

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ  
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN**



*Dinolandia*, una serie web animada para niños de 4 a 6 años, desde la perspectiva de las áreas de Dirección y Dirección de Arte

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE  
BACHILLER EN CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN CON  
MENCIÓN EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

**Presentado por:**

Espejo Centeno, Enrique Samir

Regalado Bravo, Isabu Arlim

**Asesora:**

Velazquez Nuñez, Sofia Alejandra

**2020**

**DINOLANDIA, UNA SERIE WEB ANIMADA PARA NIÑOS DE 4 A 6 AÑOS, DESDE  
LA PERSPECTIVA DE LAS ÁREAS DE DIRECCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTE**

**RESUMEN**

*Dinolandia* (2020) ha sido pensado como una propuesta de un capítulo piloto de serie web para niños(as) de entre los 4 y 6 años de edad, aquellos que se encuentran en una etapa pre-escolar y escolar. La temática elegida para el proyecto está basada en reforzar el valor de la amistad y tiene como personajes principales a tres niños dinosaurios. Esto con la finalidad de desarrollar las capacidades y habilidades cognitivas del infante, ya que existen diversos estudios psicológicos que explican que los dinosaurios son un factor beneficioso para el desarrollo cognitivo infantil. A parte de ello, la pasión por la animación y nuestra añoranza de haber visto dibujos animados en el cine y la televisión cuando éramos unos niños(as), ha sido otra motivación importante para este proyecto. Así, *Dinolandia* tiene como objetivo transmitir la importancia del compañerismo y la amistad, es decir, empezar a pensar en el prójimo y no solo en uno(a) mismo(a). Para ello, se busca contar la historia con una propuesta atractiva sonora y visual, tanto en el diseño de sus personajes y fondos, con la finalidad de atraer y captar la atención del infante. El proyecto piloto está pensado principalmente para ser emitido mediante la plataforma de *YouTube Kids*. A la vez, puede ser promovido en festivales, ser exhibido en instituciones educativas respetando los protocolos sanitarios y/o en mesas de conversación online con el equipo realizador. Si bien, se contó con un equipo de seis integrantes, la presente investigación solo será abordada desde la perspectiva de las áreas de Dirección y Dirección de Arte. Como producto audiovisual final se obtuvo un capítulo con una duración de ocho minutos aproximadamente, en el cual, a modo de conclusión, se busca reforzar la práctica e importancia del compañerismo con la finalidad de fomentar la educación de valores en nuestro público objetivo mediante un formato animado que es divertido, entretenido y educativo.

## ABSTRACT

*Dinolandia* (2020) has been designed as a proposal for a pilot chapter of a Web Series for children between 4 and 6 years of age, who are in a pre-school and school stage. The theme chosen for the project is based on reinforcing the value of friendship and its main characters are three dinosaur children. This in order to develop the cognitive abilities and skills of the infant, since there are various psychological studies that explain that dinosaurs are a beneficial factor for children's cognitive development. Apart from this, the passion for animation and our longing for having seen cartoons on film and television when we were children has been another important motivation for this project. Thus, *Dinolandia* aims to convey the importance of companionship and friendship, in other words, to begin to think about others and not only about oneself. For this, it seeks to tell the story with an attractive sound and visual proposal, both in the design of its characters and backgrounds, in order to attract and capture the attention of the infant. The pilot project is primarily intended to be broadcast through the YouTube Kids platform. At the same time, it can be promoted at festivals, exhibited in educational institutions respecting health protocols and/or in online conversations with the filmmaking team. Although there was a team of six members, this research will only be approached from the perspective of the Direction and Art Direction areas. As a final audiovisual product, a chapter with a duration of approximately eight minutes was obtained, in which, as a conclusion, it seeks to reinforce the practice and importance of companionship in order to promote the education of values in our target audience through an animated format which is fun, entertaining and educational.

## ÍNDICE

|  |    |
|--|----|
| 1. Objetivos del proyecto .....  | 01 |
| 2. Justificación o relevancia del proyecto .....                             | 01 |
| 3. Investigación.....  | 04 |
| 3.1. Tema, conceptos y estilos .....   | 05 |
| 3.2. Referencias estéticas.....  | 13 |
| 4. Estrategia comunicacional: análisis e identificación de la audiencia..... | 25 |
| 5. Realización .....   | 26 |
| 5.1. Dirección general .....   | 27 |
| 5.2. Sinopsis del proyecto audiovisual .....                                 | 29 |
| 5.3. Desarrollo del guion .....  | 29 |
| 5.3.1. Perfil de personajes .....  | 30 |
| 5.3.2. Descripción del universo .....  | 32 |
| 5.4. Dirección de arte .....   | 34 |
| 5.4.1. Diseño gráfico de los personajes .....                                | 34 |
| 5.4.2. Diseño gráfico de los fondos .....                                    | 43 |
| 5.4.3. Paleta de color .....   | 53 |
| 6. Sostenibilidad .....  | 57 |
| 6.1. Plan de distribución .....  | 57 |
| 7. Reflexiones finales.....  | 58 |
| 8. Referencias bibliográficas.....   | 62 |
| 9. Anexos .....  | 64 |
| 9.1. Anexo 1: Guion literario del proyecto.....                              | 64 |
| 9.2. Anexo 2: Perfil de personajes.....                                      | 71 |

## 1. OBJETIVOS DEL PROYECTO

Para el presente proyecto se tiene como base cuatro objetivos principales que parten específicamente desde la perspectiva del área de Dirección y Dirección de Arte. En ese sentido, en primer lugar, desde el área de Dirección se buscará transmitir, a partir de una narrativa basada en tres niños dinosaurios que conocen a un mago en forma de huevo y empiezan a vivir grandes aventuras, valores como la amistad y el compañerismo. En segundo lugar, se describirá cómo ha sido el proceso y el flujo de trabajo, en líneas generales, del equipo en torno a la realización de este capítulo piloto de serie web que será objeto de estudio del presente trabajo de investigación.

Desde la perspectiva del área de la Dirección de Arte, por un lado, se buscará explicar el desarrollo y ejecución tanto de las propuestas gráficas de los personajes y los escenarios realizados para la serie animada infantil. Por el otro lado, también se plantea comprender el porqué de la selección de determinados colores para la paleta general de la historia. Todo ello con la finalidad de desarrollar, fortalecer y contribuir en el desarrollo y formación creativa de los niños de 4 a 6 años de edad mediante el uso de colores y diseños específicos que motiven su curiosidad y sentido lúdico/creativo en su integración y armonía entre un mundo interno y externo, enriquecido de las impresiones y expresiones de los personajes de la serie *Dinolandia*.

## 2. JUSTIFICACIÓN O RELEVANCIA DEL PROYECTO

*Dinolandia* como piloto de serie web tiene como finalidad transmitir y educar, en cuanto a la formación de valores como el compañerismo y la amistad, a través de un contenido audiovisual que narra las vivencias de tres niños dinosaurios que viven en mundo mágico y que, un día,

conocen a un mago en forma de huevo que concede deseos. A partir de ello, empezarán a vivir grandes aventuras, en el cual aprenderán de la mano de su nuevo amigo mágico, Max.

El nombre de *Dinolandia* está basado en este mundo mágico de dinosaurios donde interactúa el personaje principal, Kike (6), con su hermano mayor Lucas (6), su amiga Mafe (6) y el mago Max (100). Estos personajes surgen de la libertad creativa e imaginaria de los miembros del equipo con la finalidad de contar, por medio de la animación por vectores en 2D, una historia que pueda generar cierto impacto en niños(as) entre los cuatro y seis años de edad, aquellos que se encuentran en una etapa pre-escolar y escolar, y tienen la necesidad de comenzar a interactuar con sus pares, de aprender a formar lazos de compañerismo y amistad (Psicoglobalia, 2016).

De acuerdo a Miriyam Durán (2019), los dibujos animados son un entretenimiento que mantiene a los infantes fascinados y les imponen determinadas costumbres y actitudes propias de los personajes que se logran proyectar en los distintos medios audiovisuales (p. 15). En la década de 1990, la GIAD (Grupo de Investigación y Asesoramiento Didáctico) expuso que los dibujos animados influyen directamente en el aspecto psicológico, social y escolar de un infante. No es hasta el año 1998 que en el Perú mediante diversos medios de comunicación los expertos en psicología señalaron que los programas infantiles emitidos hasta en esa época carecían no solo de contenidos educativos sino también de estimulación y/o motivación de habilidades y aprendizajes de valores.

Por esa razón, el equipo de *Dinolandia* busca contribuir, en cierta medida, al ámbito formativo y educativo de estos menores por medio de la narración y el formato audiovisual de los comúnmente denominados “dibujos animados”, los cuales recordamos con añoranza, pues mucho de nosotros hemos tenido contacto con ellos desde muy temprana edad. Lo que se busca como proyecto animado es que los infantes no se limiten en cuanto a su expresión cultural ni

creativa, ya sea estando dentro y fuera de su hogar mientras no se encuentre en su centro educativo.

En tanto a la narrativa y a la temática que esta aborda acerca de los dinosaurios, estos seres cuentan con un gran recibimiento por parte de los(as) niños(as), dado que llaman mucho su atención hasta el punto de memorizar sus nombres. Además, ellos(as) buscan conocer los alimentos que comen, los lugares donde solían estar o cuáles eran las particularidades de este tipo de animales. Todo ello, según la psicóloga y especialista, Gema Sánchez Cuevas, favorece a que el niño o la niña desarrolle un dominio conceptual en este tema concreto a partir de su interés. A la vez, de enfocarse en diferentes elementos que él o ella pueda observar y/o apreciar y que los aprendizajes que aprenda en torno a esta temática sean perdurables a lo largo del tiempo. De esta manera, estos procesos terminan resultando beneficiosos para su desarrollo cognitivo en adelante, por ejemplo (2019).

Se considera oportuno promover los conceptos en torno al compañerismo y la amistad justamente en esta etapa pre-escolar y escolar en la cual los niños y niñas comienzan a interactuar con sus pares y empiezan a aprender a formar lazos de compañerismo y amistad en cuanto a su desarrollo psico-social o socio-afectivo (Healthy Children, 2015). En ese sentido, el niño o la niña inicia en el aprendizaje escolar y social. El justo equilibrio entre esta fuerza dicotómica configura en él/ella su conciencia moral, a través de los prototipos ideales representados por sus padres y adultos significativos. Tal y como el reconocido psicólogo especializado en el campo del aprendizaje social, Albert Bandura, denomina como el proceso del “modelado” (Sabater, 2019).

Por otro lado, el uso del lenguaje posibilita la comunicación y el intercambio entre las personas. A parte de ello, permite la relación con otros mediante la expresión y comprensión de mensajes.

Es decir, es el instrumento mediador en la construcción de conocimientos. Por lo que desempeña también un papel fundamental para el desarrollo del niño(a) para que él o ella pueda adaptarse correctamente a su medio sociolingüístico (Castañeda, s.f.). En ese sentido, esto ayuda a entender mejor la relación que pueden tener los(as) niños(as) de esa edad con su entorno (padres, demás familiares, amigos, compañeros de clase, profesores, etc.) y cómo poder llegar a ellos, eficaz y eficientemente, a través de este producto audiovisual (capítulo piloto) que se propone y que se irá desarrollando a través de este presente trabajo de investigación.

### 3. INVESTIGACIÓN

El proyecto *Dinolandia* surgió gracias a que se tuvo en consideración distintos referentes visuales y narrativos que plantean determinados programas infantiles que se emiten por televisión o en una plataforma online en horarios matutinos y/o vespertinos. En estos formatos para infantes predominan los personajes/dibujos animados, la información musical y, en alguno de los casos, la construcción de un criterio de edificación, siendo este último uno de los puntos más importantes de un proyecto audiovisual animado que se dirige específicamente a los más pequeños de casa.

De acuerdo a Laurent Jullier (2006), el criterio de edificación, término que la autora acuña, se basa específicamente en dejar una lección al espectador, ya que él/ella puede aprender “sobre el cine, sobre sí mismo, sobre el autor, aprender por inadvertencia, o solamente saber que existe otro lugar, que el mundo es de esta manera o de la otra, que contiene cosas bonitas y espantosas” (p. 93). Gracias a la elaboración y, sobre todo, la finalidad de los proyectos audiovisuales - como series, películas, programas de televisión, cortometrajes, entre otros -, estos han logrado convertirse en un sistema de transmisor de ideologías, actitudes, normas y valores.

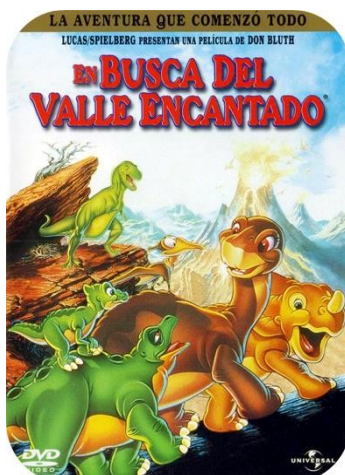


De esa manera, los programas infantiles pueden funcionar como un gran auxiliar en el desarrollo de los currículos transversales, gracias a los temas y/o contenidos que presenta y representa en la historia que van a narrar (Bustos, 2010, p. 2). Es importante resaltar que, si bien se habla de una enseñanza hacia un público infantil, este no solo reside en un campo educativo y/o académico, ya que también se puede rescatar, recolectar y reforzar múltiples lecciones, moralejas y valores que ayuden al desarrollo cognitivo, personal y social de los(as) niños(as).

### 3.1. TEMA, CONCEPTOS Y ESTILOS

Los productos audiovisuales que se han tenido como referentes principales para la ejecución del desarrollo de la temática principal que busca resaltar los valores como el compañerismo y la amistad, y construir un mundo de fantasía/mágico en el episodio piloto de *Dinolandia* son los siguientes:

#### a. PIE PEQUEÑO, EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO (1988):



*Pie Pequeño, en busca del valle encantado* es una película animada estadounidense que se estrenó en 1988. Su público objetivo son niños y niñas que se encuentran en una etapa pre-escolar y escolar que muestran un gran interés por la época de los dinosaurios. Del éxito de esta película, surgió, posteriormente, una franquicia en la que se hicieron un conjunto de películas homónimas y una serie de televisión. Esta está ambientada millones de años antes de la existencia del hombre: en la época de los dinosaurios.



Pie pequeño, en busca del valle encantado. (1988) [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SYFvSSgGkg8>

Este filme ha sido un gran referente para proponer la temática de los niños dinosaurios para el presente proyecto, así como también ha sido un punto de partida, en líneas generales, como un referente de la propuesta gráfica / visual de *Dinolandia*. Puesto que, los personajes principales (*Piecito, Cera, Patito y Petrie*), quienes son diferentes tipos de dinosaurio entre sí, viven diferentes aventuras tratando de permanecer siempre unidos y conservar su amistad a pesar de todo lo que pueda ocurrir. Lo cual, también, ha sido un buen punto de partida para empezar a crear el universo y el perfil de los personajes de *Dinolandia*.

**b. DRAGON TALES (1999 - 2005):**

*Dragon Tales* es una serie estadounidense - canadiense en formato de animación. Fue transmitida desde un inicio en los canales *PBS Kids* (Estados Unidos) y *CBC Televisión* (Canadá). Su público objetivo son los más pequeños de casa, quienes se encuentran en una etapa pre-escolar y escolar. La historia se basa en dos hermanos, *Emmy* (6) y *Max* (4), quienes después de haberse mudado descubren en su nueva casa una escama mágica y que tras decir una frase mágica los transporta a la tierra de los dragones, cuyo mundo está habitado por personajes míticos con forma de dragones, quienes se volverán sus nuevos amigos gracias a los momentos que comparten.







Dragon Tales. (2019). All together now [imagen]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=o2E-b\\_TMdZg&feature=emb\\_title&ab\\_channel=DragonTales](https://www.youtube.com/watch?v=o2E-b_TMdZg&feature=emb_title&ab_channel=DragonTales)

Esta serie animada es una gran referencia para el proyecto *Dinolandia*, pues la temática de su historia gira en torno a personajes que se desenvuelven en un mundo mágico. La magia se ha convertido en un concepto clave en la construcción del relato del capítulo piloto y de la serie web, en general, en tanto las acciones, principalmente, realizadas por el personaje de Max, un mago en forma de huevo, quien realiza hechizos mediante el uso de su varita mágica.

A parte de ello, también se busca rescatar la importancia del compañerismo y la amistad para superar cualquier problema, sin tener como máximo apoyo un acto mágico. El personaje de Quetzal en *Dragon Tales*, el dragón más viejo y sabio, ha sido de gran apoyo para perfilar un poco la personalidad del mago Max, pues él no busca resolver directamente los problemas de sus amigos, sino los aconseja para que ellos aprendan por sí mismos mediante el acto de sus propias acciones y, sobre todo, decisiones.



Dragon Tales. (2019). La fiesta sorpresa [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vESuzb6SSIE>

c. DOCTORA JUGUETES (2012 -2015):



La *Doctora Juguetes* es una serie, en formato de animación, de origen irlandés y estadounidense que está dirigida especialmente a niños y niñas que se encuentran en una etapa escolar. La historia narra sobre las aventuras de Dottie “Doc”, quien es una niña de seis años que cuida de sus peluches y juguetes en su casa de juegos. Cuando ella se pone el estetoscopio, el ambiente se transforma en un mundo mágico, en la cual sus peluches y juguetes cobran vida y pueden interactuar directamente con ella.



Doctora juguetes. (2020). Cógido con las manos en los arándanos [imagen]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=rhE16Je5oXc&ab\\_channel=DisneyJuniorEspa%C3%B1a](https://www.youtube.com/watch?v=rhE16Je5oXc&ab_channel=DisneyJuniorEspa%C3%B1a)

En cuanto a lo que puede servir como referencia para la serie web *Dinolandia* es el mundo de fantasía que se construye en su narración tanto visual y narrativo. La fantasía al ser la trama principal de la historia permite dar una idea de cómo Max puede crear un ambiente mágico en la isla de Dinolandia, más allá de los efectos con brillo.

Además, la comunicación que mantiene Dottie “Doc” McStuffins con sus juguetes, gracias al estetoscopio mágico que le regaló su abuela, permite también educar al infante sobre determinados quehaceres de casa y/o enseñanzas básicas de aseo y vida mediante una relación de doctor (Dottie) / paciente (peluches y juguetes), en el cual se emplea una conversación sencilla sin recurrir a palabras técnicas. Por ello, la idea de desarrollar un mundo de imaginación, libertad y creatividad es un buen punto de partida para ser concebida y concretada en *Dinolandia*.

#### **d. PAW PATROL (1999 - 2020):**



*Paw Patrol* es una serie animada canadiense de aventura y comedia que empezó a ser emitida por el canal de televisión *Nickelodeon* (Estados Unidos) y la cadena *TVOntario* (Canadá). Su

público objetivo son niños y niñas entre los cinco y diez años de edad, quienes se verán inmersos en divertidas aventuras de ocho cachorros junto con Ryder, un chico apasionado de la tecnología de diez años, quienes buscan rescatar y salvar a quien se encuentre en peligro en cada episodio.



Paw Patrol. (2020). Lerne mit den Paw Patrol [imagen]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=xqajQnJSO08&ab\\_channel=NickJr](https://www.youtube.com/watch?v=xqajQnJSO08&ab_channel=NickJr).

Esta serie ha sido otro gran referente para el desarrollo narrativo del primer episodio de *Dinolandia*, puesto que, en cada capítulo, desarrolla una aventura diferente. Los retos que se plantean se realizan desde el comienzo del día y los protagonistas se unen para enfrentar los problemas y terminar salvando el día. Asimismo, *Paw Patrol* también ha logrado ser una excelente referencia en el aspecto sonoro, específicamente, pues la composición musical de su *jingle*, aquel que es usado en el *opening* o *intro*, ha logrado darnos un gran bosquejo sobre los ritmos musicales que queremos obtener para el piloto de la serie *Dinolandia*.

#### e. CHICO BON BON (2020):





*Chico Bon Bon* es una serie de televisión web animada y educativa de origen británico - irlandesa que se emite por la plataforma streaming Netflix. Su público objetivo son niños en etapa pre-escolar, quienes aprenderán cómo funciona el mundo de una manera muy divertida. La historia está ambientada en Blunderbug y gira en torno a su personaje principal, Chico Bon Bon, y sus amigos el ratón Tiny, el elefante Clark y el gato temerario Rainbow Thunder, quienes intentan resolver sus problemas mediante conceptos STEM. Así, el eje central de su historia se encuentra en el uso de la tecnología.



Chico Bon Bon. (2020). Ladrón de helados [imagen]



De la misma manera que la serie *Paw Patrol*, en el desarrollo de su narrativa se muestran una serie de retos tecnológicos al comienzo del día, en el cual su protagonista, el Chico Bon Bon, se enfrenta junto con sus amigos y terminan salvando el día, pero eso no es solo lo interesante dentro de la serie, pues si bien se resuelven problemas en compañerismo, los personajes mismos también buscan explicar mediante palabras muy sencillas cómo pudo haber surgido el problema y, además, cómo podría solucionarse aplicando la ciencia/tecnología. Con respecto a ello, *Dinolandia* toma como referente de esta serie la forma en la que ha sido desarrollada la estructura narrativa para contar las historias y las aventuras que vive su personaje principal en conjunto con sus amigos. Si bien, el proyecto piloto no busca tratar temas tecnológicos, sí pretende reforzar la idea de la enseñanza mediante un compañerismo.

### 3.2. REFERENCIAS ESTÉTICAS

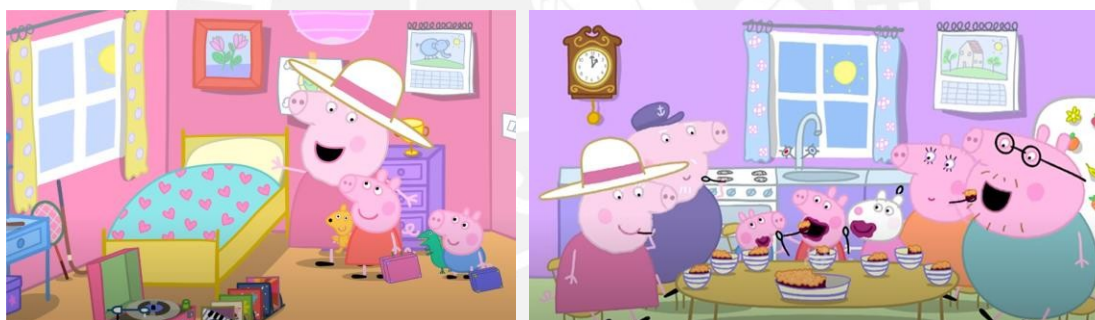
En cuanto a los referentes estéticos, los productos audiovisuales que se han tenido como referencia principal para la ejecución de los diseños de personajes y fondos de espacios, en cuanto a forma, proporciones, estilos y colores, son los siguientes:

#### a. PEPPA PIG (2004 - 2020):



Esta es una serie de televisión británica para niños de pre-escolar. Está dirigida y producida por Astley Baker Davies, un estudio de animación con sede en Londres, Inglaterra. La serie tiene como protagonista una cerdita pre-escolar antropomorfa llamada Peppa, quien aprende lecciones nuevas todos los días mientras se divierte con su familia y amigos.

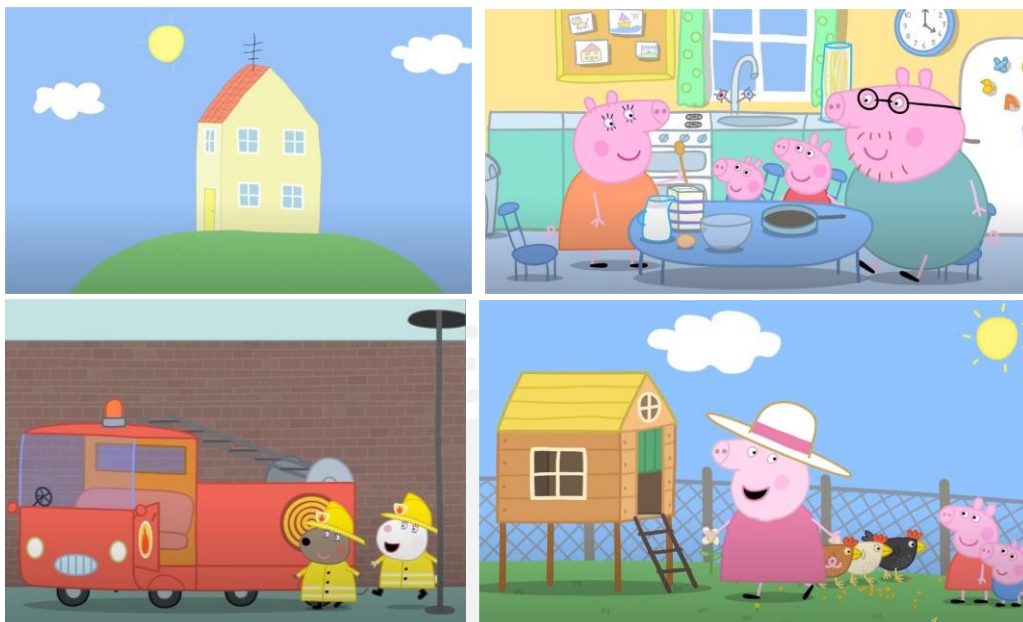
Uno de los esbozos que ha brindado *Peppa Pig* a *Dinolandia* es que esta serie ha permitido dar una idea al proyecto de cómo deberían desarrollarse el diseño de sus personajes, ya que los cerditos de la serie son antropomorfos, es decir, estos cuenta con características y cualidades humanas, lo cual permite que puedan realizar varias acciones que los animales en sí por sus patas no podrían hacerlo, como sujetar cosas, apoyarse, entre otros.



Peppa Pig. (2020). Cocinando con Peppa [imagen]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=8VegtX0gybI&ab\\_channel=PeppaPigEspa%C3%B1olLatino-CanalOficial](https://www.youtube.com/watch?v=8VegtX0gybI&ab_channel=PeppaPigEspa%C3%B1olLatino-CanalOficial)

Además de ello, la distribución de los elementos de sus rostros - los dos ojos situados en una cara que da la sensación de que mira hacia un lado-, ha sido un factor resaltante en conjunto con sus planos de fondos frontales sin perspectivas. Estas dos características han sido de gran utilidad, ya que permitían disminuir planos de dibujo y ahorrar tiempo en la ejecución de varios espacios mirados desde diversas perspectivas. Si bien, los fondos de *Peppa Pig* tienen un diseño simplista, es decir, está formado por líneas y colores sólidos sin sombras, no es lo que se busca

retratar en *Dinolandia*, sino solo la forma de composición de sus planos y espacios, obviando la estética, en tanto a color y diseño.



Peppa Pig. (2020). Cocinando con Peppa [imagen]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=8VegtX0gybI&ab\\_channel=PeppaPigEspa%C3%B1olLatino-CanalOficial](https://www.youtube.com/watch?v=8VegtX0gybI&ab_channel=PeppaPigEspa%C3%B1olLatino-CanalOficial)

#### b. APRENDE CON EDDIE (2016 - 2020):



*Aprende con Eddie* es una serie animada española que se emite semanalmente en el canal de *YouTube* del mismo nombre. Esta está dirigida a un público infantil pre-escolar y escolar que se encuentra en un proceso de aprendizaje mediante técnicas muy didácticas. La serie tiene

como protagonista a un pequeño dinosaurio anaranjado, Eddie, que siempre está metido en problemas y que con ayuda de su amigo el narrador logra poder resolver sus inconvenientes.

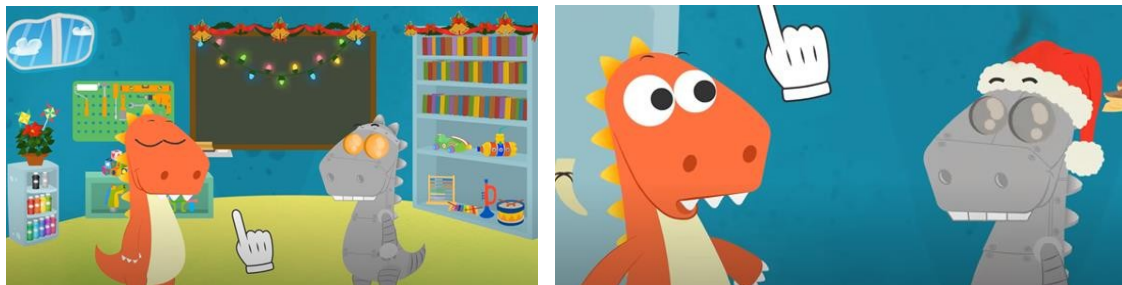
Lo que se rescató de esta serie en particular es la gestualidad que tiene el protagonista, Eddie, para poder expresar sus diversas emociones. El dinosaurio cuenta con dos ojos grandes que reflejan de la forma más sincera lo que Eddie busca transmitir lo que no puede mediante las palabras. Además de ello, las cejas si bien son muy delineadas y pequeñas logran complementar el sentir del momento (emocionado, enojado, nervioso, entre otros). En conjunto con esos detalles, la posición de los dientes -sumándolo con sus dos grandes ojos y pequeñas cejas- también sirvieron como referente para la realización de los personajes de *Dinolandia*.



Aprende con Eddie. (2020). Aprende a cuidar a Eddie, el dinosaurio [imagen]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=H7P71IVheoQ&ab\\_channel=AprendeconEDDIE-Eldinosauriotravieso](https://www.youtube.com/watch?v=H7P71IVheoQ&ab_channel=AprendeconEDDIE-Eldinosauriotravieso)

Finalmente, el diseño de uno de sus personajes que se presentó en uno de sus capítulos sirvió de inspiración para desarrollar el bosquejo del Robotdino TX-4 de Kike. Si bien este no cuenta con un resorte incrustado dentro del cuerpo, logra dar una gran referencia de cómo sería un

robot en forma de dinosaurio cuya apariencia física tiene como característica el formato de un ser humanoide.



Aprende con Eddie. (2020). Eddie construye un robot amigo [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0IQSBUubBS4>

**c. MY LITTLE PONY: FRIENDSHIP IS MAGIC (2010 - 2019):**



*My little pony* es considerada una serie de televisión de fantasía canadiense - norteamericana, cuyo público objetivo se encuentra entre los cinco y diez años de edad. Sin embargo, la serie se hizo muy popular en Internet, lo que ocasionó que se creara una comunidad de fandom que logró unir personas de diferentes culturas y edades. El programa trata sobre un pony antropomórfico, Twilight Sparkle, quien junto a su mentora, la princesa Celestia, logra aprender



sobre el concepto de la amistad junto a sus nuevos amigos de la ciudad Ponyville: Applejack, Rarity, Rainbow, Dash y Pinkie Pie, quienes representan una faceta diferente de la amistad.

Uno de los referentes que ha brindado *My little pony* al proyecto es el uso de sus efectos de magia, en cuestión de estética, los cuales buscan resaltar llamativamente, ya sea mediante brillos o colores muy llamativos, la presencia de qué va a ocurrir o presenciarse algo sobrenatural. Al igual que esto, los efectos para representar el polvo con un humo que se desplaza con cierta transparencia o un estrellato con estrellas pequeñas y rayas delgadas que brincan sobre el personaje, resaltando el estado en el que se encuentra al haber recibido la acción, son otras opciones que se han tomado en cuenta para la ejecución de los procesos de magia y enfatización de emociones y/o acciones que se desarrollará en las historias de *Dinolandia*.



My little pony. (2020). Pinkie Pie's babysitting nightmare [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iehGXjojuvM>

En segundo lugar, sus personajes también han servido para dar un gran bosquejo sobre cómo debería ser tratado estéticamente los dinosaurios de *Dinolandia*. Si bien los ponys de la serie son considerados como seres antropomórficos, esto no es lo que se ha tomado en cuenta para

el proyecto -como sí lo fueron *Peppa Pig* y *Aprende con Eddie*- sino sus formas corporales, trabajadas mediante figuras geométricas básicas (círculos y rectángulos en mayoría), los cuales hacen que el proceso de dibujo sea mucho más sencillo y rápido de crear; los colores empleados tanto en sus fondos, espacios y personajes; y la emocionalidad que reflejan los ponys mediante la forma en la que están ilustrados sus ojos e iris.



My little pony. (2015). Applejack character [imagen]. Recuperado de <https://mlp.fandom.com/es/wiki/Applejack#Terrestre>



Twilight Sparkle, Applejack, Fluttershy, Rainbow Dash (en orden respectivo)

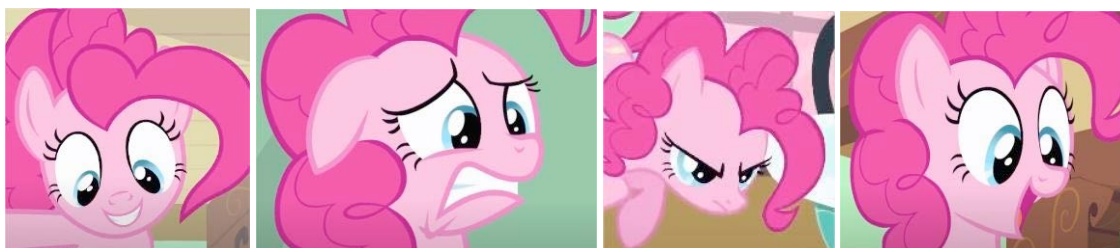
A comparación de *Aprende con Eddie*, los ojos de los ponys cuentan con muchos más detalles, ya que no solo está conformado por una esclerótica, una pupila y un iris -como en el caso de Eddie-, sino también por unos pequeños brillos blancos singulares que adornan el iris principal para brindarle cierto rasgo kawaii a los personajes. He allí la razón por la que todos los ponys tienen gesticulaciones demasiado tiernas: sus enormes ojos transmiten mejor sus sentimientos

con respecto a todos los elementos que componen su rostro en sí, hablando específicamente de la nariz y la boca.



My little pony. (2015). Storyboard about Applejack character [imagen]. Recuperado de <https://mlp.fandom.com/es/wiki/Applejack#Terrestre>

Además de ello, el lenguaje corporal de sus ojos es reforzado por cejas un poco más delineadas y gruesas que las que tiene Eddie. La idea de poder personificar los rostros de los dinosaurios de *Dinolandia* era encontrar un balance intermedio entre los procesos de síntesis de ilustración que aplican ambas series en sus trabajos con la finalidad de no perder este rico lenguaje visual de los ojos -un rasgo muy característico de los dibujos animados- sin tener que recurrir a las complejidades que requiere ilustrar un ojo humano más real.

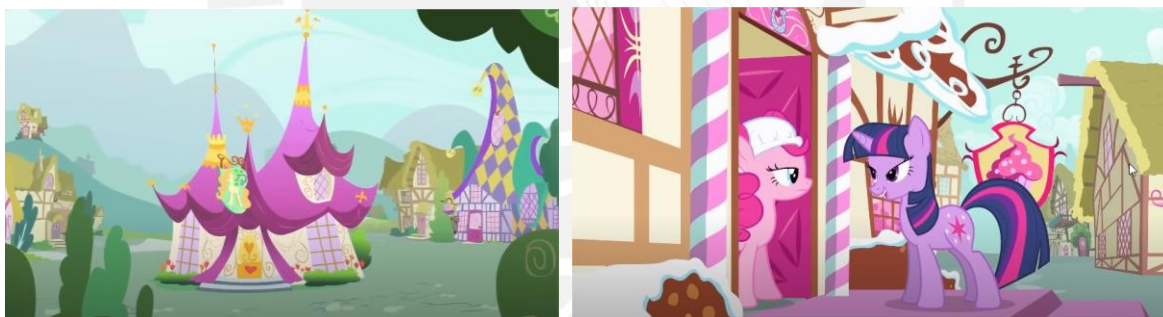




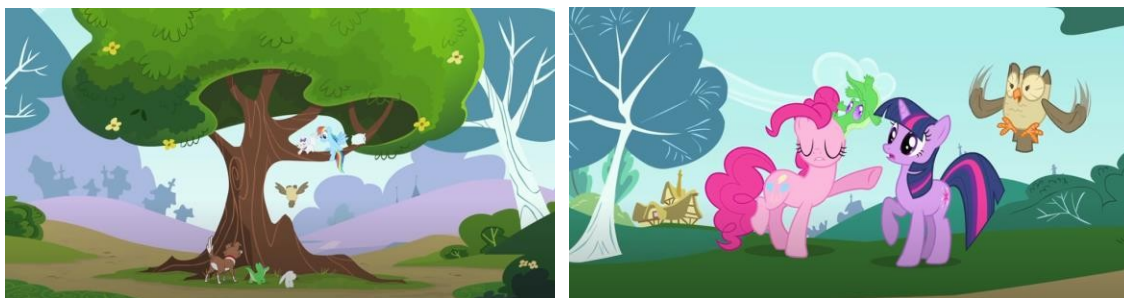


My little pony. (2020). Pinkie Pie's babysitting nightmare [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iehGXjojuvM>

En tercer lugar, la estética de sus espacios ha servido para desarrollar grandes bosquejos de los ambientes que habitan en la isla de Dinolandia. Si bien, las ilustraciones de los espacios que trabaja la serie *My little pony* cuenta con grandes profundidades de campo y, en algunos otros casos, con perspectivas muy pronunciadas, lo que realmente se rescata de ella son sus paletas de colores y los detalles que tienen los elementos que adornan el espacio como el uso de las sombras en determinados lugares para que puedan despegar, en parte, a sus personajes de los fondos.



My little pony. (2020). Pinkie Pie's babysitting nightmare [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iehGXjojuvM>



My little pony. (2020). Que gane la mejor mascota [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YccFOdZLWtk>

Finalmente, otra referencia ha sido el diseño de sus fondos mágicos, los cuales sirven para poder separar al personaje del ambiente con el que se relaciona, debido a que se busca resaltar una acción en particular, trasladarlo(a) a un mundo onírico o hacer énfasis a una emoción específica como la alegría, la victoria, el desagrado, el enojo, entre otros. Es muy importante reconocer que, si bien la mayoría de sus fondos están trazados con líneas muy largas y puntiagudas, estas no expresan lo mismo. Por ello, existen diferentes variaciones en torno a sus grosores, movimientos y colores para poder complementar lo que el director busca expresar mediante la escena.



My little pony. (2020). Pinkie Pie's babysitting nightmare [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iehGXjojuvM>



My little pony. (2020). Halloween Spooky moments special [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9ue8DD2xPpk>

**d. OM NOM STORIES (2011 - 2019):**



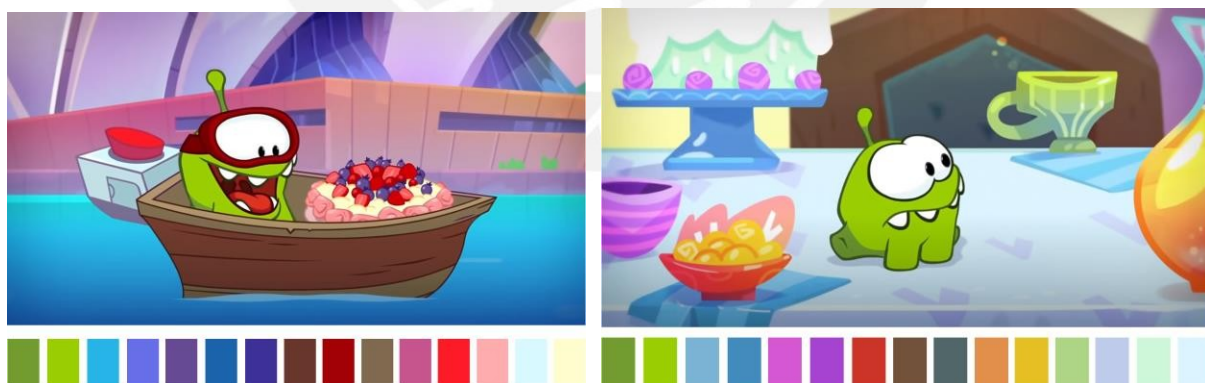
Esta es una serie animada rusa que se emite semanalmente en el canal de YouTube del mismo nombre. *Om nom stories* está dirigida a un público infantil que se encuentran en una etapa pre-escolar y escolar. La serie tiene como protagonista al goloso Om Nom, quien deambula por el mundo mientras come muchos dulces e intenta cumplir sus sueños.

A parte de tener en cuenta los fondos mágicos de *My little pony*, *Om nom stories* brinda más referencias visuales para trabajar este tipo de planos: formatos mucho más estrellados, brillosos, circulares y desenfocados. La variedad de fondos mágicos dentro de la serie vuelve más atractivo al producto audiovisual no solo en cuestión de estética sino también de narración, ya que estos formatos permiten reconocer claramente al espectador cuando se está entrando a un mundo onírico o se está poniendo relevancia a una acción u objeto importante dentro de la historia.



On Nom stories. (2020). Cooking recipe [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DxmVPSS2Jt0>

En conjunto con los fondos, las paletas de colores que maneja la serie son sumamente atractivas estéticamente, puesto que recurre a colores demasiado llamativos - en especial, su personaje que es un verde limón resaltante- que captan rápidamente la atención del espectador. Si bien la saturación de colores puede ser un gran problema, los ambientes en los cuales se relaciona su personaje principal son de tonos suaves, puesto que el objetivo debe ser resaltar al personaje dentro de estos espacios. Por esa razón, los personajes de *Dinolandia* buscan ser atractivos tanto en diseño y color para que no pasen desapercibidos frente a la audiencia infantil. A la vez, los ambientes buscan ser colores complementarios que manejen sombras y tonos diferentes a los dinosaurios de la historia como es en el caso de *Om Nom stories*.



On Nom stories. (2020). Cooking recipe [imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DxmVPSS2Jt0>

#### **4. ESTRATEGIA COMUNICACIONAL: ANÁLISIS E IDENTIFICACIÓN DE LA AUDIENCIA**

Durante décadas, el género de la animación ha revolucionado el mundo gracias a la sensación que provoca el movimiento de imágenes, dibujos u objetos inanimados a sus espectadores, en especial, a su público infantil (Martín, 2009, p. 2). Así, la animación es considerado un formato, hoy en día, muy utilizado en los diferentes medios, plataformas y productos audiovisuales del mercado. Además, la animación ha sido la técnica adaptada que ha aportado a la narratividad audiovisual de muchos dibujos animados a lo largo del tiempo (Wideo).

Estos dibujos animados son consumidos, por lo general, por los más pequeños del hogar. De esa manera, el proyecto *Dinolandia* busca apostar por dicho público en específico: ante la necesidad y el interés de fomentar la práctica de valores de niños y niñas desde que ingresan al sistema educativo (etapas pre-escolar y escolar) para que puedan ser formados en el aspecto del aprendizaje progresivo e integral y aprendan a tomar conciencia sobre su rol como individuos y de su interacción con su entorno (Rodríguez del Solar, 2012).

Es así que el público objetivo pensado para el capítulo piloto es niños y niñas entre los cuatro y seis años de edad. En la actualidad, ellos desde la etapa pre-escolar y escolar ya hacen uso de aparatos tecnológicos como *tablets*, computadoras o celulares para consumir todo tipo de contenido que les interese. Por esa razón, es recomendable que los padres y madres de familia de estos menores los acompañen en todo momento pues el tipo de contenido que pueden consumir sus niños puede llegar a no regular sus sentimientos de la manera correcta, así como dificultar su interacción con otros niños, su socialización y el control de sus impulsos (Guía Infantil, 2018).



En ese sentido, *YouTube Kids*, que es una subdivisión de la plataforma *YouTube*, es el espacio ideal en el que se podría difundir el presente proyecto. Dado que es una aplicación pensada para los más pequeños del hogar, creada con la finalidad de ofrecer un entorno seguro para que los menores puedan hacer uso y navegar por sí mismos de manera divertida y fácil. De la misma manera, ayuda a los padres a sentirse más seguros del contenido que consumen sus hijos, debido a la combinación de filtros automáticos diseñados por dicha aplicación y a un conjunto de controles parentales para que los adultos puedan personalizar en base a la experiencia individual de los(as) niños(as) que tienen a su cargo.

Además, *YouTube Kids* ofrece la posibilidad de decidir el contenido que ellos verán, bloquear vídeos y canales, y configurar un temporizador para controlar el tiempo de uso. De esa forma, se generará un espacio, en la cual los padres hablen con sus hijos para que aprendan a tomar decisiones inteligentes en línea sobre lo que ven y puedan inculcarles hábitos digitales saludables (YouTube Kids, s.f.). Por lo que se podría considerar también a los padres y a las madres de familia de estos menores también como un público indirecto para nuestro proyecto. Puesto que, ellos pueden contribuir y ayudar a mantener el interés y la curiosidad de sus hijos e hijas, así como a favorecer el tiempo, los recursos y los espacios para que ellos mismos puedan seguir indagando sobre todo aquello que les atrae y les llama la atención (Sánchez, 2019).

Finalmente, cabe recalcar que los padres y madres también realizan y cumplen un papel importante dentro de la formación de sus hijos e hijas, como, a la vez, aportan a la construcción de vínculos mucho más estrechos y cercanos con sus pequeños promoviendo su desarrollo cognitivo, integral y social.

## **5. REALIZACIÓN**

A continuación, se desarrollará los cuatro objetivos planteados en esta investigación desde las áreas mencionadas, Dirección General y Dirección de Arte.

### 5.1. DIRECCIÓN GENERAL

El equipo que integró el proyecto *Dinolandia* está conformado por seis estudiantes del curso “Proyecto de Comunicación Audiovisual”, quienes han asumido los siguientes cargos:

Dirección: Enrique Espejo Centeno y Carlos Llanos Ayala

[enrique.espejo@pucp.pe](mailto:enrique.espejo@pucp.pe) / [a20141662@pucp.edu.pe](mailto:a20141662@pucp.edu.pe)

Producción: Melanie Culquicondor Curi

[melanie.culquicondor@pucp.pe](mailto:melanie.culquicondor@pucp.pe)

Dirección de Arte: Isabu Regalado Bravo

[aregalado@pucp.pe](mailto:aregalado@pucp.pe)

Dirección de Sonido: David Toranzo Chumbes

[a20143109@pucp.pe](mailto:a20143109@pucp.pe)

Edición: Melisa Salas Suarez

[melisa.salas@pucp.pe](mailto:melisa.salas@pucp.pe)

Al conformarse el grupo, se optó por crear la dinámica de la co-dirección general, debido a que ambos co-directores han venido trabajando la idea desde antes de que empiece el presente ciclo académico 2020-2. En ese sentido, apostando por realizar en un principio una animación con el formato 3D, pero luego tomando en cuenta las limitaciones de su producción para lo que restaba del semestre, se decidió cambiar el formato al de una animación realizada por vectores (2D), el cual resultaba mucho más amigable y dinámico. La propuesta de la dirección fue canalizar las opiniones de cada uno de los miembros para llegar a un consenso colectivo ante esta difícil decisión, debido al flujo de trabajo que ya se venía teniendo hasta ese entonces y en cuenta a los plazos establecidos dados por el curso.

La dirección, además, ha tenido un papel importante dentro de todo el proceso, desde la conformación de los integrantes hasta la propuesta final del capítulo piloto de la serie y de la carpeta de producción. Para ello, se ha promovido un diálogo y un espacio abierto a las propuestas, los comentarios, los cuestionamientos y las críticas de cada uno(a) de los integrantes del equipo. Asimismo, se ha estado al tanto de cada avance y proceso que implicaba el desarrollo del proyecto como las etapas de trabajo de pre-producción, producción y post-producción. Es decir, los trabajos evaluados fueron: la idea o concepción inicial, la construcción de la sinopsis, la escaleta y el guion, pasando después por la supervisión de la animación en cuanto a su producción, su propuesta visual, su diseño sonoro y su post-producción de audio y video; y, finalmente, la elaboración de una carpeta de producción que resuma todo el proceso mencionado anteriormente.

Desde el área, los co-directores nos sentimos orgullosos y agradecidos a cada uno(a) de nuestros miembros por su ardua y constante labor, motivación y por su compromiso de concretar este proyecto y más aún por hacerlo posible. Si bien se han experimentado varias dificultades, principalmente coyunturales, desde lo político, económico y sanitario, se ha logrado realizar un trabajo eficaz y eficiente que ha tenido como resultado un capítulo piloto que apuesta por



reforzar la práctica de valores como el compañerismo y la amistad, siempre pensado en los más pequeños del hogar. Finalmente, nos sentimos muy satisfechos y agradecidos con el proyecto y, sobre todo, por haber tenido esta gran experiencia junto con grandes futuros profesionales audiovisuales del medio.

## **5.2. SINOPSIS DEL PROYECTO**

KIKE (4), un niño dinosaurio muy extrovertido y juguetón, LUCAS (6), un niño dinosaurio inteligente y apasionado por las plantas, y MAFE (5), una niña dinosaurio aventurera y curiosa, conocen inesperadamente a MAX, un mago en forma de huevo, quien estuvo enterrado casi cien años. Max, en un acto de agradecimiento, les ofrece a ellos brindarles un solo deseo. En un acto de impulsividad, Kike quiere pedir un Robotdino TX-4, mientras que su hermano Lucas y su amiga Mafe se niegan. Los tres niños forcejean, y Lucas y Mafe caen a un hueco profundo, pero Kike no. Kike vuelve a pedir el Robotdino TX-4 y Max, quien no está de acuerdo del todo, se lo concede. Después de jugar con su juguete, Kike se da cuenta que está solo y necesita a sus amigos. Kike toma a su Robotdino TX-4 y ayuda a salir a Lucas y a Mafe del hueco. Al salir, el juguete se rompe. Kike se entristece, pero comprende que lo más importante es tener a sus amigos cerca. Finalmente, Kike, Lucas, Mafe y Max juegan felices juntos en el bosque de Dinolandia.

## **5.3. DESARROLLO DEL GUIÓN**

El desarrollo del guion se puede observar con más detalle en el Anexo 1.

### 5.3.1. PERFIL DE PERSONAJES

El perfil de los cuatro personajes de la serie se desarrolló siguiendo un esquema de veintitrés preguntas específicas que ayudaron a moldear la personalidad física, psicológica y social de cada uno de ellos. A continuación, se pasará a detallar de manera resumida una breve biografía de cada uno(a). Además de ello, se adjuntará los cuatro esquemas desarrollados en el Anexo 2 para brindar una mayor información sobre la ficha de cada personaje.

#### a. KIKE:



Kike es un niño apatosaurus de cuatro años de edad. Él es el hermano menor de Lucas. Su mayor afición es realizar actividades físicas al aire libre como correr, jugar las chapadas, entre otros. Kike es el más veloz entre sus amigos, quienes siempre lo consideran para hacer equipos de juegos. Además de ello, él es muy alegre y parlanchín. En algunas ocasiones, es muy impulsivo: realiza y/o dice lo primero que piensa sin analizar antes las

consecuencias que podrían traer sus actos. Lo que más le disgusta es que su hermano mayor, Lucas, no considere, en varias ocasiones, sus ideas y le diga qué hacer.

#### b. LUCAS:



Lucas es un apatosaurus de seis años de edad. Es el hermano mayor de Kike. Le apasiona la botánica, ya que es un hobby que comparte con su padre. Además, le gusta leer e investigar sobre los distintos tipos de plantas y entre otros temas que estén ligados a la botánica en general. En sus tiempos libres, ama coleccionar plantas y flores para clasificarlas en su herbario. A parte de ello,

le gusta los juegos lógicos como los acertijos, el ajedrez y las rompecabezas. Su mayor debilidad es su tendencia a ser perfeccionista. Por ello, en algunas ocasiones, él teme mucho que las cosas no salgan como él espera o que no pueda tener control sobre ellas.

**c. MAFE:**



Mafe es un tiranosaurio de cinco años. Es la amiga y vecina de Lucas y Kike. Ella tiene una afición por las aventuras. Por esa razón, le gusta explorar su entorno y conocer nuevos lugares. Este gusto lo tiene gracias a su mamá que fue aventurera y desde niña le contaba

demasiadas historias. Gracias a su gran curiosidad, en algunas ocasiones, ha logrado obtener algunos problemas con los demás. Además de ello, Mafe no sabe comunicar muy bien sus emociones. Por eso, puede aparentar ser dura por fuera, pero por dentro es alguien muy sensible.

**d. MAX:**

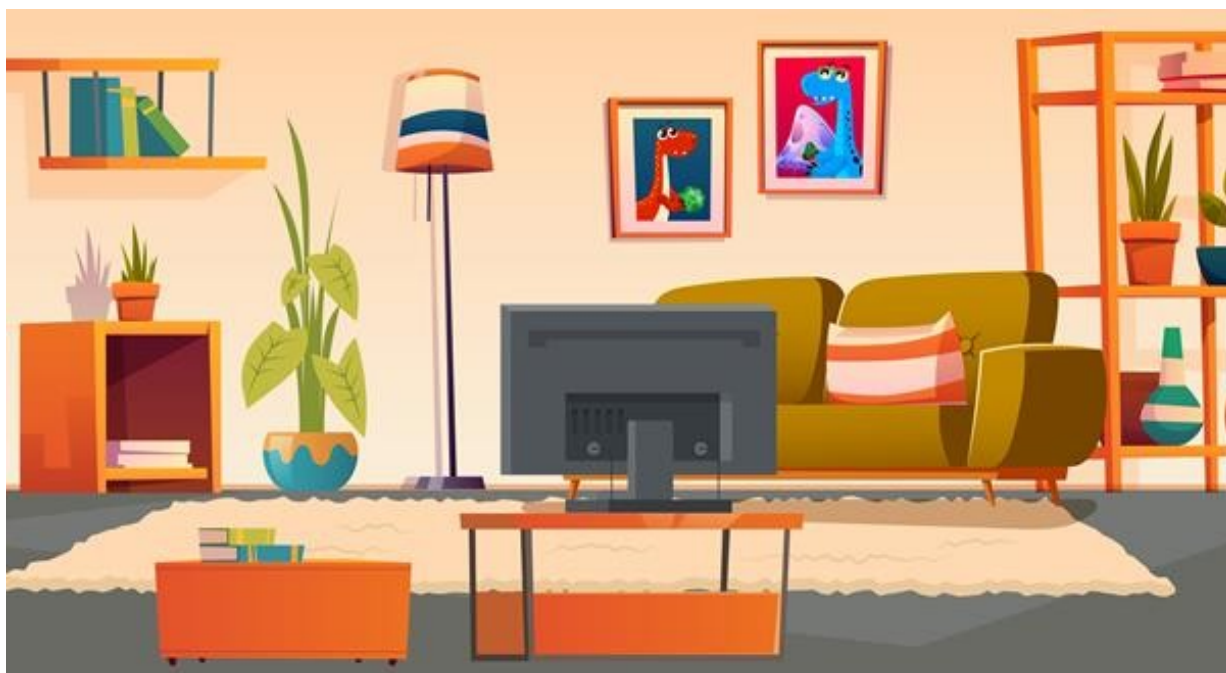


Max era un tiranosaurio rex que debido a un mal hechizo que él realizó se convirtió en un mago en forma de huevo que, en la actualidad, tiene aproximadamente unos cien años de edad. Él estuvo enterrado por mucho tiempo en el subsuelo de Dinolandia hasta que Kike lo encuentra y lo salva. Siempre viste su sombrero con pluma en forma de llama, su varita mágica y su cinturón lleno de pócimas. Le encantan las gemas para realizar hechizos y le gusta ayudar y aconsejar a sus amigos. Su mayor miedo es quedarse con menos maná de lo que ya tiene. Max es muy perseverante, aunque casi todo le salga mal o le suceda lo que él no espera o quiere.

### **5.3.2. DESCRIPCIÓN DEL UNIVERSO**

El capítulo piloto de la serie web está desarrollado en un universo cuyos personajes son tres niños dinosaurios y un mago en forma de huevo. Los espacios y/o escenas en los que se relacionan y las cuales gira todo el capítulo piloto de la historia son específicamente dos: la sala de la casa de Kike y Lucas y el bosque de Dinolandia.

En la casa de los dos hermanos siempre se hallarán cuadros familiares, libros y plantas. Puesto que, la madre de ellos, Lucía, es maestra en el colegio en el que ellos estudian, y su padre, Luis, es doctor con una gran pasión hacia la botánica, especialmente, las plantas medicinales.



Por otro lado, en el bosque de *Dinolandia* habitan dinosaurios de diferentes especies que conviven armónicamente en la isla, ya sea en su parque recreativo, el cual se encuentra cerca a la casa de huevo de Kike y Lucas, o en el campo lleno de árboles y vegetación. En la zona de juegos se halla un columpio, un cohete y un tira manos. En cambio, en el sitio de vegetación no solo se puede ver plantas o árboles sino también un campo amplio para excavar y correr libremente.

*Zona recreativa:*



*Zona de vegetación y excavación:*



#### **5.4. DIRECCIÓN DE ARTE**

Para el desarrollo del proceso de la dirección de arte se ha tenido en cuenta tres puntos muy importantes: el diseño estético de los personajes, el diseño estético de los fondos ambientales y la paleta de colores de la historia. De esa forma, se explicará a continuación detalladamente cuáles fueron los procesos de esos tres puntos mencionados.

##### **5.4.1. DISEÑO GRÁFICO DE LOS PERSONAJES**

El diseño gráfico de los personajes fue trabajado en Adobe Illustrator, un programa de diseño que trabaja con vectores, el cual es una imagen digital creada por objetos geométricos independientes. Las ventajas de usar vectores para este proyecto es que la imagen vectorial con los que fueron construidos los personajes puede sufrir alteradas modificaciones, en cuanto a tamaños, giros, movimientos y/o estiramientos, los cuales le brindarán ciertas facilidades y beneficios a los animadores, quienes realizarán el proceso de animación.

Todo el diseño que se ha creado para esta animación ha sido trabajado en 300 ppi, es decir, en el máximo pixel per inch que el programa de diseño ofrece para la reproducción y/o visualización de la imagen en pantalla. A pesar de ello, se contó con problemas de pixelado en los personajes cuando los planos se volvían cada vez más cerrados.

Ello se debe a que la mesa de trabajo con la que fue elaborada todos los diseños se encontraba a una medida de 1920x1080, lo cual por temas de escala los personajes se trabajaron proporcionalmente a lo que medirían en el ambiente que se desarrollaría en la mesa de trabajo en sí. Ello originó que los dinosaurios diseñados adquirieran un tamaño demasiado pequeño a comparación de la medida general de la mesa de trabajo. Así, los animadores al acercarse cada vez más a determinadas partes del cuerpo de los dinosaurios, la imagen perdía la nitidez, ya que había sobrepasado el límite de pixeles por visualizar en pantalla.

Todos los personajes fueron trabajados sin el contorno delineado en los bordes, pero sí con determinadas sombras delimitadas que ayudaban a despegar a los protagonistas frente al fondo que tenían detrás de ellos. Con respecto, al pintado se usó colores planos para los dinosaurios en específico, pero para el personaje de Max se recurrió a determinados degradados que ayuden a marcar más el concepto de fantasía y/o magia que propone este personaje al solo mirarlo.

Tanto para el desarrollo ilustrativo de los hermanos apatosaurus, el tiranosaurio rex y/o el mago en forma de huevo se tuvieron referencias ilustrativas que permitan que las caricaturizaciones de estos animales no se alejen tanto a la anatomía que tenían sus especies en la vida real. Si bien no se tuvo en cuenta los colores exactos de estos dinosaurios, se buscó que los colores que se les empleara a cada uno de los personajes representaran y transmitieran, emocionalmente hablando, lo mejor posible su personalidad mediante colores llamativos que capten rápidamente la atención del espectador, pues brindarles una menor intensidad hace que el elemento pierda



protagonismo y se plantee nuevas formas de resitarlo en el espacio para que este no pierda el equilibrio perfecto en la composición (García, 2016, p. 42)



[Referencias tomadas del Apatosaurus]



[Diseño gráfico de Kike]

Antes de pasar a desarrollar detalladamente cómo se realizó la ejecución de estos personajes es importante resaltar que se ha tenido en cuenta que la psicología sugiere que los colores transmiten determinadas emociones, basándose en ese supuesto, es la razón por la que la



dirección de arte propuso la caracterización de algunos estados emocionales a través del color, tomando como referencias a múltiples autores<sup>1</sup>.

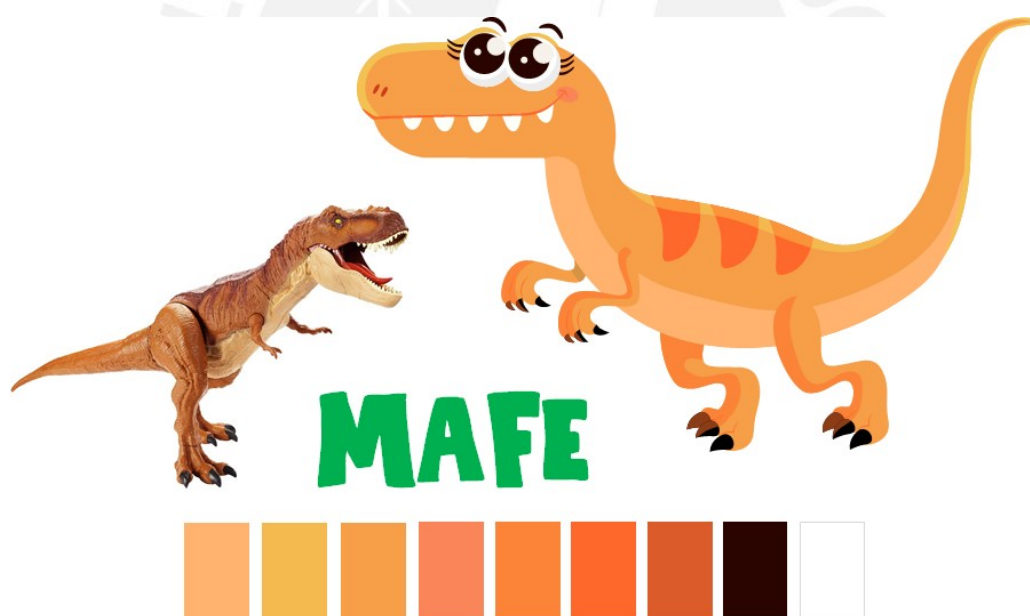
Así, Kike es representado mediante el color rojo, uno de los colores primarios que tiene el círculo cromático, ya que se considera que este color transmite de manera general las características más resaltantes de su personalidad. De acuerdo a Víctor Moreno, el uso del rojo expresa “una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que la reflexión” (s.f.). Estas demostraciones de personalidades se ven claramente en el capítulo piloto: Kike pone su deseo por encima de sus amistades gracias a un acto de impulsividad. Sin embargo, esto no quiere decir que el personaje no se desarrolle ni aprenda de sus errores, sino todo lo contrario, él lo hará de la mano amiga de sus otros compañeros.



[Diseño gráfico de Lucas]

<sup>1</sup> Conversando con un exprofesor, me invitó a ver el color de una manera diferente, en la que no existe nada substancial ni natural en el color para que este logre transmitir un significado, si es que acaso transmite algo, sino que el significado se lo confiere el receptor mismo. El papel de la semiótica en este punto es muy importante ya que este devela interpretativamente el color, en la cual no se prescribe significados, sino se establece marcos para que estos puedan ser interpretados.

Así, como Kike es la parte más extrovertida de la historia, su hermano Lucas tiene características opuestas a él. Por ello, un azul celesteado es perfecto para poder representar su personalidad, ya que los colores de tonos fríos están asociados a personalidades introvertidas, reconcentradas, de vida interior. Además, de estar vinculado a la circunspección, la inteligencia y a las emociones profundas (Moreno, s.f.). Lucas es la parte más racional a comparación de sus otros compañeros, pero su nivel de capacidad cognitiva, sumándole su obsesión a la perfección, logra ocasionarle en algunas ocasiones emociones profundas como la ansiedad y/o la preocupación. Esto es todo lo contrario con el personaje de Mafe, quien es el alma aventurera del grupo.



[Diseño gráfico de Mafe]

De acuerdo a Víctor Moreno, el naranja “simboliza entusiasmo y exaltación [...]. Utilizado en pequeñas extensiones o con acento, es un color utilísimo, pero en grandes áreas es demasiado atrevido y puede crear una impresión impulsiva que puede ser agresiva” (s.f.). Mafe, además de ser muy aventurera, es demasiado curiosa y entusiasta. Estas emociones en particular han

logrado traerle a ella, en algunas ocasiones determinadas, demasiados problemas al intentar entablar amistades que no se sientan invadidos frente a sus preguntas curiosas. Así, este al pertenecer a un color de tonos cálidos comparte características similares, de acuerdo a la psicología del color, a las de Kike, pero sin ser tan invasivo o impulsivo, ya que el naranja es un tono mucho más bajo que el rojo en sí.



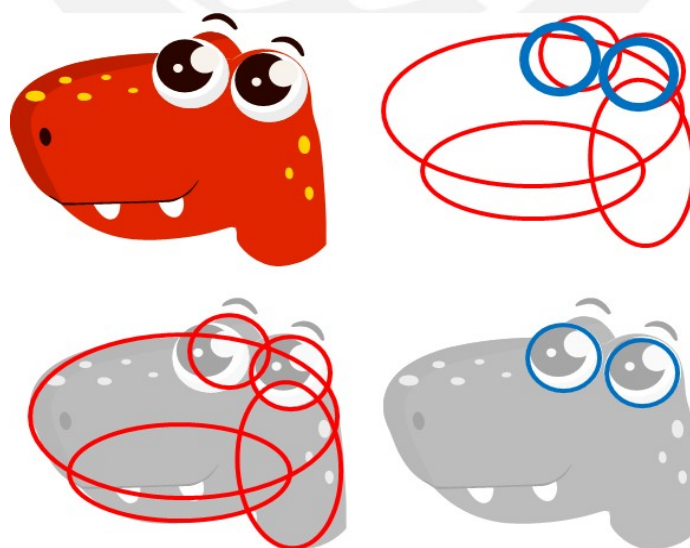
Por el lado de Max, como se mencionó anteriormente, se empleó la combinación de colores degradados (la primera fila de la paleta de color) y colores planos (la segunda fila de la paleta de color) que llamen y/o hagan referencia a la magia en sí. A pesar de que sus ejemplos visuales fueron mucho más cercano a determinados personajes de videojuegos, se aplicó toques personalizado muy propios para el personaje. Así, al sombrero se le adhirió parches que representarán el transcurso de los años que tiene Max. A la vez, se le incorporó una garra de dinosaurio en la cola de su sombrero y su textura de huevo fue inspirada en los huevos de dinosaurios animados, como el de Yoshi, por ejemplo. Si bien los colores que se emplean en el

huevo de Yoshi son súper planos, en este caso se buscó agregarle brillos y más detalles para poder reflejar ese misterio que transmite el personaje de Max al solo verlo.

Los personajes de la historia han sido construidos bajo figuras ovaladas y circulares con la finalidad de armar un diseño/bosquejo del esqueleto básico de su anatomía que luego se iría perfilando y decorando conforme la ilustración vaya tomando forma. Para ello, se realizó un bosquejo de esqueleto para Mafe; uno para Kike y Lucas, quienes pertenecen a una misma especie, pero en cuanto a diseño personalizado (color y detalles) cada uno cuenta con características físicas diferentes; y otro para Max.



[Diseño de esqueleto de Mafe]



[Diseño de esqueleto facial de Kike]

Finalmente, como se detalló en las referencias visuales, la importancia del lenguaje visual en los rostros de los personajes de *Dinolandia* es sumamente importante, ya que mediante estos ellos podrán expresar de manera mucho más clara sus emociones. Siguiendo los ejemplos de los diseños de ojo de *Aprendiendo con Eddie* y *My little pony*, se optó por realizar una síntesis de dibujo que se encuentre en un término medio entre ambas referencias. Así, se tomó como ejemplo los diseños de cejas de los ponys (más grandes y gruesas que las que tenía Eddie, el dinosaurio), como, a la vez, el brillo peculiar que adornan el iris para transmitir un sentimiento de ternura. En el caso de Eddie, se tuvo como referencia la escala que tenían sus ojos dentro de todo el diagrama de su cara.

Para todos los personajes se creó tres estilos de cejas (unas arqueadas para expresar sentimientos neutros y de positivismo, unas fruncidas para el disgusto o enojo y, finalmente, unas volteadas, para la tristeza; dos estilos de delineado de boca (una con cierre arqueada hacia arriba para transmitir emociones ligados a la alegría y otra con un cierre arqueada hacia abajo para las emociones relacionadas con la pena); y tres estilos de ojos (unos en un diseño básico que contiene la esclerótica, la pupila y el iris, a las segundas se le sumó un círculo pequeño dentro del iris para mostrar un sentimiento mucho más puro ligado a la ternura, y, el tercero, solo es el diseño de los ojos cerrados para que los personajes puedan parpadear).



[Alegría]



[Viveza]



[Conmoción]



[Dudoso]



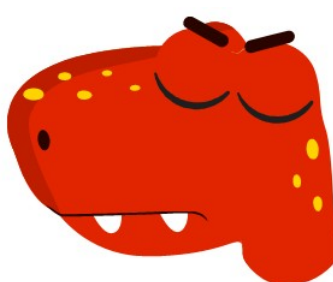
[Enojo]



[Tristeza]



[Indiferencia]



[Fastidio]



[Decepción]



[Satisfacción]



[Maleza]



[Soñador]

[Diseño de gestualidades de Kike]

A pesar de que todos tienen los mismos diseños de ojos, estos no son iguales entre sí. En primer lugar, los de Mafe están acompañados por tres pestañas largas en cada ojo para resaltar más su femineidad. Además, ambos ojos se entrelazan entre ellas, es decir, están demasiado pegados, a comparación de los de Kike, los cuales no se logran poner uno encima del otro, pero si rozan ligeramente.



En el caso de Lucas, sucede todo lo contrario, pues es el personaje que tiene los ojos más separados, ya que el diseño de sus lentes lo ameritan. Por otro lado, con Max no hubo necesidad de crearle ojos ni boca, pues sus expresiones se darían mediante un lenguaje corporal (rebotes, saltos largos, entre otros).

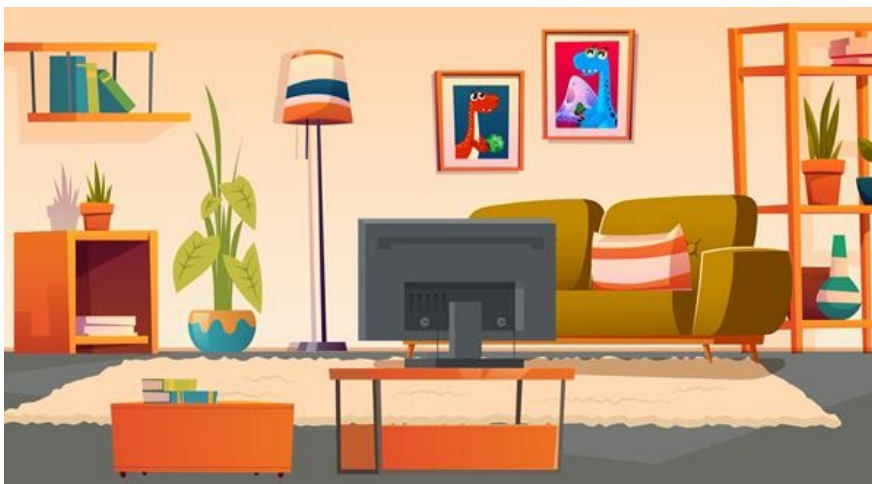


[Diseño de rostros de Kike Lucas y Mafe]

#### 5.4.2. DISEÑO GRÁFICO DE LOS FONDOS

Para el proyecto de *Dinolandia* solo se ha desarrollado dos ilustraciones de ambientes para el capítulo piloto. Uno en un espacio interior y otro, en el exterior. Para el diseño del escenario interior, la sala de la casa de Kike y Lucas, se tuvo en cuenta principalmente la gama de colores que oscilan entre los amarillos y naranjas, puesto que los tonos cálidos repercuten en la percepción de la forma, originando así un sentimiento de cercanía en el espectador (García, 2016, p. 27).

La finalidad de transmitir un ambiente acogedor es que la familia de ambos hermanos es una en la que predomina el amor, la comprensión y la unión, a pesar de que los padres no estén mucho tiempo en casa debido a sus deberes laborales.



[Sala de la casa de Kike y Lucas]

Por esa razón, los colores de los muebles son de tonos naranjas saturados mientras que la pared principal es un tono melón bajo que permite contrastar adecuadamente los elementos que habitan en la sala sin tener que recurrir a colores de gamas contrarias como los fríos que son los tonos azules. Además, es importante mencionar que “los colores cálidos, son los mejores para formas y detalles que son vistos a poca distancia, los fríos, que tienen un enfoque menos definido, se prestan mejor para masas amplias y aéreas grandes” (Moreno, s.f.).

Por otro lado, para la decoración del espacio se tuvo en cuenta las profesiones y aficiones de los padres, pues son ellos quienes sustentan económicamente esa casa: Lucía, la madre, es docente en el colegio en el que sus hijos estudian; y, Luis, el padre, es médico con una gran afición a la botánica, pero sobre todo él ama las plantas medicinales. De esa manera, se logra ver que la sala está ambientada por plantas y libros académicos.



[Bosque de Dinolandia]

En el caso del ambiente exterior, el bosque de la isla Dinolandia, fue pensado desde el inicio ejecutarlo en un formato panorámico que permita a los animadores del proyecto usarlo desde diferentes planos (detalles, medios y/o generales). Así, ellos tendrían mucha más disposición para desplazar, sin problema alguno, a los personajes de la historia. El color más resaltante de este espacio es el tono verde claro y el verde amarillento. Si bien se presencia tonos oscuros de verde, esto se debe a que forman la sombra del objeto para poder despegarlo de los elementos que se encuentran detrás de ellos como el cielo, por ejemplo.

La razón principal por la que se usó específicamente un verde no tan opaco ni tan saturado se debe a que este color produce una calma terrenal en el espectador (García, 2016, p. 54). Además, “el verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante” (Moreno, s.f.). Estas son las características predominantes que se buscaba que el ambiente principal transmitiera, puesto que este sería el espacio con mayor interactividad en todo el capítulo piloto. En síntesis, el verde no es solo un mero color, sino funciona para representarse como la quintaesencia de la naturaleza (Heller, 2008, p. 105).

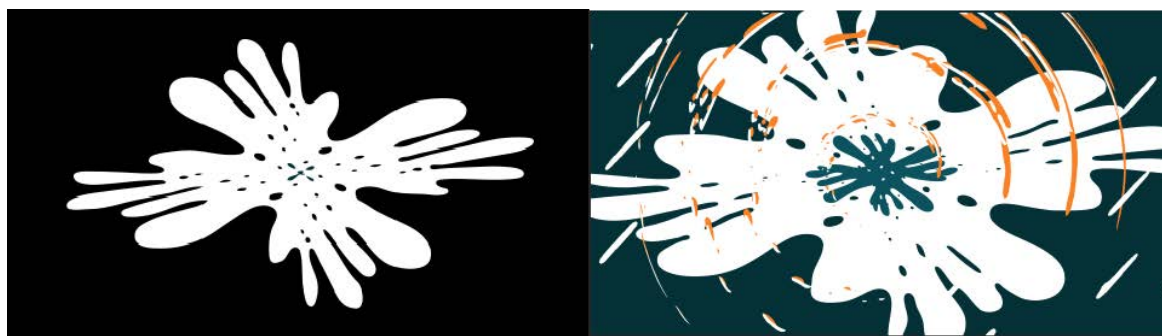


[El árbol rosa que florece cada cien años]

Finalmente, para culminar con el diseño gráfico de los espacios también es importante mencionar que los árboles del bosque buscan tener no solo colores llamativos que contrasten con el verde del espacio sino también que cuenten con formas estéticas atractivas que permitan desarrollar entretenidamente las enseñanzas que Kike les brindará a sus espectadores mediante sus aventuras y colecciones con las plantas de Dinolandia. De esa manera, se mostrará a la botánica como un tema divertido que el infante puede aprender mientras se divierte.

Así, como se buscó el contraste de colores en la construcción de ambientes, este también se aplicó para la ejecución de los fondos mágicos, aquellos que se inspiraron especialmente en *My little pony* y *Om Nom stories*. Este tipo de contraste es muy usado en el campo audiovisual, sobre todo, en los productos animados, pues este permite fácilmente separar el objeto o personaje del fondo, ocasionando así que el elemento más claro o luminoso predomine frente al más oscuro.

Por esa razón, “el contraste es un fenómeno, de gran importancia dentro de la composición, con el que se pueden diferenciar los colores, según la luminosidad que se da entre la figura/fondo y viceversa. Por ello, el contraste aumenta cuando mayor es la diferencia entre ambos y mayor el grado de contacto” (García, 2016, p. 42).



[Efectos del comercial del Robotdino TX-4]



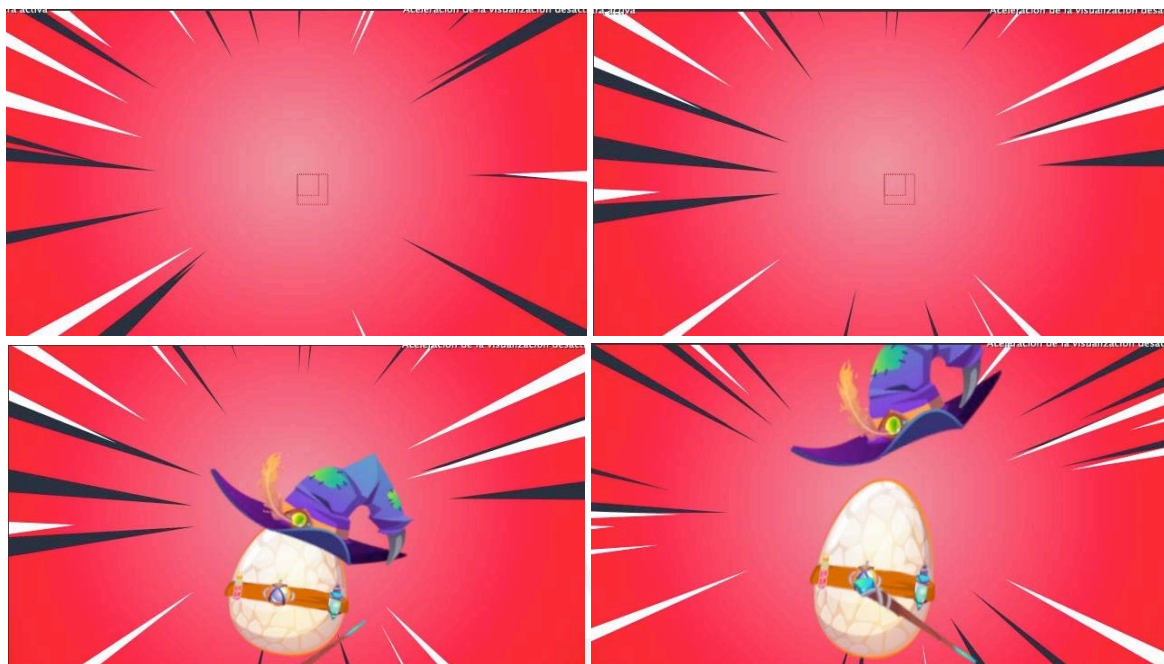
[Comercial del Robotdino TX-4]

De esa manera, se ha intentado respetar el contraste de colores en todas las escenas mágicas. Sin embargo, cada fondo ha sido tratado de forma estéticamente diferente. En el caso de los fondos con la presencia del Robotdino TX-4, se buscó implementar el uso de formas onduladas con colores sólidos -estos van desde los colores cálidos a los fríos- que se desplazan y mezclan entre ellos para poder originar un ambiente dinámico que vaya acorde con la función del juguete: un objeto que cuenta con una gran elasticidad, tal cual se ve en las imágenes de arriba.



[Diseño de fondo para el plano de discusión]





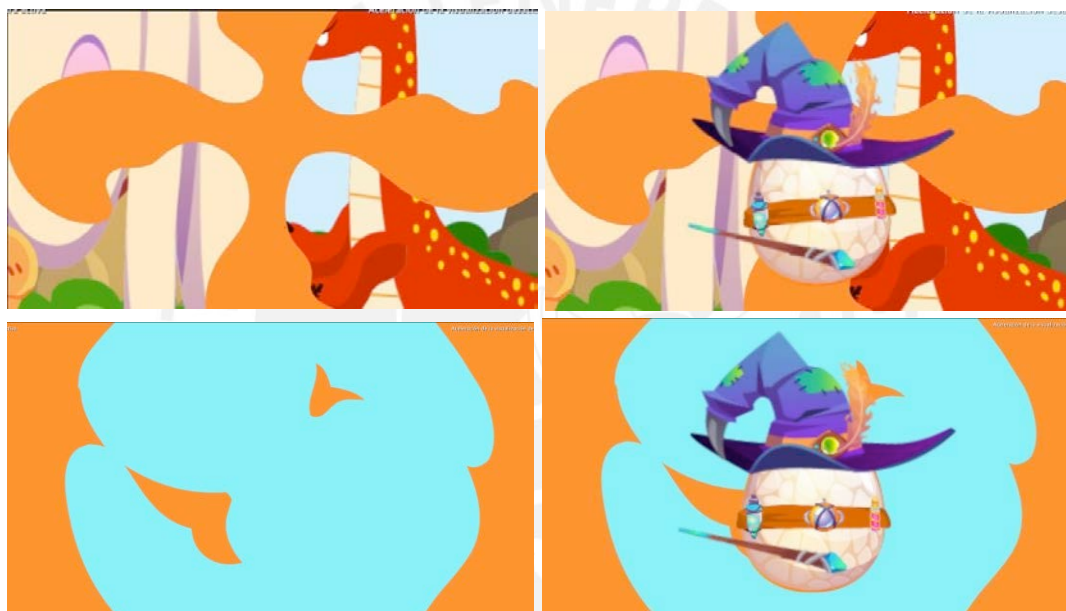
[Diseño de fondo para el asombro de Max]

En el caso de los fondos que pretenden reforzar las emociones de exaltación o confrontación contienen líneas punteadas que saltan desde el contorno del encuadre hacia el punto céntrico con la intención de que el personaje, aquel que se posicione encima de este, llame la atención no solo por el contraste de colores sino también porque el movimiento de los rayos lleva al espectador hacia el punto donde estas líneas puntiagudas direccionan.

Así, por un lado, en el diseño del plano de discusión -que cabe mencionar se inspiró en los fondos de *My little pony*- el encuadre se subdivide en tres cuadros que muestran y enfatizan las miradas que tienen los tres personajes. Detrás de ellos, se muestra un efecto de rayas saltarinas que motivan al espectador a mirar fijamente el disgusto de los dinosaurios frente a una situación determinada: qué deseo deberían pedir los tres para que satisfaga al grupo en general. A la vez, no son solo las rayas permiten que realcen la mirada de los personajes en sí, sino que también los colores de fondo que tienen cada uno de ellos contrastan con su color de anatomía para que estos capten mejor la atención del espectador.



Por otro lado, el diseño del plano de asombro de Max fue realizado con el mismo procedimiento que el anterior mencionado: realzar, en conjunto con los movimientos que hace el huevo en el plano, la exaltación que tiene Max, al enterarse que ha estado aproximadamente cien años bajo tierra, mediante las líneas punteadas que direccionan la atención del espectador hacia el centro del encuadre, más el fondo rojo que no solo muestra un signo de alerta o exaltación sino también que permite que el personaje se despegue del fondo y adquiera un contraste definido que permita que esa diferencia haga vibrar más al objeto claro (García, 2016. p. 48).

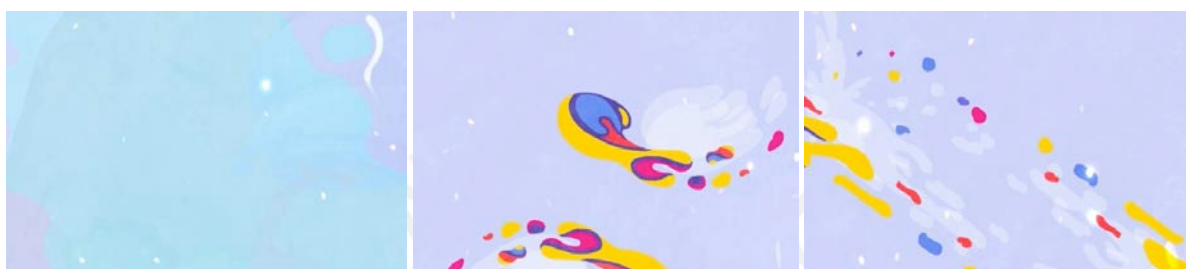


[Diseño de fondo para la aparición de Max]

Usualmente el tiempo de duración de los fondos mágicos anteriormente mencionados se encuentran entre los cinco y ocho segundos aproximadamente, ya que la intención de la secuencia es transportar al espectador en un ambiente fantástico para que reconozca claramente el evento o acción “mágica” que se realizará en esos momentos.

Sin embargo, también se han ejecutado fondos con menor duración, debido a que se buscaba que el espectador salga del bosque de Dinolandia, entre a un espacio onírico por unos breves segundos y regrese nuevamente con las personas que lo rodeaban en el bosque. Todo ello con

la finalidad de causar un asombro en el infante y hacer hincapié en ese acto importante o mágico en la narración de la historia. Así, el diseño del plano para la aparición de Max o el ademán de victoria de Kike al obtener su Robotdino TX-4 son fondos brevísimos que solo entran y salen en cuestión de segundos para recalcar que ese suceso breve es nuevo, no se da en un mundo mágico o es importante dentro de la narración de la historia.



[Efectos de la escena del abrazo]



[Diseño de fondo para el abrazo de los cuatro personajes]

Otro de los fondos trabajados fue para una de las escenas más tiernas del capítulo piloto: el abrazo de todos los personajes después de haber superado sus diferencias y aprendido de ellas. Para esa escena en específica se buscó tener como fondo un color tono pastel, ya que estos tienden a parecer más dulces (García, 2016, p. 73). La escena empieza con un tono celeste bebé que hace hincapié a un estado emocional más noble o angelical que emplear tonos más saturados (García, 2016, p. 73). Esto se debe a que los tonos suaves están relacionados con las características que tienen los azúcares de algodón.

Si bien el fondo principal empieza con un tono celeste, este termina en un tono lila bebé, ya que este color en su versión saturada representa la magia, pero en un tono más suave funciona para realzar la dulzura y la unión. Para ser más énfasis a la magia y ternura del momento se adhirió dos círculos coloridos entre los colores rojo, morado, amarillo y fucsia que al rozar entre ellos generan una explosión sumado a unos brillos que destilan. Así, se realizó una mezcla de colores saturados con pasteles, pues la combinación de ambos logra transmitir una relación cromática armónica (García, 2016, p. 48). La finalidad de esta animación era demostrar que, dentro de esa calma y dulzura, la unión entre sus personajes logra generar una explosión de emociones fuertes que puedan reforzar más su alianza y amistad.

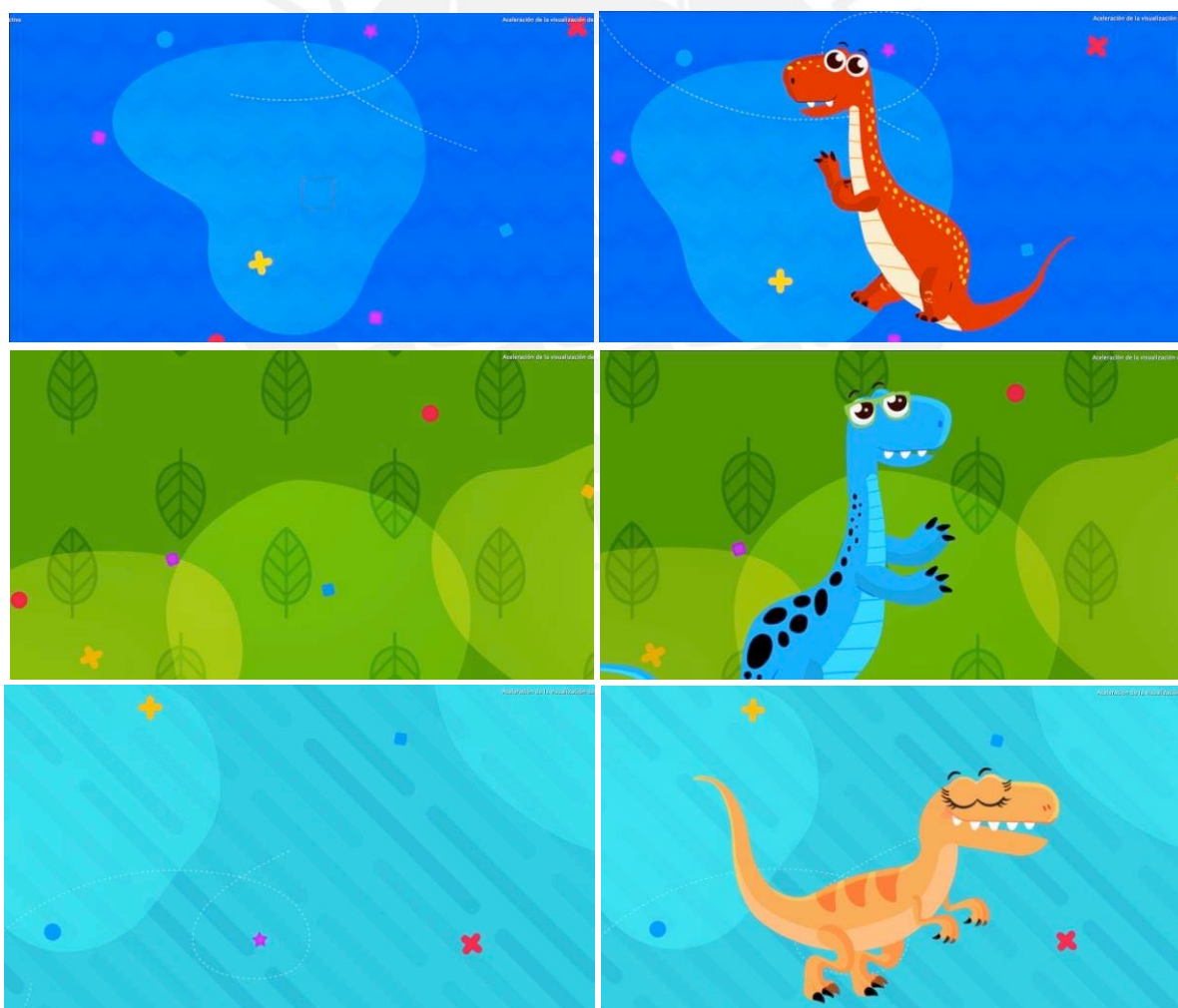
Finalmente, se construyó un fondo personalizado para la presentación que realice un personaje determinado en sí. De tal manera, cuando el fondo aparezca en pantalla, el espectador podrá reconocer que ese personaje va a presentar o realizar una acción en particular que logre involucrar a él/ella mismo(a) directamente.

Para Kike se usó un fondo de tono azul, ya que este es un color dominante, el cual destaca demasiado a la vista, ya sea a virtud de su intensidad o el tamaño de su área (Moreno, s.f.). Estas características también son muy propias a la personalidad que moldea a Kike. Por esa razón, aparte de ser un color de contraste con el color principal de Kike (rojo), se eligió el azul como el color representativo para ser el fondo característico de dicho personaje.

En el caso de Lucas, el verde refleja su personalidad adecuadamente, pues este color es equilibrado, simboliza a la razón, la lógica, la juventud y la caridad. Además, está asociado a personas superficialmente inteligentes (García, 2016, p. 55). Como se sabe, Lucas es reconocido por ser el personaje más racional entre sus compañeros de la misma especie, pero

también por el amor que le profesa a la naturaleza, por esa razón el color verde, sumándole el diseño de hojas, calza perfecto para el fondo característico de él.

El cian, el color representativo para el fondo de Mafe, es un tono de color que se halla al mezclar el verde y el azul, lo cual permite abarcar ciertos rasgos característicos que cuenta cada color en sí. Así, el cian refleja la intensidad del azul mezclado con la juventud y caridad que transmite el verde. Si bien, Mafe es el alma aventurera de los tres, el naranja es el color que más representa ese atributo y por cuestiones de contraste de color se optó por elegir uno que refleje otras características que tiene dicho personaje.



[Diseño de fondos personalizados para Lucas, Kike y Mafe]

### 5.4.3. PALETA DE COLOR

La selección de color es uno de los puntos más relevantes de este proyecto animado, ya que mediante el color “se invita a despertar emociones, y cada uno de ellos otorga una respuesta emocional que aumenta al usar valores, matices, saturaciones, tintes o brillos, más aún si se generan combinaciones entre ellos. De ahí la importancia de conocer y controlar este lenguaje, saber qué colores usar o cómo leerlos para darles una función expresiva” (García, 2016, p. 67). Así, el color, básicamente, es empleado para una función determinada: “destacar selectivamente las partes esenciales del mensaje o evocar una sensación determinada (alegría, frescor, seriedad, calidad, etc), pues el color no debe ser una simple decoración” (Moreno, s.f.).

Tomando en cuenta lo anterior, los colores que se han seleccionado para representar los valores y las emociones que tiene el proyecto son siete. Los tonos de estos colores son vivos y/o saturados, es decir, son más luminosos, brillantes e intensos. De esa forma, estos tipos de colores se convierten en un elemento reconocible, pues son muy atractivos y deseados, además de que generan una euforia colorista (García, 2016, p. 79).

Al tener como objetivo captar la atención del espectador, a parte del desarrollo de la historia o el diseño de sus personajes, este tipo de colores funciona adecuadamente para transportar y transmitir emociones que acompañen a los demás elementos de la historia, teniendo en cuenta lo que psicología dice que transmiten los colores.



[Paleta de color general de *Dinolandia*]

Cabe recalcar que si bien en todo el desarrollo del capítulo piloto se hallan múltiples colores, los que aparecen en los créditos específicamente son los que representan la paleta de color general. Estos no solo se encuentran en los créditos finales sino también en algunos fondos mágicos y, sobre todo, en las transiciones de entrada y salida, cuya función es transmitir la sensación de un elipsis de tiempo, que se usan en la historia. El por qué estos siete colores no se aplicaron en toda la estética del proyecto se debe a que los personajes principales al tener colores puros, excepto Mafe (anaranjado), no logran contrastar ni resaltar adecuadamente con fondos de colores vivos, y al no hacerlo los personajes pasarían desapercibidos porque no habría una relación cromática armónica.

#FAA500

#FE8C00

#E71B78



Los colores que se acercan a la gama de los cálidos son tres: amarillo naranjado, naranjado y magenta. Los dos primeros, aquellos que están creados por tonos naranjas básicamente, buscan representar la diversión, lo exótico, la sociabilidad y lo alegre (Heller, 2008, p. 191). Estas características encierran perfectamente como *Dinolandia* se presenta ante su público: un mundo lleno de diversión con personajes sociables y exóticos que harán que el espectador se divierta con sus aventuras, adversidades, logros y alegrías.

En el caso del color magenta, este contiene un “sinfín de efectos positivos aplicados en el aumento de autoestima, de los sentimientos de esperanzas y de la pureza” (Marcano, 2020). Estos atributos también son importantes dentro de la historia, pues más allá de entretener al público objetivo, se busca educar ciertos valores a los más pequeños, ya que a su edad ellos(as) están en pleno aprendizaje cognitivo y social.



Desde los colores que se acercan más a los fríos se rescató cuatro de ellos: el verde, el azul, el violeta y el negro grisáceo. Si bien los colores fríos pueden funcionar como la evocación de sentimientos como la tristeza, la nostalgia o la pesadez. Estos en sus “matices más claros expresan delicadeza, frescura, expansión, descanso, soledad, esperanza y paz” (Moreno, s.f.). Así, el verde, como se mencionó anteriormente, representa la vida vegetativa, la frescura y está acorde al sentimiento de felicidad (Heller, 2008, pp. 107-108).

Dinolandia más que presentarnos a sus personajes también destaca por el ambiente y frescura que transmite sus espacios, ya que en ellos se relacionarán los personajes principales. Las aventuras de Kike, Mafe y Lucas nacen en el bosque de Dinolandia, no dentro de sus casas u otro lugar cerrado, por ello era importante colocar un color que represente esa frescura y referencia vegetativa que también se va a mostrar en la historia.

Por otro lado, el color azul “es el más nombrado en relación con la simpatía, la armonía, la amistad y la confianza” (Heller, 2008, p. 23). Además, de acuerdo a Mercedes García, el azul también es considerado como el transmisor de “los sueños, lo maravilloso, la sabiduría, la amistad, la fidelidad, la serenidad, el sosiego, la verdad eterna y la inmortalidad” (2016, p. 54). Así, estos valores también son vistos dentro de la amistad que se profesan los mismos personajes de la historia, aquellos que no solo viven en un mundo “terrenal” lleno de vegetación, sino también en un infinito mundo de sueños en el que se les permite seguir aprendiendo sobre lecciones de compañerismo y amistad.

El violeta, por su parte, fue seleccionado principalmente para representar al personaje de Max, ya que este transmite “la madurez y la experiencia. En un matiz claro expresa profundidad, misticismo, misterio, melancolía, y es el color de la intuición y la magia” (García, 2016, p. 58). Max, el mago en forma de huevo, es el que transporta a los niños dinosaurios a un mundo onírico que pondrá en discusión y reflexión las acciones que hacen o tomarán los dinosaurios. Por esa razón, Max representa la magia en la historia, aparte de tener una madurez y experiencia más desarrollada a comparación de los otros personajes. Si bien él tiene cien años de edad, aún se encuentra en aprendizaje frente a lo que va a presenciar y vivir con los niños y a lo que ha pasado en su vida anterior, el cual recordará con cierta melancolía.

En el caso del negro grisáceo, este no se usó dentro de la paleta del color general por una de sus características más reconocidas que es la ausencia del color, sino porque este transmite “una fusión de alegrías y penas, del bien y el mal” (García, 2016, p. 52). *Dinolandia* no plantea contar una historia llena de alegría, en la cual todos sus personajes tengan anécdotas felices. Para aprender se necesita equivocarse, pasar un mal rato, y luego resurgir aprendiendo de ella, pues así la persona puede lograr obtener un cierto grado de madurez. Por ello, dentro de todos los colores vivos presentados también hay uno que muestra la otra cara de la felicidad y la fantasía, sin opacar todos los valores positivos que transmiten los colores cálidos y fríos seleccionados para este proyecto.



Finalmente, es importante mencionar que si bien se ha explicado detalladamente el por qué se usó determinados colores uno por uno, estos en conjunto o mezclados entre algunos de ellos también pueden lograr transmitir emociones fuertes en los espectadores de acuerdo a la psicología. Por ejemplo, el azul, el violeta y el naranja evocan lo fantástico. Debido a que, el azul transmite lo irreal, la ilusión y el espejismo; el violeta simboliza el lado irreal de la fantasía; y el naranja evoca el placer de las ideas locas (Heller, 2008, p. 26).

## **6. SOSTENIBILIDAD**

### **6.1. PLAN DE DISTRIBUCIÓN**

El presente proyecto se desarrolló con la intención de emitirse en la plataforma de *Youtube Kids*, dado que al ser una subdivisión de *Youtube*, logra ser una plataforma perfecta para ser usada mundialmente por grandes y pequeños. De esa manera, aseguramos que los más pequeños de casa consuman nuestro producto audiovisual.

Por otro lado, otra manera en la cual nuestro trabajo podría ser conocido internacionalmente es a través de la DAFO en la cual nuestro proyecto podría concursar. Estos concursos son:

1. Premios Quirino de la Animación Iberoamericana: En mayo del 2021 se dará la cuarta edición de estos premios. La convocatoria se encuentra abierta hasta el 07 de enero del 2021.
2. Festival Internacional de Animación - Ajayu: Este festival tiene una categoría llamada Cortometrajes de animación peruana. Este festival ya cerró para el 2020, pero podríamos esperar para la convocatoria del 2021.

## **7. REFLEXIONES FINALES**

Desde inicios de comenzar el proyecto se tuvo que enfrentar diversas dificultades de diferentes índoles. En primer lugar, la crisis sanitaria en conjunto con la económica y los protocolos que implican el aislamiento social presentaron un enorme obstáculo para cada uno(a) de nosotros, dado que no se sabía con seguridad si el curso iba a darse en una forma virtual o no. Nuestro anhelo y deseo por concretar este proyecto animado y culminar nuestros últimos cursos

universitarios fueron las principales razones que nos motivaron a llevar el curso bajo esas circunstancias. Pese a tener un presupuesto limitado, se logró concretar un proyecto animado que cuenta con el agrado de todos los miembros del grupo.

Si bien antes de la pandemia se tenía planeado un proyecto no animado, teniendo como integrantes a la gran mayoría del equipo de este proyecto, el haber optado por el formato de animación, dado la modalidad y las exigencias del curso para el presente semestre, logró ser una de las mejores soluciones a llevar a cabo. En ese sentido, se ha podido trabajar y realizar cada uno de los avances desde nuestros hogares y por medio de una modalidad virtual que nos aseguraba no exponernos a un posible contagio.

En segundo lugar, en medio de la crisis sanitaria y económica, surgió una crisis política, debido a las polémicas decisiones que han tomado nuestras actuales autoridades, lo cual generó una enorme preocupación y desasosiego dentro del equipo en cuanto al devenir de nuestro flujo de trabajo, el cual ya se había determinado desde semanas antes. Del mismo modo, surgió una preocupación también por la situación emocional y física que estaban experimentando algunos miembros del equipo, tanto por el desarrollo mismo del curso y el estado actual que atravesaba el país ante estos sucesos. A pesar de todos los inconvenientes, supimos reponernos gracias a que recibimos apoyo de nuestros docentes, demás compañeros, y así logramos retomar nuestro ritmo de trabajo.

Desde el inicio del curso, se tenía claro que el proyecto de animación no iba a ser un proceso nada sencillo. No obstante, se apostó por la ejecución y desarrollo de este formato. Como equipo, nos reunimos unos meses previos al curso para poder realizar algunos puntos del

proyecto. Este empezó siendo en un formato 3D. Se avanzó con el diseño de los personajes y espacios, el modelado de las texturas, los escenarios y los personajes. Sin embargo, debido a la complejidad de su producción, finalmente, se optó por un formato mucho más amigable y viable para lo que quedaba del semestre, el cual era la animación por vectores en 2D. Así, se tuvo que aprender, a la par de ir concretando la historia, cómo animar en el software de After Effects por medio de tutoriales y de la práctica constante.

En conjunto a ello, en tiempo paralelo, desde el área de arte se tuvo que ir avanzando con los diseños de los personajes y fondos en vectores. Estos debían reflejar un estilo gráfico de dibujo -el cual, cabe mencionar, se distanciaba mucho de la estética gráfica del dibujante-, que sea atractivo para niños de pre-escolar y escolar. A la par, el desarrollo de los espacios y, más tarde, los fondos mágicos que ayudaron a resaltar determinadas acciones y/o emociones, también requirió un proceso tardío, ya que solo había una persona que cubría todos los elementos gráficos que el proyecto necesitaba.

El primer personaje que se realizó fue el del mago Max, quien pese a tener tantos detalles en su vestimenta, resultó ser más sencillo que los demás, debido a que la magia es uno de los temas preferidos del dibujante. Para la ejecución de los dinosaurios no solo se tuvo que tener en cuenta referentes visuales de los dinosaurios reales, sino también de animales antropomórficos que ayudarán a tener claro cómo iba a hacer el esqueleto de estos personajes que debían tener una apariencia humana para que puedan realizar determinadas acciones -en preferencia, coger cosas- sin ningún problema. A pesar del acumulo de trabajo y el poco tiempo para desarrollar un correcto y sano proceso creativo, se logró terminar con todo lo solicitado unos tres días después de la semana planteada o determinada para la entrega de las tareas de arte.



Una vez que ya se contaba con gran parte de los elementos gráficos, sobre todo, el de los cuatros personajes y el espacio principal, se empezó a distribuir las partes que le tocaba animar a cada miembro del grupo. Gracias al compromiso de todo el equipo se pudo obtener un trabajo eficaz y eficiente dentro del tiempo establecido.

De igual manera que los otros procesos mencionados, se logró concebir y concretar la historia con la que se inició el proyecto, pues la anterior planteaba una idea muy superficial. Por ello, se tuvo que realizar determinados cambios, tomando siempre en cuenta los comentarios de los docentes del curso, que ayudaron a enriquecer lo que se buscaba transmitir y comunicar a través del proyecto *Dinolandia*. Así, se replanteó la historia y se empezó desde cero, profundizando esta vez en las motivaciones por las que se desarrollaba este proyecto y buscando siempre que la historia tuviera más matices que, simplemente, hablar sobre una categorización de “buenos” y “malos”. Para lograr ello, por unas dos semanas, se mantuvo contacto con docentes de iniciales que lograron despejar nuestras dudas sobre cómo actuaban y pensaban los niños de pre-escolar y escolar.

Finalmente, ante estas eventualidades mencionadas, se tuvo que desarrollar el piloto de la serie web, dado que nuestro compromiso fue superior a las adversidades. Todo lo sucedido durante el semestre sirvió al equipo como un impulso para seguir trabajando no solamente por mera satisfacción personal sino también pensando en el país. En ese sentido, apostamos por empezar a difundir nuestro proyecto de tal manera que los(as) niños(as) en edad pre-escolar y escolar puedan aprender mientras lo disfrutaban.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bustos, P. (2010). El Cine como herramienta eficaz para un aprendizaje concreto, activo y reflexivo: una experiencia en aula. Universidad San Sebastián Concepción Chile.

Castañeda, P. (s.f.). *El Lenguaje Verbal del Niño*. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 de [https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/Leng\\_Ni%C3%B1o/La\\_imp\\_hablar\\_bien.htm](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/linguistica/Leng_Ni%C3%B1o/La_imp_hablar_bien.htm)

Durán, M. (2019). Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial. [Trabajo de grado, Universidad César Vallejo].

García, M. (2016). El color como recurso expresivo: Análisis de las series de televisión Mad Men y Breaking Bad. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].

Guía Infantil. (04 de mayo de 2018). Tabla de tiempo de uso de tablet o móvil en niños según su edad. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/nuevas-tecnologias/el-tiempo-de-uso-de-la-tablet-o-movil-en-ninos-segun-su-edad-resumido-en-una-tabla/>

Healthy Children. (21 de noviembre de 2015). *Logros del desarrollo: niños de 4 a 5 años*. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 de <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Developmental-Milestones-4-to-5-Year-Olds.aspx>

Heller, E. (2008). *Psicología del color*. Barcelona.

Jullier, L. (2006). *¿Qué es una buena película?* Paidós Comunicación.

Marcano, J. (2020). *Magenta*. Recuperado el 25 de mayo de 2020 de <https://www.whatcolor.net/significados/magenta/>

Martín, J. (2009). *Portrayal of older People in Disney live action films from the 1990s and 2000s* [Tesis de Maestría, Brigham Young University].

<https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2816&context=etd>

Moreno, M. (s.f.). Psicología del color y la forma. (Tesis de licenciatura). Universidad de Londres. Psicoglobalia. (17 de febrero de 2016). *La importancia de la socialización en los niños*. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 de

<https://www.psicoglobalia.com/la-importancia-de-la-socializacion-en-los-ninos/>

Rodríguez del Solar, N. (2012). *Valores, pilares fundamentales de la educación peruana para crear un país del primer mundo*. Revista Peruana de Investigación Educativa, 16 (29), 11-20.

Sabater, V. (2019). *¿Por qué los niños imitan a los adultos?* La mente es maravillosa.

Recuperado el 11 de diciembre de 2021 de <https://lamenteesmaravillosa.com/por-que-los-ninos-imitan-a-los-adultos/>

Sánchez, C. (30 de diciembre de 2019). *¿Por qué a los niños les gustan los dinosaurios?* La mente es maravillosa. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 de

<https://lamenteesmaravillosa.com/por-que-a-los-ninos-les-gustan-los-dinosaurios/>

Wideo. (s.f.). *La evolución del mundo animado*. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 de

<https://wideo.co/es/blog/la-animacion-en-la-historia/>

YouTube Kids. (s.f.). *Una experiencia más segura*. Recuperado el 11 de diciembre de 2021 de

<https://www.youtube.com/kids/safer-experience/>

## 9. ANEXOS

### 9.1. ANEXO 1: GUIÓN LITERARIO DEL PROYECTO

#### "DINOLANDIA"

*Escrito por: ENRIQUE ESPEJO Y CARLOS LLANOS*

#### ESC. 1: INT. HABITACIÓN DE KIKE Y LUCAS. DIA.

KIKE (4), un niño dinosaurio muy extrovertido y juguetón está viendo televisión.

VOZ EN OFF DEL COMERCIAL

*Robotdino TX-4, el nuevo juguete de acción que cuenta con resortes que pueden estirarse hasta el cielo.*

*Desafía a tus amigos y diviértete con el nuevo Robotdino TX-4.*

KIKE

¡Wow!

KIKE sale.

#### ESC. 2: EXT. BOSQUE DE DINOLANDIA. DIA.

KIKE encuentra a su hermano LUCAS (6) y a su amiguita MAFE (5) escarbando por todo el jardín.

KIKE

¿Qué haceeeen?

MAFE

El cofre de un pirata está enterrado aquí.  
Si lo encontramos, compraríamos un gran barco para irnos de aventura.

KIKE

¡Yo también quieroooo!

KIKE se une a escarbar con ellos.

(ELIPSIS)

#### ESC. 3: EXT. BOSQUE DE DINOLANDIA. DIA.

Pasan unos minutos. El sitio está lleno de huecos, algunos muy profundos que otros. KIKE nota una forma extraña: ¡es un huevo! Se asombra y les muestra el huevo a LUCAS y a MAFE.

KIKE  
(SORPRENDIDO)  
¡¡¡Chicos, miren lo que encontré!!!

LUCAS Y MAFE  
(SORPRENDIDOS)  
¡Ohhh...!

LUCAS  
¿Y ese huevo?

MAFE  
¿De dónde salió?

MAFE se acerca al huevo y le da unos golpecitos. KIKE lo coge y lo sacude fuertemente para ver lo que hay en su interior.

MAX, EL HUEVO  
¡Ay, ay, ay, ay, ay, ay! ¡Déjame, déjame!  
Por favor, detente...

LOS DINOS se asombran.

KIKE  
¡¿Quién eres?!

MAX, EL HUEVO  
Me llamo Max. ¿Quiénes son ustedes?

KIKE  
Yo soy Kike, el más rápido de por aquí.

MAFE  
Yo soy Mafe, la más aventurera de todo Dinolandia.

LUCAS  
Y yo soy Lucas. Mi sueño es ser el mejor botánico.

KIKE  
(CON IRONÍA)  
O sea, quiere cuidar plantitas.

MAX, EL HUEVO  
Oh, mucho gusto.

MAX mira a su alrededor.

MAX, EL HUEVO  
(EXTRAÑADO)

Mmmmm... ¿Aquel árbol rosa... no es el que florece cada  
100 años?

LUCAS

Sí, es ese. Hoy día se cumple el segundo afloramiento  
del "Árbol Rosa".

MAX, EL HUEVO  
(ASOMBRADO)

¡¿Casi 100 años he estado bajo tierra?! ¡Qué  
tragedia!

MAX inhala y exhala profundamente para calmarse.

MAX, EL HUEVO  
(MÁS CALMADO)

Estoy muy agradecido con ustedes. En muestra de  
ello, les concederé un deseo. Solo puede ser uno  
porque mi magia no alcanza para más.

KIKE, LUCAS y MAFE cruzan miradas (tensamente). KIKE levanta la  
mano.

KIKE  
(IMPULSIVO)

Yo, yo, yo, quiero el robotdin...

LUCAS Y MAFE  
¡Noooo!

LUCAS y MAFE se avalanchan contra KIKE y forcejean un rato.

LUCAS  
No pienses solo en ti, Kike.

MAFE  
¡Yo también quiero mi deseo!

KIKE  
Yo lo encontré, por lo tanto es mi deseo.

KIKE agarra fuerte el huevo, y Lucas y Mafe se tropiezan y caen  
en uno de los huecos que contenía piso falso.

LUCAS Y MAFE  
¡Ayyyyyy...!

KIKE está a punto de caer, pero no cae. KIKE, desde arriba, hace  
un ademán de victoria.



KIKE  
¡Wuju!

LUCAS y MAFE gritan desde el hueco.

LUCAS Y MAFE  
¡Kike! ¡Ayúdanos a saliiiiir! El hueco es muy  
profundoooo.

KIKE no les responde y alza el huevo.

KIKE  
Deseoooo un Robotdino TX-4.

MAX da un gran suspiro.

MAX, EL HUEVO  
(INCÓMODO)  
Mmmmmmm... ¿estás seguro?

KIKE  
¡Sííí! Quiero mi Robotdino.

MAX, EL HUEVO  
Yo que tú lo pensarías mejor, Kike.

KIKE  
¡Sí! ¡Sí! ¡Dámelo! ¡Dámelo!

MAX, EL HUEVO  
¿No querrás darte un tiempo para pensarlo mejor?

KIKE  
¡No, no! ¡Quiero mi Robotdino T-X4!

MAX, EL HUEVO  
(RESIGNADO)  
Mmmm... Si crees que eso es lo que de verdad quieres, entonces  
te lo concedo...

Un Robotdino T-X4 aparece por arte de magia: un gran destello lo  
lleva hasta las manos de KIKE.

KIKE  
(FELIZ)  
¡¡¡Síííííííí!!!

LUCAS y MAFE vuelven a gritar desde el hueco.

MAFE

¡¡¡Kike!!! ¡Por favooooor! ¡Sácanos de aquííí!

LUCAS

¡El huevo es muy profundoooo!

KIKE se va con su Robotdino T-X4 al otro lado del bosque de Dinolandia a jugar.

KIKE

¡Pium! ¡Pium! ¡Pium! ¡Los atraparé a todos con mi Robotdino!

Robotdino... dime... ¿cuál es tu comida favorita?  
A mí me encantan las ensaladas de tomate y lechuga.  
¡Son mis favoritas!  
Y Lucas... ¿qué plant---

(TRISTE)

Ohhh

KIKE se sienta en el piso y mira a su alrededor. KIKE se acerca y se dirige a MAX.

KIKE

Max, ¿quieres jugar con mi Robotdino a salvar Dinolandia? ¡Seremos Robot-cazadores!

MAX, EL HUEVO  
(EXTRAÑADO)  
¿Robot-cazadores?

KIKE

Sí, con Lucas y Mafe jugamos a ser cazadores. Y ahora que tengo al Robotdino podríamos ser los "Robot-cazadores".

KIKE se queda pensando un rato.

**ESC. 4: EXT. BOSQUE DE DINOLANDIA. DIA. (FLASHBACKS)**

(FLASHBACKS)

Flashback 1: KIKE, LUCAS Y MAFE juegan a los cazadores (chapadas). Ríen y saltan felices mientras corren.

KIKE, LUCAS Y MAFE  
¡Wujuuu! ¡Síííí!

Flashback 2: KIKE pasa la pelota a LUCAS y LUCAS se la pasa a MAFE.

KIKE  
¡Wuuuu, jajaja! ¡Aquí vaaaa!

KIKE, LUCAS Y MAFE  
¡Jajajaja!

(FIN DE FLASHBACKS)

**ESC. 5: EXT. BOSQUE DE DINOLANDIA. DIA.**

Se escucha a LUCAS caer fuertemente mientras intentaba subir a la superficie.

LUCAS  
(VOZ EN OFF)  
(ADOLORIDO)  
Ayyyyyy

KIKE toma su Robotdino T-X4 y va a ver a LUCAS y a MAFE.

MAFE  
(PREOCUPADA)  
¡Lucas!, ¿estás bien?

KIKE  
(PREOCUPADO)  
¡Oh!

KIKE ve a LUCAS y a MAFE cansados de intentar salir. KIKE usa su brazo para que puedan salir pero LUCAS y MAFE lo ignoran.

KIKE  
Por favor, perdónenme. No debí dejarlos ahí. Ustedes son mis mejores amigos.

KIKE se agacha y extiende el brazo a MAFE para que suba. MAFE no puede salir porque la mano de KIKE es pequeña. No hay forma que lo pueda hacer. KIKE ve a su Robotdino T-X4 y, luego, ve a LUCAS y a MAFE. KIKE vuelve a ver a su Robotdino T-X4 y vuelve a ver a LUCAS y a MAFE.

KIKE vuelve a ver una vez más a su Robotdino T-X4.

KIKE  
¡Ahhh... Los resortes!

KIKE toma su juguete y lo utiliza como si fuera una soga para sacar a sus amigos del hueco. MAFE y LUCAS toman el Robotdino pero es demasiado peso. MAX se acerca a KIKE y lo coge de la cola para que KIKE no se caiga y pueda jalar a MAFE y a LUCAS. LUCAS y MAFE se impulsan y salen, pero el Robotdino T-X4 se parte por la mitad.

KIKE

(EJERCIENDO FUERZA)  
¡Ayyyyy!

MAX, EL HUEVO  
(EJERCIENDO FUERZA)  
¡Con fuerza! ¡Con fuerza! ¡Sí se puede! ¡Ayyyyy!

KIKE  
(EJERCIENDO FUERZA)  
¡Con fuerza!

MAX, EL HUEVO  
(EJERCIENDO FUERZA)  
¡Funciona! ¡Funciona! ¡Así! ¡Ya casiii!

KIKE  
(EJERCIENDO FUERZA)  
¡Sí se puede! ¡Funcionaa!

KIKE Y MAX  
(ALEGRES)  
¡¡Sííííí!!

LUCAS, al ver el juguete de su hermano roto, se acerca y toma del hombro a KIKE.

LUCAS  
Hermano, ¿te sientes bien?

KIKE, con los ojos vidriosos, respira profundamente.

KIKE  
Chicos, no importa el Robotdino. Me importan ustedes.  
Perdóneme.

KIKE se pone de pie y abraza a LUCAS y a MAFE.

MAFE  
Awww...

LUCAS  
Pensamos que nunca volverías.

LUCAS y MAFE también lo abrazan con fuerza. MAX se une al abrazo.

(ELIPSIS)

**ESC. 6: EXT. BOSQUE DE DINOLANDIA. DIA.**

KIKE se pone la cabeza del Robotdino T-X4 y corre.

KIKE

¡Yo, Kike T-X4! ¡Los atraparé a todos!  
¡Wujuuu! ¡Yeeeeee!

LUCAS se pone la cola que quedó y también corre.

LUCAS  
¡Y yo, Lucas T-X4! ¡También los atraparé!  
¡Wiiiiiii!

MAFE carga a MAX en su hombro, y va tras LUCAS y KIKE.

MAFE  
Y aquí viene súper Maxfe T-X4. Que con su varita mágica, hace  
la aventura fantástica.

MAFE Y MAX  
(DIVERTIDOS)  
¡¡Síííí!! Ja, ja, ja, ja

KIKE, LUCAS, MAFE Y MAX  
¡¡Porque juntos somos... los Robot-cazadoreeeeees!!  
¡¡Síííí!!

LOS DINOS corretean y ríen felices.

**ESC. 7: EXT. BOSQUE DE DINOLANDIA. DIA.**

LOS DINOS están dentro de un cohete y éste despega.

FIN

## 9.2. ANEXO 2: PERFIL DE PERSONAJES

### a. KIKE:

1. *¿Qué es este personaje? ¿Una persona? ¿Un animal? ¿Otra cosa?*
  - Es un niño apatosaurus de cuatro años.
  
2. *¿Dónde vive? ¿Se siente a gusto?*

- Vive en una aldea de Dinolandia, esta es una isla grande donde conviven dinosaurios de diferentes especies. Se siente a gusto porque tiene un gran espacio a su alrededor para poder jugar.
3. *¿Cómo luce? ¿Color de cabello? ¿Altura? ¿Rasgos característicos?*
- Es un dinosaurio pequeño de color rojo y manchas amarillas en la espalda y cara. Es el que tiene una talla intermedia entre los tres dinosaurios protagonistas. No tiene cabello.
4. *¿Cuál es su vestimenta favorita?*
- No tiene vestimenta.
5. *¿Qué cosa es lo que más le molesta?*
- Le molesta que su hermano mayor, Lucas, le diga qué hacer. A la vez, no le gusta que su hermano no tenga en cuenta gran parte de sus ideas.
6. *¿Cuál es el mejor recuerdo que tiene?*
- Kike recuerda mucho los días en los cuales salía con su familia al parque recreativo y pasaban tiempo juntos haciendo diversas actividades al aire libre.
7. *¿Qué hobbies tiene?*
- Le gusta leer e investigar sobre plantas y otros temas referidos a la botánica en general. A la vez, ama coleccionar plantas y clasificarlas. Además, le gusta los juegos lógicos (acertijos, ajedrez, rompecabezas).



8. *¿Qué cosas puede hacer mejor que nadie?*

- Reconocer los diferentes tipos de plantas y saber cuál es la utilidad que tienen estas. Además, él es el que casi siempre tiene ideas más racionales - lógicas dentro del grupo.

9. *¿Sobre qué cosas se siente inseguro?*

- De no hacer las cosas bien, de equivocarse.

10. *¿Qué lo hace enfurecer?*

- Que las cosas no salgan como él planea porque tiende a ser perfeccionista o a tener todo controlado. Además, le molesta que sus padres le culpen por las travesuras que ha realizado Kike.

11. *¿Cómo son sus padres? ¿El resto de su familia?*

- Su papá es doctor y su mamá, profesora. Su papá (Luis) tiene que ir al hospital más lejano y por eso no pasa mucho tiempo en casa. Mientras que su mamá (Lucía) enseña en el mismo colegio en el que ellos están pero casi siempre regresa más tarde a casa.

12. *¿Cuál es el secreto que nunca le contó a nadie?*

- Que desea ser un niño grande como Lucas para que su hermano no le diga qué hacer.

13. *¿Es abierto? ¿Tímido? ¿Qué piensan los demás cuando lo ven por primera vez?*
- Es muy abierto, alegre y parlanchín. Sus amigos lo consideran muy bueno en los juegos de actividades físicas por eso siempre lo llaman para jugar o hacer equipos de juego.
14. *Imaginemos por un momento que el personaje está realmente nervioso. ¿Qué hace con esa energía nerviosa? (¿Tamborilea sobre una mesa? ¿Tararea una canción?)*
- Realiza o dice lo primero que se le venga a la mente sin pensar antes en las consecuencias que sus actos podrían traer.
15. *Escriba una oración que describa cómo es cuando se encuentra de pie. ¿Cuál es su postura?*
- No cuenta con una postura erguida, sino curvada.
16. *¿Qué es lo que más te gusta del protagonista?*
- La energía que transmite. Es muy contagiosa.
17. *¿Qué es lo que te disgusta del protagonista?*
- Que no piensa en las consecuencias de sus actos.
18. *¿Cuáles son sus mayores debilidades?*
- Su impulsividad y su poca concentración en realizar sus tareas o deberes/ quehaceres (procrastinación).

19. *¿Qué es lo que más quiere en el mundo?*

- En primer lugar, pasar más tiempo con sus papás. En segundo, ya no estar al control de su hermano, así él ya no le diría que no hacer o decir.

20. *¿Cuál es el libro favorito del protagonista? ¿Por qué?*

- No le gusta la lectura, sino las actividades físicas o al aire libre como las chapadas, carreras, entre otros.

21. *¿Cuál es su estación del año favorita? ¿Por qué?*

- Su estación favorita es el verano porque le remonta a las vacaciones y a más tiempo libre con sus amigos.

22. *¿Cómo habla? ¿Qué tono utiliza? ¿Tiene acento? ¿Es culto, estándar, vulgar?*

- En algunas ocasiones habla muy rápido y tiene un timbre alto cuando se emociona.

23. *¿Cuál es la cosa que más teme tu protagonista?*

- Teme que lo ignoren.

**b. LUCAS:**

1. *¿Qué es este personaje? ¿Una persona? ¿Un animal? ¿Otra cosa?*

- Es un niño apatosaurus de seis años.

2. *¿Dónde vive? ¿Se siente a gusto?*

- Vive en una aldea de Dinolandia, esta es una isla grande donde conviven dinosaurios de diferentes especies. Él se siente a gusto ahí por la gran diversidad de vegetación que habita en la isla, ya que a él le gusta la botánica porque es el mismo hobby que tiene su padre.

3. *¿Cómo luce? ¿Color de cabello? ¿Altura? ¿Rasgos característicos?*

- Es un dinosaurio de color azul con manchas negras en la espalda. Es el que tiene una talla alta entre los tres dinosaurios protagonistas. No tiene cabello.

4. *¿Cuál es su vestimenta favorita?*

- No tiene vestimenta, pero usa lentes verdes limón.

5. *¿Qué cosa es lo que más le molesta?*

- Le molesta que Kike, su hermano menor, no sea muy responsable y no le haga caso en algunas situaciones.

6. *¿Cuál es el mejor recuerdo que tiene?*

- Cuando su papá le regaló su propio “Herbario”, en el cual puede coleccionar hojas de plantas que va a ir descubriendo y estudiando.

7. *¿Qué hobbies tiene?*

- Jugar con sus amigos al aire libre como las chapadas, carreras, etc.

8. *¿Qué cosas puede hacer mejor que nadie?*

- Es el más veloz del grupo.

9. *¿Sobre qué cosas se siente inseguro?*

- Que no solo sea ignorado por su hermano, sino también por el resto.

10. *¿Qué lo hace enfurecer?*

- Que insistentemente le digan que no.

11. *¿Cómo son sus padres? ¿El resto de su familia?*

- Su papá es doctor y su mamá, profesora. Su papá (Luis) tiene que ir al hospital más lejano y por eso no pasa mucho tiempo en casa. Mientras que su mamá (Lucía) enseña en el mismo colegio en el que ellos están, pero casi siempre regresa más tarde a casa. Lucas, su hermano mayor, es quien está a cargo de él.

12. *¿Cuál es el secreto que nunca le contó a nadie?*

- Que desea que su padre esté más tiempo en casa para que ambos estén observando o investigando sobre los diversos tipos de plantas.
13. *¿Es abierto? ¿Tímido? ¿Qué piensan los demás cuando lo ven por primera vez?*
- Es tímido, cerrado y habla lo suficiente para darse a entender. Conserva pocos amigos y ellos lo ven muy responsable y listo.
14. *Imaginemos por un momento que el personaje está realmente nervioso. ¿Qué hace con esa energía nerviosa? (¿Tamborilea sobre una mesa? ¿Tararea una canción?)*
- Busca un lugar tranquilo y callado que esté rodeado de plantas, y se queda observándolas.
15. *Escriba una oración que describa cómo es cuando se encuentra de pie. ¿Cuál es su postura?*
- Su postura no es erguida, sino curvada.
16. *¿Qué es lo que más te gusta del protagonista?*
- Que sea muy listo y analice las consecuencias que podrían traer sus acciones, ya sea hacia él o a los demás.
17. *¿Qué es lo que te disgusta del protagonista?*
- Que sea muy analítico y no desarrolle sus habilidades interpersonales.



18. *¿Cuáles son sus mayores debilidades?*

- Ser perfeccionista y querer tener el control de todo.

19. *¿Qué es lo que más quiere en el mundo?*

- Completar su herbario para enseñárselo a su padre y este se sienta muy orgulloso de él.

20. *¿Cuál es el libro favorito del protagonista? ¿Por qué?*

- La Dinobotánica, un libro que reúne las plantas que habitan dentro de toda la isla donde vive.

21. *¿Cuál es su estación del año favorita? ¿Por qué?*

- Su estación favorita es la primavera, ya que esta representa el nacimiento de las flores.

22. *¿Cómo habla? ¿Qué tono utiliza? ¿Tiene acento? ¿Es culto, estándar, vulgar?*

- Habla pausadamente (calmado) y es más inteligible.

23. *¿Cuál es la cosa que más teme tu protagonista?*

- Que le sucede algo malo a su hermano y él no pueda controlarlo.

**c. MAFE:**

1. *¿Qué es este personaje? ¿Una persona? ¿Un animal? ¿Otra cosa?*
  - Es una niña tiranosaurio rex de cinco años.
  
2. *¿Dónde vive? ¿Se siente a gusto?*
  - Vive en una aldea de Dinolandia, esta es una isla grande donde conviven dinosaurios de diferentes especies. Ella se siente a gusto ahí con Lucas y Kike, quienes son sus amigos.
  
3. *¿Cómo luce? ¿Color de cabello? ¿Altura? ¿Rasgos característicos?*
  - Es un dinosaurio de color anaranjado. Es la que tiene una talla intermedia entre los tres dinosaurios protagonistas. No tiene cabello.
  
4. *¿Cuál es su vestimenta favorita?*
  - No tiene vestimenta.
  
5. *¿Qué cosa es lo que más le molesta?*
  - Le molesta que la juzguen por ser distinta y por cómo luce.
  
6. *¿Cuál es el mejor recuerdo que tiene?*
  - Mafe recuerda mucho las aventuras que le contaba su madre antes de ir a dormir.
  
7. *¿Qué hobbies tiene?*

- Le gusta explorar lugares nuevos.
8. *¿Qué cosas puede hacer mejor que nadie?*
- Dentro de las cosas que puede hacer mejor que nadie es que no logra asustarse con facilidad y tiene mucha curiosidad de lo que pasa a su alrededor.
9. *¿Sobre qué cosas se siente insegura?*
- Se siente insegura de no lograr convertirse en una gran aventurera como su mamá.
10. *¿Qué lo hace enfurecer?*
- Lo que más le enfurece es que no se sienta incluida en otros grupos de amigos.
11. *¿Cómo son sus padres? ¿El resto de su familia?*
- Su mamá era jefa de las niñas exploradoras y murió cuando Mafe tenía cuatro años. Su papá es pintor y pasa todo el día en su casa pintando. Mafe sacó lo aventurera de parte de su mamá que le gustaba mucho explorar.
12. *¿Cuál es el secreto que nunca le contó a nadie?*
- El secreto que nunca le ha contado a nadie es que odia el hecho de que su mamá haya muerto y ya no pueda estar con ella nunca más.
13. *¿Es abierta? ¿Tímida? ¿Qué piensan los demás cuando la ven por primera vez?*

- Es muy curiosa y le gusta preguntar por todo.

14. *Imaginemos por un momento que el personaje está realmente nervioso. ¿Qué hace con esa energía nerviosa? (¿Tamborilea sobre una mesa? ¿Tararea una canción?)*

- Para calmarse cuenta del 1 al 10 de manera susurrada.

15. *Escriba una oración que describa cómo es cuando se encuentra de pie. ¿Cuál es su postura?*

- No cuenta con una postura erguida, sino curvada.

16. *¿Qué es lo que más te gusta del protagonista?*

- La valentía que ella tiene.

17. *¿Qué es lo que te disgusta del protagonista?*

- El hecho de que no comunica cómo se está sintiendo.

18. *¿Cuáles son sus mayores debilidades?*

- Es demasiado curiosa.

19. *¿Qué es lo que más quiere en el mundo?*

- Lo que más le gustaría es vivir grandes aventuras.

20. *¿Cuál es su objeto favorito del protagonista? ¿Por qué?*

- Su objeto favorito es el mapamundi que su mamá le regaló porque es el único recuerdo material que conserva de ella.

21. *¿Cuál es su estación del año favorita? ¿Por qué?*

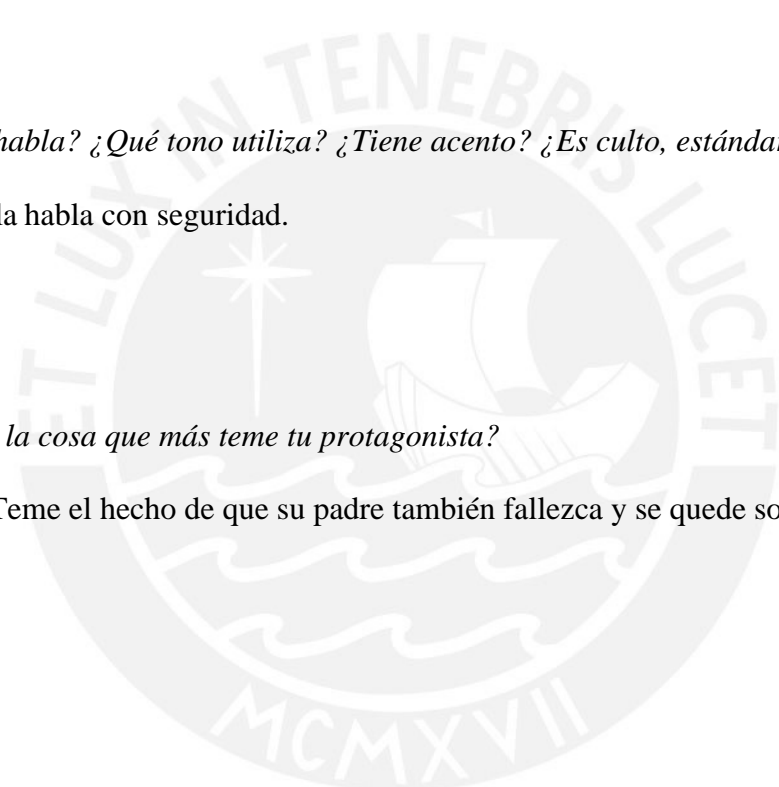
- Su estación favorita es el verano porque tiene más tiempo libre para poder explorar.

22. *¿Cómo habla? ¿Qué tono utiliza? ¿Tiene acento? ¿Es culto, estándar, vulgar?*

- Ella habla con seguridad.

23. *¿Cuál es la cosa que más teme tu protagonista?*

- Teme el hecho de que su padre también fallezca y se quede sola.



**d. MAX:**

1. *¿Qué es este personaje? ¿Una persona? ¿Un animal? ¿Otra cosa?*
  - Es un mago en forma de huevo. Fue un tiranosaurio rex hace casi cien años.  
Gracias a un mal hechizo que realizó se convirtió en un huevo.
  
2. *¿Dónde vive? ¿Se siente a gusto?*
  - Ha permanecido enterrado en el subsuelo del bosque de Dinolandia hasta que Kike lo encuentra y lo salva.
  
3. *¿Cómo luce? ¿Color de cabello? ¿Altura? ¿Rasgos característicos?*
  - Max tiene la forma de huevo que es de color perla y en cuanto a cómo luce, se asemeja físicamente a un huevo de la época de los dinosaurios. Es del tamaño de una pelota para que Kike lo pueda sostener en su mano.
  
4. *¿Cuál es su vestimenta favorita?*
  - Usa un sombrero morado con parches y decorado con una gran pluma en forma de llama de fuego, una varita mágica y un cinturón de pociones.
  
5. *¿Qué cosa es lo que más le molesta?*
  - Lo que más le molesta es el hecho de que no puede cambiar el pasado (su pasado, específicamente).
  
6. *¿Cuál es el mejor recuerdo que tiene?*



- El mejor recuerdo que conserva es que él pasaba momentos divertidos con sus amigos.

7. *¿Qué hobbies tiene?*

- Le gusta hacer pócimas y realizar hechizos.

8. *¿Qué cosas puede hacer mejor que nadie?*

- Es perseverante, aunque todo le salga mal o no le salgan las cosas como él quiere.

9. *¿Sobre qué cosas se siente inseguro?*

- De que, poco a poco, vaya perdiendo su *maná* (energía de mago) conforme vaya pasando el tiempo.

10. *¿Qué lo hace enfurecer?*

- Lo que le hace enfurecer es la terquedad de los otros dinosaurios por no aprender de sus errores y, además, no intenten enmendarlos.

11. *¿Cómo son sus padres? ¿El resto de su familia?*

- Max es huérfano. Nunca supo sobre sus padres. Fue abandonado desde bebé en un orfanato. Se separó de los amigos que hizo en su infancia.

12. *¿Cuál es el secreto que nunca le contó a nadie?*

- El secreto que nunca ha contado a nadie es que él es huérfano y fue abandonado desde pequeño en un orfanato.

13. *¿Es abierto? ¿Tímido? ¿Qué piensan los demás cuando lo ven por primera vez?*
- Es abierto y tratable. Cuando lo ven, en un principio, las personas se asombran por su condición de huevo y se asustan cuando él habla por primera vez.
14. *Imaginemos por un momento que el personaje está realmente nervioso. ¿Qué hace con esa energía nerviosa? (¿Tamborilea sobre una mesa? ¿Tararea una canción?)*
- Canaliza esa energía. No termina por alterarse, sino deja de hacer lo que está haciendo y se da el tiempo para pensar en cómo resolver ese problema.
15. *Escriba una oración que describa cómo es cuando se encuentra de pie. ¿Cuál es su postura?*
- Se traslada de un lado a otro. Puede saltar o rebotar. Del mismo modo, su sombrero y su varita pueden estar en movimiento mientras se encuentra de pie.
16. *¿Qué es lo que más te gusta del protagonista?*
- Su don de realizar hechizos y conceder deseos.
17. *¿Qué es lo que te disgusta del protagonista?*
- Que no sea directo en sus palabras y decisiones.
18. *¿Cuáles son sus mayores debilidades?*
- De acuerdo a su pasado, sus mayores debilidades eran el egoísmo y la soberbia.

- En cuanto al presente, Max no se hace entender claramente en algunos momentos.

19. *¿Qué es lo que más quiere en el mundo?*

- De acuerdo a su pasado, quería convertirse en el mejor mago de todos.
- En cuanto a su presente, no quiere quedarse solo nunca más. Quiere tener amistades para siempre.

20. *¿Cuál es el libro favorito del protagonista? ¿Por qué?*

- Sus libros favoritos son *Las 1001 pócimas más poderosas del mundo* y *¿Cómo convertirte en el mejor mago usando gemas mágicas?*, debido a que se instruía mucho por su ambición de llegar a convertirse en el mejor mago.

21. *¿Cuál es su estación del año favorita? ¿Por qué?*

- Su estación favorita es el invierno porque estuvo encerrado en aquella época en casa haciendo sus hechizos. Y la Navidad, porque era la temporada en que en el orfanato recibía los suficientes fondos, a partir de las donaciones que esta recibía.

22. *¿Cómo habla? ¿Qué tono utiliza? ¿Tiene acento? ¿Es culto, estándar, vulgar?*

- Habla pausadamente y con un tono de voz grave. Tiende a ser culto (habla formalmente).

23. *¿Cuál es la cosa que más teme tu protagonista?*

- Teme de que los niños vayan a seguir sus pasos y terminen siendo egoístas como

él en su pasado.

