

FACULTAD DE COMUNICACIONES



Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

“ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA LA CREACIÓN DE HISTORIAS QUE REFUERZAN LA IDENTIDAD PERUANA. CASO: CORTO ANIMADO “KANITO: LA PRIMERA BATALLA”, LIMA, 2020”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autor:

Andres Gerardo Sanchez Bravo

Asesor:

Mg. Cesar Augusto Smith Corrales

Lima - Perú

2022

DEDICATORIA

A mis abuelitos y a mis padres, las personas que más amo en este mundo e hicieron que este sueño sea posible y en especial a mi papito Gonzalo a quien extrañaré siempre

AGRADECIMIENTO

A mis padres, quien quienes están siempre a mi lado.

Tabla de contenidos

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO.....	3
ÍNDICE DE TABLAS.....	5
ÍNDICE DE FIGURAS.....	6
RESUMEN.....	7
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA.....	25
CAPÍTULO III. RESULTADOS.....	32
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	47
REFERENCIAS.....	53
ANEXOS.....	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Selección de las escenas a analizar.....	26
Tabla 2. Definición conceptual de las variables y sus unidades temáticas.....	29
Tabla 3. Desglose de las unidades temáticas, sub temáticas o items.....	29

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1. Primera escena: Kanito y su abuela sentados en el horizonte.....	32
Ilustración 2. Segunda escena: Kanito sentado en el callejón.....	33
Ilustración 3. Tercera escena: Kanito huye de Naylamp.....	34
Ilustración 4. Sexta escena: Calles de Nueva Lima.....	35
Ilustración 5. Octava escena: Los refugiados de Nueva Lima.....	36
Ilustración 6. Novena escena: Kanito escucha el mensaje de alerta.....	37
Ilustración 7. Décima escena: Kanito huye y pide refugio.....	37
Ilustración 8. Décimo primera: Kanito se encuentra con el robot.....	38
Ilustración 9. Décimo segunda: Kanito esquiva los ataque del robot.....	39
Ilustración 10. Décimo sexta: Los refugiados guardan silencio.....	39
Ilustración 11. Décimo séptima: Kanito se enfreta al robot.....	40
Ilustración 12. Décimo novena: Kanito se reencuentra con su abuela.....	41

RESUMEN

El objetivo general de esta investigación es analizar el rol que cumple el uso de la animación en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana.

Esta investigación se desarrolló trabajando un enfoque cualitativo. Se hizo una recolección de datos a través de una revisión exhaustiva en diversas fuentes de información y repositorios. Se realizó un análisis de contenido teniendo en cuenta documentos, libros y tesis donde se abordará la animación. Se aplicó un estudio de caso centrado en la población de la investigación la cual es el cortometraje animado “Kanito: La primera batalla”

Los resultados de la investigación confirman que el corto animado “Kanito: La primera batalla” es un claro ejemplo de cómo la animación es una herramienta eficiente para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana, pues tanto su narrativa mezcla elementos culturales que se complementan magistralmente con un arte conceptual lleno de referencias culturales y principios de animación que permiten que la historia fluya sin problemas.

Palabras clave: Animación, investigación cualitativa, análisis de contenido, historias, identidad.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

A lo largo de los años el arte, sin lugar a dudas, ha sido un medio de expresión inherente al ser humano. Desde el nacimiento de la humanidad, como civilización, el hombre se ha apoyado en la representación gráfica para narrar diferentes sucesos de índole cotidiana, así como también de carácter religioso. Bien menciona Cuesta (2015) que la historia de la animación nace por la ambición del hombre primitivo de capturar el tiempo y el movimiento en un medio o soporte que permitiría de sobremanera perpetuar e inmortalizar ciertos acontecimientos que para el hombre del paleolítico eran de suma importancia.

No podemos hablar de animación sin mencionar antes al dibujo, que ya de por sí es una forma de congelar el movimiento y que en un principio fuera la principal herramienta para crear narrativas tan complejas como rituales, entre otras, todas estas representaciones eran realizadas en diferentes vasijas ceremoniales y ornamentos que formaban parte importante de la construcción de la identidad cultural de las diferentes sociedades primitivas. Cuesta (2015) sugiere que a lo largo del tiempo diversas culturas como la griega o egipcia utilizaron vasijas, relieves y murales para la representación de acontecimientos cotidianos e incluso para ceremonias importantes.

Así mismo, el dibujo se postula como el soporte primigenio del arte visual puesto que ningún arte que se apoye en el desarrollo de imágenes puede evadir la participación del trazo ya que este funciona como punto inicial para el desarrollo de las creaciones visuales. Rodríguez (2010) propone que todo arte basado en imágenes, de índole figurativo o

abstracto, se encuentra ligado al dibujo, sin importar el medio que se utilice para su creación.

La intención de contar historias a través del movimiento fue evolucionando con el paso de los años y empezó a despertar el interés del hombre por crear herramientas complejas que permitieran, de cierto modo, dar vida a las creaciones pictográficas. “Dos de ellos, el Fenaquistiscopio y el Zootropo hacían girar sucesiones imágenes sobre diferentes soportes y al mirar por determinado un orificio se obtenía la ilusión de movimiento” (Cuesta, 2015) De esta manera el ser humano estaba dando un importante avance en el desarrollo de tecnologías rudimentarias que ya daban la ilusión de movimiento lo que permitía abrir la mente y la imaginación a nuevas formas de contar historias y de perpetuar la memoria a través del tiempo.

Diversas tecnologías como el Zootropo y el Fenaquistiscopio fueron surgiendo con el fin de lograr implantar vida en las imágenes; sin embargo, en el afán de otorgar movimiento a lo estático también se estaban fundando los inicios de la industria de la animación. Para Villanueva (2007) el praxinoscopio de Émilie Reynaud, el cual era una mejora del Zootropo, en combinación con la Linterna Mágica permitió que las imágenes fueran apreciadas por una mayor cantidad de personas, considerando esto como los inicios de la animación.

Aunque los inicios de la animación estuvieron centrados en contar historias de índole cultural y en perpetuar la memoria a través del tiempo, con el paso de los años esta fue evolucionando de manera tal que se empezó a desarrollar tramas alejadas del contexto cultural pasando ahora por la línea del entretenimiento. Ya a inicios del siglo XX se realizan pequeñas obras animadas

“En 1910 ya se hacían obras asombrosas, utilizando técnicas de animación cuadro a cuadro. Ladislav Starewitch volvió locos a sus contemporáneos presentando documentales, en donde los insectos peleaban por una cuestión de honor” (Cuesta, 2015: p. 24)

De pronto la animación empezó a convertirse en un boom, en una novedad. Así aparecen diferentes personajes importantes para el desarrollo de la industria de la animación, tal y como menciona Cuesta en su tesis doctoral “La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales”, entre ellos tenemos a Winsor McCay quien presentara *Little Nemo*, obra de animación que se caracterizó por el uso de la perspectiva y fondo. De acuerdo a Rivera (2010) Winsor McCay, considerado uno de los mejores artistas americanos, también le corresponde la obra *Gertie*, la cual consistía en la interacción de McCay con el personaje (un monstruo de la prehistoria) y cuyo espectáculo era presentado en teatros.

Cuando se habla de animación es imposible no mencionar a uno de los gigantes de la industria como Disney, empresa que vio a nacer a personajes tan icónicos de la animación y que sin lugar a dudas es la prueba fehaciente del gran impacto que tiene la animación en la sociedad. Cuesta (2015) menciona que casi la totalidad de personajes e historias creadas por Disney se encuentran impregnados en la memoria colectiva, esto demuestra que la animación tiene como característica innegable el trascender en el tiempo.

La industria animada es claramente un medio muy importante para el desarrollo de narrativas interesantes y creativas que no solo deslumbran por la innovación de la técnica, sino que también impactan por la profundidad de las historias y sobre todo por cómo pueden incluir, dentro de su narrativa, diversos elementos que se encuentra relacionados a la memoria o a la cultura. Es la sutilidad e ingenio de estos detalles que convierten a la

animación en una sublime narrativa que no solo se jacta de su fino acabado, sino también de su profundo e interesante contenido.

Esta tendencia de relacionar la animación con la memoria empezó a tomar forma a inicios del siglo XXI, como menciona Vicente Fenoll:

Desde la aparición en 2003 del documental *Los rubios* (Albertina Carri), la producción de obras que utilizan la animación como una herramienta para abordar el tema de la memoria se ha incrementado paulatinamente, especialmente en los países que conforman el Cono Sur (Fenoll, 2018: p.46)

Esta amalgama entre animación y memoria se muestra como una nueva herramienta para la creación de historias potentes que refuercen la identidad y que ayuden a desarrollar historias que potencien la cultura.

La animación en el Perú no es del todo una industria ajena ni mucho menos desconocida, como bien se mencionaba anteriormente existieron muchas culturas precolombinas que ya buscaban representar acciones complejas a través del dibujo en ornamentos o telas, así lo señala Rivera (2010) afirmando que desde hace 10,000 años existía la necesidad de representar el movimiento a través del dibujo.

Cuando se habla de animación peruana es difícil no pensar en el primer largometraje animado a cargo de Eduardo Schuldt. *Piratas en el Callao*, sin lugar a dudas, es una de las producciones más representativas del país ya que se valió de las nuevas tecnologías para desarrollar una narrativa compleja la cual introducía elementos culturales e históricos que enriquecían aún más el trabajo de animación que para la época y contexto era bastante avanzado.

El éxito de público que supuso Piratas en el Callao (Eduardo Schuldt, 2005), primera película peruana digital en 3D, no sólo significó el primer momento para una nueva forma de entender y abordar la animación en una industria como la peruana, sino que también escondió, en cierta manera, el largo proceso de evolución que cristalizó en ella (Terrones, 2016: p. 01)

Pese a la gran importancia que tiene Piratas en el Callao para la industria animada peruana, esta mega producción no marca el inicio de la animación en el país. Para entender la concepción de la animación peruana hace falta recordar cómo es que la idea del espectáculo cinematográfico llega al Perú. En 1895 llegó por primera vez el Cinematógrafo Lumière que gracias a las producciones con las que contaba este invento fue atrayendo la atención del público peruano al cine, así lo señala Rivera (2010)

Sin embargo, existe documentación que sugiere que el Perú vio nacer a la animación en 1952, a través de una serie animada que estuvo a cargo de Augusto López y Rafael Seminario, esto según palabras de Terrones (2016) Así podemos ver que ya desde muy temprano hubo intenciones muy fuertes por sentar las bases de la animación en el Perú.

En 1937 nació Amauta Films, una casa productora ambiciosa cuya misión era llevar a lo más alto a la industria cinematográfica peruana “*Amauta Films fue una empresa que buscó producir obras que mostraran la personalidad del país; según Luis Trelles Plazaola, mediante “un cine de carácter popular”*”³ (Terrones, 2016: p. 02) Lo que caracterizó a Amauta Films fue su motivación por desarrollar productos audiovisuales que magnificaran nuestra realidad para que esta fuera llevada al exterior, sin embargo esto se convirtió en un arma de doble filo que poco a poco llevó a la productora a un inminente declive, como menciona Raúl Rivera Escobar (2010) en su tesis *El Cine animación en el Perú: bases para una historia (1952-2009)*, Amauta Films, a pesar de todo, carecía de una

técnica pulida y el desarrollo de obras de carácter popular, por el contrario, limitó su público objetivo quedando solamente en una escala nacional, llegando así a su final.

Según Feliz Terrones (2016) en su artículo digital *El cine peruano de animación digital o la aparición de un nuevo paradigma audiovisual en América latina*, la animación peruana experimentaría un auge con la aparición de la ley 19327, la cual brindaba diferentes facilidades a los realizadores, ya que eran exonerados de impuestos así como también disponían de las salas de proyección de los diferentes cines para la exposición de sus productos, esto generó que a lo largo del periodo de funcionamiento de la ley se llevaran a cabo veintitrés cortos animados.

En el Perú a lo largo de los últimos años se han empezado a desarrollar diferentes trabajos de investigación dónde la animación ha tomado un rol protagónico. En 2016 apareció el estudio *Análisis del lenguaje de animación digital en los spots publicitarios de la marca Rímac Seguros en su campaña "Todo va estar bien". Los Olivos, 2015* elaborado por Melissa Rosa Castillo Mejía, en el cual se pretendía analizar de manera detallada el trabajo elaborado para el desarrollo de una de las campañas publicitarias más recordadas de los últimos tiempos.

En 2014 se realizó el *Estudio comparativo de las características de las producciones cinematográficas de animación digital Piratas en el Callao y Rodencia y el diente de la princesa*, de Castro Mendiola y Luis Jaime Miguel, proyecto de investigación que buscaba realizar una comparativa entre los procesos de producción y postproducción de animaciones peruanas.

Uno de los estudios más recientes dónde se habla de animación y elaborado en territorio peruano es *Huaytita cortometraje animado desde la perspectiva de las áreas de gráfica, animación, edición y diseño sonoro*, de Chavez Leon, Sofia Alessandra; Daga

Acevedo, Jahaira Julie; Quichiz Huaracha, Luz Andrea; Trebejo Clavo, Melanie Nicole, proyecto que buscaba plantar a la animación para representar aspectos familiares y culturales.

Para el año 2019 en el Perú, según los datos consignados en el *Libro Blanco Quirino de la animación Iberoamericana – Edición 2019*, elaborado por Carlos Biern Francisco Menéndez, Nadal Marta García, Noemí Coloma Castaño y Tenerife Film Comisión, en el Perú existen 3 asociaciones, 29 casas productoras, 7 centros de formación y 5 eventos destinados a la industria cinematográfica y animación. Los formatos que se trabajan en las diferentes casas productoras constan de cortos, series, publicidad y varios formatos con un porcentaje de 8.3%, 4.2%, 37.5% y 50.0% respectivamente. Las técnicas que se utilizan son 2D, 3D, 2D Y 3D, varias técnicas con un porcentaje de 37,9%, 10.3%, 31,0% y 20.7% respectivamente.

La industria de la animación en el Perú ha sufrido una gran metamorfosis a lo largo de los años; sin embargo, lo que no se puede negar es la incesante motivación de perpetuar aspectos propios de la cultura en los diversos trabajos audiovisuales que se han realizado en el país, y aunque en el pasado y en la actualidad la animación peruana se apoyó en el rubro de la publicidad, existe una innegable ambición por desarrollar una industria cinematográfica potente de animación digital. Que no solo se centre en contar historias entretenidas, sino que también permitan conocer diferentes aspectos culturales de la cultura peruana al mundo entero.

La animación a nivel internacional, sin la más mínima duda, ha alcanzado un desarrollo óptimo el cual la coloca como una de las industrias más rentables en la actualidad, países como Estados Unidos, España e incluso países a nivel de Sudamérica entre ellos Colombia, Ecuador y Chile han trabajado de manera óptima para desarrollar productos audiovisuales óptimos. Según el informe realizado por la empresa Rooter (2012)

Libro Blanco del Sector de la Animación en España 2012, más de 200 empresas se dedican de manera directa a actividades vinculadas con el desarrollo de la animación.

En territorio sudamericano la animación no solo ha tomado un rumbo empresarial, sino que por el contrario esta ha sido postulada como método para elaborar estrategias funcionales para la enseñanza de diferentes materias históricas, prueba de esto es la tesis elaborada por Marta Caisa Sangucho (2012) *Creación de Material Didáctico Escolar Videográfico de Animación para la Enseñanza de la Historia del Periodo Inca en el Ecuador*, de esta manera se observa como la animación se postula como un nuevo modelo pedagógico para la transmisión de ideas y conceptos relacionados con la cultura.

Así mismo, en Colombia se han desarrollado estudios que brindan recomendaciones para impulsar el desarrollo de la industria de la animación, Paula Andrea Escandón Suárez y Margarita María Villegas García (2016) desarrollaron el estudio *Diagnóstico y propuesta de buenas prácticas para la industria de animación digital colombiana* el cual tenía como finalidad brindar parámetros de calidad para gestionar el crecimiento de la industria animada colombiana.

Volviendo nuevamente al territorio español, no solo existe una tendencia grande a utilizar la animación como un recurso que supera sus propias limitaciones a nivel de publicidad, sino que también existe un interés muy grande en postular a esta técnica como una herramienta que permite transmitir valores y conocimientos culturales. Núria Rajadell Puiggròs, Maria Antònia Pujol y Verónica Violant Holz (2013) elaboraron *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales* donde se postula a los dibujos animados y se les reconoce como un recurso fácil y accesible para transmitir conocimientos relacionados con la cultura a la población infantil.

España ha mostrado un gran desarrollo en la industria de la animación, la cual podría ser comparable con la estadounidense “*La animación es una industria de éxito artístico en España porque consigue, sin ser por ello demasiado destacado en los medios, premios o nominaciones al Goya al Mejor Guión Original o al Mejor Director Nove*” (Biern, 2016: p.12) España se colocó como un estandarte de la animación para todos los países de habla hispana.

En el *Libro Blanco Quirino de la animación Iberoamericana – Edición 2019*, elaborado por Carlos Biern Francisco Menéndez, Nadal Marta García, Noemí Coloma Castaño y Tenerife Film Comisión consignaron que en España existen 7 asociaciones, 162 casas productoras, 58 centros de formación y 22 eventos destinados al desarrollo de la industria de la animación, estos datos muestran cómo es que ha crecido la industria de la animación a lo largo de los años.

La animación, en el plano internacional, es una industria muy bien establecida. En el continente europeo quien más ha brillado en los últimos años es España que cuenta con una gran cantidad de centros de formación para el desarrollo de nuevos talentos para el crecimiento de la industria, a la par países latinoamericanos como Colombia y Ecuador han mostrado interés en no solo desarrollar técnicas de animación que contribuyan con el crecimiento de la industria, sino que también la plantean como un medio idóneo para la transmisión de historias de índole cultural.

Animación

Según Jensen, Ferrer y Ferrer (2006) en su trabajo de investigación *Animación: Historia y Actualidad* explican que la animación es una simulación de movimientos producida mediante imágenes que se crearon de manera individual y que al proyectarse sucesivamente una por una se brinda la ilusión de movimiento. Así entonces la animación

supondría ser una ilusión óptica la cual se utiliza para la narración de historias y creación de personajes. Para Yuset (2015) la animación es el procedimiento para dar la apariencia de movimiento a las imágenes y que normalmente es considerado como una ilusión óptica. “... la animación cinematográfica según el norteamericano Gene Deitch, es la toma de diferentes frases de una acción imaginaria que se encuentran de manera individual, generándose a través de la reproducción continua y constante de ellos, la ilusión del movimiento...” (Wells, 2007, como se citó en Lligalo y Aguayza, 2019,p. 08)

Narrativa

Según Sanchez Navarro (2006) La narrativa es el proceso y acto del discurso narrativo, esta implica la existencia de un narrador, así mismo se hace uso del tiempo, espacio, circunstancias específicas. “La morfología narrativa determina la manera en que se aprecia una obra: comprendiendo una historia, pues “está definido por la preeminencia de la historia sobre todos los demás elementos, incluso por encima de la propia animación” (Narro, 2013, como se citó en Wazarus, 2019,p. 146) Según McEwan y Egan (1995) la narrativa está relacionada con la estructura, el conocimiento y las habilidades indispensables para la elaboración de una historia.

Estructura del Guion

La estructura del guion es la base que debe seguir la narración y que sirve para organizar la historia de manera que se puede plantear un inicio, nudo y desenlace. Según Ruiz (2018) la estructura del guion se divide en: Acto 1 o planteamiento, Acto II o confrontación y Acto III o resolución. Para McKee (1997) la estructura es un conjunto de

acontecimientos los cuales crean una secuencia que genera emociones y transmiten una visión específica del mundo.

Estructura de los Personajes

De acuerdo a Galán (2006) existen tres conceptos claves que se deben considerar a la hora de analizar la estructura de los personajes y su proceso de caracterización, estos son: la dimensión física, la dimensión psicológica y la dimensión social. Para Larios (2015) existen tres categorías para la elaboración de la estructura de los personajes y son: los acontecimientos que le suceden al personaje, las emociones relacionadas con la forma de ser del personaje y las reacciones que muestra el personaje frente a alguien o algo según sus vivencias.

Temática del Cortometraje

La temática de un cortometraje presenta los diferentes conceptos que se abordan dentro la historia. Según Fernández (2003) la temática del cortometraje conduce a tres adjetivos: individual, subjetivo y personal. Además, según la RAE una temática es un conjunto de temas incluidos en asunto general y para De vega (2018) el cortometraje es una forma expresiva que está relacionada directamente con un argumento, por lo que podemos decir que la Temática del cortometraje son los conjuntos de temas abordados en una historia vinculada a un argumento en específico.

Arte Conceptual

El arte conceptual permite la creación de diversos aspectos estéticos en el desarrollo de un proyecto animado. Para Estévez (2015) el arte conceptual es la fase donde se desarrollan los primeros trazos (bocetos) los cuales acercan a la concepción de la idea. Según Ascoli (2013) el arte conceptual permite descubrir como van a lucir los personajes y

los ambientes, así como también los colores que llevarán los mismo y que deberán estar relacionados con las emociones que se deseen transmitir en la obra. Según Hernández, Mendoza y Molina (2014) el arte conceptual nos acerca a la idea final de cómo se podría ver la obra ya terminada.

Diseño de Personajes

El diseño de personajes permite definir características esenciales en las formas otorgadas las cuales fundamentan rasgos característicos de los personajes. Según Estévez (2015) a través de las formas se puede definir las formas de ser de un personaje. Según Ascoli (2013) de acuerdo a White (2009) existen tres elementos claves para el diseño de personajes y son: personalidad, actitud y proporción. Todas estas características están estrechamente relacionadas con la forma en cómo serán ilustrados los personajes y como estos se van moviendo durante la animación.

Modelado

El modelado permite tener la perspectiva del personaje en diferentes dimensiones brindando así la oportunidad de colocar a los personajes para observarlos desde diferentes ángulos. Según Pereira (2005) el modelado es la creación de los personajes en perspectivas (3 versiones) y está compuesto por dibujo, esqueleto, malla, grises y textura. Según Toulouse Lautrec (2022) el modelado consiste en llevar el concepto de un personaje (previamente bocetado) en un modelo tridimensional haciendo uso de herramientas de modelado poligonal y técnicas de escultura digital.

Composición Escénica

La composición escénica es el momento en el cual se van distribuyendo los diversos elementos generados para la animación de manera tal que se crea una composición armoniosa al ojo humano. Según Pereira (2005) la composición escénica es parte importante en la animación y requiere de especial cuidado para lograr un equilibrio. Según Ascoli (2013) de acuerdo a White (2009) al momento de componer una escena se debe tener en cuenta la perspectiva ya que esta permite identificar la cercanía y lejanía de los elementos brindando así una sensación de realismo, además se debe considerar la silueta para que se logre ver con claridad donde se está desarrollando las acciones.

Motion Graphics

Los motion graphics son componentes gráficos en movimiento, los cuales son trabajados por el arte de la animación y necesitan de programas especializados para su desarrollo. Según Amaral (2015) el arte de combinar la animación y el diseño gráfico para transmitir información e ideas. Para Valdivieso (2016) los motion graphics son una herramienta muy versátil y de gran expresión que permite crear síntesis de ideas complejas en unos cuantos segundos de animación. De acuerdo a Asís y Fiorenza (2015) a través del motion graphics se puede realizar una amalgama entre disciplinas como la fotografía, el diseño y video con el propósito de transmitir un mensaje.

Estirar y Encoger

El principio de estirar y encoger consiste en deformar al personaje de manera tal que se introduce cierta naturalidad a las expresiones o al movimiento. Según Pachacama y Molina (2016) el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico. Según Cuesta (2015) haciendo uso del principio de estirar y encoger podemos exagerar las partes flexibles del cuerpo con fines dramáticos o cómicos según lo requiera la animación.

Exageración

La exageración es un principio de la animación que permite resaltar ciertos aspectos en los personajes o diversos elementos de la composición en determinadas escenas. Según Cuesta (2015) dentro de la composición de la escena debe haber un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos para no confundir o intimidar al espectador. Para Eguaras (2015) la exageración permite que las acciones sean más claras agregando un factor cómico a la escena por lo que su uso estará relacionado con el tono de la animación.

Timing

Según Cuesta (2015) El timing hace referencia a la cantidad de fotogramas que se necesitan en la animación para que una acción específica se lleve a cabo; además, este es un procedimiento importante pues definirá valores como la velocidad, intención y actuación. Para Eguaras (2015) la variación del timing permite demostrar el estado de ánimo de un personaje así como el tamaño y el peso con el que este cuenta.

Teorías de la Comunicación

El marco epistémico de la comunicación: El bucle psico-socio-cultural

La comunicación es un proceso de transmisión de ideas que se da entre dos o más sujetos, haciendo uso de conductas determinadas y parámetros establecidos entre un colectivo. De acuerdo a Aguado (2004) la variedad de conductas posibles de cada miembro para llevar a cabo el proceso de comunicación es crucial para determinar la riqueza y complejidad del sistema social, y denomina a estas conductas y sus variaciones como plasticidad conductual, la cual dependerá de la complejidad del sistema nervioso de los

individuos. De esta manera, se puede postular a la animación como un resultado de la plasticidad conductual, siendo esta un conjunto de técnicas y procesos, previamente acordados y bien definidos por un conjunto de individuos. Así, se sostiene que la animación es un sistema de comunicación social con la capacidad de transmitir ideas y/o conceptos entre grupos sociales, y que al ser una conducta previamente acordada, será de fácil entendimiento entre los diferentes miembros de la sociedad.

Teorías y modelos de la comunicación colectiva – El modelo Lasswell.

Según Lasswell (1948) la manera correcta de describir un acto de comunicación se basa en responder a la pregunta, ¿quién dice qué en qué canal a quién y con qué efectos? El modelo de comunicación de Lasswell explica el sistema de comunicación, pero considerando un elemento extra el cuál sería el efecto que el mensaje tiene en el receptor (sociedad). Aunque este agregado estaba orientado al efecto que tenía la propaganda en los colectivos sociales, este sistema es de gran utilidad si planteamos a la animación como el canal que lleva el mensaje, relacionado a la transmisión de la cultura, a la audiencia (sociedad) y luego analizamos el efecto que esta tendría en las personas, para poder determinar si realmente se ha logrado

Modelos y teorías sociocognitivos de la comunicación – El giro lingüístico y la cuestión del significado

De acuerdo a Aguado (2004) el simbolismo ocupa un lugar importante en la esfera de las acciones humanas, por tal razón la conducta simbólica es la manera dominante en la cual tiene lugar la comunicación. Teniendo en cuenta que en el ámbito de lo humano, la acción, la cognición y la comunicación confluyen en el significado, podríamos adaptar la animación en esta organización, por ejemplo: la acción vendría a ser la animación que sería

la transformación y manipulación de los objetos, la cognición sería la asimilación de la información puesta en la animación, mientras que la comunicación serían las diferentes conductas que confluyen en el significado.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera se presenta el uso de la animación en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana?

1.2.2. Problemas Específicos

¿De qué manera se presenta el uso de la narrativa en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana?

¿De qué manera se presenta el uso del arte conceptual en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana?

¿De qué manera se presenta el uso del motion graphics en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Analizar el uso de la animación en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana.

1.3.2. Objetivos específicos

Analizar el uso de la narrativa en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana.

Analizar el uso del arte conceptual en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana.

Analizar el uso del motion graphics en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” que facilita el refuerzo de la identidad peruana.

1.4. Hipótesis

La presente investigación no presenta hipótesis general ni específica porque se trata de una investigación cualitativa. Según Sampieri (2014) los estudios cualitativos no tienen como propósito el comprobar hipótesis, sino establecer una interpretación profunda de los hechos de carácter comunicativo o hechos de la realidad que se presentan en un contexto determinado.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

Para el desarrollo de esta investigación se está utilizando el enfoque cualitativo ya que este permite realizar una recolección de datos y al mismo tiempo realizar un análisis de los mismos que permitirán optimizar la pregunta de investigación en cualquier momento. Debido a la crisis mundial de salud que se está viviendo, la investigación cualitativa es el enfoque más pertinente que se puede emplear para analizar a la animación. Según Sampieri (2014) el enfoque cualitativo de una investigación se puede definir como un conglomerado de interpretaciones que brinda cierta visibilidad al mundo y que lo convierten en representaciones escritas y/o visuales.

Esta investigación se encuentra en el nivel hermenéutico el cual busca la interpretación desde el punto de vista del autor. Según Martínez (2002) la hermenéutica ha sido utilizada de manera innegable en las investigaciones y consiste en la interpretación de los resultados siendo el momento en el que el investigador se pregunta qué significan los hallazgos encontrados. Por otro lado, Rojas (2011) menciona que se puede entender como hermenéutica a aquello que exige una interpretación y que puede ser un texto o un conjunto de signos que pueden ser considerados como textos.

Esta investigación tiene como diseño metodológico al estudio de caso el cual permitió centrar la atención en un solo objeto de estudio, siendo este el corto animado “Kanito: La primera batalla” además se aplicó el uso de unidades temáticas para llevar a cabo la comprobación de hipótesis. Según Stake (1994) la característica básica de los estudios de casos es que abarca de manera intensiva una determinada unidad, la cual puede ser una familia, un grupo, una organización, etc.

2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)

El corto animado tiene una duración de 11 de minutos y cuenta con un total de 17 escenas. “Kanito: La Primera Batalla” es un corto lleno de simbolismos y con una temática que aborda un tema tan delicado como el terrorismo, que aunque no es el eje principal de la historia si forma parte de la narrativa, por todo esto el cortometraje es adecuado para el desarrollo de la investigación.

Debido a que se necesitaba un corto animado que reuniera características esenciales y que se adecuara a la investigación, se consideró al cortometraje animado, ganador del concurso nacional de cortometrajes 2015 del Ministerio de Cultura del Perú “Kanito: La Primera Batalla” como población para el desarrollo de esta investigación. El corto animado presenta a Kanito, un niño que tiene el don de manipular objetos y que vive en la isla de Naylamp junto a su abuela. El problema se presenta cuando el personaje decide ir a la ciudad (Lima) para darse cuenta que los peligros que advertía su abuela eran ciertos, entonces Kanito se verá forzado a utilizar sus habilidades para salir de apuros y salvar a un grupo de civiles de la muerte.

Se analizarán las siguientes escenas:

Tabla 1

Título: Kanito: La primera batalla

Número de escenas	Resumen de la escena	Importancia del estudio
1	Kanito se encuentra en la isla con su abuelita conversando sobre lo que hay fuera de Naylamp. Kanito se enfada con su abuelita porque ella le dice que no es	Presenta a los personajes e introduce la problemática central de la historia,

	buena ida salir de la isla.	
2	Kanito está sentado en un callejón. Se muestra triste y solo. Utiliza sus poderes para acercar una lata a su mano	Aparecen frases que contextualizan la situación y se observa en escena los poderes de Kanito.
3	Se observa cómo es que Kanito huye de la isla para conocer la ciudad.	Se observa el primer cambio en el estilo de la animación
6	Se pueden ver las calles de Nueva Lima totalmente vacías, mientras se escucha la voz del alcalde	Permite observar el estado en que se encuentran las calles de Nueva Lima
8	Se observa a otros refugiados de Nueva Lima quienes están escondiéndose para no ser detectados por los robots	Deja conocer otros personajes dentro de la historia
9	Kanito escucha el mensaje del alcalde y la noticia de que todo aquel que se encuentre en la calle será asesinado por considerársele terrorista	Existen diferentes técnicas y recursos de animación que se ponen en evidencia.
10	Kanito huye desesperadamente pidiendo refugio de puerta en puerta.	Se observa al personaje en diferentes dimensiones
11	Kanito se encuentra con el robot y empieza a huir.	Se agrega un nuevo cambio en la animación.
12	Se observa a Kanito quien	Se agregó un nuevo cambio en la animación y

	intenta evadir las garras del robot.	se utilizan otros principios de animación
16	Se observa a los refugiados intentando no hacer ruido para que el robot no los descubra	Climax de la historia
17	Kanito se enfrenta al robo para proteger a los civiles	El personaje acepta su destino y evoluciona
19	Kanito despierta y se encuentra con su abuelita	Momento emotivo y cierre de la historia

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

La técnica será la observación cualitativa, en la investigación cualitativa la observación es una de las técnicas más empleadas. Según Herrera (2008) la observación que puede darse en formato de entrevistas, narraciones, notas de campo, registros escritos, ente otros, permite extraer descripciones. En base a lo antes mencionado se considera que la observación es la técnica adecuada para analizar la variable y a la población; por otro lado teniendo en cuenta el estado de emergencia que se vive actualmente, la observación a través de los registros escritos se postula como la técnica más viable para el desarrollo de la investigación. Se considera que la observación es un pilar fundamental para el proceso de investigación, para ello Sampieri (2014) comenta que la observación es de carácter formativo, la cual se encuentra presente de manera irrevocable en todo estudio cualitativo, y además nunca podemos prescindir de ella.

El instrumento seleccionado para la investigación es la ficha de observación la cual permitirá cuantificar y conservar los resultados de lo que se vaya observando a lo

largo de la investigación. El acto de observar se basa en el registro confiable, válido y sistemático de conductas y comportamientos que se pueden utilizar en diferentes circunstancias (Como se cita en Fernández, 2005)

Para la validación del instrumento se consideró a tres expertos en el área de comunicación audiovisual y publicidad. Se adjuntan las validaciones en anexos.

- Mg. Doris Neira Saldaña
- Mg. Carlos Ruiz Coral
- Bach. Francesca Lizarzaburu

2.3.1. Definición conceptual y operacionalización de las variables

Tabla 2

Título: Definición conceptual de las variables y sus unidades temáticas

Variable	Definición Conceptual	Categoría	Definición Conceptual
Animación	Simulación de movimientos que se produce a través de una sucesión de imágenes creadas individualmente y que al proyectarse en sucesión brinda la ilusión de movimiento (Jensen, Ferrer y Ferrer, 2006)	Narrativa	Según Sanchez Navarro (2006) La narrativa es el proceso y acto del discurso narrativo, esta implica la existencia de un narrador, así mismo se hace uso del tiempo, espacio, circunstancias específicas.
		Arte Conceptual	Para Estévez (2015) el arte conceptual es la fase donde se desarrollan los primeros trazos (bocetos) los cuales acercan a la concepción de la idea.
		Motion Graphics	Según Amaral (2014) el arte de combinar la animación y el diseño gráfico para transmitir información e ideas

Tabla 3

Título: Desglose de las unidades temáticas, sub temáticas e ítems

Variable	Definición Operacional	Unidad temática	Sub Unidad temática	Ítem
Animación	Simulación de movimientos que se produce	Narrativa	Estructura del guion	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guion pertenece.

a través de una sucesión de imágenes creadas individualmente y que al proyectarse en sucesión brinda la ilusión de movimiento (Jensen, Ferrer y Ferrer, 2006)		Estructura de los personajes	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.
		Temática del cortometraje	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.
		Diseño de personajes	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.
	Arte Conceptual	Modelado	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.
		Composición escénica	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.
Motion Graphics		Encoger y estirar	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.
		Exageración	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.
		Timing	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.

2.4. Procedimiento

Para el desarrollo de esta investigación se empezó con la búsqueda de la bibliografía correspondiente que abordaba a la variable planteada en el estudio, la cual es “animación”. Posteriormente, se empezó con la lectura respectiva del material obtenido (lecturas, teorías, libros, tesis, etc.), estas sirvieron para ir dando forma a la investigación y nutriéndola con datos que consolidaban el marco teórico. El material se organizó de acuerdo a su naturaleza para extraer la información de manera ordenada, una vez extraída la información se empezó a comparar los diferentes datos obtenidos

que determinaron las siguientes categorías: narrativa, arte conceptual y Motion Graphics.

2.5. Aspectos Éticos

Esta tesis fue elaborada de manera transparente ya que se hicieron las citas correspondientes según lo que señala la American Psychological Association, además se tuvo presente el aspecto ético que caracteriza a un profesional honesto de las comunicaciones. Gonzales, M. Organización de los Estados Iberoamericanos (s.f.). también sugiere que la ética es una parte importante para el desarrollo de una investigación pues el no tomarla en cuenta significa corromper el proceso de la ciencia y sus productos.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

3.1 Aspectos Generales del análisis

En esta investigación se analizará el corto animado “Kanito: La Primera Batalla”. La animación cuenta con un total de 17 escenas y una duración de 11 de minutos. Sin embargo, para efectos de este estudio solo se analizarán un total de 12 escenas las cuales, previa revisión, se consideró que mostraban elementos útiles para el análisis y propósito de la tesis.

Por otro lado, el objetivo del corto animado, según palabras de su director, es lograr un proceso de identificación con el personaje principal y con la trama haciendo uso de la técnica de animación.

Los resultados del análisis se presentarán en el formato de ficha de observación.

3.1.1 Análisis de la primera escena

La primera escena muestra a Kanito, el personaje principal, quien se encuentra en Naylamp conversando con su abuela. Ambos personajes discuten sobre lo que existe fuera de la isla. Kanito reclama que al estar solamente en Naylamp se encuentra limitado y no puede aprovechar el don que tiene, por ello discute con su abuela.



Ilustración 1

Tabla 1

Se adjunta la Ficha de Observación N° 001 en Anexo 02.

Interpretación:

La escena forma parte de la estructura inicial del guión, por ello cumple con la función de presentar al personaje principal. Entendemos cuáles son sus motivaciones y cuáles son las condiciones en las que se encuentra. Por otro lado, la estructura de los personajes es evidente ya que se puede observar sus dimensiones físicas, psicológicas y sociales al momento de escuchar los diálogos y sobre todo con la culminación de la escena dónde Kanito brinda su punto de vista de manera ofuscada.

Los principios de animación como estirar y encoger no son tan notorios ya que la escena es un poco estática y no se muestran a los personajes en movimientos; sin embargo, existe un buen manejo en la exageración para lograr efectos dramáticos.

3.1.2 Análisis de la segunda escena

La segunda escena nos muestra a Kanito sentado en un callejón completamente oscuro. Él se encuentra triste y lamentando estar allí. Se observa en las paredes algunos grafitis que hacen alusión a protestas en contra de la corrupción. Se aprecia a Kanito utilizando sus poderes para acercar una lata vieja a su mano.

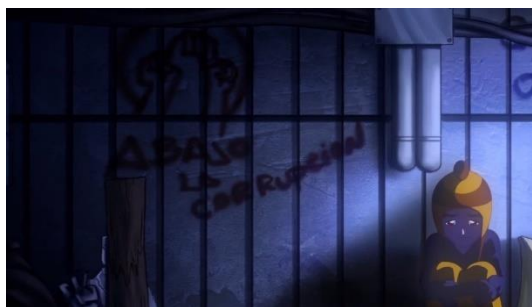


Ilustración 2

Tabla 2

Se adjunta la Ficha de Observación N° 002 en Anexo 03.

Interpretación:

En la segunda escena se puede apreciar que Kanito se encuentra triste y solo en un callejón de Nueva Lima. Esta escena es importante porque presenta el contexto en el que está transcurriendo la historia, además nos muestra por primera vez las habilidades de Kanito quien utiliza sus poderes para acercar una lata a sus manos.

La mayoría de los movimientos de la animación son fluidos; sin embargo, el timing (temporización) que se maneja al mover la lata podría ser un poco mejor. Por otro lado, existe un buen equilibrio visual entre los elementos que decoran el espacio en el que se encuentra Kanito, ya que estos permiten de manera clara identificar información necesaria para comprender lo que está sucediendo en tan solo unos segundos.

3.1.3 Análisis de la tercera escena

La tercera escena muestra cómo es que Kanito decide huir de Naylamp para conocer la ciudad que él tanto anhela descubrir. Por ello, toma un bote y se embarca a hacia lo que él considera que es su derecho, conocer y explorar la ciudad.



Ilustración 3

Tabla 3

Se adjunta la Ficha de Observación N° 003 en Anexo 04.

Interpretación:

Esta escena nos muestra el primer cambio en el estilo de animación, pues al ser un flashback utiliza una sucesión de imágenes que acompañadas de una voz con un efecto de eco explica porqué el personaje se encuentra en la ciudad.

La sucesión de imágenes se presenta como una técnica interesante que ayuda a dar un estilo diferente que se separa del estilo de animación presentado en un principio y que sirve para diferenciar claramente entre los diferentes momentos que van ocurriendo en la historia.

3.1.4 Análisis de la sexta escena

Se pueden ver las calles de Nueva Lima totalmente vacías, mientras se escucha la voz del alcalde quien pone en contexto al espectador a través de su narración en off.



Ilustración 4

Tabla 4

Se adjunta la Ficha de Observación N° 004 en Anexo 05.

Interpretación

La escena sirve para poner en escena el contexto del cortometraje animado, nos muestra las calles abandonadas, que en compañía de la voz del alcalde nos permite identificar que algo sombrío está sucediendo en la ciudad. La escena no requiere

personajes, sino que solamente se apoya en un movimiento ligero y fluido que nos va describiendo los diferentes espacios que se van observando.

3.1.5 Análisis de la octava escena

Se observa a otros refugiados de Nueva Lima quienes están escondiéndose para no ser detectados por los robots



Ilustración 5

Tabla 5

Se adjunta la Ficha de Observación N° 005 en Anexo 06.

Interpretación:

En líneas generales, la escena cumple de manera excepcional con cada uno de los Items, pues se evidencia de manera fácil la personalidad de los personajes en sus diseños. Además, los movimientos faciales y físicos están bien ejecutados logrando una sensación de naturalidad que permite engancharse con la historia.

3.1.6 Análisis de la novena escena

Kanito escucha el mensaje del alcalde y la noticia de que todo aquel que se encuentre en la calle será asesinado por considerársele terrorista.



Ilustración 6

Tabla 6

Se adjunta la Ficha de Observación N° 006 en Anexo 07.

Interpretación

La escena muestra una ejecución del principio de exageración, el cual se aprovecha de manera adecuada para lograr plasmar el sentimiento de miedo en el rostro del personaje. Así mismo en el diseño del personaje se optó por agregar ciertas sombras en los ojos para acentuar aún más los gestos.

3.1.7 Análisis de la décima escena

Kanito huye desesperadamente pidiendo refugio de puerta en puerta. Se muestra muy asustado y corre a toda velocidad.



Ilustración 7

Tabla 7

Se adjunta la Ficha de Observación N° 007 en Anexo 08.

Interpretación

Esta escena pone en evidencia el buen trabajo en el modelado de personajes pues se observa a Kanito corriendo en diferentes direcciones. Así mismo, se observa diferentes angulaciones en las escenas que se utilizan para agregar un efecto dramático en lo que se va observando. Existe un buen manejo en la en el principio de exageración, estirar y encoger y timing los cuales permiten que la escena se desarrolle de manera fluida.

3.1.8 Análisis de la décimo primera escena

Kanito se encuentra con el robot y empieza a huir desesperadamente por toda la ciudad.



Ilustración 8

Tabla 8

Se adjunta la Ficha de Observación N° 008 en Anexo 09.

Interpretación

La ejecución de la escena es buena. Se observa una combinación en el estilo de animación entre el 2D y el 3D que de cierta manera rompe un poco con la estética del corto animado. Los movimientos del personaje al correr son fluidos por lo que entiende que el principio de estirar y encoger fue ejecutado de manera adecuada.

3.1.9 Análisis de la décimo segunda escena

Se observa a Kanito quien intenta evadir las garras del robot.



Ilustración 9

Tabla 9

Se adjunta la Ficha de Observación N° 009 en Anexo 10.

Interpretación

Al igual que en la escena anterior existe una combinación entre la animación 2D y 3D que logra un efecto interesante, pero que sigue quebrando la estética que lleva la animación. El principio de exageración se encuentra bien ejecutado y eso se evidencia en las expresiones del personaje al momento de correr con miedo.

3.1.10 Análisis de la décimo sexta escena

Se observa a los refugiados intentando no hacer ruido para que el robot no los descubra.



Ilustración 10

Tabla 10

Se adjunta la Ficha de Observación N° 010 en Anexo 11.

Interpretación

Existe un buen manejo en las expresiones de los personajes, así mismo la ejecución del principio de la exageración permite validar como cierta las expresiones observadas en los personajes.

3.1.11 Análisis de la décimo séptima escena

Kanito se enfrenta al robot para proteger a los civiles, acepta su destino y evoluciona como personaje.



Ilustración 11

Tabla 11

Se adjunta la Ficha de Observación N° 011 en Anexo 12

Interpretación

Siendo la escena del climax de la historia, esta se encuentra bien ejecutado pues combina todos los conceptos. Existe un gran manejo de luces para resaltar al personaje principal, los movimientos son fluidos y adecuados para la escena. Los gestos de los personajes van acordes con la situación, entonces existe una ejecución buena de los principios de la animación.

3.1.12 Análisis de la décimo novena escena

Kanito despierta y se encuentra con su abuelita.



Ilustración 12

Tabla 10

Se adjunta la Ficha de Observación N° 012 en Anexo 13

Interpretación

En la conclusión de la historia se muestra a Kanito y su abuelita encontrándose una vez más. Esta escena tiene una gran carga emocional, y los gestos que la representan son bien empleados; sin embargo se pueden apreciar ciertos movimientos rígidos que opacan un poco el momento.

3.2 Análisis por unidades temáticas

3.2.1 Narrativa

El cortometraje Kanito: La Primera Batalla es una animación que presenta una estructura de guión muy adecuada, pues desde un principio se presenta al personaje principal y se entiende claramente cuál es su motivación y cuáles son sus objetivos. Por lo que lo mencionado por McKee (1997) es correcto ya que se presenta un conjunto de acontecimientos que provocan emociones y brindan una perspectiva clara del mundo en el que se desarrollan dichas acciones. Además se entiende perfectamente qué escenas forman parte del inicio, el desarrollo y el final encajando perfectamente cada una de ellas en los diferentes momentos narrativos, esto afirma lo señalado por Ruiz (2018) sobre la existencia de tres actos en la estructura del guión, los cuales son: planteamiento, confrontación y resolución.

Por otro lado, la estructura de los personajes es sólida tanto en el personaje principal como en los secundarios. Desde el momento inicial se entiende que Kanito es un personaje con dimensiones tanto a nivel físico, psicológico y social, es un personaje con mucha personalidad que plantea sus objetivos y se lanza a por ellos. Los personajes secundarios como la abuela, el alcalde y los ciudadanos tienen sus propias motivaciones y luchas que van librando a lo largo de la historia. En base a ello podemos observar que lo propuesto por Galán (2006) que las dimensiones físicas, psicológicas y sociales son conceptos claves para la estructuración de personajes. Además, se concluye que lo expuesto por Larios (2015) se mantiene vigente pues la personalidad de Kanito está basada en los acontecimientos que le suceden, sus emociones según su personalidad y el cómo afronta las situaciones.

La temática del cortometraje parece estar basada en experiencias personales pues aborda temas relacionados al terrorismo, la inmigración a la capital y la lucha por sobrevivir en una sociedad consumida por la corrupción, conceptos que se vivieron en el Perú en los años ochenta durante la época del terrorismo. Todos estos conceptos están acompañados por elementos fantásticos, de ficción y culturales que van enriqueciendo la historia de un producto de animación con mucha personalidad. Esto reafirma lo dicho por Fernández (2003) el cual sostiene que la temática se desprende de tres adjetivos: individual, subjetiva y personal.

3.2.2 Arte Conceptual

El diseño de personajes para el cortometraje Kanito: La Primera Batalla es coherente con la personalidad de los personajes utilizando formas redondas para aquellos personajes que poseen características buenas, como es el caso de la abuela. Mientras que Kanito tienen un estilo más balanceado que va acorde a la edad que tiene y a la

personalidad que posee. Esto obedece a lo mencionado por Estévez (2015) quien sostiene que por medio de las formas se puede definir cómo será un personaje; además, según Ascoli (2013) de acuerdo a White (2009) la proporción de las formas también es un pilar para el diseño de personajes.

Existe un buen trabajo de modelado tanto el dibujo, esqueleto, malla, grises y textura se manejan de manera excepcional. Muchos de los cuadros mantienen la calidad de los trazos para cada personaje y no se observa ninguna cara rara en las diferentes escenas. Esto demuestra que lo dicho por Pereira (2005) aún se encuentra vigente pues el dibujo, esqueleto, malla, grises y textura son elementos a considerar durante el desarrollo del modelado. Por otro lado, lo mencionado por el instituto Toulouse Lautrec (2022) se reafirma ya que se evidencia el concepto de los personajes el cual ha sido llevado a un modelo tridimensional.

Finalmente, la composición escénica está bien trabajada pues existe un equilibrio en la distribución de los diversos elementos que se van colocando en las escenas. Existe un buen manejo del peso visual el cual permite concentrar la tensión en los personajes sin verse opacados por los elementos que acompañan la escena, tal y como menciona Pereira (2005) sobre la importancia de la composición escénica para lograr un equilibrio visual. Además, según Ascoli (2013) de acuerdo a White (2009) la perspectiva tiene un gran papel en la composición escénica para determinar la profundidad y eso se observa en el cortometraje pues se puede identificar los planos en las escenas y la profundidad de los mismos.

3.2.3 Motion Graphics

El movimiento de los personajes a lo largo de la animación es fluido. Lo interesante es el cambio de técnicas que se va haciendo en la animación, pues por momentos parece ser que se incluyeron elementos no digitales en el proceso, elementos que potencian la historia, pero que también causan una ruptura en lo visual y que al no ser llevados de manera pulida pueden afectar el desarrollo de los movimientos.

El principio de encoger y estirar está muy bien llevado pues los movimientos de los personajes al caminar son naturales y fluidos dando una sensación de velocidad adecuada para cada acción de los personajes, por ello lo dicho por Pachacama y Molina (2016) se cumple ya que este principio otorga la sensación de inercia adecuada. La exageración también es adecuada ya que sirve para añadir sensaciones y otorga mayor credibilidad a lo que se está observando en pantalla, además como señala Cuesta (2015) en el cortometraje existe un buen uso de la exageración ya que lo que se observa en pantalla no intimida ni genera sensaciones extrañas. Existe un buen manejo del timing, logrando así que las acciones transmitan de manera precisa y sin retrasos aportando mayor credibilidad a lo que se ve en escena cumpliéndose así lo señalado por Eguaras (2015) ya que la variación del timing nos permite demostrar también el estado de ánimo de los personajes.

3.3 Análisis global del sujeto de estudio

Kanito “La Primera Batalla” es un cortometraje animado con gran significado, el cual, a través de una narrativa sencilla y precisa, logra comunicar diferentes elementos culturales. Lo interesante de esto es que, pese a que convergen diferentes inspiraciones para el desarrollo de esta animación, el producto tiene una esencia propia la cual se apoya en elementos culturales como el nombre que recibe la isla ficticia donde vive Kanito, el cual es Naylamp, que es el nombre de un personaje de la mitología peruana. Así mismo, la historia toma como inspiración al periodo del terrorismo que se vivió en el Perú durante los

años ochenta, esto está estrechamente relacionado a lo que según Fenoll (2018) de acuerdo a Ward (2005) sobre como la animación tiene la capacidad de entrelazar temas complejos agregando incluso ironía para poner en escena temas sociales fuertes. En la animación Kanito llega a Nueva Lima, ciudad que se encuentra sumergida en una lucha entre el estado y la población debido a la corrupción. Finalmente, Kanito representa a los migrantes que llegan a la capital en busca de una pseudo mejora y que se golpean contra una realidad que les es ajena.

En el apartado artístico, Kanito “La Primera Batalla” utiliza las tonalidades naranjas como un recurso expresivo para señalar las diferentes situaciones de peligro que vive el personaje, sobre todo cuando este se encuentra en Nueva Lima, donde tiene que enfrentarse contra una realidad diferente a la de Naylamp que incluso amenaza su vida. El color anaranjado también se encuentra presente en las escenas que se desarrollan en la isla de Naylamp, pues el cortometraje abre con una escena donde se aprecia un atardecer que si bien muestra colores cálidos, estos, en comparación con los presentados en las escenas en Nueva lima, tienen una saturación menor, logrando transmitir la calidez, de la conversación y del propio lugar en sí. Así mismo las tonalidades naranjas se acompañan de los azules y verdes siendo estos colores que se complementan bien en la rueda cromática, todo lo mencionado previamente se asocia muy bien con lo expuesto por Hernández (2016) sobre la ley de la normalidad donde toda composición en armonía debe presentar un tono dominante y que puede estar acompañada de una zona de color en menor porcentaje.

Tabla 13

Se adjunta la Ficha de Observación N° 013 en Anexo 14.

Interpretación

Sin lugar a dudas, el corto animado “Kanito: La Primera Batalla” cumple a cabalidad con cada ítem propuesto para la investigación. A lo largo de la animación se

puede identificar sin problemas cada parte de la estructura del guión. La estructura de los personajes es sólida, y pese a ser una animación de casi 12 minutos se entiende claramente el objetivo del personaje principal y cuáles son sus motivaciones. Queda en evidencia que la temática del cortometraje es subjetiva y que pese a las diversas referencias que existen, queda todo a interpretación del espectador. Existe un diseño de personajes que es coherente con la personalidad de cada personaje, así mismo se evidencia un modelado bien trabajado para poder representar diferentes ángulos y posiciones del personaje. Finalmente, la animación es fluida y aunque por momentos se siente un poco rígida, en su mayoría es adecuada y cumple con llevar la historia de manera correcta, así mismo el timing, la exageración, y el estirar y encoger están ejecutados de manera precisa, otorgando naturalidad a la gran mayoría de movimientos.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 Discusión

A continuación, se discuten los principales hallazgos de los resultados obtenidos en esta investigación, comparando los resultados de esta investigación con los estudios previos:

Sobre la Narrativa, Navarro (2006) en su libro *Narrativa Audiovisual*, menciona que, la narración se encuentra bajo los límites de tres ejes: espacio, tiempo y personajes. Teniendo en cuenta que para que exista una narración debe existir un espacio en el que la misma pueda desarrollarse, asimismo debo haber un tiempo el cual lleva los hechos del relato en un sentido u otro, y finalmente, se deben crear uno o más personajes sobre quienes tendrán impacto los acontecimientos, en el caso de esta investigación y según los resultados, la animación “*Kanito: La Primera Batalla*” posee dos espacios propios donde se desarrolla la narrativa, Naylamp y Nueva Lima, asimismo existe un tiempo el cual es lineal y nos muestra una historia con un inicio, nudo y desenlace, y por último, existen personajes sobre los cuales recaen los acontecimientos y sostienen la historia, por lo que, se coincide con lo postulado por el autor. Esto implica que para el desarrollo de una narrativa efectiva es necesario apoyarse en tres aspectos esenciales, los cuales son: espacio, tiempo y personajes. Sin estos tres ejes es imposible sostener una narrativa sólida.

Sobre el Arte Conceptual, Estévez (2015) en su Trabajo Final de Grado “*El proceso de producción en un showreel de animación*”, anexa al arte conceptual con el diseño de personajes, el storyboard y el layout. En palabras de la autora, el arte conceptual es el momento del proyecto en el que se empieza con el bocetado de los personajes y que permite el acercamiento primerizo a la estética visual del trabajo. Con respecto al diseño de personajes, este permite realizar los trazos adecuados para la creación del aspecto físico el cual debe ser acorde a la personalidad otorgada a cada uno de los personajes. Finalmente,

se considera al Storyboard y al layout como herramientas que facilitan el proceso de animación al estructurar la historia en representaciones gráficas sencillas que permiten crear la idea general de la historia que será representada en el movimiento, en el caso de esta investigación y según los resultados, la animación “Kanito: La Primera Batalla” se considera como elementos que componen al arte conceptual al diseño de personajes, el modelado y la composición escénica, por lo que se coincide de manera parcial con lo que menciona Estévez, que aunque menciona dentro del diseño de personajes al proceso de modelado, no incluye a la composición escénica. Esto implica que para el desarrollo del apartado artístico de una animación es importante considerar a la composición escénica como un proceso importante para la creación de espacios armónicos dentro de la estructura de la animación.

Sobre los motion graphics, Amaral (2015) en su artículo Motion Graphics and Animation, menciona que los motion graphics, en muchos casos, deben ser informativos o funcionales y que esto puede ser materia de discusión; además, las restricciones que suponen un objetivo de comunicación pueden fomentar el proceso de productos animados que representen de mejor manera los mensajes a través de un lenguaje abstracto, en el caso de esta investigación y según los resultados, la animación “Kanito: La Primera Batalla” es un claro ejemplo de esta premisa pues, a través de la animación se pudieron retratar diversos temas de la realidad peruana que son difíciles de hablar, tales como: corrupción, terrorismo, la lucha del inmigrante, entre otros. Esto implica que lo sustentado por el autor es correcto, pues la animación ha brindado una nueva manera de llevar mensajes contundentes a través de un lenguaje visual atractivo y dinámico.

Finalmente se mencionan las diferentes limitaciones para el desarrollo de este estudio. En primer lugar, el contexto actual de la pandemia por la Covid-19, razón por la

cual fue imposible contar con libros, documentos, artículos, entre otros, de manera física debido al cierre de la biblioteca y los diferentes espacios donde consultar artículos de investigación. Por otro lado, pese a que en el internet se encuentra una gran cantidad de investigación, muchas veces, esta no es completa y sobre todo es difícil corroborar la fuente, siendo este una característica importante para el desarrollo de un buen trabajo de investigación.

4.2 Conclusiones

A continuación se presentan las conclusiones de esta investigación:

El uso de la animación en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” facilita el refuerzo de la identidad peruana ya que esta se presenta como un medio capaz de sostener narrativas complejas, y que a través de la imaginación de los animadores, se puede representar diversas realidades sin límite alguno, como mencionaba Aguado (2004) sobre la complejidad del sistema social para llevar a cabo la comunicación en su teoría el marco epistémico de la comunicación: el bucle psico-socio-cultura, en este caso la animación que según Jensen, Ferrer y Ferrer (2006) es la simulación de movimientos, viene siendo resultado de conductas previamente acordadas por la complejidad de nuestra sociedad y que como tal llevan un mensaje claro por lo que este corto animado es un ejemplo claro de como la animación peruana puede incluir diversos elementos propios de su cultura para desarrollar narrativas ricas en contenido y que sobre todo apuntan a transmitir diversos conocimientos que refuerzan la identidad peruana.

El uso de la narrativa, en el cortometraje Kanito: La Primera Batalla facilita el refuerzo de la identidad peruana ya que la utilización correcta de la misma permite presentar los hechos de manera ordenada y digerible para quien observa. La narrativa es tan importante que según Narro (2013) como se citó en Wazarus (2019) muchas veces puede estar por encima del uso de la animación ya que esta determina la comprensión de la

historia. Según lo analizado en esta investigación se propone que la animación y la narrativa, en conjunto, pueden potenciar la transmisión de historias a las cuales si se les agrega elementos culturales pueden ser instrumentos de gran valor cultural.

El uso del arte conceptual, en el cortometraje *Kanito: La Primera Batalla* facilita el refuerzo de la identidad peruana, ya que el apartado artístico ha sido ejecutado de manera correcta. Existe un coherente diseño de personaje, el cual refleja de manera concisa y exacta las personalidades de los diferentes personajes que componen la historia obedeciendo así a lo mencionado por White (2009) en Ascoli (2013) sobre la existencia de tres elementos importantes para el desarrollo de personajes siendo: personalidad, actitud y proporción. Es evidente el manejo de los conceptos relacionados con las cualidades que reflejan las diversas figuras geométricas, las cuales componen los trazos iniciales para el diseño de la apariencia, lo cual reafirma lo sostenido por Ascoli (2013) sobre como el diseño del aspecto de los personajes y los espacios deben estar relacionados con las emociones que se desean transmitir en la historia. Finalmente, la composición escénica es adecuada, ya que los diversos elementos se encuentran colocados de manera simétrica, así mismo se observa un uso correcto de las líneas diagonales las cuales otorgan tensión en las imágenes, sobre todo en las escenas de persecución las cuales requieren de esta sensación, así mismo también se utiliza el punto de vista el cual va otorgando mayor dinamismo en las escenas, justificando lo dicho por Pereira (2005) sobre cómo se debe tener un cuidado con la distribución de los elementos para lograr una composición adecuada.

El motion graphics, en el cortometraje *Kanito: La Primera Batalla* cumple un rol eficiente como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana, ya que ejecuta los principios de la animación de manera adecuada, otorgando dinamismo en los movimientos que realizan los personajes. Esto permite sumergirse de manera correcta en la narrativa de la animación la cual se sostiene en un sólido trabajo de animación, lo que

justifica lo sostenido por Valdivieso (2016) sobre como el motion graphics es una herramienta que permite sintetizar mensajes complejos en algunos segundos de animación debido a su versatilidad y gran expresión. El principio de estirar y encoger se refleja magistralmente en el andar de los personajes quienes realizan sus movimientos de manera natural. Por otro lado, la exageración se encuentra bien trabajada pues no existen caras extrañas, ni gestos que no se encuentren acorde con las emociones que muestran los personajes. Finalmente, la temporización demuestra que los tiempos en la animación han sido llevados de manera profesional, pues no se observa ningún movimiento que sea demasiado rápido o lento, por el contrario todos son adecuados.

Finalmente, a través del sujeto de estudio y la investigación se concluye que el uso de la animación en el cortometraje Kanito la primera batalla se presenta como medio innegable para el refuerzo de la identidad peruana, pues combina de manera magistral elementos culturales y técnicas de animación que desembocan en un producto ambicioso, el cual es rico en contenido y técnica. Además, de acuerdo a las teorías de la comunicación, como el modelo Laswell (1948) que está basado en dar respuesta a la pregunta ¿quién dice qué en qué canal a quién y con qué efectos? La animación es claramente un canal que se utiliza para dar un mensaje y que según el contenido de este puede generar un efecto en quien lo ve. Además, según la teoría del giro lingüístico y la cuestión del significado en palabras de Aguado (2004) la comunicación responde a una conducta simbólica y que la acción, la cognición y la comunicación confluyen en significado se puede adaptar lo siguiente: la acción vendría a ser la animación que sería la transformación y manipulación de los objetos, la cognición sería la asimilación de la información puesta en la animación, mientras que la comunicación serían las diferentes conductas que confluyen en el significado. De esta manera vemos como la animación se adapta a diferentes modelos de comunicación cumpliendo con los requisitos de cada uno para que a través de su uso haya una transmisión

de ideas a las cuales si se les agrega un valor cultural pueden desembocar en productos de gran carácter peruano y potenciar la transmisión de una cultura tan rica y extensa.

REFERENCIAS

Escobar, R. R. (2013, agosto 20). El Cine de animación en el Perú: bases para una historia (1952-2009). Recuperado de <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/cybertesis/2283>

Terrones, F. (2016, marzo 5). El cine peruano de animación digital o la aparición de un nuevo paradigma Audiovisual en America Latina. Recuperado de <https://journals.openedition.org/agedor/1239>

Ortiz, M. J. (2015, agosto 31). La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales - E-Prints Complutense. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/32970/>

Moreno, T. L. R. (2016, agosto 4). Repositorio Digital Universidad Técnica de Cotopaxi: Producción de un cortometraje con animación 3d sobre el origen de la mama negra para difundir la historia de la santísima tragedia a los niños de 8 a 12 años de la escuela “11 de noviembre”, durante el período 2014 - 2015. Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2314>

Piñas, M. (2014) Animando la Historia. Estilos y técnicas de animación para los audiovisuales del Museo Arqueológico Nacional. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5159519>

Muñiz M. (2018) Estudios de caso en la investigación cualitativa. Recuperado de https://psico.edu.uy/sites/default/files/cursos/1_estudios-de-caso-en-la-investigacion-cualitativa.pdf

Andréu J. (2018) Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada. Recuperado de <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2018/02/Andreu.- analisis-de-contenido.-34-pags-pdf.pdf>

Fenoll, V. (2018). Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura chilena. Cuadernos.info, (43), 45-56. <https://doi.org/10.7764/cdi.43.1381>

Casas L., Górriz N., Ribas M., Animación 2D. Recuperado de <https://docplayer.es/50838163-Animacion-2d-llogari-casas-neus-gorritz-marti-ribas-pid.html>

Piñas M. (2014) Animando la Historia. Estilos y técnicas de animación para los audiovisuales del Museo Arqueológico Nacional. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5159519>

Fernández M. (2003) Cine, sociedad y cultura en el Perú de los noventa. Recuperado de https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/Human/Fern%C3%A1ndez_T_M/CAP_1.htm

Caisa M. (2012) Creación de Material Didáctico Escolar Videográfico de Animación para la Enseñanza de la Historia del Periodo Inca en el Ecuador. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3613>

Escandón P., Villegas M. Diagnóstico y propuesta de buenas prácticas para la industria de animación digital colombiana. Recuperado de http://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista14_6.pdf

Estévez B. (2015) EL PROCESO DE PRODUCCIÓN EN UN SHOWREEL DE ANIMACIÓN. Recuperado de <https://riunet.upv.es/handle/10251/60554>

Jensen N., Ferrer A., Ferrer C. (2006) Animación: Historia y Actualidad. Recuperado de <http://exa.unne.edu.ar/informatica/cgrafica/pdf/Animacion.pdf>

Miguel J. (2004) Introducción a las Teorías de la Información y la Comunicación. Recuperado de [https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20\(20\)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf](https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20(20)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf)

Cuesta J. (2015) La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/32970/>

Rodriguez, S. (2010). Arte, dibujo y actualidad. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4540634>

Álvarez, C. (2007). La nueva era de los dibujos animados gracias a la animación digital. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5392969>

Lligalo, T y Aguayza, C (2019) La animación digital en la difusión de saberes ancestrales de la comunidad Chibuleo de la provincia de Tungurahua. Recuperado de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/1187>

Yuset, A (2015) Situación de la animación en Nicaragua 2010-2015. Recuperado de <https://repositorio.upoli.edu.ni/284/>

Wazarus, I (2019) Morfología de la No-Narrativa en la Animación. Recuperado de <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/11340>

McEwan y Egan (1995) La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/459657982/Mcewan-Hunter-Y-Egan-Kieran-La-Narrativa-En-La-Ensenanza-El-Aprendizaje-Y-La-Investigacion>

McKee, R (1997) El Guión: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Recuperado de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55557587/El-guion-robert-mckee-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1645889136&Signature=OGsAMkkZ-AkJ5vxOa2Hy9qybi5tn-ZWK7Q-ptHGt-UhtJLgO8g0I2Dif1OVjGkWgJ1anguwcAntpYQfgcLVBewZFIXIb7p9sbKLqGQqM~wmBqGhIZiKqm4raIW4YMkjuR5Tq0guXmWY5IJz~Hy3I07VawUdi0tAOOROT9Ec3VtlwYDyes7XCUP7I9vhFBVpObg6uDObFE3Kw3xeOGj3WIBHkSSeoH2s0bRwMAaKQxy5JXdbyxZm7zeK0A2IrBYnA9vxnz1W1UkIDHJEeSUVj0->

[Aly6R48lZyvk45QG349cLBbuDqNIyEA9QLkeGe7K56nX2XKkSB807sLdLx9B2mCQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elojoquepiensa/article/view/210)

Larios, M (2015) Sobre la estructura emocional de los personajes en María Candelaria. Recuperado de <http://www.elojoquepiensa.cucsh.udg.mx/index.php/elojoquepiensa/article/view/210>

De Verga, A (2018) La percepción del cortometraje por los profesionales del cine español. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6546348>

Ascoli, J (2013) Importancia del arte conceptual de personajes en la reproducción de películas cinematográficas de fantasía. Desarrollo de material editorial informativo ilustrado para Psicología & Vida. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/03/05/Ascoli-Juan.pdf>

Urbina, N (2005) El arte conceptual: Punto culminante de la estética procesual o el arte como proceso. Recuperado de <http://www.saber.ula.ve/handle/123456789/20361>

Hernández, A, Mendoza, Z y Molina, E (2014) El arte conceptual en los Videojuegos. Recuperado de <https://repositorioinstitucional.buap.mx/handle/20.500.12371/5753?show=full&locale-attribute=en>

Lautrec, T. (2022). Guía completa sobre el modelado de personajes en 3D. Recuperado de <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-modelado-personajes->

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título	Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Metodología
	General	General	General	Animación	Enfoque de a investigación
Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado “Kanito: La Primera Batalla”, Lima, 2020	¿De qué manera se presenta la animación en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana?	Analizar el rol que cumple la animación en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana.	La animación en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” cumple un rol eficiente. Ya que, la animación a través de sus elementos funciona como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana.	La animación es una técnica que se utiliza para la creación de narrativas y personajes. Según Jensen, Ferrer y Ferrer (2006) la animación es la ilusión del movimiento generada a través de un conjunto de imágenes que fueron desarrolladas de manera individual y que al ser proyectadas de manera sucesiva	Investigación Cualitativa

				crean el efecto óptico de movimiento.	
	Específicos	Específicos	Específicos	Dimensiones / Indicadores	Diseño de la Investigación / Tiempo de ejecución del estudio
	¿De qué manera se presenta la narrativa en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana?	Analizar el rol que cumple la narrativa en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana.	La narrativa, en el cortometraje Kanito: La Primera Batalla cumple un rol eficiente. Ya que, la narrativa a través de sus elementos funciona como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana.	Narrativa: Estructura del Guión, Análisis de la estructura de los personajes, Temática del cortometraje	No experimental
	¿De qué manera se presenta arte conceptual en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana?	Analizar el rol que cumple el desarrollo visual en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana.	El arte conceptual, en el cortometraje Kanito: La Primera Batalla cumple un rol eficiente. Ya que, el arte conceptual a través de sus elementos funciona como herramienta para la creación de historias que	Arte Conceptual: Diseño de personajes, modelado, Composición escénica	Tipo de Investigación

			refuerzan la identidad peruana.		
	¿De qué manera se presenta el motion graphics en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana?	Analizar el rol que cumple el movimiento digital en el cortometraje “Kanito: La Primera Batalla” como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana.	El motion graphics, en el cortometraje Kanito: La Primera Batalla cumple un rol eficiente. Ya que, el motion graphics a través de sus elementos funciona como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana.	Motion Graphics: Estirar y encoger, Exageración, Temporización	Análisis de Contenido
					Población
					Kanito: La primera batalla

ANEXO 2

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 001

Escena: 01 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 12-10-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Se observa claramente que la escena pertenece al Acto 1 o planteamiento ya que presenta al personaje y sus motivantes.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		Tanto Kanito y su abuela logran mostrar sus dimensiones con sus diálogos y con la discusión que tienen durante la escena 01
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.		x	Es difícil identificar si la temática del cortometraje es subjetiva, individual o personal.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		La forma brindada a cada personaje es coherente con sus personalidades.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		El modelado se evidencia de manera correcta en cada cambio de plano.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Existe un claro equilibrio visual con lo mostrado en pantalla.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.		x	Este principio no es tan notorio durante la escena ya que los personajes se muestran estáticos ya que se encuentran sentados la mayoría del tiempo.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		Se evidencia un buen manejo en el principio de exageración en el momento en que la abuela reacciona al grito de Kanito generando así un momento dramático.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.		x	Algunos movimientos de cámara resultan ser un poco lentos.
--	--	----------------------	---	--	---	--

ANEXO 3

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 002

Escena: 02 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 13-10-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto 1 o planteamiento de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		Se evidencia que el personaje se encuentra triste, lamentando sus decisiones.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		Los dibujos son coherentes pues las facciones del personaje denotan que este se encuentra sumido en la tristeza.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		La escena brinda diferentes perspectivas del personaje por lo que se puede evidenciar de manera clara el proceso de modelado.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Existe un buen manejo en la composición, pues los diferentes elementos que componen la escena forman un equilibrio adecuado.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Se observa un adecuado uso del principio de la animación en el andar de los personajes que complementan la escena.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		El rostro del personaje principal nos permite evidenciar que este se encuentra triste y los movimientos que gesticula se sienten naturales.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		El timing es adecuado y no se sienten movimientos bruscos ni raros.
--	--	----------------------	---	---	--	---

ANEXO 4

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 003

Escena: 03 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 14-10-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto 1 o planteamiento de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		Se muestra que el personaje es un poco rebelde y esto se evidencia en su accionar.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.		x	La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		Los dibujos son coherentes pues las facciones del personaje denotan que este se encuentra molesto y van acorde con la voz.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.		x	Al ser una escena hecha por sucesión de imágenes no se evidencia el modelado, pues solo son dibujos planos acompañados de voz en off.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Existe un buen manejo en la composición, pues los diferentes elementos que componen la escena forman un equilibrio adecuado.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.		x	Al ser una escena hecha por sucesión de imágenes no se evidencia el principio de estirar y encoger, pues solo son dibujos planos acompañados de voz en off.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.		x	Al ser una escena hecha por sucesión de imágenes no se evidencia el principio de exageración, pues solo son dibujos planos acompañados de voz en off.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Aunque la escena es una sucesión de imágenes estáticas, sí existe un buen manejo del tiempo que acopla imagen y sonido de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 5

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 004

Escena: 06 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto II o confrontación de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.		x	En la escena no aparece ningún personaje porque no lo requiere.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.		x	En la escena no figuran personajes porque no lo requiere.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.		x	En la escena no figuran personajes porque no lo requiere.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		La composición permite observar una desolada ciudad que se encuentra en una crisis.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.		x	No se observó el uso de este principio durante la escena porque no lo requería.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.		x	No se observó el uso de este principio durante la escena porque no lo requería

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Aunque la escena es una sucesión de imágenes, sí existe un buen manejo del tiempo que acopla imagen y sonido de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 6

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 005

Escena: 08

Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."

Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo

Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto II o confrontación de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		Se evidencia a primera vista que los personajes son refugiados en peligro y que tienen miedo.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		Los personajes tienen un diseño coherente con las emociones representadas y con los matices de voz que se usan.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.		x	No se evidencia el modelado de los personajes ya que solo se utiliza un plano.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		La composición es adecuada, pues a pesar de haber varios elementos en el encuadre no se observa ningún desorden.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Se evidencia un buen manejo del principio en el parpadeo de los personajes.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		Existe un adecuado manejo del principio ya que las caras no se ven extrañas ni deformes.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		El timing es adecuado y no se sienten movimientos bruscos ni raros.
--	--	----------------------	---	---	--	---

ANEXO 7

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 006

Escena: 09 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto II o confrontación de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		El personaje principal se encuentra atemorizado.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		Las facciones que tiene el personaje durante la escena son acordes a la situación y a su accionar.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		Se observa al personaje en diferentes ángulos por lo que es evidente el trabajo de modelado utilizado en la escena.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		La escena está compuesta de manera tal que el foco caiga sobre la reacción del personaje.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Al ser una escena de impacto, se evidencia en el gesto del personaje el principio de estirar y encoger.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		La exageración es clave para añadir tensión que era requerida por la escena.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Existe un buen manejo de los tiempos en la escena pues todo transcurre de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 8

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 007

Escena: 10

Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."

Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo

Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto II o confrontación de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		El personaje principal se encuentra atemorizado y cansado de tanto correr.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		Las facciones que tiene el personaje durante la escena son acordes a la situación y a su accionar.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		Se observa al personaje en diferentes ángulos por lo que es evidente el trabajo de modelado utilizado en la escena.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Pese a ser una escena con muchos elementos moviéndose al mismo tiempo, la composición se sostiene de manera adecuada.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Al ser una escena de persecución, se evidencia en el correr del personaje el principio de estirar y encoger.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		La exageración es clave para añadir tensión que era requerida por la escena.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Existe un buen manejo de los tiempos en la escena pues todo transcurre de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 9

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 008

Escena: 11 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto II o confrontación de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		El personaje principal se encuentra atemorizado y cansado de tanto correr.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		Las facciones que tiene el personaje durante la escena son acordes a la situación y a su accionar.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		Se observa al personaje en diferentes ángulos por lo que es evidente el trabajo de modelado utilizado en la escena.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Pese a ser una escena con muchos elementos moviéndose al mismo tiempo, la composición se sostiene de manera adecuada.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Al ser una escena de persecución, se evidencia en el correr del personaje el principio de estirar y encoger.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		La exageración es clave para añadir tensión que era requerida por la escena.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Existe un buen manejo de los tiempos en la escena pues todo transcurre de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 10

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 009

Escena: 12 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto II o confrontación de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		El personaje principal se encuentra atemorizado y cansado de tanto correr.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		Las facciones que tiene el personaje durante la escena son acordes a la situación y a su accionar.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		Se observa al personaje en diferentes ángulos por lo que es evidente el trabajo de modelado utilizado en la escena.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Pese a ser una escena con muchos elementos moviéndose al mismo tiempo, la composición se sostiene de manera adecuada.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Al ser una escena de persecución, se evidencia en el correr del personaje el principio de estirar y encoger.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		La exageración es clave para añadir tensión que era requerida por la escena.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Existe un buen manejo de los tiempos en la escena pues todo transcurre de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 11

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 010

Escena: 16 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto II o confrontación de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		Se observa que los personajes se encuentran muy asustados debido al peligro inminente.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		Las facciones que tienen los personajes durante la escena son acordes a la situación y a su accionar.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		Se observa al personaje en diferentes ángulos por lo que es evidente el trabajo de modelado utilizado en la escena.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Existe una composición escénica armoniosa que permite concentrarse en lo que realmente importa.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Se evidencia el buen manejo del principio en los movimientos corporales de los personajes.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		La exageración se maneja de manera adecuada, ya que no existen caras raras ni deformadas.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Existe un buen manejo de los tiempos en la escena pues todo transcurre de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 12

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 011

Escena: 17 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto III o resolución de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		Se identifica que el personaje principal finalmente aceptó su destino.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		El diseño de los personajes es coherente con su accionar, pues el rostro del personaje refleja confianza.
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		Se observa al personaje en diferentes ángulos por lo que es evidente el trabajo de modelado utilizado en la escena.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Existe una composición escénica armoniosa que permite concentrarse en lo que realmente importa.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Se evidencia el buen manejo del principio en los movimientos corporales de los personajes
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		La exageración se maneja de manera adecuada, ya que no existen caras raras ni deformadas.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Existe un buen manejo de los tiempos en la escena pues todo transcurre de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 13

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 012

Escena: 19 Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guión pertenece.	x		Es evidente que la escena pertenece al Acto III o resolución de la trama ya que aún se encuentra en pleno proceso de construcción de la narrativa.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		El personaje se muestra feliz pues está regresando a su hogar.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		El diseño de los personajes es coherente con su accionar, pues el rostro del personaje refleja alegría
		MODELADO	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		Se observa al personaje en diferentes ángulos por lo que es evidente el trabajo de modelado utilizado en la escena.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Existe una composición escénica armoniosa que permite concentrarse en lo que realmente importa.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Se evidencia el buen manejo del principio en los movimientos corporales de los personajes
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		La exageración se maneja de manera adecuada, ya que no existen caras raras ni deformadas.

		TEMPORIZACIÓN	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Existe un buen manejo de los tiempos en la escena pues todo transcurre de manera adecuada.
--	--	----------------------	---	---	--	--

ANEXO 14

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 013

Corto Animado: Kanito: La Primera Batalla Título de la investigación: Análisis de la animación como herramienta para la creación de historias que refuerzan la identidad peruana. Caso: Corto Animado "Kanito: La Primera Batalla", Lima, 2020."
Aplicador del instrumento: Andres Gerardo Sanchez Bravo Fecha de aplicación: 04-11-20

VARIABLE	UNIDAD TEMÁTICA	UNIDAD SUBTEMÁTICA	ÍTEM	SÍ	NO	OBSERVACIONES
ANIMACIÓN	NARRATIVA	ESTRUCTURA DEL GUIÓN	Se puede identificar con claridad en el corto animado a que parte de la estructura del guión pertenece cada escena.	x		No existe ninguna dificultad para entender a qué acto pertenece cada escena.
		ESTRUCTURA DE LOS PERSONAJES	En el corto animado se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	x		Los personajes poseen una estructura adecuada que se ve reflejada en sus acciones y decisiones.
		TEMÁTICA DEL CORTOMETRAJE	En el corto animado se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	x		La temática es personal pues se encuentra sujeta a lo que el director nos quiere contar.

	ARTE CONCEPTUAL	DISEÑO DE PERSONAJES	En el corto animado el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones.	x		El diseño de personajes respeta la personalidad de cada uno de ellos y se mantiene a lo largo del corto animado.
		MODELADO	En el corto animado se puede identificar con claridad los procesos que componen el modelado de los personajes.	x		El trabajo de modelado es adecuado y permite realizar diferentes encuadres que ayudan a potenciar la narrativa de la animación.
		COMPOSICIÓN ESCÉNICA	En el corto animado la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	x		Existe una buena composición que distribuye los elementos en cada escena respetando las reglas de composición.
	MOTION GRAPHICS	ESTIRAR Y ENCOGER	En el corto animado el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	x		Los movimientos de los personajes se ejecutan de manera adecuada en la animación.
		EXAGERACIÓN	Dentro de la composición del corto animado hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	x		La exageración permite dar énfasis en ciertos momentos de la historia y se emplea de manera adecuada.

		TEMPORIZACIÓN	En el corto animado existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	x		Existe un buen manejo de los tiempos que no dificulta el entendimiento de la historia.
--	--	----------------------	--	---	--	--

ANEXO 15

FORMATO DE VALIDEZ N° 001

FORMATO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO BASADO EN EL ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, mi nombre es Andres Gerardo Sanchez Bravo, estudiante de la Universidad Privada de Norte, de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales.

El motivo del presente documento es para informarle que estoy realizando la validación del instrumento de mi investigación, la cual tiene como título: "ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA LA CREACIÓN DE HISTORIAS QUE REFUERZAN LA IDENTIDAD PERUANA. CASO: CORTO ANIMADO "KANITO: LA PRIMERA BATALLA", LIMA, 2020". En ese sentido, solicito a usted, pueda validar los nueve ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad.

Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas del instrumento.

Antes de la evaluación, es necesario que complete algunos datos generales:

I. Datos Generales

Nombre y Apellido	Francesca Lizarzaburu Timarchi		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de formación académica	Publicidad	Relaciones Públicas	Periodismo
	Audiovisuales	Otro:	
Área de experiencia profesional	Publicidad	Relaciones Públicas	Periodismo
	Audiovisuales	Otro:	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a más

II. Breve explicación del constructo

Según Jensen, Ferrer y Ferrer (2006) en su trabajo de investigación Animación: Historia y Actualidad explican que la animación es una simulación de movimientos producida mediante imágenes que se crearon una por una y que al proyectarse sucesivamente una por una se brinda la ilusión de movimiento. Así entonces la animación supondría ser una ilusión óptica la cual se utiliza para la narración de historias y creación de personajes.

III. Criterio de Calificación

a. Relevancia

Se trata de evaluar la relevancia del ítem propuesto, para ello, considerar la siguiente tabla:

Nada Relevante	Poco Relevante	Relevante	Totalmente Relevante
0	1	2	3

b. Coherencia

Se trata de evaluar la relación entre la variable y las unidades temáticas (categorías) y entre las unidades temáticas (categorías) y sub unidades temáticas (sub categorías), y para ello, considerar la siguiente tabla:

	Nada Coherente	Poco Coherente	Coherente	Totalmente Coherente
0	1	2	3	

c. Claridad

Se trata de evaluar si el ítem es entendible, claro y comprensible, para ello, considerar la siguiente tabla:

	Nada Claro	Poco Claro	Claro	Totalmente Claro
0	1	2	3	

IV. Evaluación del instrumento

Evaluación de las categorías de la variable (Animación)

N°	Categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2
1	Narrativa	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
2	Arte Conceptual	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
3	Motion Graphics	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Evaluación de las sub categorías

Narrativa													
N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2
1	Estructura del guión	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
2	Estructura de los personajes	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
3	Temática del cortometraje	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Arte Conceptual

N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th>	0	1	2	3	0		1	2
1	Diseño de personajes	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
2	Modelado	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
3	Composición escénica	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Motion Graphics

N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2
1	Estirar y encoger	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
2	Exageración	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
3	Temporización	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Evaluación de los ítems

Estructura del guion

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2
1	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guion pertenece.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Estructura de los personajes

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1 <th>2</th> <th>3</th> <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th>	2	3	0	1	2	3	0		1	2
1	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Temática del cortometraje

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1 <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th></th>	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2
1	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Diseño de personajes

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1 <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th></th>	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2
1	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Modelado

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1 <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th></th>	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2
1	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

	modelado de los personajes.												
--	-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Composición escénica

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Encoger y estirar

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Exageración

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Timing

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Luego, de haber revisado todas las categorías, sub categorías e ítems y si esta de acuerdo firme este documento.

Firma 

ANEXO 16

FORMATO DE VALIDEZ N° 002

FORMATO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO BASADO EN EL ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, mi nombre es Andres Gerardo Sanchez Bravo, estudiante de la Universidad Privada de Norte, de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales.

El motivo del presente documento es para informarle que estoy realizando la validación del instrumento de mi investigación, la cual tiene como título: "ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA LA CREACIÓN DE HISTORIAS QUE REFUERZAN LA IDENTIDAD PERUANA. CASO: CORTO ANIMADO "KANITO: LA PRIMERA BATALLA", LIMA, 2020". En ese sentido, solicito a usted, pueda validar los nueve ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad.

Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas del instrumento.

Antes de la evaluación, es necesario que complete algunos datos generales:

I. Datos Generales

Nombre y Apellido	DORIS NEIRA SALDAÑA		
Grado académico:	Bachiller	Magister (X)	Doctor
	Publicidad	Relaciones Públicas	Periodismo
Área de formación académica	Audiovisuales (X)	Otro:	
	Publicidad	Relaciones Públicas	Periodismo
Área de experiencia profesional	Audiovisuales (X)	Otro:	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a más (X)

II. Breve explicación del constructo

Según Jensen, Ferrer y Ferrer (2006) en su trabajo de investigación Animación: Historia y Actualidad, explican que la animación es una simulación de movimientos producida mediante imágenes que se crearon una por una y que al proyectarse sucesivamente se brinda la ilusión de movimiento. Así entonces la animación supondría ser una ilusión óptica la cual se utiliza para la narración de historias y creación de personajes.

III. Criterio de Calificación

a. Relevancia

Se trata de evaluar la relevancia del ítem propuesto, para ello, considerar la siguiente tabla:

Nada Relevante	Poco Relevante	Relevante	Totalmente Relevante
0	1	2	3

b. Coherencia

Se trata de evaluar la relación entre la variable y las unidades temáticas (categorías) y entre las unidades temáticas (categorías) y sub unidades temáticas (sub categorías), y para ello, considerar la siguiente tabla:

	Nada Coherente	Poco Coherente	Coherente	Totalmente Coherente
0	1	2	3	

c. Claridad

Se trata de evaluar si el ítem es entendible, claro y comprensible, para ello, considerar la siguiente tabla:

	Nada Claro	Poco Claro	Claro	Totalmente Claro
0	1	2	3	

IV. Evaluación del instrumento

Evaluación de las categorías de la variable (Animación)

N°	Categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2	3
1	Narrativa	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Arte Conceptual	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Motion Graphics	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Evaluación de las sub categorías

Narrativa														
N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2	3
1	Estructura del guión	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Estructura de los personajes	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Temática del cortometraje	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Arte Conceptual

N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2	3
1	Diseño de personajes	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Modelado	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Composición escénica	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Motion Graphics

N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2	3
1	Estirar y encoger	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Exageración	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Temporización	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Evaluación de los ítems

Estructura del guion

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2	3
1	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guion pertenece.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Estructura de los personajes

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2	3
1	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Temática del cortometraje

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2	3
1	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Diseño de personajes

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2	3
1	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Modelado

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2	3
1	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

modelado de los personajes.													
-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Composición escénica

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Encoger y estirar

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Exageración

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Timing

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Luego, de haber revisado todas las categorías, sub categorías e ítems y si esta de acuerdo firme este documento.



Firma

ANEXO 17

FORMATO DE VALIDEZ N° 001

FORMATO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO BASADO EN EL ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, mi nombre es Andrés Gerardo Sanchez Bravo, estudiante de la Universidad Privada de Norte, de la carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales.

El motivo del presente documento es para informarle que estoy realizando la validación del instrumento de mi investigación, la cual tiene como título: "ANÁLISIS DE LA ANIMACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA LA CREACIÓN DE HISTORIAS QUE REFUERZAN LA IDENTIDAD PERUANA. CASO: CORTO ANIMADO "KANITO: LA PRIMERA BATALLA", LIMA, 2020". En ese sentido, solicito a usted, pueda validar los nueve ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad.

Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas del instrumento.

Antes de la evaluación, es necesario que complete algunos datos generales:

I. Datos Generales

Nombre y Apellido	Carlos Miguel Ruiz Coral		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de formación académica	Publicidad	Relaciones Públicas	
	Audiovisuales	Otro:	
Área de experiencia profesional	Publicidad	Relaciones Públicas	
	Audiovisuales	Otro:	
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a más

II. Breve explicación del constructo

Según Jensen, Ferrer y Ferrer (2006) en su trabajo de investigación Animación: Historia y Actualidad explican que la animación es una simulación de movimientos producida mediante imágenes que se crearon una por una y que al proyectarse sucesivamente una por una se brinda la ilusión de movimiento. Así entonces la animación supondría ser una ilusión óptica la cual se utiliza para la narración de historias y creación de personajes.

III. Criterio de Calificación

a. Relevancia

Se trata de evaluar la relevancia del ítem propuesto, para ello, considerar la siguiente tabla:

	Nada Relevante	Poco Relevante	Totalmente Relevante
	0	1	2
			3

b. Coherencia

Se trata de evaluar la relación entre la variable y las unidades temáticas (categorías) y entre las unidades temáticas (categorías) y sub unidades temáticas (sub categorías), y para ello, considerar la siguiente tabla:

	<i>Nada</i> Coherente	<i>Poco</i> Coherente	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente</i> Coherente
0	1	2	3	

c. Claridad

Se trata de evaluar si el ítem es entendible, claro y comprensible, para ello, considerar la siguiente tabla:

	<i>Nada</i> Claro	<i>Poco</i> Claro	<i>Claro</i>	<i>Totalmente</i> Claro
0	1	2	3	

IV. Evaluación del instrumento

Evaluación de las categorías de la variable (Animación)

N°	Categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2	3
1	Narrativa	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Arte Conceptual	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Motion Graphics	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Evaluación de las sub categorías

Narrativa

N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2	3
1	Estructura del guión	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Estructura de los personajes	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Temática del cortometraje	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Arte Conceptual

N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias			
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2	3
1	Diseño de personajes	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
2	Modelado	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
3	Composición escénica	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Motion Graphics

N°	Sub categorías	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2
1	Estirar y encoger	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
2	Exageración	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
3	Temporización	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Evaluación de los ítems

Estructura del guion

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3	0	1	2	3	0		1	2
1	Se puede identificar con claridad en la escena a que parte de la estructura del guion pertenece.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Estructura de los personajes

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2
1	En la escena se puede identificar las dimensiones física, psicológica y social de los personajes.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Temática del cortometraje

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2
1	En la escena se puede identificar si la temática es subjetiva, individual o personal.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Diseño de personajes

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2
1	En la escena el diseño de personajes es coherente con su personalidad y acciones	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

Modelado

N°	Ítems	Relevancia			Coherencia			Claridad			Sugerencias		
		0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th></th>	0	1	2	3 <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3 </th>	0		1	2
1	En la escena se puede identificar con claridad los procesos que componen el	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

modelado de los personajes.																				
-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Composición escénica

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena la composición escénica logra mantener el equilibrio visual.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Encoger y estirar

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena el principio de encoger y estirar ayuda a dar una sensación de inercia o velocidad, logrando un efecto dramático o cómico.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Exageración

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	Dentro de la composición de la escena hay un equilibrio en la forma en cómo están exagerados los objetos que no confunde ni intimida al espectador.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Timing

N°	Ítems	Relevancia	Coherencia	Claridad	Sugerencias
1	En la escena existe un buen manejo del timing que se evidencia en una equilibrada velocidad, intención y actuación.	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	

Luego, de haber revisado todas las categorías, sub categorías e ítems y si esta de acuerdo firme este documento.

Firma