en warframe*



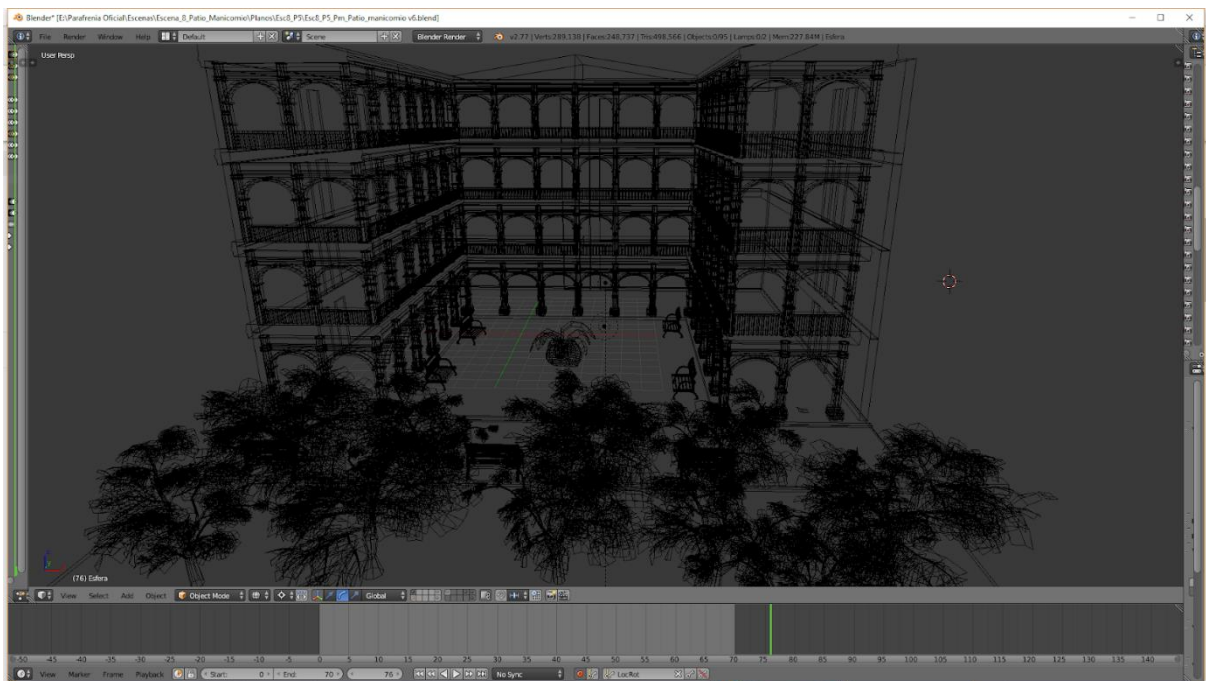
*Figura 79: Escena 5 modelado consultorio final*



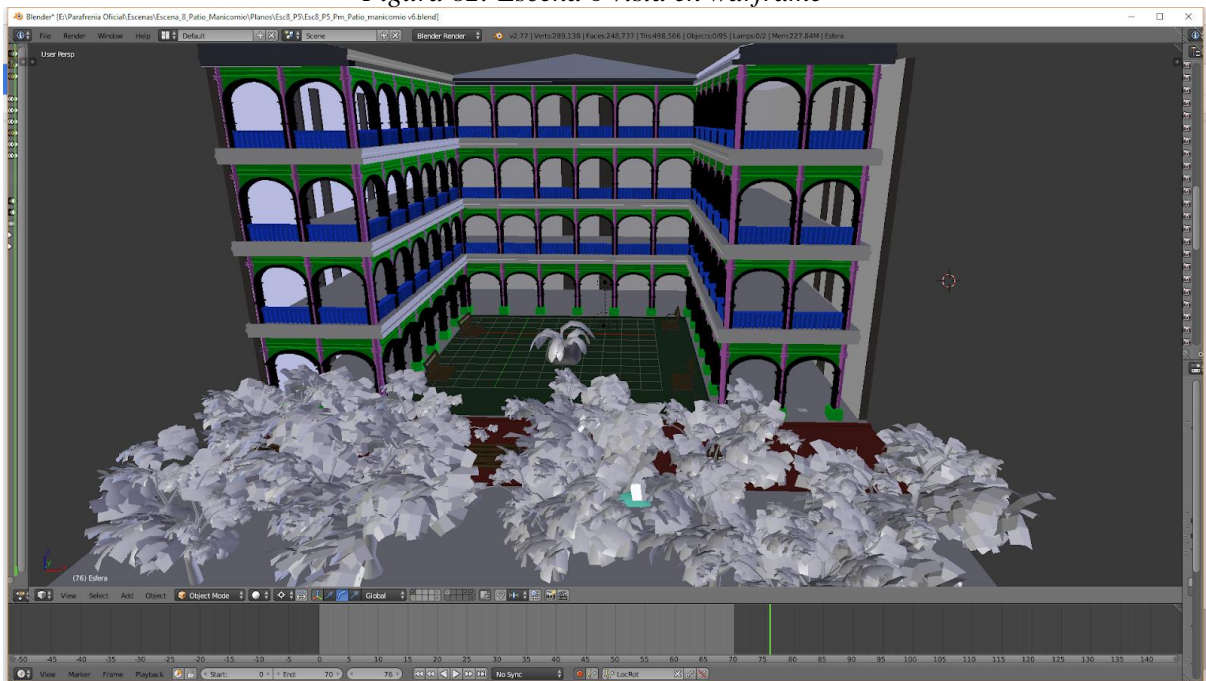
*Figura 80: Escena 5 vista en warframe*



*Figura 81: Escena 5 modelado solido consultorio medico final*



*Figura 82: Escena 6 vista en warframe*



*Figura 29: Escena 6 modelado solido patio edificio de psiquiatría final*

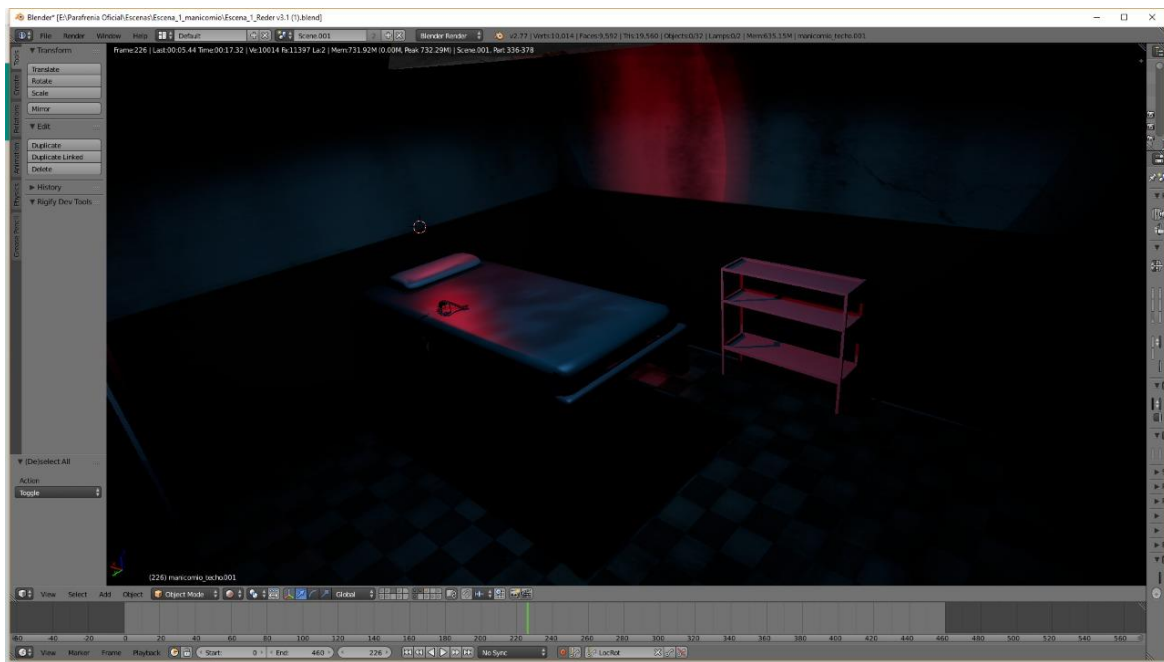
## **TEXTURA Y MATERIALES**

El proceso de Textura y material toma más tiempo dentro de la creación del cortometraje comprendiendo cerca del 25% del tiempo de desarrollo, ya que se trabaja en plasma el color, la textura, la línea grafica que tiene que tomar el cortometraje, nos basamos en los referentes gráficos que se definieron y se tuvo que investigar cual era la mejor técnica para llegar al objetivo deseado, combinando las texturas con los materiales e incluso con pruebas de iluminación para poder ver como se comportaban estos en diferentes escenarios, este proceso se basó en prueba y error hasta lograr lo deseado.

### **TEXTURIZADO DE ESCENAS Y OBJETOS:**

Para texturizar los objetos se ajustaron varias UVS en el programa de modelado, luego se define el material del objeto para posteriormente trabajar en dos programas, Zbrus y Blender con su módulo de pintura 3D, luego se investigó y recopilaron referentes de cada uno de los objetos para posteriormente ser pintados por medio de una tableta digital, también se utilizó el programa Illustrator y adobe Photoshop para crear logos, iconos textos entre otros.

## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 83: Texturizado final escena 1*

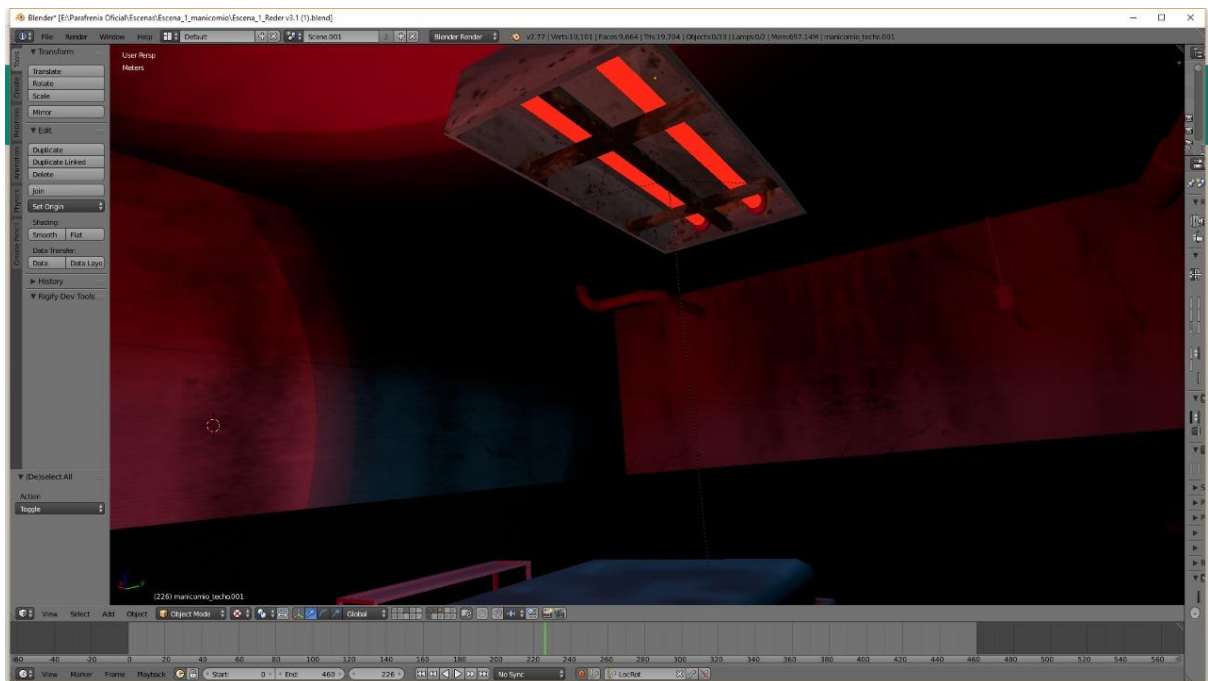


Figura 84: Texturizado objetos escena 1 final

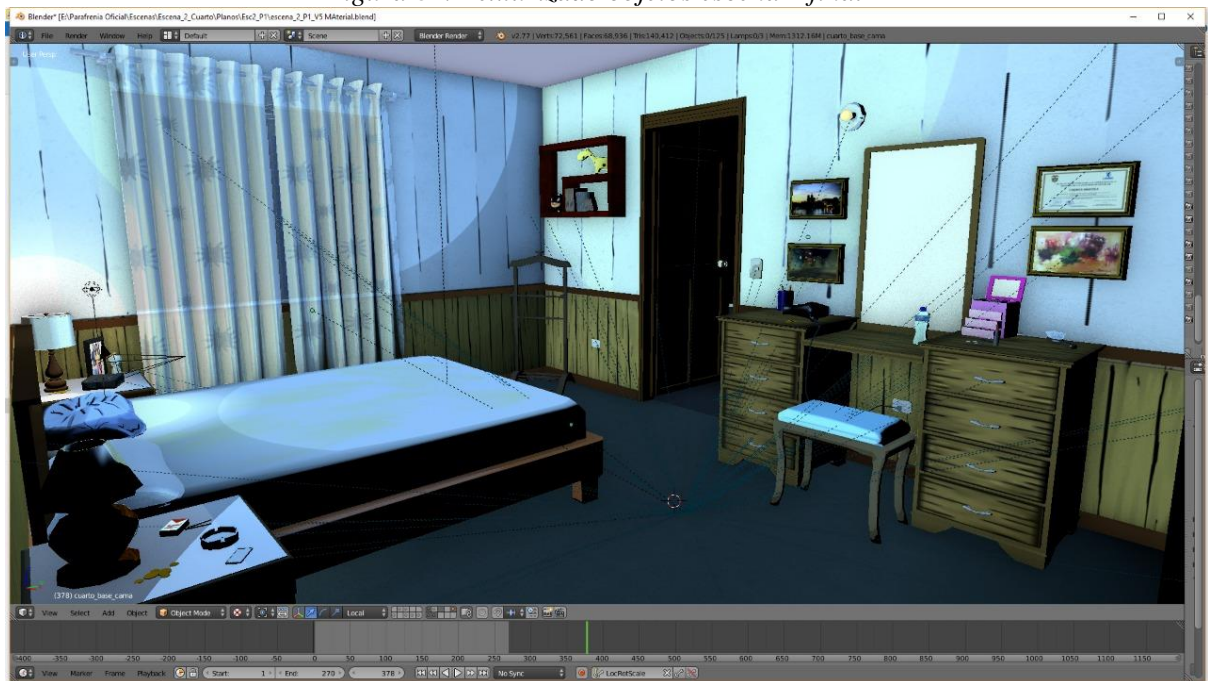
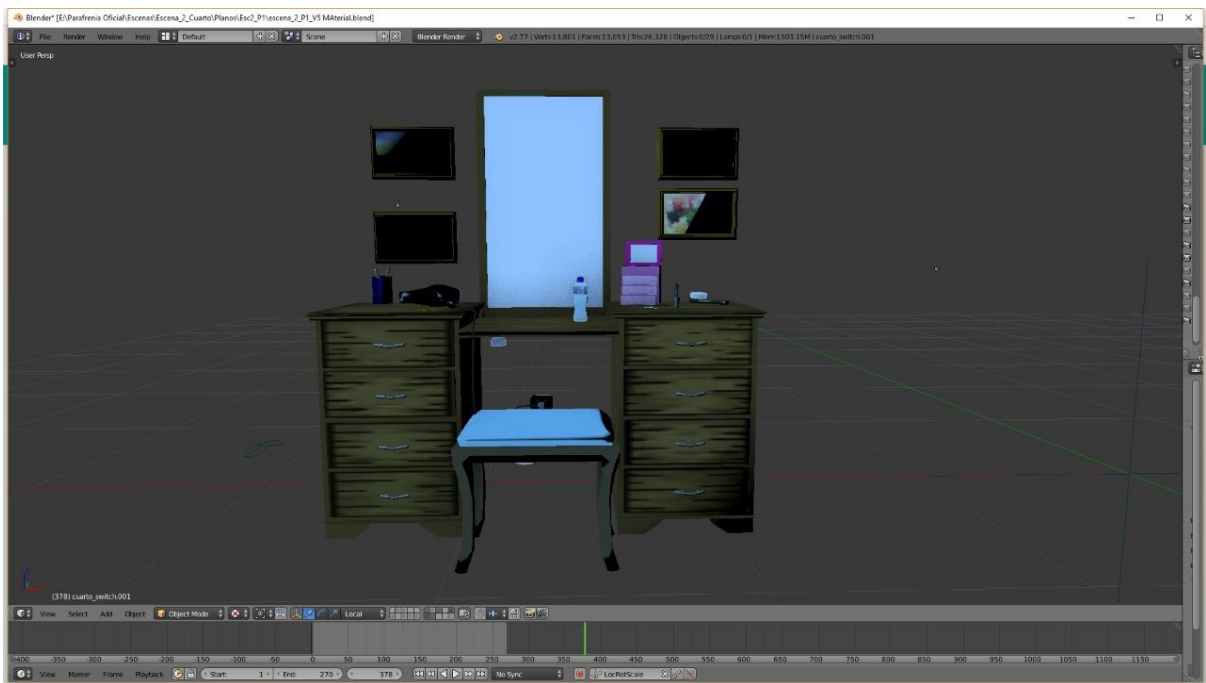
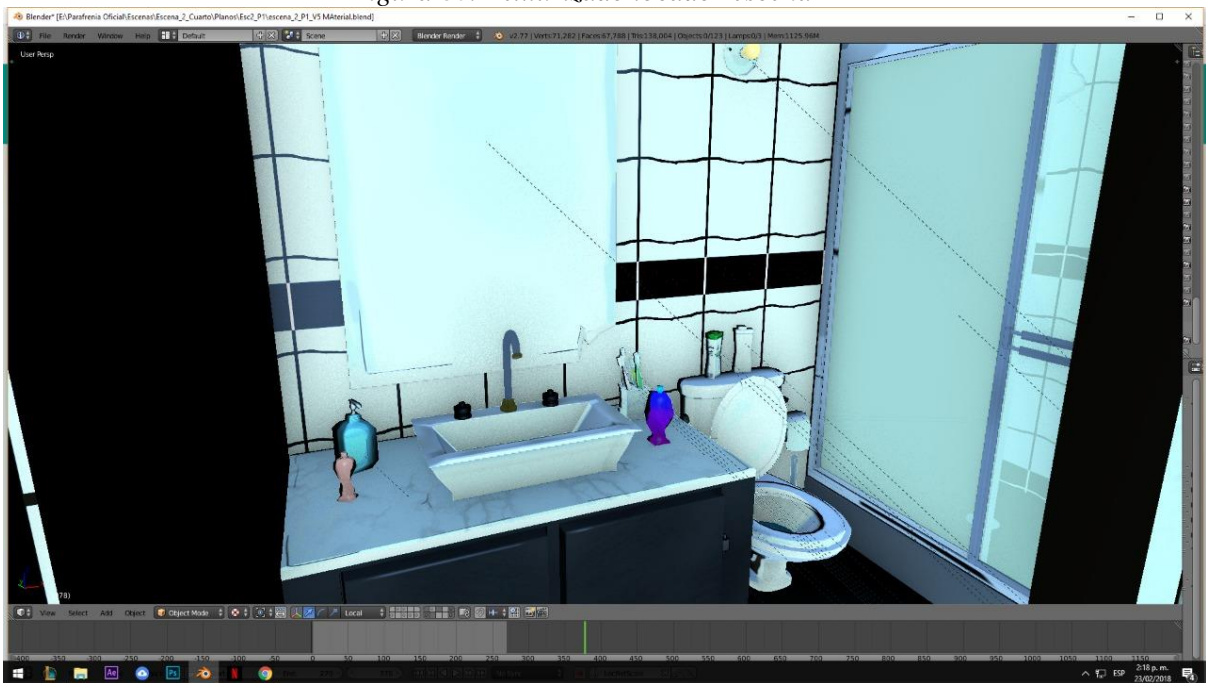


Figura 85: Texturizado escena 2 final

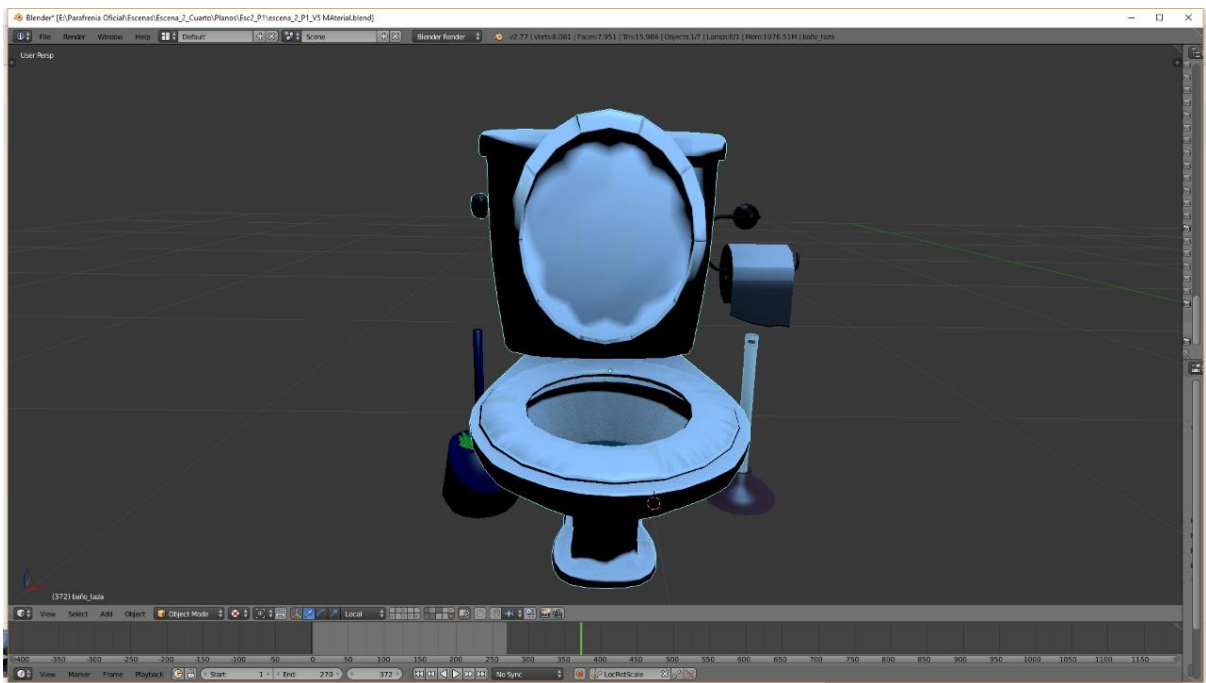


*Figura 86: Texturizado tocador escena 1*

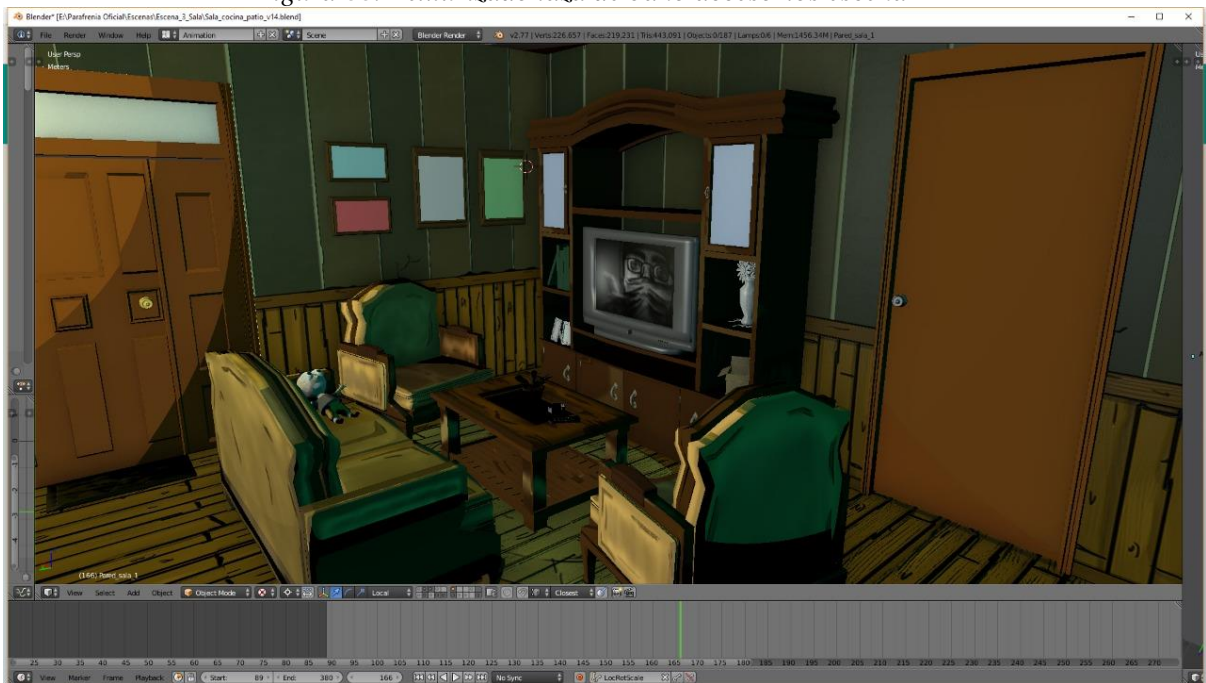


*Figura 87: Texturizado baño final escena 2*

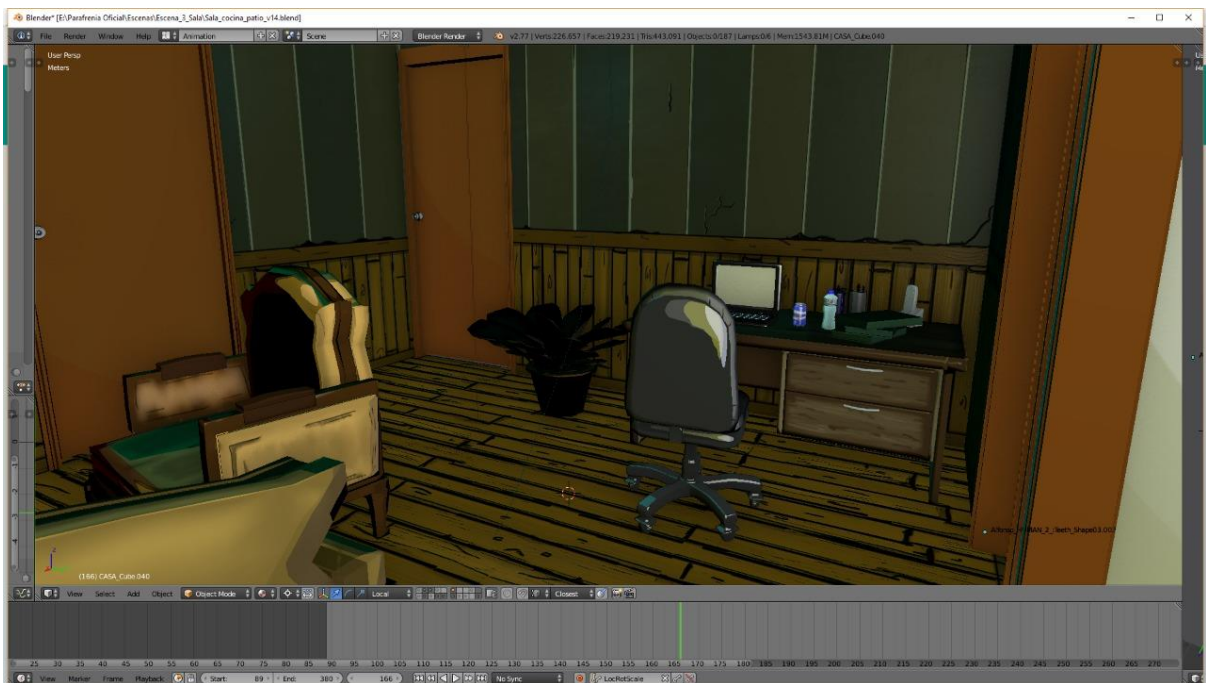




*Figura 88: Texturizado taza de baño accesorios escena 2*



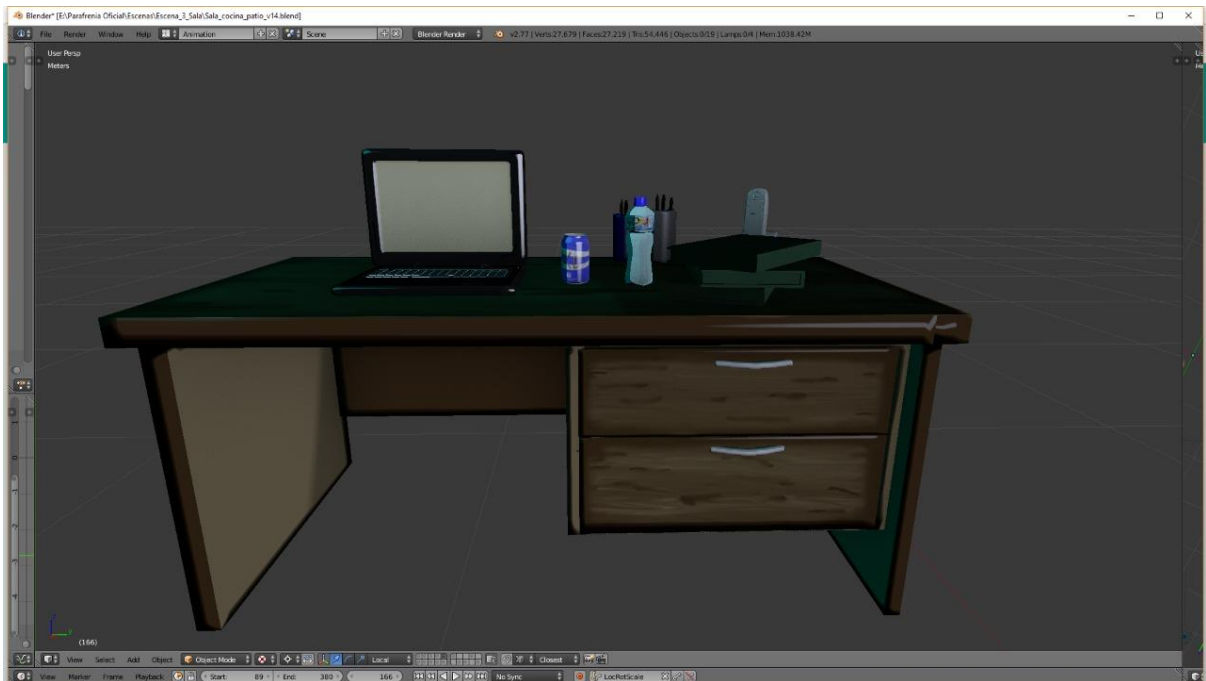
*Figura 89: Texturizado escena 3 sala final*



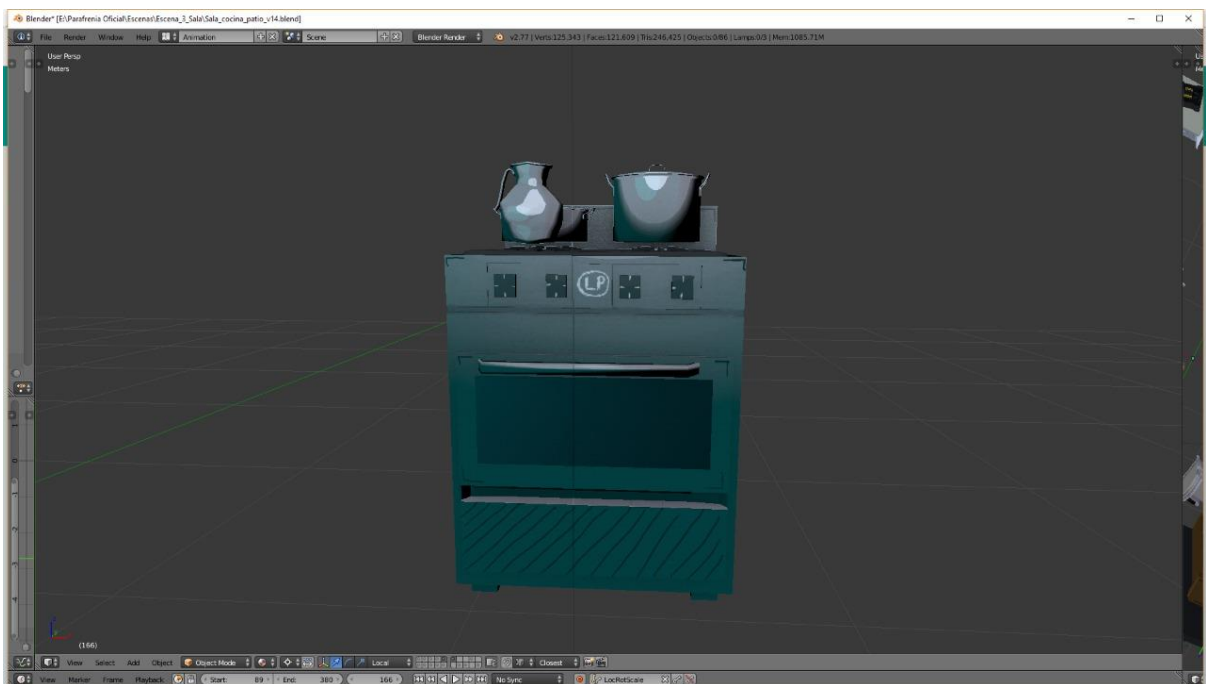
*Figura 90: Texturizado objetos escena 3 final*



*Figura 91: Texturizado escena 4 cocina final*



*Figura 92: Texturizado escritorio escena 3 sala*



*Figura 93: Texturizado estufa y ollas escena 4 final*

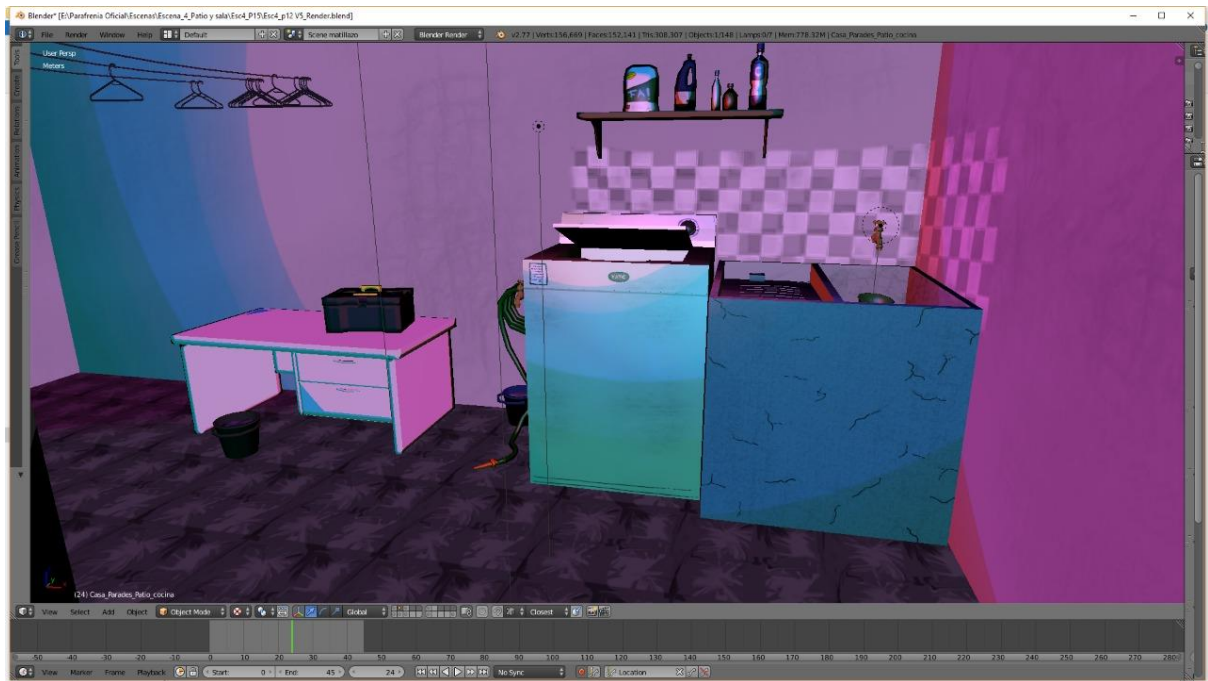


Figura 94: Texturizado escena 4 patio de ropas final

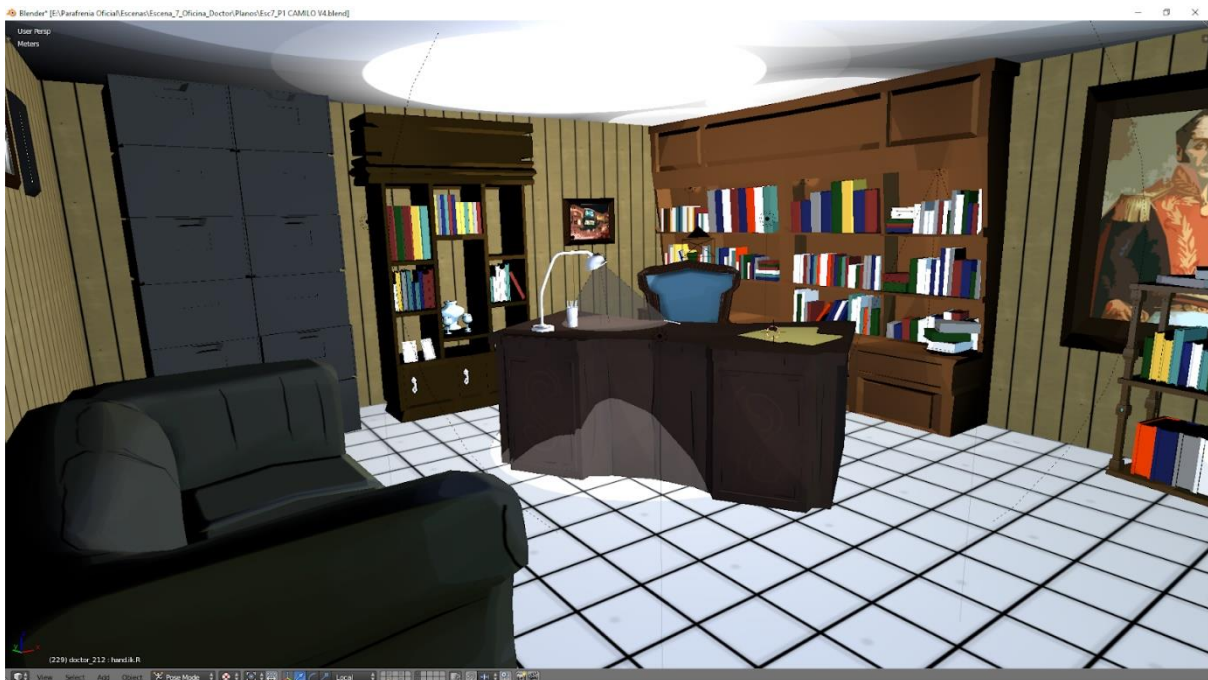
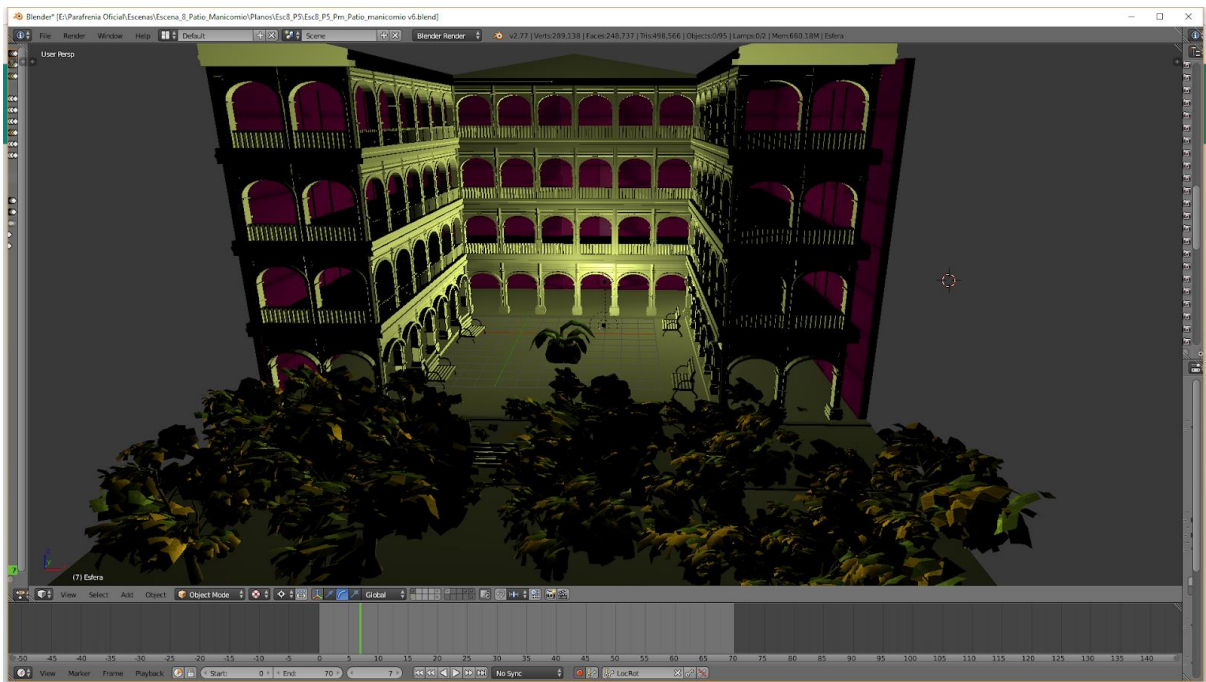


Figura 95: Consultorio medico escena 5 texturizado final



*Figura 96: Texturizado escena 5 final*



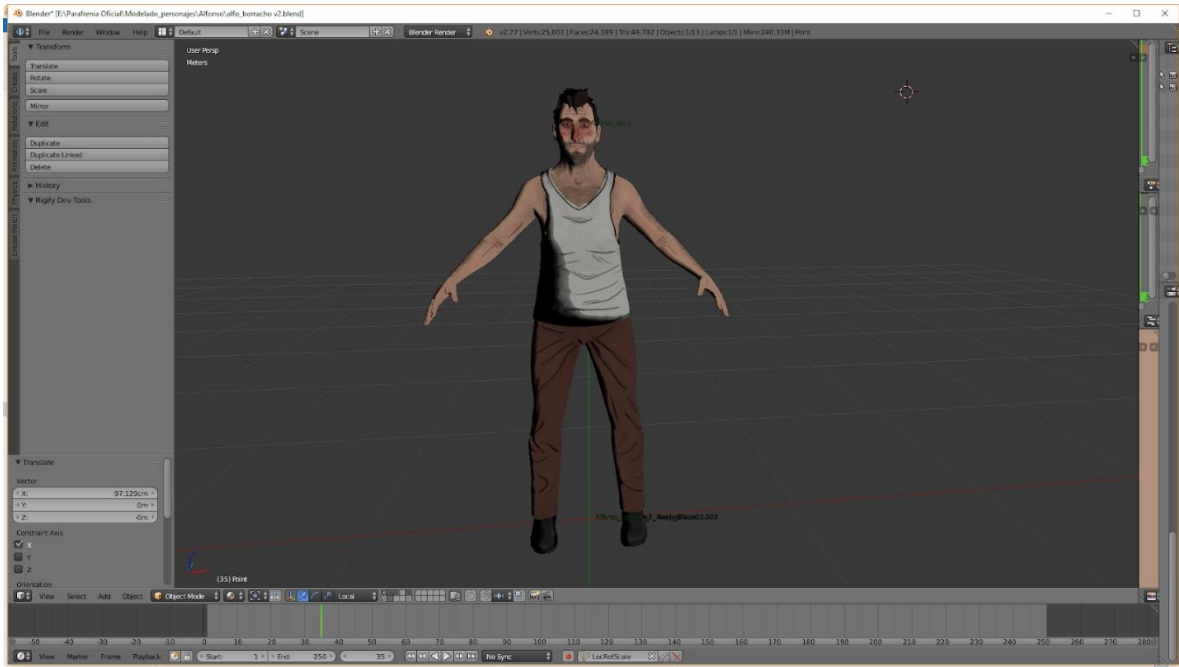
*Figura 97: Texturizado hospital psiquiátrico patio final*

## **TEXTURIZADO DE PERSONAJES:**

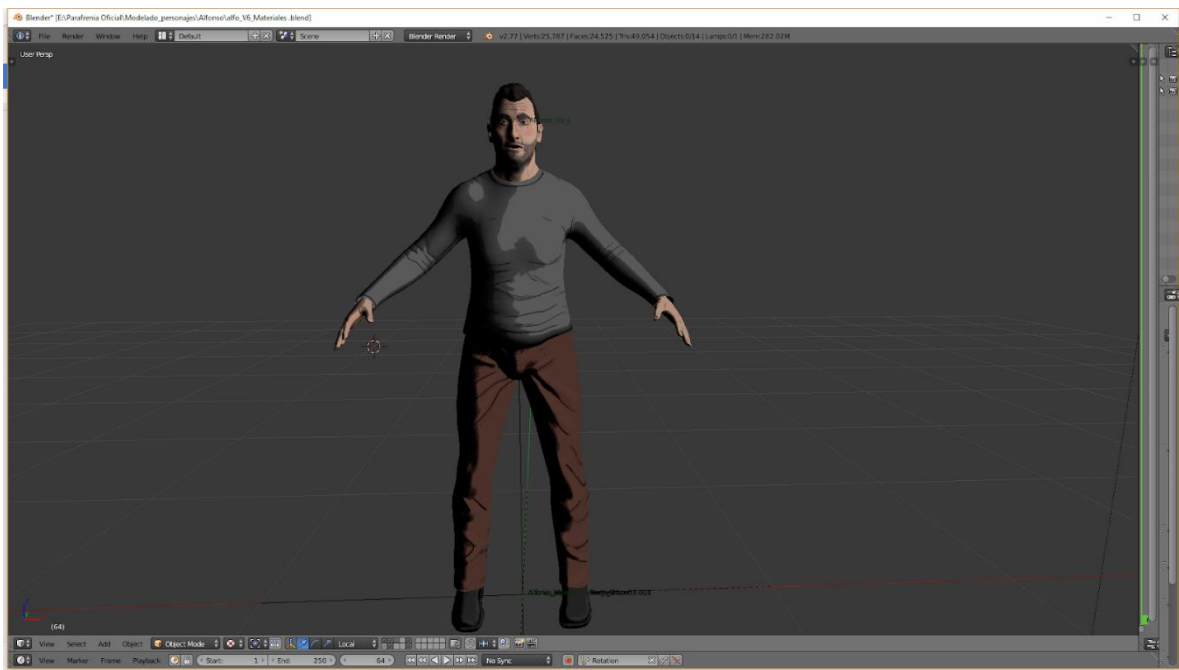
Para texturizar los personajes del cortometraje animado Parafrenia se utilizó la herramienta de pintura digital de blender, donde primero se jugó con las sombras y la paleta de colores definida en el diseño de personajes y el concepto, una vez se obtuvo el color definido de cada personaje se dieron los detalles de un look más llamativo, posteriormente se creó una nueva capa donde se pintaron las líneas de expresión, arrugas entre otras claves para el cortometraje, ese look 2d en un objeto 3D, el resultado logrado fue mejor que el esperado, adicionalmente también se pintó cada una de las prendas de los personajes camisas, pantalones, zapatos, pelo, ojos entre otros.

En Parafrenia algunos personajes manejan diferentes texturas dependiendo de la escena, Carmen es el claro ejemplo, tiene más de 5 texturas diferentes para escenas y planos distintos por lo que el proceso se realizó 5 veces con una intensidad y arte distintivo.

### **Alfonso:**



*Figura 98: Texturizado Alfonso cuando esta borracho*



*Figura 99: Texturizado de Alfonso en buen estado final*

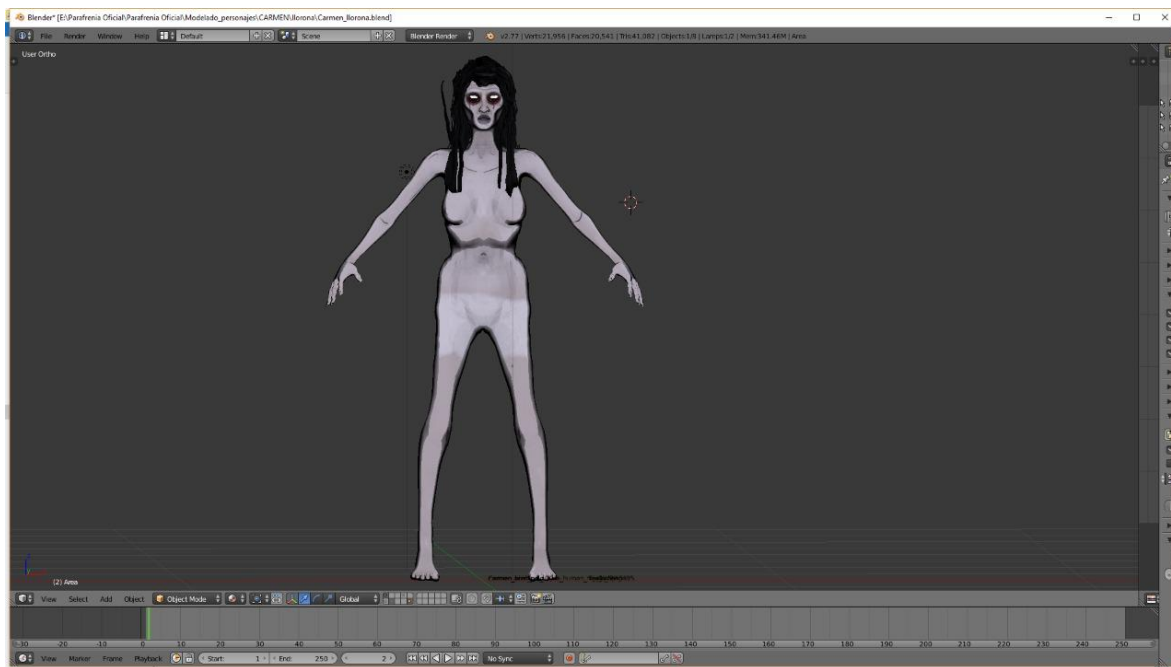
**Carmen:**



*Figura 100: Texturizado final Carmen*



## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 101: Texturizado final Carmen espectro*

**Juanito:**

## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 102: Texturizado final Juanito*

**Extras:**

## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 103: Texturizado final doctor del Psiquiatra*



*Figura 104: Texturizado final enfermera*

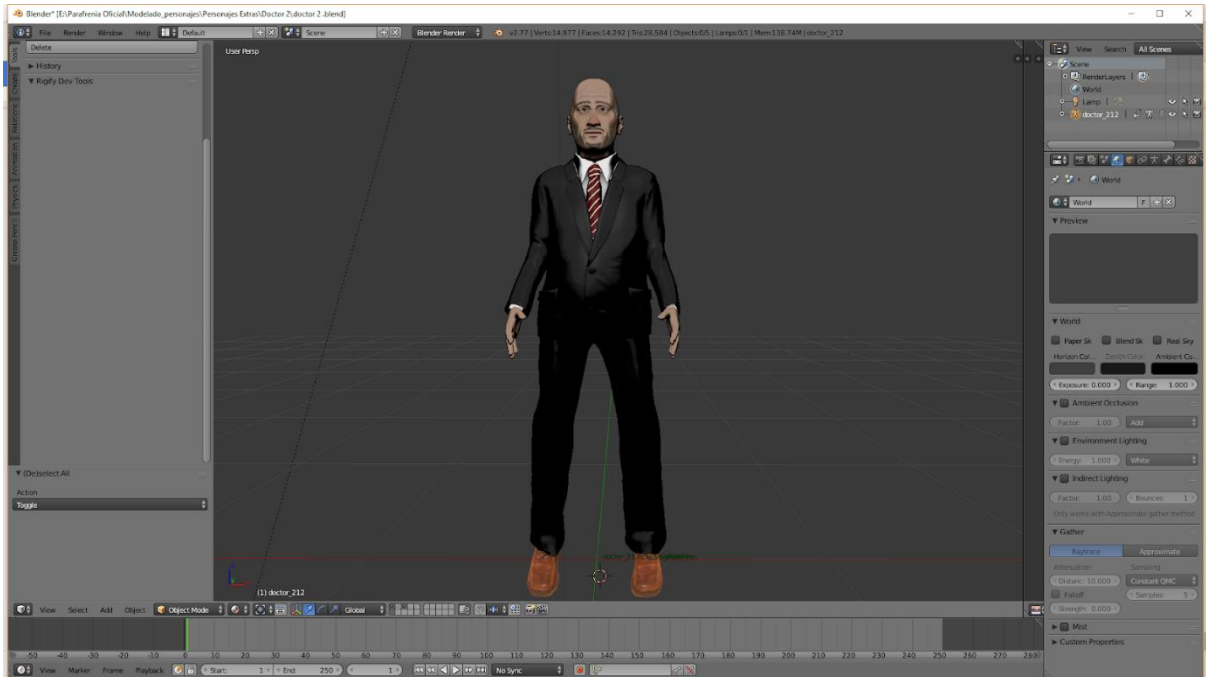


Figura 105: Texturizado final director del centro de Psiquiátrico

## RIGGING:

Se define como rigging a la persona que crea el esqueleto base del personaje, teniendo en cuenta huesos corporales y faciales. (Arzuza, 2011) afirma que:

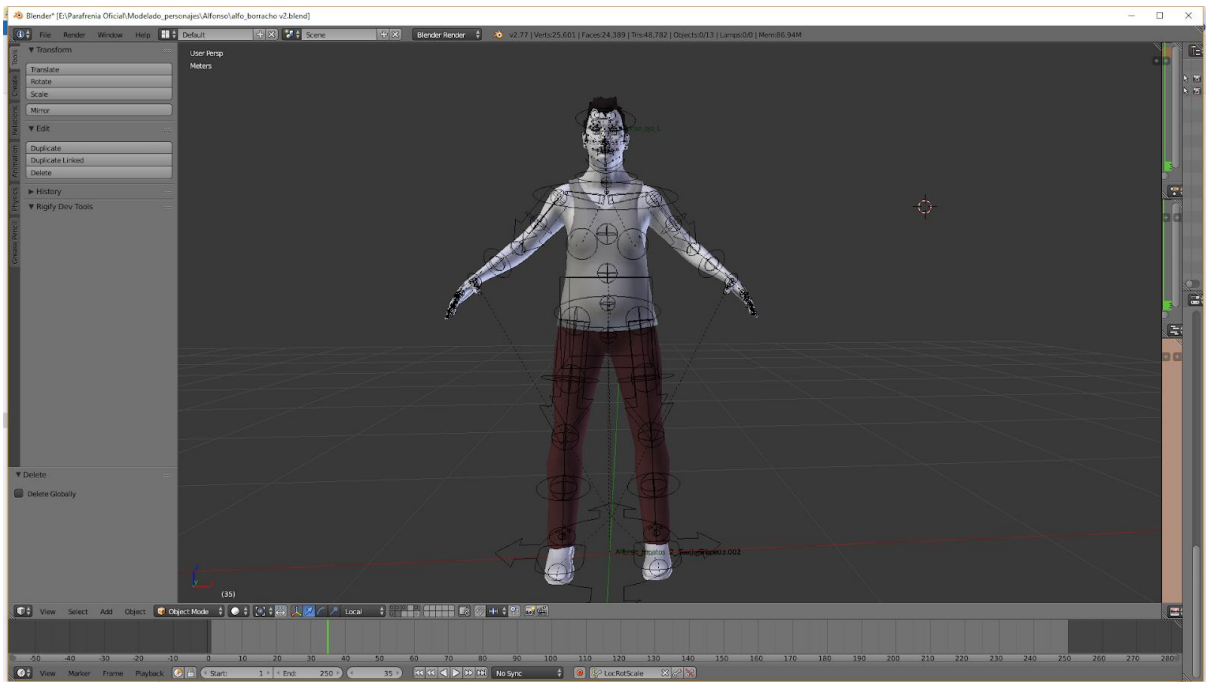
*“Es el proceso técnico/artístico de configurar un personaje/modelo 3D/propiedad/objeto para que pueda ser posteriormente animado. Rigging o Setup es un proceso que lleva mucha lógica, pero también sentido artístico para poder hacer del modelo algo que pueda expresar sentimientos, movimientos y expresiones.”*

Como se menciona anteriormente, en este proceso, aparte de tener lógica y sentido artístico se deben tener ciertas bases de anatomía y conocimientos previos, referentes al movimiento del cuerpo tanto de mujeres, hombres, niños, animales y en algunos casos objetos.

## Parafrenia: Para Animación Digital

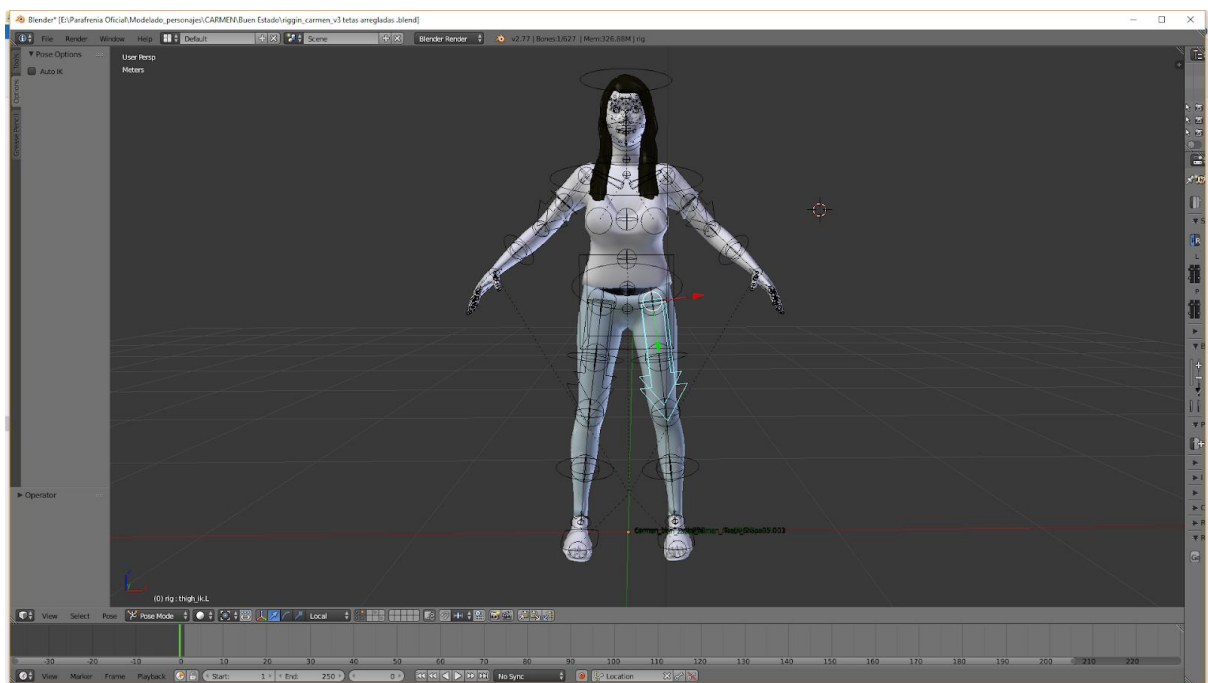
Este proceso inicia cuando el modelo o personaje para animar ya está en su proceso final, es decir, al finalizar un modelado con topología rígida se da continuidad a la aplicación de las texturas correspondientes a cada una de sus partes o capas, solo después de tener esto finalizado, el Rigging da inicio a colocar paso a paso cada uno de estos huesos y controladores, ya que este es aquel que nos permitirá darles vida, sentimientos y acciones a nuestros personajes.

### Alfonso:



*Figura 106: Rigging final Alfonso*

**Carmen:**



*Figura 107: Rigging final*

**Juanito:**

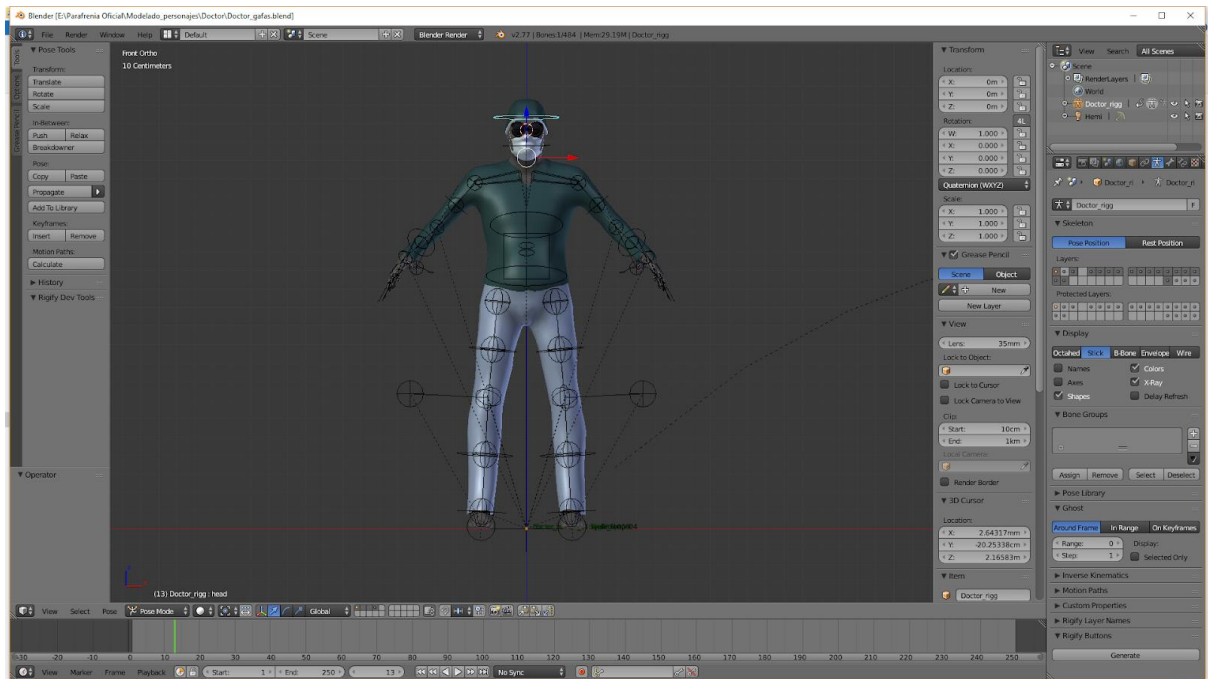
## Parafrenia: Para Animación Digital



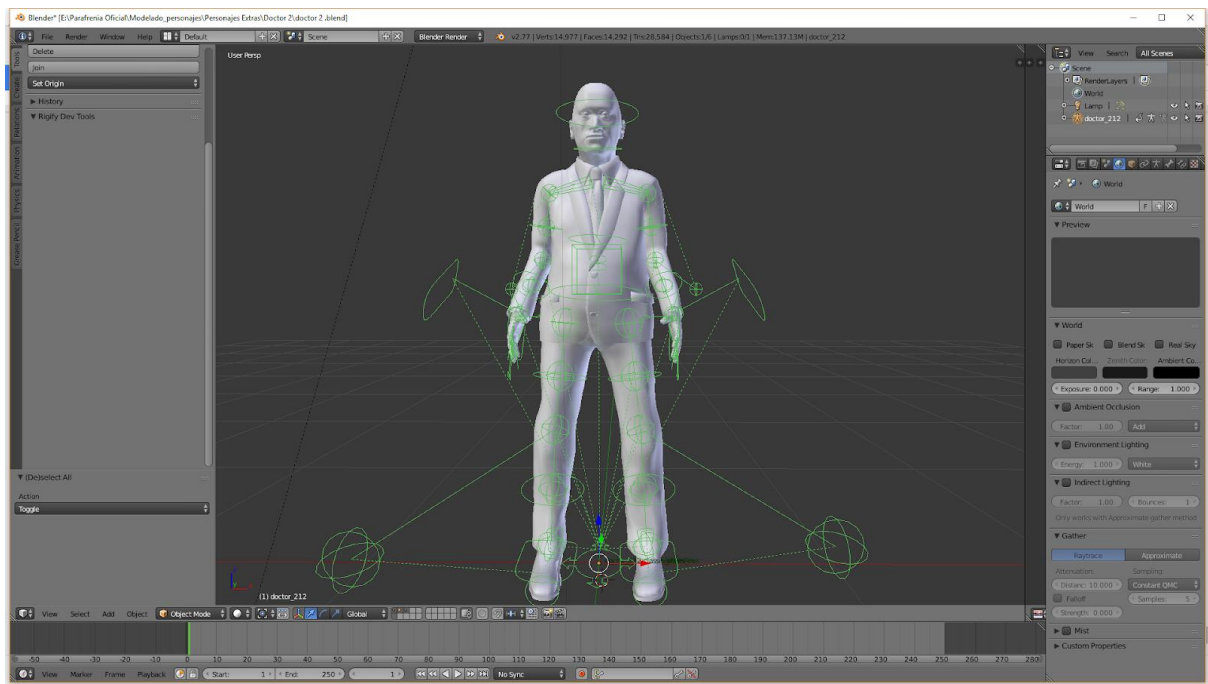
*Figura 108: Rigging final Juanito*

**Extras:**

## Parafrenia: Para Animación Digital



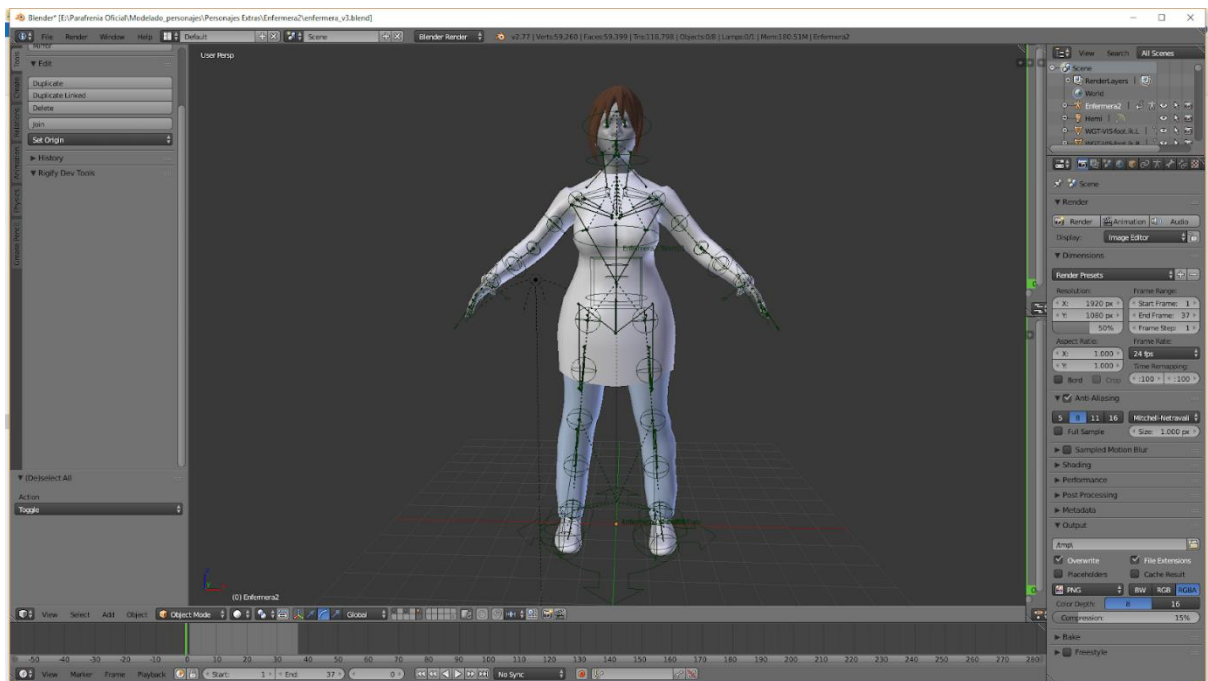
*Figura 109: Rigging final Doctor psiquiatría*



*Figura 110: Rigging final director del centro psiquiatrico*



## Parafrenia: Para Animación Digital



*Figura 111: Rigging final enfermera*

### **ANIMACIÓN DE CÁMARA:**

En el cine como en la animación, el movimiento de cámara es un lenguaje audiovisual, que permite atrapar al espectador ya sea en una acción con de plano general o envolviendo las emociones desde un plano detalle, para así mismo, generar el seguimiento de los movimientos o acciones de los personajes que se quieren dar a conocer en el transcurso de la cinta.

Como es mencionado por (Ospina, 2016)

*“Para entender fácilmente los diferentes usos de la cámara, vamos a dividir estos en tres grupos. El primer grupo es la posición de la cámara según la distancia de ésta respecto al personaje. El segundo grupo es el ángulo de la cámara y el último grupo es el movimiento de la cámara.”*

En el primer grupo, Manuel quiere dar a conocer que se encuentran distintos tipos de planos los cuales hacen referencia a como el personaje se ve enfocado desde la cámara y lo que este representa para y en el plano. En este grupo tenemos varias posiciones las cuales (Ospina, 2016) la explica como:

### **GRAN PLANO GENERAL (EXTREME WIDE SHOT)**

*“En este el personaje y el escenario se ven en su totalidad. El gran plano es usado para presentar el escenario y por ello el personaje se pierde en él. El personaje no puede ser identificado fácilmente ya que se pierde en el entorno.”*

A lo que refiere el plano general, es dar valor al lugar donde se realiza la acción propuesta y no permite que el enfoque sea el personaje ya que este se ve perdido en el entorno o simplemente no se ve.

Por otra parte, se encuentra una posición en cámara que nos da a conocer cómo podemos describir a las personas en un entorno, (Ospina, 2016) afirma que:

### **PLANO ENTERO (WIDE SHOT)**

*“Aquí se muestra al personaje en su totalidad. El escenario pasa al fondo y el personaje toma preponderancia. El marco superior e inferior de la cámara están cerca de la cabeza y los pies del personaje. Este plano es usado generalmente para introducir al personaje.”*

Como se menciona anteriormente, este plano entero o general es aquel que en su posición de cámara muestra como el personaje se describe en ese entorno de la escena que lo rodea.

En un posicionamiento un poco más cerrado se muestra una distancia apropiada en relación con cada uno de los personajes, (Ospina, 2016) define el plano medio como:

## **PLANO MEDIO (MID SHOT)**

*“En el plano medio se muestra al personaje desde la cintura para arriba. Es un plano que sirve para dar más detalle del personaje dando aún la impresión de su totalidad. Es un plano muy usado en entrevistas.”*

cómo podemos evidenciar cada que el plano se va cerrando más nos da un detalle específico del personaje o la escena en la cual se está desarrollando, en otro contexto podemos suponer que el plano que se va a contemplar a continuación será uno donde la cercanía de este dará esencia a poder conocer más al personaje, el Primer plano (Close up): *“En un primer plano aparece primordialmente la cabeza del personaje, incluyendo el cuello y tal vez los hombros. Aquí tenemos una relación más cercana con el personaje. El escenario prácticamente desaparece.”* (Ospina, 2016), este tipo de plano nos muestra más acerca de las emociones del personaje ya que este nos deja ver los rasgos faciales más detallados del personaje.

## **PRESUPUESTO**

<b>Personal Producción</b>	<b>Tiempo/meses</b>	<b>Sueldo/meses</b>	<b>Costo</b>
<b>Cristian Andrés Arenas Hernández</b>	12	\$ 0	\$ 0
<b>Sebastián Camilo Villalba López</b>			
<b>Yesid Leonardo Camacho Mutis</b>			
<b>Camilo Torres Ramírez</b>			
<b>Asesora: Ángela Camargo</b>			
<b>Costo total personal producción</b>			<b>\$ 0</b>
<b>Equipos</b>	<b>Unidades</b>	<b>Costo unidad</b>	<b>Costo total</b>
<b>Computador</b>	4	1.600.000	6.400.000
<b>Impresora</b>	1	300.000	300.000
<b>Tablas Digitalizadoras (wacom)</b>	6	125.000	750.000
<b>Cámara Fotográfica</b>	1	25.000 x Día	175.000
<b>Costo total equipos</b>			<b>\$ 7.625.000</b>
<b>Papelería</b>	<b>Unidades</b>	<b>Costo unidad</b>	<b>Costo total</b>
<b>Fotocopias</b>	300	50	15.000
<b>Resmas de papel</b>	1	9.000	9.000
<b>Poster</b>	6	17.500	105.000
<b>Costos total Papelería</b>			<b>\$ 129.000</b>
<b>Otros</b>	<b>Costos</b>		
<b>Internet</b>		70.000 x Mes	840.000
<b>Luz</b>		250.000 x Mes	3.000.000
<b>Costo total otros</b>			<b>\$ 3.840.000</b>
<b>Costo total producción</b>			<b>\$ 11.594.000</b>

## CRONOGRAMA

Fases de investigación	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGOS	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE
------------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----

REVISIÓN TEORICA	¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué?	Investigación del tema  Alternativas diagnósticas de las condiciones	Intención del proyecto  Teoría llorona y Parafrenia	Informe final teoría								
------------------	--	--	---	----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

PRE-PRODUCCIÓN			diseño de historia, perfil psicológico y físico de los personajes	story board Diseño de personajes escenarios y concept art	diseño del guion, props y elementos secundarios							
----------------	--	--	---	--	---	--	--	--	--	--	--	--

PRODUCCIÓN				modelado de personajes y escenarios	modelado de props e inicio de riggeado	rigging y skin texturizado de personajes y escenarios	pruebas de animación inicio de animación de personajes	animación de personajes y animación de cámara				
------------	--	--	--	-------------------------------------	--	---	--	---	--	--	--	--

POST-PRODUCCIÓN							iluminación	grabación de sonidos  VFX	render de imágenes  composición	composición arreglos finales	render final	
-----------------	--	--	--	--	--	--	-------------	---------------------------------	---------------------------------------	------------------------------	--------------	--

## **RUTA DE FESTIVALES**

Julio 2018:

Festival Ipiales cine sin fronteras

Julio 03 – 07 2018 / Colombia

Descripción: Ipiales Cine Sin Fronteras como nuevo escenario audiovisual promueve el desarrollo de proyectos o la producción independiente y apoyan la producción de las artes audiovisuales, además de resaltar el rol de estas en la formación de audiencias.

Contacto: [ipialescinesinfronteras@gmail.com](mailto:ipialescinesinfronteras@gmail.com) Sitioweb: [www.ipialescinesinfronteras.com](http://www.ipialescinesinfronteras.com)

Octubre 2018:

Cinetoro

Octubre – 15 2018 / Colombia

Descripción: El Festival Internacional de Experimentación CINETORO es un evento cinematográfico dedicado a promover y fomentar la experimentación en cine y artes audiovisuales en Colombia y el mundo, promoviendo el intercambio cultural y de ideas a través actividades académicas, pedagógicas y de exhibición que involucran a artistas y públicos de todas las edades y diferentes nacionalidades; en una región con alternativas culturales, ecológicas y agroturísticas, el norte del Valle del Cauca.

Contacto: [cinetoro.com](http://cinetoro.com)

Octubre 2018:

Festival de cine corto de Popayán

Octubre – 29 2018 / Colombia

Descripción El Festival de Cine Corto de Popayán nace en el año 2009 con la intención fundamental de abrir nuevos espacios para el cortometraje nacional, pues en los últimos años se ha venido fortaleciendo la producción tanto por el mayor acceso a equipos y tecnología, gracias a las convocatorias del Ministerio de Cultura y el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico y el aumento de la dinámica de producción cinematográfica que se ha dado en Colombia. A una producción de cortometrajes en aumento es imprescindible abrir nuevas pantallas para que sean vistos y completen

## Parafrenia: Para Animación Digital

así adecuadamente su ciclo de producción, pensando que no solo es importante que sean vistos en festivales internacionales, sino también en el circuito nacional de festivales.

Contacto: Fundación Cultural la Tuátara Carrera 8A N° 19-75 B/ Sindical Popayán  
Cel. 3117194856, Sitio web: [www.festicinepopayan.com/](http://www.festicinepopayan.com/)

Diciembre 2018:

Caja de pandora

Diciembre 05 – 09 2018 / Colombia

Descripción: *Caja de Pandora* es una muestra de cortometrajes llena de calidad en la que pretendemos que cada imagen audiovisual tenga una mirada crítica, reflexiva y con una propuesta renovadora desde la técnica, la imagen y el discurso.

Las producciones seleccionadas se exhibirán en el marco del XIX Festival de Cine de Santa Fe de Antioquia, que se realizará del 5 al 9 de diciembre de 2018.

Contacto: [www.festicineantioquia.com/index.php/festicine-antioquia/caja-de-pandora](http://www.festicineantioquia.com/index.php/festicine-antioquia/caja-de-pandora)

Mayo 2019:

La Truca Festival

Mayo 06 – 15 2019 / Colombia

Descripción: El Festival Internacional de Animación La Truca nace en el año 2011 con el propósito de fortalecer el sector de la animación en Colombia brindando diferentes espacios de formación, exhibición y socialización donde se desarrollan dinámicas de aprendizaje e intercambio de conocimientos en torno a la producción audiovisual de animación. El festival es organizado por cinco instituciones educativas de la ciudad de Cali: Universidad Icesi, Pontificia Universidad Javeriana Cali, Universidad del Valle y Universidad Autónoma de Occidente. Miembros de estas universidades conforman el comité académico, ente que orienta el Festival La Truca.

Contacto: [contacto@latrucafestival.com](mailto:contacto@latrucafestival.com)

Julio 2019:

Anima Mundi Festival

Julio 21 – 29 2019 / Brasil



## Parafrenia: Para Animación Digital

Descripción: Anima Mundi se creó en 1993 con el objetivo de fortalecer el sector de la animación en Brasil. Todo comenzó con el Festival, que en su primer año ya tenía una audiencia de 7 mil personas en el Centro Cultural *Banco do Brasil* y proyectó 144 películas .

Contacto: [contato@animamundi.com.br](mailto:contato@animamundi.com.br)

Septiembre 2019:

Fiauy

Septiembre 2019 / Uruguay

Descripción: El Festival Internacional de Animación (FIA) es un espacio de difusión y exhibición de cortos animados realizados por estudiantes y graduados de escuelas de animación, alumnos de secundaria, animadores independientes y productoras de todo el mundo. Durante el Festival se exhiben los cortos seleccionados, se realizan conferencias nacionales e internacionales y hay instancias de encuentro con los representantes de la industria, así como una feria de trabajo.

Contacto: [info@fiauy.com](mailto:info@fiauy.com) , Tel: (+598) 2902 15 05

## Pixelatl

Septiembre 04-08 / Mexico

Descripción: Pixelatl es una asociación dedicada a promover la creación y difusión de contenidos y narrativas multimedia, para ampliar la oferta nacional y extender sus públicos dentro y fuera de México.

Contacto: [www.convocatoriaspixelatl.com/](http://www.convocatoriaspixelatl.com/)

Octubre 2019:

Anima

Octubre 2019 / Argentina

Descripción: Es un evento de carácter académico y cultural, de alcance internacional, dedicado específicamente al arte y la técnica de la animación. Se realiza en Córdoba, Argentina, desde 2001 y sólo en años impares; es el principal evento sobre animación en Argentina y es además uno de los más relevantes de América Latina.

Contacto: [www.animafestival.com.ar](http://www.animafestival.com.ar)

Expotoons

## Parafrenia: Para Animación Digital

Octubre 2019 / Argentina

Descripción: Expotoons es el Festival de animación más representativo de la región. Un referente obligado para toda la industria del sector: profesionales, creativos, productoras, animadores, estudios de comunicación, agencias de publicidad, canales de TV, empresas tecnológicas, institutos de enseñanza, proveedores y estudiantes. Tiene por objetivo difundir la Animación como motor de crecimiento de la industria audiovisual y cultural, generando un espacio para el intercambio de tendencias, tecnologías, conocimientos, propuestas artísticas y experiencias entre los distintos países.

Contacto: [www.expotoons.com](http://www.expotoons.com) , correo: [produccion@expotoons.com](mailto:produccion@expotoons.com)

## CutOut Fest

Octubre 2019 / Mexico

Descripción: un Festival realizado en la ciudad de Querétaro y reconocido por su impresionante Competencia Internacional de Cortometrajes de Animación; por ofrecer un inspirador programa de talleres, conferencias, clases magistrales, proyecciones y exhibiciones de arte sin costo al público; y por su Living Market, un espacio para impulsar una cultura de negocios creativos al interior de una industria que vive de nuevas ideas. Somos una experiencia única y alucinante que cada año reúne a algunos de los artistas más influyentes y a miles de mentes sedientas de conocimiento, arte, creatividad e innovación.

Contacto: [cutoutfest.com/contacto/](http://cutoutfest.com/contacto/), [contacto@cutoutfest.com](mailto:contacto@cutoutfest.com), Tel. (442) 245 1970

## CONCLUSION:

La implementación de este proyecto Parafrenia como cortometraje digital en 3D con loop 2D, incidió positivamente desde la compilación de la información del proceso de diseño, que se da a inicios del año 2017 en Bogotá Colombia; ya que este se definió desde un parámetro de requisitos que tiene como sistema base de acuerdo con las necesidades detectadas y/o requeridas por los jóvenes adultos que estudian animación digital en Colombia; Estableciendo así los objetivos de este proyecto, en los cuales:

Se concluye la investigación de los aspectos teóricos, técnicos, sociales y psicológicos sobre la Parafrenia y la animación digital en 3D.

Se crea un producto de animación digital como resultado de los análisis teóricos y técnicos que arroja la investigación en cuanto a la Parafrenia y la animación.

Se obtiene un cortometraje en 3D con loop 2D, a través de la historia “La llorona”, el cual es un medio informativo, sobre aspectos psicológicos de la Parafrenia, que a su vez resaltan conciencia social en los jóvenes colombianos estudiantes de animación digital.

La implementación de este cortometraje influirá de forma positiva en el proceso de adquisición de un panorama que abarca un lenguaje unificado del modelado que tiene la animación, para así obtener una visión detallada y explicativa de los requisitos, que a su vez son definidos especificando su funcionamiento de acuerdo con el estudio realizado.

La construcción de esta propuesta es una guía que busca ser realizada desde un esquema descriptivo del paso a paso en cada una de sus etapas; proporcionado una gestión de impacto el cual implica la programación de una fuente de aplicación acorde a lo que se busca representar como animación de calidad.

Finalmente, la implementación de este cortometraje en 3D, se caracteriza e identifica por su gran contribución desde un parámetro de temas nunca antes evidenciados, los cuales son poco usuales y hacen parte de la sociedad, pero aun así son desconocidos; este proyecto toca temas como: Trastornos mentales específicamente la Parafrenia y la leyenda “La llorona” acoplados a la animación digital, por supuesto su gran contenido enmarca una distinción que unifica todos los aspectos de importancia en su diseño, comprobando el funcionamiento del sistema, a su vez garantiza el cumplimiento de requerimientos establecidos durante su ejecución.

Parafrenia no solo es un proyecto que busca la realización de un cortometraje, sino que su investigación es de gran impacto por sus características específicas de innovación en su diseño y contenido, puesto que abre una puerta que va más allá de su simplicidad y busca lograr generar un panorama de conocimiento, otorgando así un valor mucho más amplio fuera

de lo cotidiano que a su vez transforma el mundo de hoy en día, tocando las nuevas generaciones, dominando y direccionando la información necesaria para el mañana, es clave para cualquier diseño 3D en el país, ya que proporciona el conocimiento del tema desde lo humanístico, con una dinámica funcional, creativa y por supuesto de calidad en todo su contenido.

La animación digital desde este tema psicológico aporta a las personas, como medio ilustrativo, transformaciones a falsos esquemas y prejuicios, generando conciencia social de temas desconocidos o relevantes para un país como Colombia.

## TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Story board escena 1 .....	50
Figura 2: Escena 1 Story board Carmen abre y cierra sus ojos confundida .....	54
Figura 3: Escena 1 Story board Carmen ve siluetas y sus manos amarradas.....	56
Figura 4: Escena 1 Story board Carmen se siente confundida por no saber que pasa .....	58
Figura 5: Escena 1 Story board Carmen acostada doctores acercan sus manos hacia ella .....	60
Figura 6: Escena 1 Story board.....	62
Figura 7: Escena 2 Story board Carmen despierta del sueño .....	64
Figura 8: Escena 2 Story board Carmen sabe que es un sueño .....	66
Figura 9: Escena 2 Story board Carmen pide Alfonso que se voltee.....	68
Figura 10: Escena 2 Story board Carmen ve Alfonso en forma de demonio no entiende lo que pasa .....	70
Figura 11: Escena 2 Story board Carmen se dirige al baño a tomar una ducha .....	72
Figura 12: Escena 2 Story board Carmen tomando la ducha .....	72
Figura 13: Escena 2 Story board Carmen mientras se da una ducha tiene recuerdos de su vida ....	73
Figura 14: Escena 2 Story board Carmen sigue teniendo recuerdos mientras se ducha.....	74
Figura 15: Escena 2 Story board Carmen recuerda cuando es abusada sexualmente .....	75
Figura 16: Escena 2 Story board Carmen termina de ducharse pensando que su hijo esta en apuros .....	76
Figura 17: Escena 3 Story board Carmen sale a la sala en busca de su hijo.....	77
Figura 18: Escena 3 Story board Carmen ve a su hijo en la habitación luego ve que Alfonso esta allí dentro.....	78
Figura 19: Escena 3 Story board Carmen se dirige a la alcoba y no puede abrir luego escucha ruidos y voltea viendo a Alfonso pegándole a Juanito.....	79
Figura 20: Escena 3 Story board Carmen entra a la cocina y ve a Alfonso sentado tranquilo y sonriente .....	80
Figura 21: Escena 3 Story board Carmen desesperada buscando su hijo.....	81
Figura 22: Escena 3 Story board Carmen escucha un ruido en el patio de ropas.....	82
Figura 23: Escena 3 Story board Carmen se dirige al patio y lo que ve la deja más confusa.....	83
Figura 24: Escena 4 Story board Carmen se abalanza sobre Alfonso sin este saber que pasa.....	84
Figura 25: Escena 4 Story board Carmen ahorca Alfonso .....	85
Figura 26: Escena 4 Story board mientras Carmen ahoga a Alfonso escucha que alguien llega .....	86
Figura 27: Escena 4 Story board Carmen se da cuenta que no ahorcaba Alfonso si no a su hijo.....	87
Figura 28: Escena 4 Story board Carmen se voltea ve a Alfonso y tiene recuerdos de cómo era vulnerada físicamente.....	88
Figura 29: Escena 4 Story board Carmen recuerda también como maltrata a su hijo y estos recuerdos la llevan a tomar esta decisión.....	89

Figura 30: Escena 4 Story board Carmen toma un martillo y golpeando duro Alfonso en la cabeza lo mata .....	90
Figura 31: Escena 5 Story board enfermera centro psiquiátrico se acerca a una habitación.....	91
Figura 32: Escena 5 Story board ve desde la ventana a Carmen sujeta por dos médicos .....	92
Figura 33: Escena 5 Story board los doctores cedan a Carmen .....	93
Figura 34: Escena 5 Story board Carmen esta acostada en la camilla ya nada es un sueño .....	94
Figura 35: Escena 5 Story board.....	95
Figura 36: Escena 5 Story board.....	96
Figura 37: Escena 5 Story board.....	97
Figura 38: Escena 5 y Escena 6 el doctor en el consultorio medico leyendo el expediente de Carmen .....	98
Figura 39: Escena 6 Story board enfermera entra donde el doctor a decirle que a pasado con Carmen .....	99
Figura 40: Escena 6 Story board el doctor sin más remedio aísla de todos a Carmen dejándola salir de su encerramiento (habitación).....	100
Figura 41: Escena 6 Story board Carmen se asoma y ve al patio.....	101
Figura 42:Escena 6 Story board Carmen salta desde el piso suicidándose.....	102
Figura 43: Escena post-créditos se ve el alma en pena d Carmen es su hogar.....	103
Figura 44: Escena post-créditos se ve a Carmen llorando por su hijo el cual asesino .....	104
Figura 45: Modelado final de Alfonso en buen estado .....	107
Figura 46: Modelado final Alfonso borracho .....	107
Figura 47: Modelado final Carmen.....	108
Figura 48: Modelado final Carmen cuando se encuentra recluida en el centro psiquiátrico.....	109
Figura 49: Modelado final Carmen en su forma espectral.....	109
Figura 50: Modelado final Juanito.....	110
Figura 51: Doctor del centro psiquiátrico .....	111
Figura 52: Modelado final director del centro Psiquiátrico .....	111
Figura 53: Modelado final enfermera del hospital psiquiátrico.....	112
Figura 54: Modelado en warframe de objetos escena 1, camilla y instrumentador quirúrgico.....	113
Figura 55: Modelado en solido de objetos escena 1 camilla y instrumentador quirúrgico.....	114
Figura 56: Modelado escena 1 lampara y tubería saliente del techo en escenario .....	114
Figura 57: vista en warframe escena 1.....	115
Figura 58: vista en warframe escena 2.....	116
Figura 59: Modelado de tocador y elementos de la segunda escena.....	116
Figura 60: vista en warframe de modelado objetos del baño .....	117
Figura 61: Modelado de taza con accesorios .....	117
Figura 62: Vista en warframe objetos de la sala .....	118
Figura 63: Modelado solido de objetos.....	119
Figura 64: Modelado solido “estudio” .....	119
Figura 65: Modelado solido objetos de la cocina.....	120

Figura 66: Vista warframe .....	120	
Figura 67: Modelado escritorio y accesorios del consultorio .....	121	
<i>Figura 68: Vista en warframe Escena 2</i> .....	122	
Figura 69: Escena 2 modelado solido final.....	123	
Figura 70: Escena 2 modelado solido baño final.....	123	
Figura 71: Escena 3 vista warframe.....	124	
Figura 72: Escena 3 modelado solido final.....	124	
Figura 73: Escena3 vista en warframe cocina .....	125	
Figura 74: Escena 3 modelado solido cocina final.....	125	
Figura 75: Escena 4 vista en warframe patio .....	126	
Figura 76: Escena 4 modelado solido patio final.....	127	
Figura 77: Escena 5 vista en warframe.....	128	
Figura 78: Escena 5 modelado consultorio final .....	128	
Figura 79: Escena 5 vista en warframe.....	129	
Figura 80: Escena 5 modelado solido consultorio medico final.....	129	
Figura 81: Escena 6 vista en warframe.....	130	
<i>Figura 82: Texturizado final escena 1</i> .....	132	
Figura 83: Texturizado objetos escena 1 final	Figura 84: Texturizado escena 2 final.....	133
Figura 85: Texturizado tocador escena 1	Figura 86: Texturizado baño final escena 2 .....	134
Figura 87: Texturizado taza de baño accesorios escena 2	Figura 88: Texturizado escena 3 sala final .....	135
Figura 89: Texturizado objetos escena 3 final	Figura 90: Texturizado escena 4 cocina final.....	136
Figura 91: Texturizado escritorio escena 3 sala .....		137
Figura 92: Texturizado estufa y ollas escena 4 final.....		137
Figura 93: Texturizado escena 4 patio de ropas final.....		138
Figura 94: Consultorio medico escena 5 texturizado final .....		138
Figura 95: Texturizado escena 5 final.....		139
Figura 96: Texturizado hospital psiquiátrico patio final .....		139
Figura 97: Texturizado Alfonso cuando esta borracho .....		141
Figura 98: Texturizado de Alfonso en buen estado final.....		141
Figura 99: Texturizado final Carmen .....		142
Figura 100: Texturizado final Carmen espectro .....		143
Figura 101: Texturizado final Juanito .....		144
Figura 102: Texturizado final doctor del Psiquiatra .....		145
Figura 103: Texturizado final enfermera.....		145
Figura 104: Texturizado final director del centro de Psiquiátrico.....		146
Figura 105: Rigging final Alfonso .....		147
Figura 106: Rigging final .....		148
Figura 107: Rigging final Juanito .....		149
Figura 108: Rigging final Doctor psiquiatría .....		150

Figura 109: Rigging final director del centro psiquiatrico ..... 150  
Figura 110: Rigging final enfermera ..... 151

## REFERENTES

- Anonimo. (2016). Parafrenia: Definición, Síntomas y Tratamientos. *Infotrataamientos*.
- Arzuza, J. (13 de Abril de 2011). *Artzuza*. Obtenido de artzuza:  
<http://www.artzuza.com/2011/04/character-animation-technical-director.html>
- Corbin, J. A. (2017). Psicología Clínica Terapia Psicológica más Eficaces. *Psicología y Mente*, 5.
- Corporativo. (2016). Parafrenia: definición síntomas y tratamiento. . *Infotrataamiento*.
- Ddsign. (15 de mayo de 2006). *ddsign*. Obtenido de ddsign:  
<https://ddsign.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/>
- Eguaras, V. (16 de Enero de 2015). Los 12 principios de la animación para el desarrollo y fomento de las inteligencias múltiples en 4º de educación plástica y visual. Pamplona, España.
- Infotrataamiento. (2016). *Parafrenia: definicion, sintomas y tratamiento*. España : Hospitales y Clínicas .
- Kreapelin, E. (1996). La invención de las parafrenias. *file:///C:/Users/Tobias-PC/Downloads/15468-15566-1-PB%20(1).pdf*, 3.
- la pausa, d. r. (18 de abril de 2016). *La pausa del render*. Obtenido de La pausa del render:  
<http://www.lapausadelrender.com/educacion-audiovisual/que-es-el-stop-motion/>
- Ospina, M. (16 de octubre de 2016). *Mospcorp*. Obtenido de mospcorp:  
[https://mospcorp.com/aprender\\_animacion/movimientos-la-camara/](https://mospcorp.com/aprender_animacion/movimientos-la-camara/)
- Pinzón, A. (2016). Delirium y delirio . *redalyc*, 1.
- Rivas, H. (junio-julio de 2003). La Llorona o la Desesperanza de un Pueblo. *Razon y Palabra Primer revista electronica en america latina especializada en comunicacion*. Obtenido de  
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n33/hrivas.html>
- Torres, A. (2018). Parafrenia: tipos, síntomas y tratamiento de este trastorno. *Psicología y Mente* , 7.
- Widakowich, C. (2014). Parafrenia: nosografías y presentación clínica. *Redalyc*, 3, 5, 6.



Williams, R. (2000). Kit de supervivencia del animador . En R. Williams, *Kit de supervivencia del animador* (pág. 11). London-newyork: faber and faber.

Nosotros Cristian Andrés Arenas Hernández, Sebastián Camilo Villalba López, Yesid Leonardo Camacho Mutis, Camilo Torres Ramírez, manifestamos en este documento mi voluntad de ceder a la Corporación Universitaria Unitec los derechos patrimoniales, consagrados en el artículo 72 de la Ley de 1982<sup>1</sup>, de la investigación titulada:

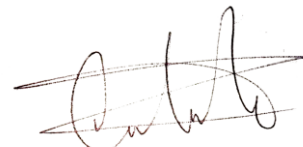
## TITULO PARAFRENIA CORTOMETRAJE ANIMADO

Producto de mi actividad académica, para optar por el título de PROFESIONAL O TECNOLOGO PROGRAMA ANIMACION DIGITAL. La Corporación Universitaria Unitec entidad académica sin animo de lucro, queda por lo tanto facultada plenamente para ejercer los derechos anteriormente cedidos en su actividad ordinaria de investigación, docencia y publicación. La cesión otorgada se ajusta a lo que establece la Ley 23 de 1982. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al Artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia escribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca General de la Corporación Universitaria Unitec.

Camilo Torres Ramírez C.C. 1019103493



Cristian Andrés Arenas Hernández C.C 1013629235



Sebastián Camilo Villalba López C.C 1013647488



Yesid Leonardo Camacho Mutis C.C 1072424387



---

<sup>1</sup>Los derechos del autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas en las cuales se comprenden las creaciones del espíritu en el campo científico, literario y artístico, cualquiera que sea el modo o la forma de expresión y cualquiera que sea su destinación, tales como: los libros, los folletos y otros escritos; las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras de la misma naturaleza; las obras dramáticas o dramático musicales; las obras coreográficas y las pantomimas ; las composiciones musicales con letra o sin ella; las obras cinematográficas, a las cuales se asimilan las obras de dibujo, pintura, arquitectura, escultura, grabado, litografía; las obras fotográficas a las cuales se asimilan las expresas por procedimiento análogo a la fotografía, a la arquitectura, o a las ciencias, toda producción del dominio científico, literario o artístico que pueda reproducirse o definirse por cualquier forma de impresión o de reproducción, por fonograma, radiotelefonía o cualquier otro medio conocido o por conocer" (Artículo 72 de la Ley 23 de 1982)