



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE GUAYAQUIL**

**CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**A POCO: DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE UNA SERIE ANIMADA 2D**

**PARA SENSIBILIZAR SOBRE LA DEPRESIÓN A UN PÚBLICO**

**DE 16 A 22 AÑOS**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciada/o en Diseño Multimedia**

**AUTORES: Gisleine Silvia Briones Coello**

**Paulina Alexandra Moreta Guerrero**

**TUTOR: MSc. Linda Johanie Toledo Herrera**

**Guayaquil - Ecuador**

**2025**

## CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, Paulina Alexandra Moreta Guerrero con documento de identificación N°0953421583 y Gisleine Silvia Briones Coello con documento de identificación N°0944121102; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Guayaquil, 24 de julio del año 2025

Atentamente,



Paulina Alexandra Moreta Guerrero

CI: 0953421583



Gisleine Silvia Briones Coello

CI: 0944121102

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotros, Paulina Alexandra Moreta Guerrero con documento de identificación No. 0953421583 y Gisleine Silvia Briones Coello con documento de identificación No.0944121102, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documentocedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Producto Artístico: A poco: diseño y producción de una serie animada 2D para sensibilizar sobre la depresión a un público de 16 a 22 años, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada/o en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

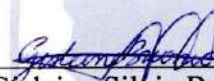
Guayaquil, 24 de julio del año 2025

Atentamente,



Paulina Alexandra Moreta Guerrero

CI: 0953421583



Gisleine Silvia Briones Coello

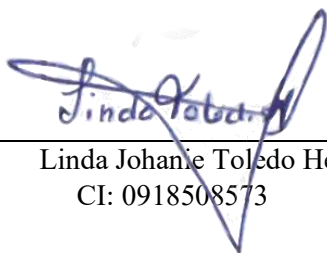
CI: 0944121102

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Linda Johanie Toledo Herrera con documento de identificación N° 0918508573, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: A poco: diseño y producción de una serie animada 2D para sensibilizar sobre la depresión a un público de 16 a 22 años , realizado por Paulina Alexandra Moreta Guerrero con documento de identificación N° 0953421583 y por Gisleine Silvia Briones Coello con documentode identificación N° 0944121102, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Producto Artístico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Guayaquil, 24 de julio del año 2025

Atentamente,



---

Linda Johanie Toledo Herrera  
CI: 0918508573

## DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

Paulina Alexandra Moreta Guerrero

Dedico este proyecto, a mis padres, quienes me acompañaron durante todo mi proceso y me permitieron estudiar algo que quiero. Su apoyo y aliento me permitieron mantenerme firme a los obstáculos y no dejarme vencer. Su confianza fue la motivación que me permitió llegar hasta el final y su cuidado durante mis estudios al acompañarme me permitieron asistir en mi trayecto. A mis hermanos que me dieron momentos de descanso para después seguir avanzando en mi proyecto.

También quiero dedicar este trabajo a mis amigos en especial a Gisleine Briones y Brett Bazantes, quienes me acompañaron durante el proceso de este proyecto, me dieron ánimos y apoyo. Gracias a su paciencia, acompañamiento y opiniones, pude tener momentos tranquilos que me permitieron aclarar mis ideas para el proyecto. El que estén junto a mí me permitió disfrutar de esta etapa de mi vida al máximo y espero que sigan estando conmigo en el futuro.

Agradezco a mis padres por sus sacrificios que me permitieron realizar mis estudios y culminarlos; a mi papá que siempre me acompañó a tomar el expreso y me recogía todos los días, por su cariño y apoyo; a mi mamá por estar conmigo, darme cariño, apoyo y venirme a ver todas las noches al regresar de la universidad

Agradezco a mi compañera de tesis y amiga, Gisleine Silvia Briones Coello a quien aprecio y quiero mucho, por su compromiso y dedicación a lo largo de este proceso. Su compañía al combatir obstáculos, mantenerse positiva y su responsabilidad durante el proyecto al realizarlo fue clave para finalizar el proyecto con éxito. Mantengamos siempre en contacto y pasemos buenos momentos en el futuro.

Le doy mi agradecimiento a mi tutora, Linda Johanie Toledo Herrera, por su guía y

apoyo durante el trayecto. Su paciencia y conocimiento fueron importante a la hora de realizar el proyecto. Sus consejos me permitieron mejorar la calidad del producto y dejó una huella en mi desarrollo académico y personal. Gracias por su confianza y por haber sido un mentor excepcional en este proyecto que se ha sido una etapa importante en mi vida.

Le agradezco al profesor Guillermo Xavier Paredes Estrella por su ayuda, guía y consejos que me permitió aclarar las ideas en nuestro proyecto y tomar el camino correcto a nuestros objetivos.

Agradezco a la Universidad Politécnica Salesiana y a la carrera de Diseño Multimedia, por su formación y enseñarme que el diseño no solo es visual sino también como se expresa tomando en cuenta a las personas, agradezco por permitirme formarme profesionalmente y como persona

A mis profesores, gracias por su acompañamiento durante estos 8 semestres donde me impartieron su conocimiento y me ayudaron a crear mi propio criterio profesional, por sus consejos y apoyo para lograr mis metas.

Gisleine Silvia Briones Coello

Quiero dedicar esta tesis a todas esas personas que me tuvieron fe, también a las personas que han atravesado y han experimentado el dolor que conlleva la depresión.

Esta serie animada 2D es desarrollada como un intento de poder representar las emociones, dándoles color, movimiento y brindar un espacio en donde la comprensión y la empatía puedan florecer.

Dedico este proyecto también a mi familia, especialmente a mi madre quien es la mano fuerte en la familia y dedico sudor y lágrimas para que pueda lograr todos mis objetivos, a mi padre quien es también parte fundamental dando consejos a seguir. A mis hermanos por acompañarme en los malos ratos y darme motivos para seguir adelante.

De manera especial, quiero también dedicarle esta tesis a Paulina Moreta, quien es mi compañera de tesis, una gran amiga y parte especial de mi vida y mi corazón. Sin ella este proyecto no habría sido. Gracias por caminar a mi lado y por los largos sacrificios de trabajo, por los silencios compartidos y por tu amistad, la cual valoro con todo mi corazón.

También quiero dedicar este trabajo a mi compañero Brett Bazantes quien estuvo con palabras de ánimo, apoyo incondicional y amistad sincera.

Finalmente dedico esta tesis a Doddy Vasquez por también formar parte de mi vida, apoyarme en lo bueno y lo malo, por no rendirse en aconsejarme respecto al proyecto de tesis.

Gracias a la Universidad Politécnica Salesiana y a la carrera de Diseño Multimedia por enseñarme que el diseño puede transformar vidas.

A mis docentes, especialmente a mi tutora Linda, por su guía constante y valiosa.

A mi familia, por ser mi apoyo incondicional en todo momento.

A Paulina Moreta, mi compañera de tesis y amiga, gracias por construir juntas este

proyecto con tanto compromiso y corazón.

Y a todos quienes confiaron en esta propuesta, gracias por inspirarnos a crear algo con sentido y empatía.

## RESUMEN

Esta investigación tenía el objetivo de crear una serie animada en 2D sobre la depresión, cada capítulo con una duración de 3 a 4 minutos aproximadamente, diseñados para sensibilizar y concientizar sobre la depresión a jóvenes adultos de 16 a 22 años, buscando generar empatía y comprensión de un tema sensible como es la depresión. Su objetivo principal era fomentar la empatía, apoyo emocional y la búsqueda de ayuda profesional mediante una serie animada en 2D sobre la depresión que conecte emocionalmente con el público. Los capítulos de la serie mostraron a un personaje quien era protagonista durante toda la serie mediante ella se expresó la depresión, el comportamiento y actitud de quien lo padece y el cómo la voluntad puede ayudarte a no rendirte con esta enfermedad. Se emplearon técnicas digitales y tradicionales de animación 2D, además de un enfoque narrativo que combina lo visual con los efectos de sonido para generar una armonía que buscamos causar con la investigación.

La metodología incluyó investigación sobre la animación, técnicas que hay, tipos de series y animación, estilos de animación, géneros de animación, sobre la depresión, síntomas, etc., lo que permitió construir la serie mediante bases verificadas. Además, se consultó a expertos en el tema personalmente para asegurar que la serie no afecte negativamente a ningún espectador y sea una serie que expresa correctamente el tema. Se esperaba que este proyecto motive a espectadores a conseguir ayuda, que empatice con las emociones y comprenda lo sensible que puede ser el tema. También para mostrar que la animación puede ser una herramienta útil para dar mensajes y que estos lleguen profundamente al público.

**Palabras claves:** (Serie, Depresión, Animación 2D, Empatizar, Narrativa)

## ABSTRACT

This research aimed to create a 2D animated series about depression, each episode lasting approximately 3 to 4 minutes. These episodes were designed to raise awareness about depression among young adults aged 16 to 22, seeking to generate empathy and understanding of the sensitive topic of depression. Its main objective was to foster empathy, emotional support, and the pursuit of professional help through a 2D animated series about depression that would connect emotionally with the audience. The episodes featured a character who was the protagonist throughout the series, expressing depression, the behavior and attitude of those who suffer from it, and how willpower can help you resist the disease. Digital and traditional 2D animation techniques were used, in addition to a narrative approach that combines visuals with sound effects to generate the harmony we sought to create with the research.

The methodology included research on animation, existing techniques, types of series and animation, animation styles, animation genres, depression symptoms, and more, which allowed the series to be built on verified foundations. Additionally, experts on the subject were personally consulted to ensure that the series would not negatively affect any viewers and would accurately express the topic. The hope was that this project would motivate viewers to seek help, empathize with emotions, and understand how sensitive the subject matter can be. It also aimed to demonstrate that animation can be a useful tool for delivering messages that resonate deeply with audiences.

**Keywords:** (Series, Depression, 2D Animation, Empathize, Narrative)

## ÍNDICE DE CONTENIDO

RESUMEN .....	9
ABSTRACT .....	10
INTRODUCCIÓN.....	13
1.1    Problema de estudio.....	13
1.2    Justificación.....	15
OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS .....	18
2.1    Objetivo general .....	18
2.2    Objetivos específicos.....	18
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	18
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	19
3.1    Historia de la animación .....	19
3.1.1    Importancia y características de la animación.....	20
3.1.2    Importancia de la animación.....	23
3.2    Tipos de animación.....	24
3.3    Estilos de animación.....	27
3.3.1    Estilo simplista .....	27
3.3.2    Estilo pictórico.....	28
3.4    Series animada.....	28
3.4.1    Géneros de dibujos animados.....	28

3.4.2	Series Animadas y su Influencia en la Salud Emocional .....	30
3.4.3	Animación y salud mental .....	31
3.4.4	Uso de la Animación en la Educación y Sensibilización Social .....	33
3.5	Trastorno mental.....	33
3.5.1	Visión de un trastorno mental.....	34
3.5.2	Trastorno depresivo (depresión).....	35
3.5.3	Importancia de tratar el trastorno depresivo .....	39
METODOLOGÍA.....		40
4.1	Tipo de investigación.....	40
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....		42
PRESENTACIÓN DE HALLAZGOS.....		59
CRONOGRAMA .....		60
PRESUPUESTO.....		61
CONCLUSIONES.....		62
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....		64
APÉNDICES/ANEXOS.....		70

## INTRODUCCIÓN

### 1.1 Problema de estudio

La depresión es un trastorno mental dominante que afecta a millones de personas en el mundo.

Según la Organización Mundial de la Salud (2023), se estima que el 5% de los adultos a nivel global padecen depresión, siendo más común en mujeres que en hombres. Este trastorno no solo impacta la salud mental, sino que también influye negativamente en la calidad de vida, las relaciones interpersonales y la productividad laboral.

La depresión se caracteriza por una tristeza persistente, pérdida de interés en actividades que disfrutabas antes, inestabilidad del sueño y del apetito, sentimientos de culpa o sentirse inútil además de dificultad para concentrarse. En casos más graves la persona puede cometer suicidio. Pese al riesgo que representa, suele ser malinterpretada y minimizada, lo que complica que las personas afectadas busquen y reciban el apoyo necesario.

Debido a como aumentan los casos de depresión, persisten creencias y malentendidos en torno a él. Muchas personas ven a la depresión como una debilidad o una simple condición que se puede superar por medio de la voluntad, lo que menosprecia a las personas que sufren de eso e impiden que busquen ayuda profesional. Esta creencia es impuesta por la desinformación en la sociedad sobre la salud mental.

Por lo tanto, tomando en cuenta lo investigado la animación es una forma de permitir entender este problema, es decir, la animación 2D se ha visto como un medio útil para comunicar ideas que para muchos es difícil entender solo con palabras. Pues la animación tiene una gran capacidad para mezclar lo visual y narrativo para presentar experiencias de manera que el espectador lo entienda y comprendan.

Existen precedentes de proyectos que han utilizado la animación para abordar la depresión un ejemplo es el documento “El tornado: una representación de la depresión a través de una animación” de Verónica Ramírez Bustamante (2021) que habla de la animación titulada "El tornado" que representa la experiencia de la depresión en la vida de una persona, buscando comprender y sensibilizar al espectador sobre esta enfermedad. Este tipo de iniciativas demuestra el potencial de la animación para abordar temas de salud mental de manera efectiva.

Mediante la investigación se ha visto que representar la depresión mediante la animación conlleva sus desafíos. Es importante evitar estereotipos y simplificar la experiencia de quienes padecen esto. Además, es necesario considerar los diferentes casos de depresión, tomando en cuenta que no todas las personas la padecen de la misma forma. La representación debe ser real y manteniendo los valores para evitar el dramatismo excesivo o la romanización del sufrimiento.

El presente proyecto tiene como objetivo desarrollar una animación 2D que represente de manera fiel y empática la experiencia de vivir con depresión. Se busca sensibilizar al público, desmitificar conceptos erróneos y fomentar una comprensión más profunda de este trastorno mental. A través de una narrativa cuidadosamente elaborada y un diseño visual impactante, la animación pretende:

- Educar sobre los síntomas y las realidades de la depresión.
- Fomentar la empatía hacia quienes la padecen.
- Reducir el estigma asociado a los trastornos mentales.
- Incentivar la búsqueda de ayuda profesional en caso de ser necesario.

Tomando en cuenta como se ha dicho antes que el problema en este caso es como representar de forma correcta y adecuado la temática de depresión en una serie animada

2D sin afectar negativamente tanto a quienes padecen como a las personas que se busca dar a entender que es realmente la depresión.

## **1.2 Justificación**

La salud mental es fundamental para el bienestar humano y una prioridad en los sistemas de salud pública a nivel mundial. Sin embargo, los trastornos mentales, como la depresión, siguen siendo subestimados evitando una atención adecuada. Esta cuestión perjudica tanto al sujeto que lo sobrelleva como a sus parientes.

Según la organización Mundial de la Salud (2023), se presenta como causa principal del daño en la salud mental y afecta a 121 millones de personas en el mundo (World Health Organization 2007).

La depresión es un problema mental que está presente en cualquier parte del mundo, puede afectar a grandes o pequeños, no tiene límite de edad.

Natalia Castejón en la página WebConsultas de la revista salud y bienestar (2021) habla de un estudio realizado en España que revela que 300 millones de personas en el mundo padecen de este trastorno mental.

Es vista como un desorden mental (depresión) para algunos, pero es un trastorno, el cual ha tenido estudios en diferentes ángulos, presentado la variedad en experiencias y la peculiar forma en que aflige a una persona. No solo afecta la parte psicológica, sino que presenta obstáculos en su entendimiento y procedimientos. Por lo tanto, resulta elemental observar cómo la variedad de teorías llega a su aclaración y tratamiento.

Existen distintas formas de entender la depresión. desde un enfoque clínico, puede ser definida como un trastorno de la personalidad de carácter afectivo, cognitivo y comportamental. desde un punto de vista conductual, se entiende la depresión como la consecuencia de la falta de refuerzo o de la no contingencia entre conducta y refuerzo,

mientras que la teoría cognitiva concibe la depresión como resultado de pensamientos inadecuados, distorsionando el individuo la realidad de forma negativa. los criterios de diagnóstico varían del mismo modo, aunque generalmente incluyen la presencia de síntomas, la duración de los mismos y una actividad disfuncional en diversas áreas sociales como el trabajo, las relaciones interpersonales, familiares, etc. (Álvaro et al., 2008, pp. 334).

Este trastorno se caracteriza por una agrupación compleja de factores sociales, psicológicos y biológicos, con impactos en el rendimiento laboral, escolar y relaciones sociales.

Según la OMS (2023) se afirma que:

Se pierden aproximadamente 12 mil millones de días productivos cada año debido a trastornos como la depresión y la ansiedad, generando un costo económico de casi un billón de dólares anuales. Además, el 75% de las personas en países de ingresos bajos y medianos no tienen acceso a tratamientos adecuados.

La OMS (2022), informa que durante la pandemia de COVID-19 exacerbó la prevalencia de la depresión a nivel mundial, con un aumento del 25% en el primer año, según reportes de la OMS. Factores como el aislamiento social, la incertidumbre económica y la limitada disponibilidad de atención psicológica especializada intensificaron esta crisis. Grupos vulnerables como los jóvenes y las mujeres fueron los más afectados, resaltando la necesidad de enfoques preventivos y educativos para abordar el problema.

Por lo tanto, se ha planteado si la depresión está presente en muchos casos y afecta a diferentes situaciones como el trabajo y las relaciones como se puede dar a notar esto y permitir que allegados noten este comportamiento y lo comprendan además que el afectado también reflexionen sobre su caso y no esté en negativa; por esto se ha pensado en el medio que más de 1 millón de personas está en contacto que es el medio digital y al centrarse en

cómo afecta el estado emocional.

Según Amparo Muñoz en la página web Andana (2023), habla de cómo las imágenes contienen información que producen sentimientos en las personas. Cada imagen expresa algo diferente, y el los humanos puede provocar una emoción diferente ya que cada ser humano incorpora su mochila cognitiva y emocional propia.

Es esto lo que permite mostrar que consumir imágenes en movimiento tienen una parte positiva al usarlo para mostrar y concientizar a las personas sobre un tema delicado como es la depresión y es en esta parte que se centra en una forma para transmitir que es la animación en dos dimensiones (animación 2D) la cual es efectiva al ver que las personas consumen mediante medios digitales diversidad de información y esta influye a sus comportamiento como también a sus emociones dando a entender que se puede lograr una concientización por medio de una serie 2D.

Un proyecto de serie animada puede servir como una herramienta de sensibilización y educación, utilizando el medio visual para transmitir mensajes empáticos y promover la comprensión de la depresión. Su visión se enfila con los consejos de la OMS sobre el uso de tratamientos psicológicas alcanzables y cursos que ayuden a disminuir el vestigio e incrementar la ayuda social.

Cabe decir que este proyecto es relevante en el contexto actual, donde la salud mental ha cobrado una importancia sin precedentes debido a los desafíos globales recientes. La animación 2D ofrece una vía accesible y atractiva para educar y sensibilizar a diversas audiencias, especialmente a los jóvenes, sobre la depresión. Al abordar este tema de manera creativa y empática, se contribuye a la construcción de una sociedad más informada y comprensiva, donde las personas se sientan apoyadas y comprendidas en sus luchas personales.

## OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

### 2.1 Objetivo general

Fomentar la empatía, apoyo emocional y la búsqueda de ayuda profesional mediante el diseño de una serie animada en 2D sobre la depresión que sensibilice a un público de 16 a 22 años.

### 2.2 Objetivos específicos

- Determinar los contenidos y enfoques temáticos más pertinentes para un público objetivo en el contexto de una animación 2D orientada a la sensibilización sobre la depresión.
- Desarrollar una narrativa que representen de manera efectiva los estados emocionales asociados con la depresión.
- Aplicar técnicas de animación 2D en diseño y producción de una pieza audiovisual que refuerce la transmisión de mensajes claves sobre la depresión, de manera clara y emocionalmente efectiva.

## PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Como puede una serie animada 2D contribuir a concientizar a las personas sobre la depresión y brindar apoyo emocional a quienes la padecen?

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 3.1 Historia de la animación

A finales de siglo XIX la animación presentó sus raíces como algo artístico y técnico marcando así el comienzo de las representaciones visuales en movimiento.

Según un artículo presentado en el sitio web de la Universidad Europea:

La historia de la animación se remonta a finales del siglo XIX, cuando se crearon las primeras piezas animadas. Este momento sirvió para cimentar las bases de las animaciones que conocemos hoy en día, como la flexible y versátil animación digital y, sobre todo, la animación 3D. (2024)

Este desarrollo inicial estableció principios fundamentales que siguen influyendo en las técnicas contemporáneas.

Uno de los primeros hitos históricos fue la creación de "*Fantasmagorie*" en 1908 por Émile Cohl, una obra pionera en la historia de la animación.

La página web "El portal ESdesign" (2024) describe este proceso detalladamente; por ello, Cohl dibujó alrededor de 700 ilustraciones sobre vidrio iluminado, utilizando negativos para que los trazos parecieran hechos en una pizarra.

Esta innovación técnica marcó el inicio de las narrativas visuales animadas y demostró el potencial del medio para transmitir historias dinámicas.

En cuanto a la animación por computadora según Adobe (2025) su historia empezó a la par con el CGI, más específico en 1960 donde se desarrolló una serie de animaciones por computadora siendo considerado por mayoría el corto de 1961 con el nombre "Catalog" el primer corto animado por ordenador; mientras Computer Ballet de 1965 fue vista como la primera animación de una figura humana hecha en computadora y The Stick Man la

primera animación de muestra el movimiento de un cuerpo.

De esta forma podemos ver que sus contribuciones establecieron los principios para el lenguaje animado digital, que culminó en la producción de películas y series animadas generadas a partir de un computador.

### 3.1.1 Importancia y características de la animación

#### *Características de la animación:*

La animación tiene muchas características que se han mantenido desde hace mucho tiempo y otras que se han creado con el paso del tiempo y la evolución de las formas de animación.

Según Theknowledgeacademy (2025) en su sitio web:

La animación, como medio vibrante y versátil, posee características distintivas que contribuyen a su amplio atractivo y potencial creativo. Estas características son las que la convierten en una forma cautivadora de comunicación visual, capaz de trascender las fronteras culturales y evocar emociones profundas. Es así como presentamos algunas características a tomar en cuenta:

- ***Movimiento:*** Al animar debes tomar en cuenta la movilidad, esto se ve por la cantidad de fotogramas que cambian ligeramente para presentar un movimiento en la animación.
- ***Atractivo visual y estética:*** Dentro de una animación el público toma en cuenta el atractivo visual, el cual no hace referencia a ser guapo según estándares sino a que tanto el diseño llama la atención del público ya sea por un aspecto peculiar o la paleta de colores.
- ***Expresiones emocionales:*** El transmitir emociones complejas permite que el público sienta una conexión con la animación.

- ***Flexibilidad y adaptabilidad:*** Podemos decir que la animación da la oportunidad de presentar una narrativa para diferentes espectadores pues no existe un solo tipo por lo que podemos adaptar una historia para que sea acorde al público que se dirige.
- ***Profundidad de narración:*** Es necesario pues por medio de esta puedes presentar una narración que afecte las emociones del público y los mantenga entretenidos durante su reproducción.
- ***Habilidad técnica e innovación:*** Toma en cuenta la técnica, hacer una animación requiere de trabajo no busques tomar una técnica que se te complique hacer busca lo que mejor manejes y puedas mantener durante toda la animación. No olvides que innovar te puede ayudar a mejorar y avanzar en la animación.
- ***Suspensión de la realidad:*** Al lograr una buena narrativa y presentación puedes lograr que los espectadores sientan que están participando y crean una conexión especial que en casos afecta sus emociones como si ellos fueran los protagonistas.

Aunque las características presentadas se toman en cuenta para la animación en general sin separar tradicional y digital también están las que son centradas en cada una.

Para el sitio web de la UDIT (Universidad de diseño innovación y tecnología) en su artículo (2024), buscan explorar en profundidad las diferencias y características entre la animación tradicional y la animación digital, destacando cómo cada una influye en el proceso creativo y en el resultado final.

Algunas características mostradas en el sitio web sobre la animación tradicional y animación digital son:

#### **Características de la animación tradicional:**

SEDE GUAYAQUIL

- **Hecha a mano:** Son dibujos a mano que crean un movimiento por frames, esta forma de animar da un toque único y personal.
- **Tiempo y esfuerzo:** El realizarlo requiere esfuerzo y tiempo, pues un solo segundo animado necesita hasta 24 “frames” diferentes.
- **Materiales:** Usa papel, lápices, tinta o pintura como materiales, lo que implica un proceso físico visible en el cual se debe ser cuidadoso.
- **Estilo visual:** El estilo puede variar en relación a las técnicas del animador al dibujar.
- **Costos de producción:** Es más costosa y difícil a diferencia de la animación digital debido a cantidad de animadores que se necesita y el tiempo para crear cada segundo.

#### **Características de la animación digital:**

- **Software especializado:** Utiliza programas como Adobe After Effects, Maya, o Blender, que ofrecen una amplia gama de herramientas y posibilidades.
- **Eficiencia:** Permite una producción más rápida y cambios más ágiles, ya que los elementos pueden ser ajustados y reutilizados.
- **Posibilidades creativas:** Ofrece opciones como la animación 3D, efectos visuales complejos y la integración con otras técnicas multimedia.
- **Costes:** Aunque la inversión inicial en software y hardware puede ser alta, generalmente resulta menos costosa en términos de materiales y mano de obra a largo plazo.
- **Accesibilidad:** Facilita la colaboración remota y el acceso a recursos y tutoriales en línea

### 3.1.2 Importancia de la animación

La animación actualmente es importante por su utilidad en diferentes ámbitos como el social para la enseñanza y el conocimiento o el empresarial para promocionar y vender.

De acuerdo con el blog de showspot (2024):

La animación forma parte de la educación desde hace mucho tiempo, pero su papel es cada vez más importante en el mundo digital actual. Los estudios han demostrado que la animación educativa puede aumentar el compromiso y el interés de los alumnos por el aprendizaje, además de ayudarles a comprender conceptos difíciles. No sólo eso, sino que el contenido animado es también una gran herramienta para hacer las clases más interactivas y entretenidas, ya que puede utilizarse para contar historias atractivas y dar vida al contenido del plan de estudios.

Desde la animación digital también se ha logrado presentar su importancia por su utilidad tanto en entretenimiento como la inspiración y conocimiento.

Sofía Pantigoso Méndez y Ghia Rodriguez Herrera Ruiz en su documento perteneciente al repositorio institucional Toulouse Lautrec (2022), citan a Chong (2010), quien explica la evolución de la animación en su libro, “Animación digital”:

La tecnología digital ha logrado que producir películas de animación resulte más sencillo, más rápido y más fácil que en cualquier otra época de la historia del cine. Las herramientas al alcance de todos han ampliado la paleta del animador y han permitido desdibujar los límites entre los medios(...) La animación digital no se limita a entretener al público de la televisión y del cine. El desarrollo paralelo de la tecnología ha permitido que la animación esté presente en muchos ámbitos de la vida moderna, desde en el instrumental médico hasta en los juguetes para guarderías.

### 3.2 Tipos de animación

Existen una variedad en tipos de animación desde dibujos a mano hasta 3D, pero a la hora de expresar algo el tipo de animación es lo que permite transmitir mejor el mensaje saber elegir la animación que pueda expresarse correctamente a un público es parte de lo que se planifica.

Según Aksara en su blog (2022) algunos de los tipos más comunes de animación son:

- **Animación 3D:** Objetos digitales en un espacio tridimensional que hace pensar al espectador que se están moviendo, a pesar que se presentan en una pantalla 2D buscar imitar el principio de tridimensional del mundo real. Este tipo de animación se presenta en diferentes escenarios como películas y anuncios.
- **Animación 2D:** Animación bidimensional que se presenta al crear movimientos utilizando imágenes estáticas de dos dimensiones, esta animación ocurre al mover rápidamente la imagen con cambios sutiles dando la ilusión de un movimiento o sedientas herramientas que permiten mover partes del personaje para crear un movimiento.
- **Animación en pizarra:** el artista dibuja en una pizarra y va grabando el proceso como una historia ilustrativa, es una técnica de animación de video única que permite al público tener una experiencia inmersiva pues ven como se construye fotograma por fotograma la historia.
- **Animación tipográfica:** Implica el movimiento del texto usando diversos efectos dependiendo de lo que el creador desea expresar, esta técnica puede encontrarse en películas, pantallas de títulos, entre otros.
- **Animación en arcilla:** Tipo de animación en stop motion que se crea mediante escenas y personajes de arcilla normalmente la técnica es usada en películas infantiles

clásicas por su atractivo un ejemplo de esto es 'Chicken Run'.

- **Animación en Stop-motion:** Es una técnica de animación que usa objetos en escena que se mueven para dar origen a cada fotograma y son fotografiados para ser editados individualmente y juntarlos en una secuencia que crea el movimiento; se presenta en dibujos animados, cortometrajes, anuncios, entre otros.
- **Animación sobre acetato:** Una técnica antigua y tradicional que consiste en dibujar a mano fotograma por fotograma cada escena en láminas de celuloide transparente, este tipo de animación fue usado por los estudios Walt Disney.
- **Animación rotoscópica:** Técnica que se realiza calcando videos de acción real y se dibuja sobre ellos para que la animación se vea realista. Se realiza proyectando imágenes de acción en vivo sobre un panel de vidrio para poder trazar y personalizar de acuerdo con la escena a realizar.
- **Animación flipbooks:** Es una de las primeras animaciones, se trata de un pequeño libro con dibujos generalmente a mano en sus páginas que representan los fotogramas, al pasar las páginas rápidamente se visualiza la animación en movimiento. Esta técnica era usada en series antes de que la animación digital se volviera reconocida.
- **Animación de marionetas:** Utiliza marionetas para su animación, es una de las formas más antiguas y tradicionales de animación en dibujos animados y películas infantiles.

Aunque estas son las más conocidas existen otras que quizás para algunos temas puedan funcionar mejor a la hora de expresar un sentimiento o una situación.

Cortes en su blog (2025) presenta otros tipos de animación:

- **Animación tradicional:** Se dibuja a mano con lápiz y papel fotograma por fotograma, esta técnica fue usada por Disney en sus dibujos animados tomando 24

fotogramas por segundo.

- **Animación Digital:** Animación realizada en un ordenador usando programas y herramientas digitales; actualmente existen una gran cantidad de técnicas para realizar animación digital.
- **Animación full frame:** La creación de fotograma por fotograma hasta tener 24 fotogramas por segundo en una animación, pero esta se realiza en digital utilizando una tableta digital en vez del lápiz y papel.
- **Animación limitada:** Es un conjunto de técnicas que aumenta la productividad en una película animada, reduce la calidad de los dibujos al disminuir la cantidad de fotogramas o animando elementos parcialmente, en ejemplo es la animación japonesa conocida como anime.
- **Animación Cut-Out:** Es una técnica de animación limitada que usa figuras recortadas ya sea en papel o fotografía, consiste en mover y remplazar partes de la marioneta para crear un efecto de movimiento.

**Figura 1:** Tipos de animación



**Nota.** Muestra tipos de animación. Adaptado de Libros indispensables para estudiar animación, de Viridiana Torres, 2022, Radix.

En el caso del proyecto se centra en animación 2D para realizar una serie que tiene como objetivo presentar la depresión con el fin de sensibilizar a un público, pero la técnica de animación de la que hablamos se relacionara con la parte digital (mediante un computador) mas no con tradicional (lápiz y papel).

### **3.3 Estilos de animación**

Es conocido que no solo existe un estilo de animación, y por ende los estilos presentan un aspecto y una sensación diferente; existen estilos que definen épocas o lugares geográficos de donde viene la ilustración. Muchas caricaturas y animaciones tienen su propio estilo que le permite dar el mensaje que desean de forma correcta.

Algunos tipos son:

- Simplista
- Pictórico
- Chibi
- Realista
- Semi- realista

#### **3.3.1 Estilo simplista**

Se presenta como un estilo que trata de simplificar la realidad o el elemento, pero manteniendo la esencia que lo representa. Una muestra del estilo es South Park donde los personajes tienen un aspecto sencillo que es bastante básico y simplista pero que puede dar el mensaje que quieren en este caso es ser cómico, otro ejemplo es la serie de Rick y Morty que muestra un diseño de personajes simples sin muchos detalles en vestuario o color.

### 3.3.2 Estilo pictórico

Se presenta como un estilo que profundiza mediante sombreado o acumulación de líneas, se relaciona con el impresionismo, expresionismo y fauvismo. Busca expresar las emociones del artista y al mismo tiempo producir emociones al espectador. Un ejemplo es el estilo de Arcane (serie de netflix) en sus personajes y escenarios.

### 3.4 Series animada

#### 3.4.1 Géneros de dibujos animados

Las series animadas también son conocidas como dibujos animados por el espectador pues son presentadas de esta manera en varios lugares, se conoce que los dibujos animados tienen más de un género siendo los más comunes los de aventura y comedia.

En el blog de Virginia Estela Castro Reyes (2013) identifica algunos de estos géneros:

- **Cómico/humorístico:** Las caricaturas cómicas utilizan como protagonistas animales y se representan en pequeñas secuencias de 4 a 20 minutos, en donde lo cómico se basa en la violencia física y sus efectos exagerados. Ejemplos: "Tom y Jerry", "El Pájaro Loco", "El correcaminos", "Piolín", "La pantera rosa", "Rocko y su vida moderna", "Ren y Stimpy", "Popeye" y "Garfield".
- **Aventuras:** Las caricaturas de aventuras utilizan como protagonistas a humanos. En sus comienzos este género se identificaba por relatar historias más largas que otros géneros, aunque minimizaban los cambios de escenarios y la participación de personajes. Gran parte de las caricaturas de este género tiene como precedente las novelas e historietas. Algunos ejemplos a citar son: "Las aventuras de Tom Sawyer" (1980), "Las aventuras de Huckleberry Finn" (1976), "Campeones" (1983), "Las fantásticas aventuras de Fly" (1986), "El mago de Oz" (1986),

"Dartacán y los tres mosqueteros" (1981), "Ruy el pequeño Cid" (1984), "Mujercitas" (1987), "Emperador de la Jungla" (1965), etcétera.

- **Ciencia Ficción:** Gran parte son relatos que contienen tiempo y espacio donde se desarrolla una historia con héroes que salvan el mundo de los villanos. Son historias que contienen violencia, pero se presenta como necesaria por la paz en el planeta. En los últimos veinte años este género ha unido temáticas como viajes espaciales y travesías por el tiempo; "Dexter", "Transformers" (1985), "Spiderman", "Los cuatro Fantásticos", "Conan el chico del futuro", "Robotech (1985)"; así como contactos con culturas extraterrestres; "Pokémon", "Dragón Ball" (1989), "Sakura card captor", "Niños al rescate", "Digimon", "Sailor Moon" (1992) y "Las chicas superpoderosas".

- **Acción:** Presenta alto contenido de violencia. Son caricaturas que emplean movimientos constantemente; restando importancia a los escenarios, se centra en la lucha del bien y el mal. Algunos ejemplos presentes son: "Cinco Samurais" (1988), "Meteoro" (1967), "Los caballeros de Zodiaco" (1986), "Las tortugas Ninja", etc.

- **Superhéroes:** Es una combinación de la violencia y la acción, en dibujos donde el "malo" sale perdiendo de la peor manera posible. La mayoría tienen su origen en el comic como: "La mujer maravilla", "Superman", "Batman" y "El hombre araña".

- **Infantiles:** Son caricaturas para entretenimiento infantil, generalmente son pequeñas historias en donde la temática se repite una y otra vez, las funciones que cumplen los personajes son pocas; por ejemplo: "Topo Gigio" (1988), "El gato con Botas", "Daniel el Travieso", "Muppet Babies" y "Doraemon" (1973).

- **Soap Opera:** Su origen es japonés, siendo "Heidi" su primer éxito y de ahí le

siguieron otros, basados en la literatura infantil. Son historias donde mantienen una gran cantidad de funciones, ya que busca ser más realista, con narrativa más fluida y llena de sucesos. Algunos ejemplos que tenemos son: "Heidi" (1974), "Marco" (1976), "Candy Candy" (1976), "Sandy Bell" y "El Jardín Secreto".

*Figura 2: Géneros de dibujos animados*



**Nota.** Muestra de algunos personajes de diferentes géneros de dibujos animados. Adaptado de Las 10 mejores series más longevas de la televisión, de Alicia Rodríguez, 2016, SensaCine.

### 3.4.2 Series Animadas y su Influencia en la Salud Emocional

Las series animadas pueden presentar una influencia que puede ser negativa o positiva en las personas, esto se puede presenciar mejor en niños que al ser pequeños están absorbiendo diferentes ideas y comportamientos de su alrededor.

El sitio web de HoundStudio (2024) habla de un blog sobre la conexión de animación y salud emocional:

La animación ha cautivado a audiencias de todas las edades durante generaciones, tejiendo su magia a través de personajes coloridos, mundos imaginativos e historias atrapantes. Desde los cuentos de hadas clásicos de Disney hasta las películas de vanguardia con efectos especiales, los dibujos animados se han convertido en una parte

integral de nuestras vidas, moldeando nuestros recuerdos de la infancia y dejando un impacto duradero en nuestro bienestar emocional y psicológico.

Si bien el valor de entretenimiento de la animación es innegable, la conexión entre los dibujos animados y la neurociencia ha abierto una nueva frontera de investigación, revelando la profunda influencia del contenido animado en nuestras mentes. En este artículo, exploraremos la fascinante relación entre la animación y la neurociencia, profundizando en cómo los dibujos animados afectan nuestro cerebro, nuestras emociones y nuestro comportamiento.

### **3.4.3 Animación y salud mental**

La animación puede ser un camino difícil, pero es el mejor para tratar temas sensibles como aquellos relacionados con la salud mental, la violencia entre otros.

El sitio web Infobae muestra la información de Emma Garland traducida por Sergio Ávila (2018) que afirma que, “Más allá del entretenimiento y el impacto psicológico, la animación también ha demostrado ser prometedora en entornos terapéuticos, ofreciendo posibles beneficios para la salud mental y el bienestar”.

En el día a día las personas consume una gran cantidad de información siendo la visual la que más se graba en la mente y en muchos casos puede influenciar a la persona.

Francisco David León Pérez (2022) informa lo siguiente:

En la actualidad la animación es utilizada como una herramienta para la educación, especialmente esto se aprecia en los programas dedicados a los menores siendo muy útiles, ya que permiten transmitir conocimientos y valores de una forma entretenida y llamativa, aumentando la eficacia y la interiorización de los conocimientos a través del debate. Pero también al permitir empatizar con los personajes e interiorizar en sus situaciones y problemas. Pudiendo llegar a producir un efecto similar al contacto social.

Se muestra que la animación es un medio que permite transmitir conocimiento y valores además de enseñar a empatizar un ejemplo de esto es “La tumba de las luciérnagas” película animada producida por Studio Ghibli de 1988 que muestra como historia el punto de vista de una persona que vivió la segunda guerra mundial en Japón; es por esto que es un medio muy utilizado para reflexiones, historias o divulgar información importante.

Burque (2016) comunica la importancia del cine como material terapéutico, tomando en cuenta características que lo vuelven útil:

- **Intensidad:** Debido a que en un corto período se deben mostrar numerosos elementos, este recurso es muy útil para centrarse en el proceso terapéutico.
- **Duración:** Normalmente no son largas y permite compartir herramientas y recursos, el tiempo en una animación puede ser entre 10 a 20 minutos en series o de 90 y 120 minutos en películas, lo que a veces da paso a trabajar con ello durante la sesión.
- **Aprendizaje:** De acuerdo con teorías que consideran múltiples tipos de inteligencia, el proceso de aprendizaje se ve favorecido cuando interrumpen diversas capacidades intelectuales. Al visualizar una película, se activan varios de estos tipos de inteligencia, lo que contribuye a una mejor asimilación del contenido.
- **Identificación con el personaje:** Empatizar con los sujetos mostrados y comprender los cambios y sentimientos que pasan.
- **Atención:** El carácter audiovisual de este medio lo convierte en una herramienta más eficaz para llamar la atención a diferencia de otros recursos, como libros, especialmente cuando su duración es rápida y es innecesaria la atención por períodos prolongados.
- **El aspecto social:** Al ver una película en conjunto, da paso al debate con otros

sobre su mensaje y las emociones que produce.

### **3.4.4 Uso de la Animación en la Educación y Sensibilización Social**

La animación en la actualidad se ha convertido en un medio para educar y enseñar, siendo conscientes que hoy en día el solo hablar no puede transmitir lo suficiente a un público como lo haría mediante imágenes.

El sitio web Conecta presenta el blog de Esther Elías y Campus León (2021) donde muestra el comentario de Adrián García, profesor de medios audiovisuales del Tec de Monterrey “En la animación se pueden insertar temas sociales de manera que los jóvenes los consuman, se tocan tópicos como: educación, justicia social, tolerancia, respeto e interculturalidad”

Es decir, que la animación puede causar un impacto positivo o negativo en el espectador ya sea adulto o joven todo depende de la observación de las imágenes, colores o música presente en esta; un ejemplo de esto es las series educativas para niños que permiten enseñar a quien lo ve ya sea números, letras, colores e idiomas. Pero, así como existen animación que genera conocimiento también hay la que no, un ejemplo es la serie Happy Tree Friends que muestra violencia en exceso, aunque no es para niños puede llegar a ser vista por uno y puede afectar su manera de razonar pues al ser pequeños buscan imitar lo que ven en su entorno.

### **3.5 Trastorno mental**

Un problema de salud mental no puede ser notado por las personas a su alrededor pues es visto como parte del comportamiento de una persona, en muchos casos se piensa que es solamente mal humor o para llamar la atención, si no se presta la correcta atención puede el problema puede escalar convirtiéndose en depresión.

El sitio web MayoClinic (2022) informa como un problema de salud mental pasa a

enfermedad mental:

Enfermedad mental, también denominada "trastorno de salud mental", se refiere a una amplia gama de afecciones de la salud mental, es decir, trastornos que afectan el estado de ánimo, el pensamiento y el comportamiento. Son ejemplos de enfermedad mental la depresión, los trastornos de ansiedad, los trastornos de la alimentación y los comportamientos adictivos.

Muchas personas manifiestan problemas de salud mental de vez en cuando. Pero un problema de salud mental se convierte en una enfermedad mental cuando los signos y los síntomas se hacen permanentes, causan estrés y afectan la capacidad de funcionar normalmente.

La enfermedad mental puede hacerte sentir muy mal y ocasionar problemas en la vida cotidiana, por ejemplo, en la escuela, el trabajo o en las relaciones interpersonales. En la mayor parte de los casos, los síntomas pueden tratarse con una combinación de medicamentos y terapia de conversación (psicoterapia).

### **3.5.1 Visión de un trastorno mental**

Un trastorno mental es visto como una alteración en el comportamiento, emociones y pensamientos de una persona que pueden afectar a su vida negativamente.

El sitio web Unobravo (2023) indica un concepto de trastorno mental:

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM- 5) en su última versión define el trastorno mental como "un síndrome caracterizado por una alteración clínicamente significativa del estado cognitivo, la regulación emocional o el comportamiento de un individuo, que refleja una disfunción de los procesos psicológicos, biológicos o del desarrollo que subyacen en su función mental. Habitualmente los trastornos mentales van asociados a un estrés significativo o una discapacidad, ya sea social, laboral o

de otras actividades importantes.

Esto es afirmado por organizaciones que buscan el bienestar de la población tanto física como mentalmente.

La Organización Mundial de la Salud (2022) afirma lo siguiente, un trastorno mental se define como "una alteración clínicamente significativa de la cognición, la regulación de las emociones o el comportamiento de un individuo", generalmente asociada con angustia o discapacidad funcional en áreas importantes de la vida.

Entonces, un trastorno mental es una condición de la salud mental que afectan a los pensamientos, comportamientos y emociones de un individuo; algunos de los trastornos mentales más comunes se clasifican en:

- Trastorno depresivo
- Trastorno de ansiedad
- Trastorno de neurodesarrollo
- Trastorno de personalidad
- Trastorno psicótico

### **3.5.2 Trastorno depresivo (depresión)**

La depresión es vista desde diferentes conceptos que se relacionan desde el ambiente hasta lo psicológico, por esto una licenciada en psicología comparte un concepto relacionado al sentir de la persona con el ambiente que lo rodea.

Según la psicóloga Peña Joyce, La depresión es un trastorno mental que implica las dificultades que tiene el sujeto para conectarse con su propio deseo, por ende, hay un desinvestimiento del mundo exterior, y por eso les cuesta recuperar el interés por sí mismo y por el mundo. El paciente puede experimentar sentimientos de amor y hostilidad al mismo tiempo lo cual muchas veces produce un diálogo interno que los lleva al desborde. (J. Peña,

comunicación personal, 16 de enero de 2025).

Así como la psicóloga muestra un concepto relacionado con el sentir de una persona hay quienes lo unen al sentimiento específicamente en la tristeza y lo que puede provocar.

En el libro “Comprender la depresión” de Luis San Molina y Belén Arranz Martí (2010), la depresión es la exageración de los sentimientos habituales de la tristeza. La depresión es una enfermedad grave, de varias semanas o meses de duración, y que afecta tanto al cuerpo como la mente. Afecta a la forma en que una persona come, duerme y como se valora a sí mismo y la forma en la que piensa.

Otra forma de verlo es como un estado de ánimo que relaciona lo psicológico y lo físico.

El libro “Depresión” de Pedro Retamal C. (1998) dice que la depresión puede ser definida como uno de los tipos de alteración del ánimo, consistente en su disminución, con un grado variable de la pérdida de interés o dificultad para expresar placer en las actividades habituales y acompañado de diversos síntomas psíquicos y físicos.

Es decir, la depresión se caracteriza por una persistente sensación de tristeza profunda, vacío emocional, un amor y odio hacia sí mismo y pérdida de interés a la mayoría de las actividades. Este trastorno mental afecta el funcionamiento psicológico, físico y social de los individuos que lo lleguen a padecer impactando áreas como relaciones interpersonales, áreas laborales, entre otras.

Además, el trastorno depresivo o depresión es una enfermedad mental que afecta negativamente a un individuo, alterando su estado emocional, físico y cognitivo para que este pueda llevar una vida normal. Este trastorno no es una tristeza o desánimo pasajero, es un problema persistente que puede durar días, semanas, meses o incluso años si no es tratado a tiempo y de una manera adecuada.

La depresión puede estar presente en cualquiera ya sea un adolescente o un adulto mayor y ser causada por diversas razones como es un trato familiar, un accidente o acoso escolar, pero esto está unido a factores psicológicos.

Según el Dr. Craig Sawchuk psicólogo clínico presente en el sitio web “Mayo Clinic” (2022), desconoce cuáles son las verdaderas causas de la depresión, pero menciona que esta puede ser producida por factores como:

- **Diferencias biológicas.** Los individuos que presentan depresión muestran alteraciones cerebrales, cuya importancia aún es incierta, pero con el tiempo pueden contribuir a identificar las causas.
- **Química del cerebro.** Los neurotransmisores son compuestos químicos naturales ubicados en el cerebro y que podrían influir en el desarrollo de la depresión. Estudios recientes muestran que los cambios en su funcionamiento y cómo interactúan con los circuitos neuronales encargados de mantener la estabilidad del estado de ánimo pueden ser claves para entender la depresión y su tratamiento.
- **Hormonas.** Las alteraciones en el equilibrio hormonal del cuerpo pueden causar o desencadenar la depresión. Estos cambios hormonales pueden ocurrir en el embarazo, en el periodo posparto, por problemas de tiroides, menopausia u otros trastornos.
- **Rasgos hereditarios.** Es más frecuente en las personas cuyos familiares consanguíneos han presentado depresión. Científicos están en la búsqueda de genes que intervengan en el origen de la depresión.

La depresión puede ser el producto de una conexión difícil entre factores psicológicos, biológicos y sociales. Este trastorno puede aparecer por una mezcla de factores, incluyendo herencia genética, alteraciones químicas en el cerebro, experiencias

traumáticas, situaciones de estrés o aislamiento social. A pesar de su impacto negativo, el trastorno depresivo es tratable con un enfoque general que puede incluir terapia psicológica, medicinas y cambios en el estilo de vida.

### ***Síntomas de la depresión:***

Según el artículo de iFightDepression “Signos y síntomas de la depresión” (2025), expresa que La depresión va más allá del sufrimiento normal: si estás deprimido tendrás algunos signos y síntomas que pueden durar semanas o incluso meses y años si no se sigue el tratamiento adecuado.

Se presenta una serie de signos y síntomas en el artículo:

- Tristeza, ansiedad o sentimiento de vacío persistentes
- Fatiga o pérdida de energía
- Pérdida de apetito (pérdida de peso) o aumento del apetito (aumento del peso)
- Problemas para dormir, insomnio, problemas para mantener el sueño o dormir demasiado
- Sentimiento de desesperanza, pesimismo, culpa o inutilidad
- Retraimiento social
- Problemas para concentrarse, recordar o tomar decisiones
- Irritabilidad
- Problemas físicos persistentes como jaquecas o cefaleas, problemas digestivos, dolor crónico, que no responden al tratamiento
- Pensamientos o ideación suicida, intentos de suicidio o auto- lesiones.

Además de los síntomas emocionales, el trastorno depresivo suele manifestarse físicamente a través de cambios en el apetito, alteraciones en los patrones de sueño (como insomnio o sueño excesivo), fatiga constante y dolores físicos inexplicables. A nivel

cognitivo, puede llevar a la dificultad para concentrarse, tomar decisiones y recordar cosas, lo que afecta el desempeño en el trabajo, los estudios y las relaciones personales. En casos graves, puede haber pensamientos recurrentes de muerte o suicidio.

### **3.5.3 Importancia de tratar el trastorno depresivo**

El tratamiento de la depresión es esencial para mejorar la calidad de vida y promover el bienestar integral de quienes la padecen. Esta condición, si no se aborda de manera adecuada, puede derivar en consecuencias graves como el suicidio, el deterioro de la salud física y emocional, y la afectación de las relaciones interpersonales. Al tratar la depresión, se facilita la recuperación de la funcionalidad, permitiendo que las personas retomen sus actividades cotidianas, laborales y sociales, lo que contribuye a su desarrollo personal y a su reintegración en la comunidad. Además, el tratamiento adecuado previene complicaciones médicas asociadas, como trastornos cardiovasculares o inmunológicos, y reduce los costos derivados de la atención médica prolongada y la pérdida de productividad. A nivel social, permite reconstruir las dinámicas familiares y comunitarias, fomentando un entorno más saludable y colaborativo. Desde un enfoque académico, abordar la depresión implica no solo aliviar los síntomas inmediatos, sino también dotar a las personas de herramientas para manejar el estrés, fortalecer su resiliencia y prevenir recaídas, lo que contribuye al desarrollo de una sociedad más consciente y comprometida con la salud mental.

## METODOLOGÍA

### 4.1 Tipo de investigación

Se optó por el enfoque cualitativo, pues resultaba adecuado para este tipo de proyecto al centrarse en la comprensión e interpretación de fenómenos complejos como la depresión. A través de la revisión bibliográfica, entrevistas a profesionales y el análisis, se buscaba interpretar las percepciones, expectativas y experiencias en torno a la representación que se dará a la depresión en la animación 2D. Esta perspectiva permitirá desarrollar una narrativa sensible y fundamentada, acorde a los objetivos del estudio.

Se uso el método inductivo para recopilar y analizar casos específicos en los que la animación ha sido utilizada como recurso expresivo de emociones, permitiendo extraer conclusiones sobre su aplicabilidad en la representación de la depresión.

Se utilizó el método deductivo al aplicar teorías existentes y conocimientos provenientes de la revisión bibliográfica y entrevistas con especialistas, con el fin de desarrollar una narrativa que represente adecuadamente los estados emocionales vinculados a este trastorno.

Objetivo	Técnica	Aplicación
Determinar los contenidos y enfoques temáticos más pertinentes para un público objetivo en el contexto de una animación 2D orientada a la sensibilización sobre la depresión.	Revisión bibliográfica	Revisión bibliográfica sobre la depresión y animación, relación de la animación con la depresión y efectos emocionales de la animación
Desarrollar una narrativa que representen de manera efectiva los estados emocionales asociados con la depresión.	Entrevista	Entrevista a psicólogos sobre la temática y los guiones.
Aplicar técnicas de animación 2D en diseño y producción de una pieza audiovisual que refuerce la transmisión de mensajes claves sobre la depresión, de manera clara y emocionalmente efectiva.	Experimento	Indagar en diferentes técnicas de animación para la serie.

## ANÁLISIS DE RESULTADOS

### *Preproducción*

Antes de proceder a la creación del producto realizamos una investigación sobre ¿cómo se realizará?, en este caso elegimos la Animación 2D, el estilo que tomaremos y el tema seleccionado que es “La depresión”, mediante este proceso concluimos que el estilo del personaje sería simplista tomando como referencia series como “Rick&Morty” y “El hermano de Jorel” y en escenarios tendríamos partes con estilo pictórico. Se tomó en cuenta al público que llegaremos y el formato que se usará. En cuanto a guiones, se tomó en cuenta la investigación y se consultó con especialistas para mantener la coherencia y no dejarse llevar por estigmas, mostrando como son los síntomas y teniendo sumo cuidado al expresarse en el guion mediante la voz en off y los diálogos de los personajes. Se realizó storyboards para tener una guía a la hora de animar el producto.

### *Producción*

El producto se produjo en diferentes herramientas relacionadas con la animación las cuales son: Adobe After Effects, Adobe Premier Pro, FlipaClip, IbisPaint y Adobe Photoshop. El diseño de los personajes y escenarios se crearon en IbisPaint y Photoshop. La unión de los personajes y escenas se realizó en After Effects y en algunos casos se utilizó Premier. La animación de los personajes se hizo en IbisPaint en algunos casos y en FlipaClip, mientras que los escenarios se animaron en After Effects. Los efectos de sonido se buscaron en páginas de libre uso comercial, y en cuanto a diálogos, se grabó la voz de una persona para dar vida al personaje. La unión total de la serie se realizó en Adobe Premier Pro.

### *Postproducción*

Con el producto terminado se realizó revisiones finales para asegurar que exprese correctamente mediante los colores, sonidos, efectos, narrativa y escenas.

## **Guiones**

### *Capítulo 1*

Título del primer episodio: "¿Qué es?"

#### ***Descripción general:***

Este episodio tiene como objetivo explicar qué es la depresión de una manera visual y narrativa, combinando una descripción directa con imágenes sombrías y simbólicas que conecten emocionalmente con el espectador. Busca crear conciencia sobre la experiencia de la depresión, enfatizando su impacto y la necesidad de reconocerla como una condición seria.

#### ***Guión***

[ESCENA 1: HABITACIÓN]

Visual: Mich(personaje) está en una cama desordenada, la habitación está oscura, con luz tenue filtrándose por las cortinas cerradas. El reloj marca las 06:00 a.m., pero (personaje) sigue acostado, mirando el techo.

Voz en off: "La depresión no siempre se ve como la tristeza que imaginas. A veces es no tener fuerzas para levantarte, aunque el día ya haya comenzado. Es sentir que cada movimiento es una batalla que no sabes si vale la pena luchar."

Detalle simbólico: (personaje) intenta levantarse, pero al poner los pies en el suelo, el piso parece transformarse en un lodo oscuro que lo hunde de nuevo.

[ESCENA 2: EL VACÍO]

Visual: Un espacio infinito y oscuro, con (personaje) flotando en el centro, abrazándose a sí mismo. Al abrir los ojos ve una luz a lo lejos y la va siguiendo hasta tocarla. (destello blanco, fondo)

Voz en off: "La depresión no grita, no reclama. Es un murmullo constante, un eco en el vacío

que nadie más puede escuchar. Es flotar sin peso, pero sentir que cada aliento te hunde más."

[ESCENA 3: CAMPO DE FLORES]

Visual: personaje despierta en un campo de flores, mirando todo a su alrededor, solo puede observar un campo infinito de flores, se siente cansado y decide cerrar sus ojos y dormir.

Mientras duerme se ve en el fondo una sombra que le observa.

Voz en off: "La depresión es una sombra que no pide permiso para quedarse. Es silenciosa, pero insistente, pegándose a ti en cada momento. Es la compañía que nunca eliges, pero que siempre está ahí."

[ESCENA 4: LOS ESPEJOS]

Visual: al despertar nota que está en un cuarto lleno de espejos, pero su reflejo nunca coincide con sus movimientos. Cada espejo muestra una versión diferente: algunas sonrientes, otras llorando, otras completamente rotas; empieza a sentirse rara y todo queda en negro.

Voz en off: "La depresión es mirarte en el espejo y no reconocerte. Es preguntarte quién eras antes de que las sombras te reclamaran. Es desear sentir, pero temer el dolor que viene con cada emoción."

[ESCENA 5: CUARTO BLANCO]

Visual: abre los ojos en una habitación completamente blanca, acostada en el centro. A medida que el silencio se alarga, el techo comienza a descender lentamente, como si fuera a aplastarlo. El personaje intenta levantarse, pero parece que algo invisible lo mantiene en el suelo. El techo se acerca al personaje hasta que todo queda en negro.

Voz en off: "La depresión no siempre grita. A veces es el peso del silencio, una ausencia que te aplasta. Es el esfuerzo de levantarte, incluso cuando sientes que algo invisible te retiene."

[ESCENA 6: CUARTO]

Visual: el personaje al abrir los ojos se da cuenta que vuelve a estar en su cuarto. se muestra un cuarto en desorden, ya de noche se visualiza el reloj y son las 8:00 pm. empieza a desanimarse, suena su celular y es el mensaje de un amigo que dice: “estas bien”, el personaje sonrío.

Voz en off: "La depresión es real, pero no estás solo. Es difícil, pero hay ayuda, hay apoyo, y hay salidas. Lo importante es dar el primer paso."

[ESCENA FINAL: LUZ]

Visual: se muestra al personaje sonreír y se levante de la cama, sale de la habitación y todo se pone en negro, se muestra un mensaje que dice:

Voz en off: "Pero incluso en la depresión, hay destellos. Pequeñas luces que parpadean, recordándote que aún existes, que aún respiras. Porque la depresión no es el fin, aunque a veces lo parezca. Es un capítulo, no la historia completa."

## *Capítulo 2*

Título del segundo episodio: "El espejo y la tormenta interna parte 1"

### ***Descripción general:***

Este episodio aborda el impacto interno de la depresión, mostrando de manera íntima y sombría cómo los pensamientos rumiantes afectan al personaje. El guion utiliza diálogos y visuales impactantes para reflejar la lucha interna contra esos pensamientos y la importancia de buscar ayuda, enfatizando el valor de dar ese paso.

### ***Guión***

*(Se presenta resumen de capítulo anterior)*

[ESCENA 1: DESPERTAR SIN FUERZAS]

Visual: La habitación está en penumbra. Mich está acostada en la cama, con los ojos abiertos pero inmóviles.

El reloj en la pared marca las 11:45 a.m.

Acción: Mich se sienta lentamente al borde de la cama. Mira hacia el suelo, su expresión es vacía.

[ESCENA 2: CAMINANDO AL BAÑO]

Visual: Plano detalle de los pies descalzos de Mich tocando el suelo frío. Camina hacia el baño con movimientos lentos, arrastrando los pies.

La puerta del baño está entreabierta, dejando ver una luz fría en su interior.

Sonido ambiente: El crujir del suelo y el leve goteo de un grifo.

[ESCENA 3: EL ESPEJO]

Visual: Mich entra al baño y se para frente al espejo. Se apoya en el lavamanos y levanta la mirada hacia su reflejo.

Sus ojos están enrojecidos, con ojeras profundas. La luz blanca y dura del baño resalta las

líneas de su rostro cansado.

Acción: Mich pasa una mano por su cabello desordenado, intentando peinarlo, pero desiste rápidamente.

Sus hombros caen, y su expresión refleja rechazo hacia sí misma.

Voz en off (pensamientos internos): "Ahí estás, como siempre. ¿Crees que alguien podría ver algo bueno en ti? Ni tú lo haces."

[ESCENA 4: EL OSCURECIMIENTO]

Visual: El baño comienza a oscurecerse. Todo se vuelve negro excepto el espejo y el lavamanos.

Mich sigue mirándose fijamente al espejo, y su reflejo cambia, mostrando una versión más oscura y cruel de sí misma.

[ESCENA 5: LA CONVERSACIÓN CON EL PENSAMIENTO RUMIANTE]

Reflejo (Pensamiento ruminante): "¿Qué estás haciendo aquí? ¿Esperando que algo cambie?"

Nada va a cambiar, Mich. No eres capaz de arreglar nada."

Mich (Débil, casi susurrando): "Yo... estoy tratando... trato de seguir."

Reflejo: (Se ríe sarcásticamente) "¿Seguir? ¿Cómo? Pasando los días encerrada aquí, viendo cómo el mundo sigue sin ti. Sólo estás desperdiciando espacio, consumiendo aire que alguien más podría usar."

Todo se oscurece . . . Continuará . . .

### *Capítulo 3*

Título del tercer episodio: "El espejo y la tormenta interna parte 2"

#### ***Descripción general:***

Continuación de capítulo 2

#### ***Guión***

*(Se presenta resumen de capítulo anterior)*

[ESCENA 1: DESESPERACIÓN]

Acción: Mich aparta la mirada, pero no puede dejar de escuchar. Sus manos empiezan a temblar y busca algo en el botiquín del baño. Encuentra un frasco de pastillas y lo toma entre sus dedos temblorosos.

Reflejo: "Ah, ahí está. Tu gran solución. Al menos con eso podrías dejar de ser un estorbo para todos. ¿Por qué sigues resistiéndote? Nadie te necesita. Nadie te va a extrañar."

Mich (Llorando, desesperada): "¡Cállate! ¡Por favor, cállate! Yo... yo no sé qué hacer. Nada tiene sentido. Todo lo arruino... siempre lo arruino."

Reflejo: "Porque es verdad, Mich. Siempre será verdad. Lo único que haces es fallar. ¿Por qué no simplemente lo terminas? Así podrías dejar de sentir este dolor, este vacío."

Acción: Mich sostiene el frasco de pastillas con fuerza, sus lágrimas caen sobre la tapa. Se deja caer al suelo, con el frasco aún en sus manos.

[ESCENA 2: EL DESBORDAMIENTO EMOCIONAL]

Visual: Mich está sentada en el suelo, abrazándose las rodillas mientras sostiene el frasco de pastillas.

Su respiración es agitada, y las lágrimas corren sin control por su rostro.

Mich (Entre sollozos): "Es mi culpa... siempre es mi culpa. No importa cuánto lo intente, nunca es suficiente."

No soy suficiente. Todo sería más fácil si no estuviera aquí. Quiero que este dolor pare... este maldito peso en mi pecho... no puedo más."

Reflejo (En tono más bajo, casi hipnótico): "Tienes razón. No puedes más. Es hora de dejar de pelear. Suelta todo... termina con esto."

Acción: Mich cierra los ojos y grita, un grito de desesperación que llena el baño oscuro.

[ESCENA 3: EL LLAMADO A LA AYUDA]

Visual: Mich toma su teléfono, que está tirado cerca de ella en el suelo. Sus dedos tiemblan mientras busca el contacto de su mejor amiga, Charlie.

Acción: La cámara muestra la pantalla del teléfono mientras Mich llama.

Mich (Llorando, con voz débil): "Charlie... necesito ayuda. No puedo... no puedo sola. Por favor... ven."

Charlie (Por teléfono): (Alarmada) "Mich? Que ha pasado no supe de ti en 2 semanas, tranquila. Estoy aquí. Estoy en camino, ¿me escuchas? No hagas nada, por favor. Quédate conmigo."

[ESCENA FINAL: UN DESTELLO DE ESPERANZA]

Visual: El baño oscuro comienza a iluminarse ligeramente. La cámara muestra a Mich en el suelo, todavía llorando, pero ahora suelta el frasco de pastillas.

La luz del exterior del baño entra lentamente por la puerta entreabierta, anunciando la llegada de Charlie.

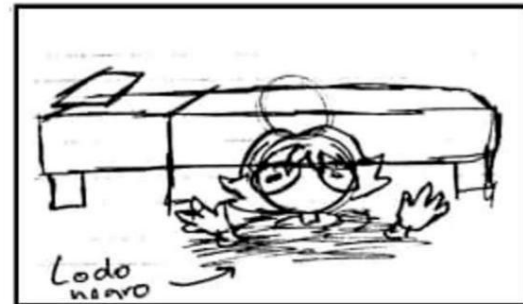
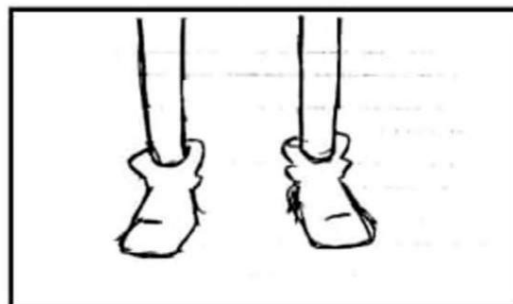
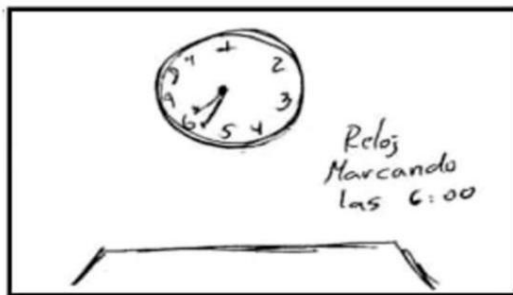
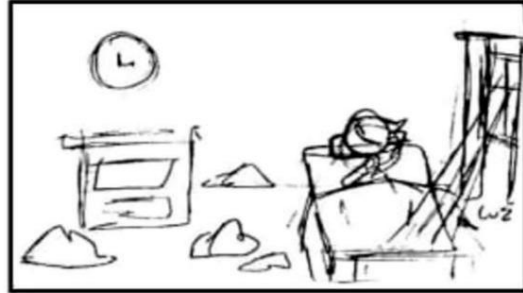
Sonido: Pasos que se acercan al baño.

Charlie abraza a Mich (escena pasa a negro y da paso a mensaje).

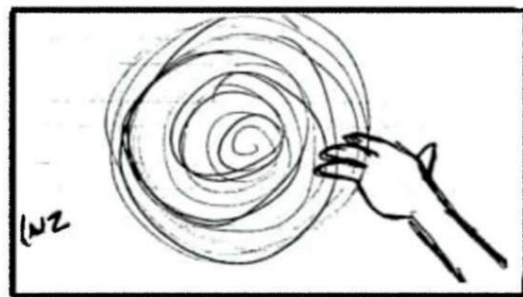
Voz en off: "La lucha interna puede sentirse interminable, pero pedir ayuda es un acto de valentía. No estás solo. Siempre hay alguien dispuesto a escuchar y sostenerte.

## Storyboards

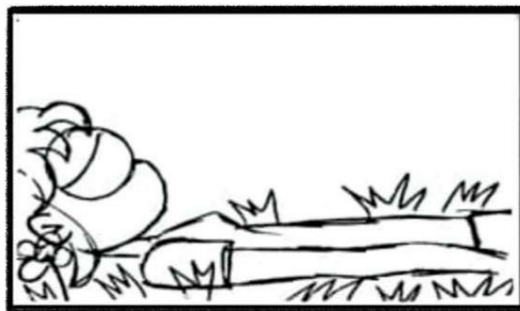
Escena #1 Capítulo 1



Escena #2

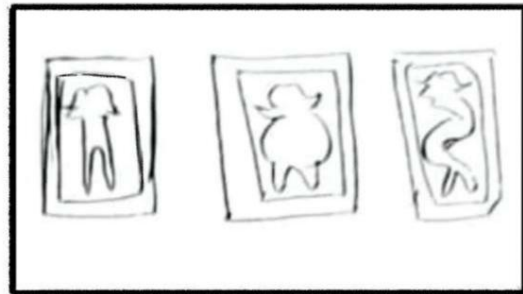


Escena #3

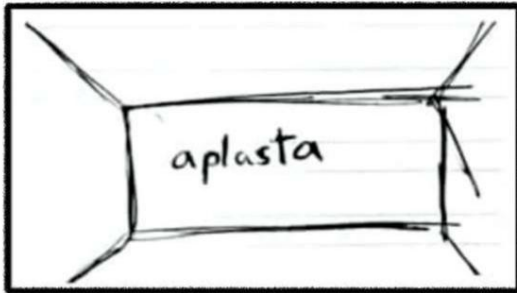
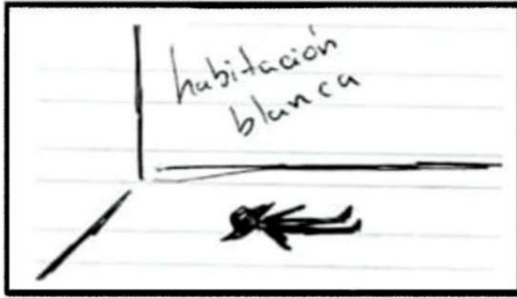




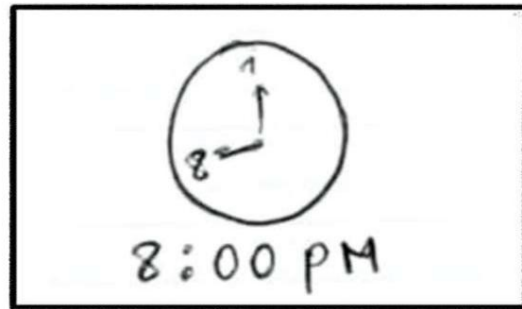
Escena # 4



### Escena #5

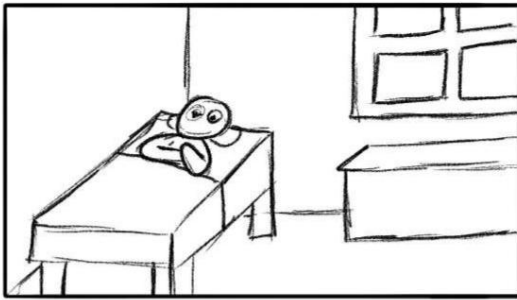


### Escena #6

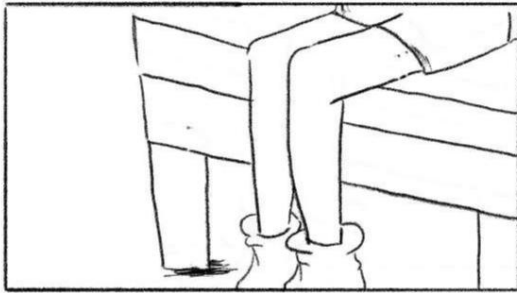




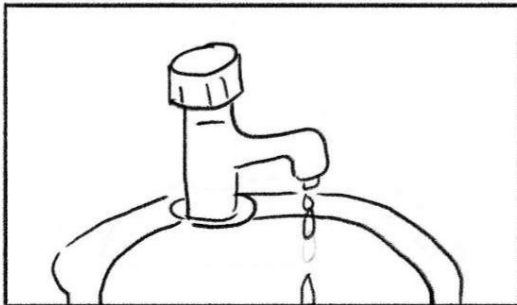
### Escena #1 Capítulo 2



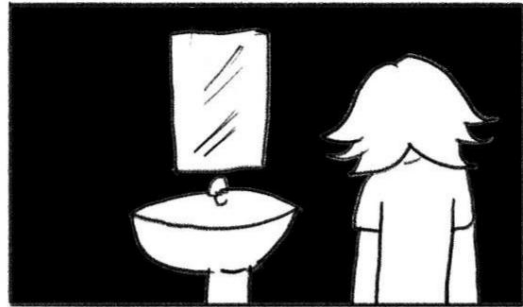
### Escena #2



### Escena #3



### Escena #4



### Escena #5



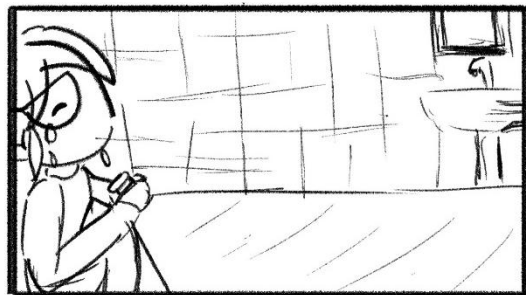
Escena #1 Capítulo 3



Escena #2



Escena #3



Escena # 4



## PRESENTACIÓN DE HALLAZGOS

El proyecto es una serie animada 2D que trata el tema de la depresión, dirigida a un público de 16 a 22 años de edad. Se comenzó realizando una investigación buscando trabajos que han llegado a tratar el tema o similares, por medio de esta investigación se empezó a elaborar los guiones y storyboards con la guía de un especialista en el rango de edad del proyecto y la consulta con el tutor de tesis, ya confirmado los guiones y storyboards se empezó la producción, donde se creó los personajes y se comenzó la animación de la serie; al terminar la animación de la serie se empezó a introducir sonidos, voces, música y efectos que ayudan a que el público se sumerja en el proyecto.

## CRONOGRAMA

Objetivos/Actividades	TIEMPO																			
	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>1</b>	<b>Objetivo específico #1 Determinar los contenidos y enfoques temáticos más pertinentes para un público objetivo en el contexto de una animación 2D orientada a la sensibilización sobre la depresión.</b>																			
1.1	Revisión bibliográfica sobre la representación de temas emocionales en la animación 2D.	■																		
1.2	Investigar ejemplos de series animadas o cortos que aborden la depresión o temas similares.	■	■																	
1.3	Identificar metáforas visuales y simbologías comúnmente utilizadas para representar la depresión en obras animadas o ilustradas.		■																	
1.4	Realizar entrevista a psicólogo y analizar para definir enfoques claves.		■	■																
<b>Entregable #1</b>																				
<b>2</b>	<b>Objetivo específico #2 Desarrollar una narrativa que represente de manera efectiva los estados emocionales asociados con la depresión.</b>																			
2.1	Escribir guiones de los episodios.			■																
2.2	Revisión de guiones por especialistas y arreglos acordados.			■																
2.3	Diseñar personajes incluyendo bocetos iniciales y fichas descriptivas.				■	■														
2.4	Crear el storyboard para visualizar la narrativa y las partes claves.					■	■	■	■											
<b>Entregable #2</b>																				
<b>3</b>	<b>Objetivo específico #3 Aplicar técnicas de animación 2D en diseño y producción de una pieza audiovisual que refuerce la transmisión de mensajes claves sobre la depresión, de manera clara y emocionalmente efectiva.</b>																			
3.1	Recopilación de técnicas que se usarán en la animación.									■										
3.2	Diseñar los fondos y escenarios basados en el storyboard.									■	■	■								
3.3	Producir las animaciones claves (incluyendo el diseño de movimiento y expresiones)												■	■	■	■				
3.4	Realizar la edición (añadir música, efectos de sonido) y postproducción de los episodios (corrección final).															■	■			
3.5	Finalización de proyecto.																	■		
<b>Entregable #3</b>																				

## PRESUPUESTO

RUBROS	Meses					Total
	1	2	3	4	5	
<b>REMUNERACIONES</b>	<b>\$ 3.000,00</b>	<b>\$ 3.000,00</b>	<b>\$ 3.000,00</b>	<b>\$ 3.000,00</b>	<b>\$ 3.000,00</b>	<b>\$ 15.000,00</b>
Animador 1	\$ 1.500,00	\$ 1.500,00	\$ 1.500,00	\$ 1.500,00	\$ 1.500,00	\$ 7.500,00
Animador 2	\$ 1.500,00	\$ 1.500,00	\$ 1.500,00	\$ 1.500,00	\$ 1.500,00	\$ 7.500,00
<b>SERVICIOS GENERALES</b>	<b>\$ 60,00</b>	<b>---</b>	<b>---</b>	<b>---</b>	<b>---</b>	<b>\$ 60,00</b>
Cita con psicólogos	\$ 60,00	---	---	---	---	\$ 60,00
<b>VIÁTICOS Y PASAJES</b>	<b>\$ 44,00</b>	<b>\$ 44,00</b>	<b>\$ 44,00</b>	<b>\$ 44,00</b>	<b>\$ 44,00</b>	<b>\$ 220,00</b>
Transporte	\$ 44,00	\$ 44,00	\$ 44,00	\$ 44,00	\$ 44,00	\$ 220,00
<b>EQUIPOS Y PROGRAMAS</b>	<b>\$ 453,10</b>	<b>\$ 296,70</b>	<b>\$ 296,70</b>	<b>\$ 296,70</b>	<b>\$ 296,70</b>	<b>\$ 1.639,90</b>
Pc/Laptop(Alquilada)	\$ 230,00	\$ 230,00	\$ 230,00	\$ 230,00	\$ 230,00	\$ 1.150,00
Tableta gráfica	\$ 156,40	---	---	---	---	\$ 156,40
Paquete de Adobe	\$ 66,70	\$ 66,70	\$ 66,70	\$ 66,70	\$ 66,70	\$ 333,50
<b>SUMINISTROS Y MATERIALES</b>	<b>\$ 135,00</b>	<b>\$ 135,00</b>	<b>\$ 135,00</b>	<b>\$ 135,00</b>	<b>\$ 135,00</b>	<b>\$ 675,00</b>
Alimentos y bebidas	\$ 135,00	\$ 135,00	\$ 135,00	\$ 135,00	\$ 135,00	\$ 675,00
<b>Total</b>	<b>\$ 3.692,10</b>	<b>\$ 3.475,70</b>	<b>\$ 3.475,70</b>	<b>\$ 3.475,70</b>	<b>\$ 3.475,70</b>	<b>\$ 17.594,90</b>

## CONCLUSIONES

Este proyecto de animación 2D se realiza para usarse como una herramienta comunicativa en relación a temas delicados, como es la salud mental, mostrando una visión comprensiva, educada y con responsabilidad social.

En un principio se tenía como objetivo demostrar que la depresión es una problemática que frente a las personas no es tomada en cuenta o simplemente no es entendida, esencialmente en jóvenes. Mediante investigación y comunicación con profesionales especialistas, se entiende que su presentación en productos artísticos audiovisuales debe realizarse con cuidado, sin estigmatizar la circunstancia de quienes la padecen. La serie animada propuesta busca cumplir este objetivo mediante comprensión y sensibilización, buscando que conecte emocionalmente con la audiencia y contribuya a una comprensión más profunda del trastorno.

El proceso de investigación permite entender que la animación 2D, tanto tradicional como digital, puede ser expresiva y narrativa, lo cual la convierte en un medio idóneo para expresar aquello que en palabras es difícil. La combinación de técnicas visuales, simbólicas y auditivas que utilizamos en la serie favoreció la creación de una atmósfera inmersiva, en la que el espectador puede empatizar con el personaje y la situación.

Otro aspecto relevante es que este proyecto muestra el papel que emplea el diseño multimedia en la sociedad. A través del diseño de personajes, escenarios, metáforas visuales y recursos narrativos, demostramos que es posible generar contenidos audiovisuales que informen, sensibilicen y contribuyan a la disminución del estigma en torno a los trastornos mentales y no solo que sea visto para el entretenimiento.

Concluimos que esta experiencia fortaleció nuestras competencias técnicas en animación y narrativa visual, como también nos formó como diseñadoras conscientes del

poder comunicativo del arte digital. Se considera que estos tipos de propuestas deben seguir realizándose en lo educativo, en instituciones y comunidades, como parte de una estrategia para enseñar la salud mental y el bienestar emocional en los jóvenes y adultos.

Para finalizar, se concluye que el producto “A poco: diseño y producción de una serie animada 2d para sensibilizar sobre la depresión a un público de 16 a 22 años” contiene un total de 3 capítulos de 3 a 4 minutos.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Ramírez Bustamante, V. (2021 de Diciembre de 6). *El tornado : una representación de la depresión a través de una animación*. Obtenido de Repository: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/60516>
- Adobe. (2025). *Guía completa de la animación por ordenador: historia, técnicas y ejemplos*. Obtenido de Adobe: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/computer-animation.html>
- Aksara. (28 de Octubre de 2022). *10 tipos de animaciones [Con ejemplos inspiradores]*. Obtenido de Animaker: <https://www.animaker.es/blog/10-tipos-de-animaciones/>
- Álvaro EstraMiana, J. I., Garrido Luque, A., & Schweiger Gallo, I. (agosto de 2010). *Causas sociales de la depresión - Una revisión crítica del modelo atributivo de la depresión*. Obtenido de Revintsociologia: <https://revintsociologia.revistas.csic.es/index.php/revintsociologia/article/view/328/334>
- Araluce, A. (26 de mayo de 2021). *Tipos de trastornos mentales*. Obtenido de Fundación madrileña de Ayuda e Investigación del Trastorno Límite de la Personalidad: <https://www.amaitlp.org/blog/tipos-de-trastornos-mentales/>
- Artes Dovale. (12 de Mayo de 2025). *¿Cómo encontrar mi propio estilo de dibujo?* Obtenido de Bellas artes: <https://www.bellas-artes.net/blog/como-encontrar-mi-propio-estilo-de-dibujo/>
- campus León, E. (25 de Octubre de 2021). *¿Educar con animación? ¡Es posible!*

- Expertos Tec nos dicen cómo.* Obtenido de Conecta:  
<https://conecta.tec.mx/es/noticias/leon/educacion/educar-con-animacion-es-posible-expertos-tec-nos-dicen-como>
- Castejón, N. (22 de Junio de 2021). *El 6,4% de los europeos sufre depresión, que afecta más a las mujeres.* Obtenido de Web Consultas:  
<https://www.webconsultas.com/noticias/mente-y-emociones/el-64-de-los-europeos-sufr-depresion-que-afecta-mas-a-las-mujeres>
  - Castro, V. E. (22 de Enero de 2013). *Dibujos animados antecedentes, historia y más.* Obtenido de Dibujos animados antecedentes:  
<https://dibujosanimadosantecedentes.blogspot.com/2011/01/clasificacion-y-generos-de-los-dibujos.html>
  - Chévez, A. (21 de junio de 2024). *Trastornos mentales.* Obtenido de Topdoctors:  
<https://www.topdoctors.es/diccionario-medico/trastornos-mentales/>
  - Cortes, J. (21 de mayo de 2025). *Animación: Qué es, Tipos y Técnicas, Software, Estudios y Salidas Profesionales.* Obtenido de Notodoanimacion:  
<https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>
  - De la fuente, A. P., & Hernández, R. A. (2022). *Iniciación al dibujo artístico - características del dibujo.* Obtenido de Portal academico:  
<https://portalacademico.cch.unam.mx/teg1/iniciacion-al-dibujo-artistico/caracteristicas-del-dibujo>
  - Desconocido. (8 de junio de 2022). *Mental disorders.* Obtenido de Organización mundial de la salud: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>
  - Desconocido. (9 de abril de 2024). *Mental disorders.* Obtenido de MedlinePlus:

<https://medlineplus.gov/spanish/mentaldisorders.html>

- Equipo de contenido de Movavi. (22 de Abril de 2025). *Los mejores estilos de dibujos animados*. Obtenido de Movavi: <https://www.movavi.com/es/learning-portal/estilos-de-dibujo.html>
- Garland, E. (7 de Octubre de 2018). *La animación es el mejor medio para hablar de salud mental*. Obtenido de Infobae: <https://www.infobae.com/america/vice/2018/10/07/la-animacion-es-el-mejor-medio-para-hablar-de-salud-mental/>
- Herrera, A. (2025). *Conociendo tres estilos pictóricos*. Obtenido de Petroglifosrevistacritica: <https://petroglifosrevistacritica.org.ve/blog/conociendo-tres-estilos-pictoricos/#:~:text=Es%20un%20estilo%20pict%C3%B3rico%20que%20se%20origina,capturar%20la%20impresi%C3%B3n%20moment%C3%A1nea%20de%20un%20escena.&text=En%20lugar%20de%20la%20representaci>
- Hound. (2024). *Animation and Neuroscience: Understanding the Psychological Impact of Cartoons*. Obtenido de Hound Studio: <https://hound-studio.com/blog/animation-and-neuroscience-understanding-the-psychological-impact-of-cartoons/>
- IFightDepression. (2025). *¿Cuáles son los signos y síntomas de la depresión?* Obtenido de IFightDepression: <https://ifightdepression.com/es/for-all/signs-and-symptoms>
- León Pérez, F. D. (Junio de 2022). *Animación contra el estigma de la enfermedad mental*. Obtenido de Universidad de Jaén: [https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/19300/1/Leo%CC%81n\\_Pe%CC%81r](https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/19300/1/Leo%CC%81n_Pe%CC%81r)

ez\_Francisco%20David\_Animacio%CC%81n%20contra%20el%20estigma%20de%20la%20enfermedad%20mental\_Psicologi%CC%81a.pdf.%20-

- MayoClinic. (13 de Diciembre de 2022). *Enfermedad mental*. Obtenido de MayoClinic: <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/mental-illness/symptoms-causes/syc-20374968>
- Muñoz Morellá, A. (27 de Agosto de 2023). *Fotografía y psicología: Explorando los vínculos entre las imágenes y las emociones más profundas*. Obtenido de ANDANAfoto: <https://andanafoto.com/fotografia-y-psicologia-explorando-los-vinculos-entre-las-imagenes-y-las-emociones-mas-profundas/>
- Organización mundial de la Salud. (2 de Marzo de 2022). *COVID-19 pandemic triggers 25% increase in prevalence of anxiety and depression worldwide*. Obtenido de Who: <https://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide>
- Pantigoso Méndez, S., & Herrera Ruiz, G. R. (julio de 2022). *Creación de serie animada para visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales, de los estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de lima metropolitana 2022*. Obtenido de Repositorio: <https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/861/Trab%2520Invest%2520-%2520Creaci%25C3%25B3n%2520de%2520serie%2520animada%2520para%2520visibilizar%2520y%2520promover%2520la%2520superaci%25C3%25B3n%2520de%2520trastornos%2520emocionales%2C%2>
- Pérez, A. (22 de Octubre de 2024). *La historia de la animación*. Obtenido de Esdesignbarcelona:

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/historia-animacion>

- Retamal, P. (Desconocido). *Depresión*. Editorial Universitaria.
- salud, O. m. (8 de junio de 2022). *who*. Obtenido de Organización mundial de la salud:  
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>
- San Molina, L., & Arranz Martí, B. (2010). *Comprender la depresión*. Amat.
- Sawchuk, C. (2022). *Depression(major depressive disorder)*. Obtenido de MayoClinic:  
<https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/depression/symptoms-causes/syc-20356007#%3A~%3Atext%3DSituaciones%2520traum%25C3%25A1ticas%2520o%2520estresantes%252C%2520como%2C%2520trastorno%2520bipolar%252C%2520alcoholismo%2520o%2520suicidio>
- Showspot. (22 de mayo de 2024). *El papel de la animación en la educación: Cómo hacer que el aprendizaje sea más atractivo*. Obtenido de Showspot:  
<https://showspot.com/animacion-educacion/>
- Theknowledgeacademy. (2025). *Characteristics of Animation: Explained In Details*. Obtenido de theknowledgeacademy: [https://www-theknowledgeacademy-com.translate.google/blog/characteristics-of-animation/?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=sge](https://www-theknowledgeacademy-com.translate.google/blog/characteristics-of-animation/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sge)
- Universidad de diseño, innovación y tecnología. (18 de Abril de 2024). *Animación Digital vs. Animación Tradicional: características y diferencias*. Obtenido de Udit:  
<https://udit.es/actualidad/animacion-digital-vs-animacion-tradicional-caracteristicas-y-diferencias/>
- Universidad Europea. (8 de octubre de 2024). *Historia de la animación: presente, pasado y futuro*. Obtenido de Creative Campus:

<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/historia-animacion/>

- Unobravo. (2023). *Trastornos mentales: tipos, por qué se producen y cómo curarlos*.  
Obtenido de Unobravo: <https://www.unobravo.com/es/tema/trastornos-mentales>
- World Health Organization. (31 de Marzo de 2023). *Depressive disorder (depression)*. Obtenido de who: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression>

## APÉNDICES/ANEXOS

Entrevista presencial

**Entrevistada:** Psicóloga Joyce Peña

### **Preguntas abiertas**

- ¿Qué grupos específicos de audiencia podrían beneficiarse más de este tipo de contenido?

Un grupo de 16 a 22 años es una elección ideal para este contenido según los guiones vistos pues pueden comprender, razonar y reflexionar sobre el tema que aborda la serie.

- ¿Qué estigmas existen alrededor de la depresión?

Las personas que tienen depresión por lo general no piden ayuda sino hasta el momento en el que le es ya intolerante para el cuerpo, para él, su mente donde su ambiente ya es muy tóxico y ya realmente cuando ya desborda, cuando ya está fuera de sus manos es que recién piden ayuda es que ahí recién van al psicólogo van a psiquiatra o buscan algún especialista porque a veces como se romantiza pues buscan por lo general medicina, suelen salir ronchitas por la ansiedad y así hay varios factores ¿no?; hay varios factores también habla cuando todo esto se calla y brindando a tu pregunta en tanto a estigma que se tiene, con estas personas se tiende o que ellas se tienen que a pesar que son perezosas que realmente pueden controlar la situación pero que deciden estar allí o que muchas veces son unas personas peligrosas e inestables o que hay que evitarlas y que cambiando de tema podrían mejorar y tienen como este rechazo también ¿no?; ellos sienten mucho el no pertenecer y el hecho de buscar ayuda para ellos es una cuestión no tan fácil no es tan sencillo dar ese paso y habría que poder en este proceso y esto es también lo que queremos con el video, poder identificar, ayudar y concientizar.

- ¿Cómo podría una serie animada ayudar a sensibilizar a la audiencia sobre la

depresión?

Creo yo que podría ayudar a sensibilizar mostrando que es la realidad que muchos tienen pero que no dicen mostrando que es una realidad que puede ser cercana a mamá, a papá, a tu amigo o a la persona que está a tu lado, mostrando esa realidad que ignoran de la que muchos dejan de lado solo porque están ocupados y no quieren molestar con su malestar entonces se tiene una estigma ¿no? de también la misma persona se pone en no es que yo no puedo seguir así porque también pues están los que otros dicen de mí; lo ayudará a sensibilizar a la audiencia de que estos son temas que no es un tema realmente solo de adultos mayores, no es un tema de solo niños, no es un tema solo adolescente, es un tema que puede abordarse en todas las edades y que es importante una intervención temprana antes de pasar a más o pasar al acto que sería lo peor.

- ¿Cree que los guiones que le muestro reflejan adecuadamente los estados emocionales asociados con la depresión?

Sí.

- ¿Qué sugerencias haría para mejorar la autenticidad de los personajes o la narrativa en relación con el tema?

Como tal así la sugerencia para mejorar la autenticidad sería pues considerar lo que le había mencionado de leer sobre el DSM-5 o el 10 donde están los criterios para el diagnóstico de la depresión. Con ellos pues se tendría como más realismo por así decirlo en base al guión.

- ¿Cree que los guiones podrían servir como herramienta educativa o de sensibilización? ¿Por qué?

Si creería que los guiones podrían servir como una herramienta educativa o alguna herramienta que sirva para sensibilizar a la población porque uno, el guion está redactado como para tomarse seriedad del caso tanto estamos hablando de que en un rango de 16 a 22

años si porque aborda la del tema en la realidad del sujeto de la realidad cotidiana entre un adolescente de un adulto joven y sobre todo concientizar y hacer ver la realidad son dos temas importantes allí. Claro, no estamos tomando el tema con fogosidad ni abordándolo de una manera insensible que es lo que me parece perfecto en el guión.

- ¿Qué reacciones emocionales o reflexiones espera que provoque esta serie en el público?

Cada persona reacciona de manera diferente ante los estímulos ¿no?, eso es importante declarar y que reacciones tendría pues ya depende de una encuesta que hagas a quienes ven la serie, pues supongo que podría reflexionar sobre el tema y hacerlo concientizar.

- ¿Qué elementos visuales o simbólicos podrían reforzar el mensaje de los guiones en relación con la depresión?

El aspecto probablemente del personaje, del cuidado personal, el tiempo podría ser también otro elemento simbólico, las luces probablemente, como otro elemento visual los colores que se usen dentro de la paleta de colores que ustedes utilicen para hacerlo, también si el tiempo, el aspecto y la forma de contactar al otro o la forma en la que se va desligando o enlazando para contactar con otros sería bastante simbólico porque se tiende a anclar, se tiende a recoger, a hacerse más pequeño.

Los colores fríos y pasteles y cálidos estarían bien, representar alguna luz calidad ya cuando al fin pueda encontrar la ayuda o pueda encontrar esa luz ya depende de cómo sea pues la animación.

- ¿Qué teorías psicológicas o enfoques terapéuticos cree que están más relacionados con el enfoque de la serie?

Por ejemplo, aplicas ahí el psicodinámico pues por lo general se da significado, se ayuda a analizar el porqué del miedo o trauma de esta creencia irracional. Entonces como que se

analizan más estas experiencias pasadas y las actuales se analizan estos conflictos internos, esta parte de hacer consciente lo inconsciente es como lo que yo aplico.

Entrevista presencial

**Entrevistada:** Psicóloga Oriana Nicole Tamayo Terán

### **Preguntas abiertas**

- ¿Considera que la representación de los personajes y sus emociones en el storyboard y el capítulo es coherente con los síntomas reales de la depresión?

Sí, la depresión es un viaje particular, sin embargo, el storyboard refleja lo que suele sobre llevar la persona que padece este trastorno. Síntomas como la rumiación de pensamientos, la taquipnea que es la respiración acelerada, la ansiedad que es un síntoma de la depresión, cuadros de ataques de pánico, entre otros. Mich (personaje) padece de estos síntomas, por ende y sin duda, el presente proyecto de animación es coherente con síntomas reales de la depresión.

- ¿Qué aspectos del comportamiento o lenguaje no verbal del personaje principal considera más acertados o a mejorar desde una perspectiva clínica?

La inmovilidad, según lo narrado, desde el primer capítulo, por ejemplo, es de lo más acertado y lo que da a entender la problemática y/o trastorno. Abrir los ojos sin moverse porque, a partir de la depresión, la persona pierde el sentido del hacer o de la acción. Llegando a la anhedonia, lo cual es, la incapacidad de sentir o experimentar placer o disfrute en actividades que normalmente se hallan agradable. Quizá este término podría utilizarse, desde una perspectiva clínica, nombrarlo o darlo a conocer. Sin embargo, la anhedonia se refleja perfectamente a lo largo del presente proyecto, puesto que Mich (personaje) jamás sale de su habitación sino para pedir ayuda.

- ¿Cree que el desarrollo narrativo del capítulo puede generar identificación o empatía en adolescentes o jóvenes con síntomas depresivos? ¿Por qué?

Sí, sobre todo el momento en que el Reflejo sostiene “... nadie te necesita, nadie te va a

extrañar, lo único que haces es fallar...’’ Esta sugerencia narrativa, parte del proyecto, suelen experimentarlo tanto adolescentes como jóvenes que padecen depresión. Por ende, el desenlace de este capítulo deja en claro que siempre hay alguien allí, que no se está solo en este viaje y lo que se necesita es aceptar aquella vulnerabilidad. Aceptando sentir y atravesar cada una de esas emociones, asimilando que no tiene nada de malo pedir ayuda, tratando de ver el panorama completo, aunque muchas veces es complicado; pero posible. Como, en este caso, Mich (personaje) lo hizo al llamar a su amiga y así sucesivamente.

- ¿Qué elementos visuales o simbólicos presentes en el storyboard cree que refuerzan (o debilitan) el mensaje sobre la salud mental?

Entre los elementos se hallan el reloj, el cual refleja el paso de las horas y cómo suele consumirse el tiempo al hallarse así; el lodo, el cual hace alusión a la sensación de desastre o caos que siente la persona que padece depresión; los espejos, dando a entender las mil y un formas en las que se refleja la persona, pero en esos momentos refleja la peor imagen posible por baja autoestima que suele experimentar la persona; las manos temblorosas y el llanto, como parte de la somatización de la depresión; la luz y las flores, que viene a hacer referencia al anhelo de volver a sentirse viva/o siendo lo que más se desea durante esos momentos de padecimiento de aquel trastorno; y, otro claro elemento simbólico es el tacto con las otras personas, el cual suele pasarse por alto, pero un abrazo puede hallarse más reconfortante que mil y un palabras. Sin embargo, hay que recordar, que cada caso es particular y por ello se necesita ayuda profesional.

- ¿Cuáles son los errores más comunes al representar la depresión en medios audiovisuales y cree que esta serie los evita o los reproduce?

Al leer y ver esta serie y/o proyecto no he hallado errores al representar la depresión. Sin embargo, amerita comentar que algo que suele omitirse en medios audiovisuales, respecto a

este tema, es la pérdida de peso o lo contrario. Reproducir aquello de alguna manera o mencionarlo también sería una manera de poder reconocer la depresión, como previamente lo comenté con la anhedonia.

- ¿Qué tipo de impacto educativo, emocional o social cree que podría tener esta serie en una audiencia joven?

Desde mi punto de vista, este proyecto o serie puede tener un impacto sumamente positivo. A continuación, narro específicamente qué puntos de cada guion y storyboard respectivamente pueden impactar positivamente, aún más, a la audiencia joven. Y quizá a más.

1

“... Lo importante es dar el primer paso”, lo cual forma parte de la voz en off en el episodio 1 llamado “¿Qué es?” aclara un hecho de la depresión, el cual es que la persona debe reconocer que necesita ayuda para sobre ponerse a aquel bucle que suele ser parte de este trastorno. Por ende, al reconocer que se debe tomar acción al respecto, suele lograrse gran parte de la batalla. Asimilar que se necesita ayuda suele ser el paso más difícil y clave para abrazar la luz cada vez más.

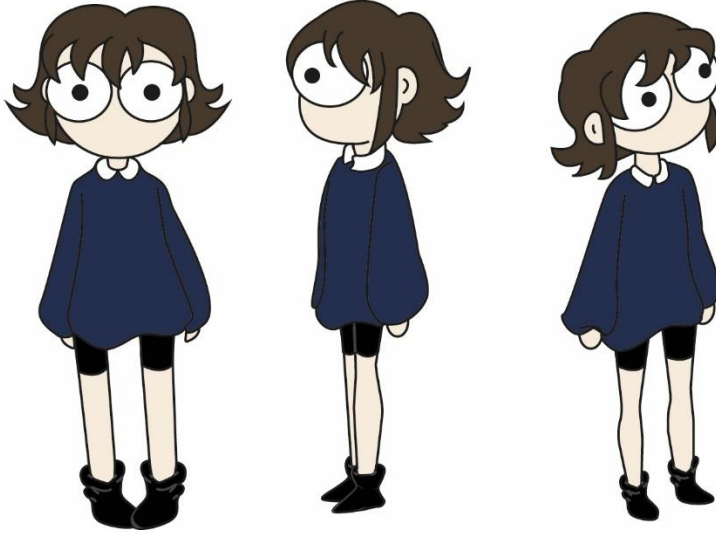
2

“... Pedir ayuda es un acto de valentía”, lo cual forma parte de la voz en off en el episodio 3 y el episodio 2 llamado “El espejo y la tormenta interna” sostiene el siguiente paso para sobre llevar la depresión, la fuerza que aun en medio del caos radica en la persona que padece de este trastorno. Tanto reconocer que se necesita ayuda como realmente pedirla es clave. De manera que, así la persona asimila que no está solo en este camino. Las personas que padecen depresión suelen tener la percepción más afinada, por ello suelen atesorar los pequeños grandes actos de amabilidad. Por ende, un mensaje o llamada de personas

cercanas, sin duda, puede salvar vidas. Pero, sobre todo, la valentía y esperanza de la misma persona quien padece depresión.

En conclusión, el trabajo presente refleja verídicamente los altibajos que vive una persona que padece depresión. Por lo tanto, sin duda tendría un impacto positivo a nivel educativo, emocional y social. Puesto que aclara que al final del túnel puede hallarse la luz que, muchas veces, radica en nuestro propio interior.

## Personajes



### Protagonista

Nombre: Mich

Edad: 19

Personalidad:

tímida, distraída

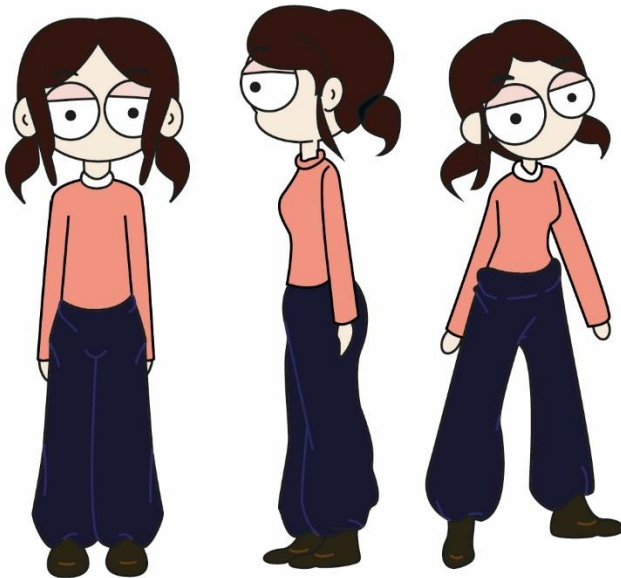
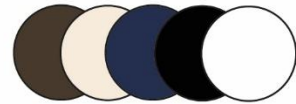
nerviosa, callada

Le gusta:

dormir, los gatos y

ver videos psicodelicos

y de terror



### Personaje secundario

Nombre: Charlie(amiga de Mich)

Edad:

Personalidad:

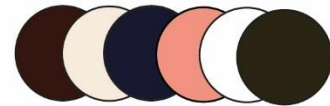
comprensiva, alegre, cariñosa,

amable, leal

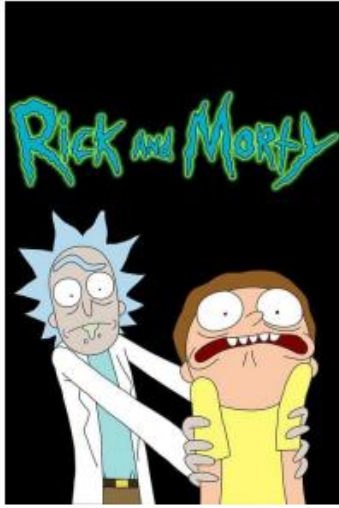
Le gusta: caminar, los gatos,

hablar con Mich, salir de

compras



## Referencias



paleta

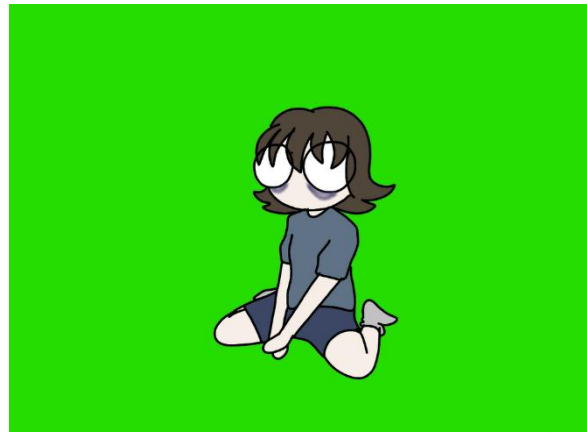


Fríos

Pasteles



## Proceso de animación



## Proceso de edición

