



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO
CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

LUNAE: APRENDE A VIVIR CON LA MENTE, NO EN CONTRA DE ELLA.
CORTOMETRAJE 2D SOBRE LA ANSIEDAD Y EL TRASTORNO OBSESIVO
COMPULSIVO EN JÓVENES.

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Lic. en Diseño Multimedia

AUTORAS: MIRYAN GUADALUPE
CRIOLLO IZA Y NATASHA ELIZABETH
MELO POZO

TUTOR: MARIO ESTEBAN PLAZA
TRUJILLO

Quito-Ecuador

2025

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotras, Miryan Guadalupe Criollo Iza con documento de identificación No. 1725659245 y Natasha Elizabeth Melo Pozo con documento de identificación No. 1726348137; manifestamos que:

Somos las autoras 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.

Quito, 04 de julio del año 2025

Atentamente,



Miryan Guadalupe Criollo Iza
1725659245



Natasha Elizabeth Melo Pozo
1726348137

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

Nosotras, Miryan Guadalupe Criollo Iza con documento de identificación No. 1725659245 y Natasha Elizabeth Melo Pozo con documento de identificación No. 1726348137, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras del Proyecto Integrador: LUNAE: APRENDE A VIVIR CON LA MENTE, NO EN CONTRA DE ELLA. CORTOMETRAJE 2D SOBRE LA ANSIEDAD Y EL TRASTORNO OBSESIVO COMPULSIVO EN JÓVENES, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciadas 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.

Quito, 04 de julio del año 2025

Atentamente,



Miryan Guadalupe Criollo Iza

1725659245



Natasha Elizabeth Melo Pozo

1726348137

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Mario Esteban Plaza Trujillo con documento de identificación N° 0103203626, docente de la Universidad Politécnica Salesiana declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: LUNAE: APRENDE A VIVIR CON LA MENTE, NO EN CONTRA DE ELLA. CORTOMETRAJE 2D SOBRE LA ANSIEDAD Y EL TRASTORNO OBSESIVO COMPULSIVO EN JÓVENES, realizado por Miryan Guadalupe Criollo Iza con documento de identificación N° 1725659245 y por Natasha Elizabeth Melo Pozo con documento de identificación N° 1726348137 obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Proyecto Integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 04 de julio del año 2025

Atentamente,



Mario Esteban Plaza Trujillo
CI: 0103203626

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación está dedicado a nuestros padres y madres quienes fueron pilares en el desarrollo de este proyecto.

Amigos que supieron orientarnos, aconsejarnos y acompañarnos durante todo el proceso.

AGRADECIMIENTOS

Principalmente, agradezco a nuestros familiares y amigos por ser quienes nos mantuvieron de pie en el proceso, gente que nos supo dar la mano y brindarnos palabras de aliento en momentos complicados.

Agradecemos a la Universidad Politécnica Salesiana y a la carrera de Diseño Multimedia por brindarnos la oportunidad de adentrarme en el aprendizaje y enfrentar desafíos que nos permitieron crecer de forma personal y profesional.

A la directora de carrera, Narcisa Medranda, por su apoyo y liderazgo a lo largo de toda nuestra formación.

A nuestro tutor, Esteban Plaza, por sus valiosos consejos y orientación durante el desarrollo de este proyecto.

A los/las entrevistados quienes nos brindaron su opinión tanto, profesional, vivencial y crítica, les damos las gracias por haber querido formar parte.

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
APROXIMACIÓN TEÓRICA	3
La salud mental en el contexto actual: Ansiedad y TOC	3
La animación como recurso de sensibilización y empatía	5
Fundamentos narrativos; del lenguaje visual a la transformación del personaje ..	5
Lenguaje audiovisual; emoción en la animación	6
METODOLOGÍA	10
Fase de Preproducción	11
Fase de Producción	13
Fase de Postproducción	14
RESULTADOS	15
Investigación como base artística	15
Construcción de personajes: Integración técnica y psicológica	17
<i>Lunae – Protagonista</i>	17
<i>Sombra – Sus trastornos de forma tangible</i>	18
<i>Lumos – Calma Interna</i>	20
<i>Kokoa y Kael – Red de Apoyo</i>	20
Escenarios; construcción visual del mundo de Lunae	21
<i>Casa de Lunae — Espacio controlado</i>	22
<i>Mundo onírico — Espacio mental</i>	22

Diseño sonoro: Expresión emocional mediante el sonido	23
<i>Banda sonora</i>	23
<i>Efectos de Sonido (SFX)</i>	24
CONCLUSIONES	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
ANEXOS	30
Anexo 1 – Entrevistas de investigación	30
Psicóloga clínica Alexandra Castillo	30
Psicóloga comunitaria Soledad Dávila	30
Karelis Palacios; diagnosticada con ansiedad	30
Anexo 2 – Entrevistas de validación	30
Estudiantes universitarios	30
Anexo 3 – <i>Pitch Deck</i>	30
Anexo 4 – <i>Moodboards</i>	30
Personajes	30
Escenografía	30
Anexo 5 – Guiones	30
Guion literario	30
Guion técnico	30
Guion gráfico	30

RESUMEN

Este proyecto integrador se centra en la producción del cortometraje de animación 2D titulado como *Lunae: Aprende a vivir con la mente no en contra de ella*, este producto audiovisual aborda el tema de trastornos de salud mental —ansiedad y TOC— en jóvenes de Ecuador, un contexto marcado por la estigmatización y la falta de empatía. Por ello, surge de la necesidad observada en contextos juveniles ecuatorianos, donde hablar de salud mental aún resulta difícil.

Se empleo un enfoque cualitativo, que abarcó entrevistas a expertas en psicología y a una paciente diagnosticada con ansiedad con el fin de fundamentar el concepto de manera respetuosa.

El cortometraje utiliza una narrativa visual sin diálogos, basada en el círculo de Dan Harmon, con personajes que funcionan como arquetipos de la experiencia interna —el yo, el trastorno, la autocompasión. — Su estética combina animación vectorial y tradicional con un estilo de collage digital para reforzar la idea de fragmentación emocional. El concepto fue validado a través de entrevistas con jóvenes universitarios, quienes, a partir del storyboard, confirmaron la claridad y capacidad empática del mensaje.

Lunae evidencia que el diseño multimedia tiene la capacidad de articular contenidos visuales y sonoros para la sensibilización de las audiencias, siendo un proceso que facilita el diálogo sobre salud mental en una sociedad más inclusiva.

Palabras Clave

Animación 2D, Salud mental, Cortometraje animado, Ansiedad, TOC.

ABSTRACT

This integrative project focuses on the production of the 2D animated short film entitled *Lunae: Learn to live with the mind not against it*, this audiovisual product addresses the issue of mental health disorders -anxiety and OCD- in young people in Ecuador, a context marked by stigmatization and lack of empathy. Therefore, it arises from the need observed in Ecuadorian youth contexts, where talking about mental health is still difficult.

A qualitative approach was used, including interviews with experts in psychology and a patient diagnosed with anxiety, in order to respectfully ground the concept.

The short film uses a dialogue-free visual narrative, based on Dan Harmon's circle, with characters that function as archetypes of inner experience - the self, the disorder, self-pity. - Its aesthetic combines vector and traditional animation with a digital collage style to reinforce the idea of emotional fragmentation. The concept was validated through interviews with young university students, who, based on the storyboard, confirmed the clarity and empathetic capacity of the message.

Lunae proves that multimedia design has the ability to articulate visual and sound content to raise awareness among audiences, being a process that facilitates dialogue on mental health in a more inclusive society.

Keywords

Animation 2D, Mental health, Animated short film, Anxiety, TOC.

INTRODUCCIÓN

El bienestar mental de los jóvenes ha tomado relevancia durante los últimos años en distintas instancias, tanto en el dominio público y académico, a causa del aumento de diagnósticos de trastornos como la ansiedad y el trastorno obsesivo-compulsivo (TOC) patologías que se originan por la coyuntura y los contextos generacionales que enfrenta actualmente la población joven, y por lo general no reciben la atención pertinente. Así pues, en el contexto de Ecuador esta situación es preocupante, pues se evidencia la falta de servicios especializados en el campo del bienestar psicológico, sobre todo fuera de las grandes ciudades. Según señalan los datos: “la ansiedad puede reducir la esperanza de vida en un 5,2% y solo en el año 2023 se registraron 1.201 suicidios a nivel nacional, con un alto porcentaje en jóvenes y adolescentes” (Ministerio de Salud Pública, 2024). Pese a lo alarmante de estas cifras, existen factores como lo es la desinformación y el estigma social, los cuales dificultan que muchos jóvenes identifiquen sus síntomas o busquen una red de apoyo.

Frente a esta problemática, el formato de cine de animación se presenta como un recurso narrativo con un gran peso a nivel de representación emocional y comunicacional. Su capacidad expresiva, permite explorar temáticas difíciles de abordar como lo son los trastornos mentales. Esto es posible mediante el uso de metáforas visuales que representan de forma empática, simbólica e indirecta las experiencias internas de quienes conviven con estos trastornos. Un primer ejemplo es el cortometraje *Sinking Feeling*, de la organización Prevention of Young Suicide (PAPYRUS, 2021), que explora la soledad y el aislamiento con el fin de destacar la necesidad de una red de apoyo. Otro referente es el cortometraje *In Between*, de la escuela de arte francesa Gobelins (Bissonnet et al., 2012), que utiliza la metáfora visual de un cocodrilo para poder representar la timidez de una joven, ilustrando un viaje de autoconocimiento. Un

tercer caso está el cortometraje *What's Up With Everyone?* del estudio inglés Aardman (2021), que por medio de cinco historias interconectadas, aborda desafíos como lo son: el perfeccionismo, la influencia de las redes sociales y la opinión de terceros. Finalmente, el videojuego *Life is Strange* (Donnod Entertainment, 2015), explora mediante una narrativa interactiva diversos temas del bienestar mental —depresión, duelo, mecanismos de afrontamiento, ansiedad, dificultades para relaciones sociales e incluso el paso hacia una nueva etapa de vida— abriendo así las puertas a la reflexión de estos temas de forma más empática y abierta. Estos referentes demuestran como la animación puede abordar temas sensibles de forma creativa. La mezcla de componentes narrativos, simbólicos, metafóricos y multisensoriales hacen que la animación se conciba como un formato que apoye y facilite el entendimiento, lo cual puede evocar a la reflexión, identificación y comprensión en el público.

En este contexto, se justifica la producción de un cortometraje de animación 2D como una manera de exposición y resolución a la problemática planteada. Pues, se necesita una estrategia innovadora, un lenguaje que pueda penetrar el ruido mediático y hablar directamente a una generación que es, ante todo, visual. Por ello, la animación no se concibe en este punto como una simple elección estética, ya que su capacidad única para exteriorizar estados internos la convierte en una forma de expresión en la que se puede explorar temáticas relacionadas a la salud mental. Interrogantes como "¿Qué forma podría tener la ansiedad?" o "¿Cómo funciona un pensamiento obsesivo?" pueden ser abordadas no solamente con palabras que pueden no ser suficientes para describir la complejidad de lo que implica estos temas, sino con el uso de metáforas visuales que transforman esa complejidad ya mencionada en algo universalmente entendible.

A partir de esta justificación, el proyecto se rige por el siguiente objetivo central: concientizar sobre la salud mental a jóvenes por medio del desarrollo de un cortometraje

en animación 2D, que promueva el bienestar integral en el marco de sociedades inclusivas. Entonces, con el fin de cumplir con este objetivo se implementaron tres objetivos específicos en el proceso de desarrollo. Primeramente, se busca investigar los distintos factores —sociales, familiares, emocionales y educativos— que condicionan la salud mental, con la finalidad de construir una base de información bien estructurada para la posterior creación de una narrativa sólida. El segundo objetivo, se centra en diseñar una narrativa audiovisual que permita empatizar con las personas que conviven con algún trastorno. Finalmente, a través de la difusión estratégica del cortometraje se busca que aporte a la sensibilización del tema.

APROXIMACIÓN TEÓRICA

La salud mental en el contexto actual: Ansiedad y TOC

La Organización Mundial de la Salud (2022) establece que, el bienestar mental se comprende como un estado pleno de paz psicológica. que permite a las personas desenvolverse plenamente en su entorno de forma personal o en comunidad. Esta es una visión universal con un peso significativo. Sin embargo, existe una profunda contradicción; a pesar de su importancia, la salud mental a menudo es tratada en segundo plano en el ámbito de la salud general, recibiendo menos atención y recursos que la salud física. La mente y el cuerpo no funcionan como entidades aisladas; por el contrario, mantienen una relación cíclica y de interdependencia.

Dentro de este contexto, la ansiedad emerge como una experiencia casi universal. Entonces, el autor Barnhill (2023) lo describe como algo habitual en la experiencia humana, el sentir inquietud, tensión o malestar. La ansiedad funcional es aquella que aparece en situaciones puntuales y desaparece cuando la fuente de estrés se resuelve. El problema de fondo surge cuando la ansiedad se niega a irse, como se expresa de forma

contundente en la literatura especializada. Así pues, la American Psychological Association (2017) señala que, las personas con trastornos de ansiedad no poseen miedos temporales, sino que enfrentan una condición crónica que puede secuestrar la vida de quienes lo padecen.

Junto a la ansiedad, el trastorno obsesivo-compulsivo (TOC) presenta una dinámica similar, aunque con un mecanismo propio. Si bien la ansiedad es un componente central, el TOC tiene como definición dos bases fundamentales que lo diferencia de otros trastornos; obsesiones y compulsiones. No son solamente manías ni preocupaciones cotidianas; son bucles de pensamiento y rituales de comportamiento que consumen la energía y la vida de un individuo. Aunque el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV) lo clasificaba como un trastorno de ansiedad, su posterior reclasificación subraya su singularidad (Ribero, 2019). Sin un tratamiento adecuado el malestar que generan estos trastornos es profundo y a menudo abre la puerta a otras condiciones como la depresión.

Este agotamiento imperceptible tiene repercusiones catastróficas, especialmente al considerar su conexión directa con el suicidio. Los datos constituyen un llamado de atención evidente que no puede ser ignorado, ya que las cifras recientes indican que en las Américas se registra al año un aproximado de 100.000 muertes a causa de suicidio, siendo la región de la Organización mundial de la salud (OMS) donde la tasa sigue incrementando (Organización Mundial de la Salud, 2023). Estas cifras no son meras estadísticas, representan vidas que se pierden de forma progresiva, lo que evidencia la necesidad de tomar acción inmediata con respecto a esta problemática.

Estos trastornos no surgen sin razón aparente; responden a una compleja interacción de factores biopsicosociales. La Organización Mundial de la Salud (s/f) menciona que existen una serie de factores individuales, ambientales, subyacentes y

familiares que en grupo resguardan o sabotean el bienestar mental. Sin embargo, existen personas que al estar expuestas a situaciones adversas —violencia, falta de recursos, desigualdad o discapacidades— poseen una mayor tendencia a tener problemas de salud mental.

La animación como recurso de sensibilización y empatía

Así pues, con el fin de abordar realidades complejas, el lenguaje audiovisual — en particular el cine de animación— ofrece un conjunto de elementos estratégicos que integran el arte, el diseño y la comunicación. En este contexto, la animación emerge como una alternativa para comunicarse directamente con las personas; no posee la intensidad del *live-action* y adicional a ello su destreza para exteriorizar estados emocionales internos la convierten en un medio con la capacidad de explorar temas sensibles como la salud mental. De este modo autores como Grande-López & Pérez García (2016) señalan que el cine no es más que una manera de mostrar una realidad por medio de recursos propios del entretenimiento. Además, el uso de avatares no humanos, puede facilitar la proyección y la empatía del público.

Fundamentos narrativos; del lenguaje visual a la transformación del personaje

Para que una historia conecte, se requiere de una estructura narrativa robusta. De acuerdo con lo que menciona Linda Seger, una reconocida guionista y consultora de guiones: “Iniciar con una imagen en lugar de un diálogo, permite captar la atención del público y sumergirlo rápidamente en el mundo narrativo asegurando que la audiencia comprenda el estilo y ritmo de la película sin confusión” (Seger, 1994, p. 37) . Esta perspectiva debe sostenerse en la originalidad, pues un experto en storytelling cinematográfico afirma que: “El guion propone originalidad, no clones” (McKee, 2011, p. 15). La autenticidad narrativa es, por tanto, el puente hacia la empatía.

En la búsqueda de estructuras acerca de arcos de transformación interna, el círculo narrativo de Dan Harmon expuesto en el canal de Adult Swim (2021) ofrece un modelo funcional. Este se divide en ocho etapas clave del viaje del protagonista:

1. La Zona de Confort (Tú): Se presenta al protagonista en su cotidianidad controlada.
2. La Necesidad: Una crisis irrumpe, generando un deseo profundo de cambio o escape.
3. Cruzar el Umbral (Acción): El protagonista entra en un mundo o situación desconocida.
4. El Camino de las Pruebas (Búsqueda): Se enfrenta a desafíos y adquiere nuevas herramientas.
5. El Encuentro: Se confronta con la fuente de su conflicto, obteniendo una verdad, aunque no sea la esperada.
6. Pagar el Precio (Pérdida): Para integrar la nueva verdad, debe sacrificar algo.
7. El Regreso: Vuelve a su mundo original, pero transformado por la experiencia.
8. La Transformación (Cambio): Demuestra su cambio, manejando su realidad de una forma nueva y más saludable.

Una vez establecida la estructura narrativa, el siguiente paso es la construcción de un lenguaje visual y sonoro que dé forma a la historia.

Lenguaje audiovisual; emoción en la animación

El lenguaje visual de la animación es un pilar fundamental; ayuda a comprender más a fondo el potencial expresivo, resulta relevante teniendo en cuenta la perspectiva

de Fernández Sánchez (2016), que analiza el modo en que la animación interactúa con la memoria temporal. No se restringe a ser una simple captura de la realidad, lo que le abre paso dentro del campo de las artes visuales. Al final, la animación opera bajo sus propias reglas, estableciéndose como un lenguaje plástico con una identidad muy definida.

El presente enfoque reafirma que la animación no solo representa, sino que también reinterpreta sentimientos. En el caso de la animación 2D, se recurre a diferentes técnicas que van desde la animación tradicional —dibujo cuadro a cuadro para potenciar la expresividad y la fluidez— hasta recursos más actualizados. Un claro ejemplo es la película *El viaje de Chihiro* (Miyazaki, 2001) donde cada gota de expresividad tanto en entornos como en personajes se debe a su animación tradicional. En esta misma línea, se menciona la capacidad de volumen en los personajes de *Klaus* (Pablos, 2019) los cuales evidencian la capacidad del medio para construir atmósferas surrealistas que representan estados emocionales.

La producción de animación 2D es un campo con diversas técnicas. Van desde lo tradicional hasta lo más actual. Una de las técnicas modernas —la animación vectorial— ha ganado mucha presencia en los nuevos medios y se asocia con frecuencia a la obra del director Masaaki Yuasa. Este director toma relevancia, ya que su estilo es expresivo y a menudo muy fluido, resulta ideal para representar lo que se conoce como tensión emocional y la ruptura que caracterizan a los trastornos mentales. Su enfoque es, en esencia, una evolución del *cut-out* clásico. Una fusión entre lo manual y lo automatizado.

La técnica es bastante directa. Primero, se segmentan los personajes en piezas para construirles un esqueleto digital, proceso conocido como *rigging*. Después, un software especializado se encarga de generar los fotogramas intermedios o *tweening*. El

resultado de todo esto es un movimiento que se percibe como fluido y orgánico. (Chini, 2023).

Ahora bien, la estética de los escenarios es otro de los pilares que ayudan a la construcción de una buena animación. En este caso, poseen texturas digitales que simulan materiales físicos. Una técnica muy visible, por ejemplo, en la animación introductoria de obras como el videojuego *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011), no es un mero capricho estético; funcionan como un espejo directo de una perspectiva distorsionada y espacios emocionales fragmentados.

En la raíz de la propuesta visual reside una idea esencial: la imagen del cine no es un mero espejo de la realidad, sino una edificación intencionada. Este marco fundamental es crucial para el proyecto, puesto que concuerda con la visión de Vilém Flusser respecto a la esencia de las imágenes. De acuerdo con Flusser, a pesar de que las imágenes se generan como mapas para guiarnos, pueden transformarse con facilidad en "pantallas" que alteran o incluso impiden nuestra percepción del mundo real (como se citó en Viñolo & Infante, 2012). Esta concepción de la imagen como una "pantalla" que media nuestra vivencia es exactamente lo que se debe explotar visualmente.

Esta dualidad de la imagen es una potente herramienta expresiva. Cada elemento —composición, líneas guía, puntos de fuga— puede tener un doble propósito: dirigir la mirada y construir una geografía subjetiva. La gramática visual funciona como un sismógrafo del estado anímico como, por ejemplo: composiciones cerradas para la claustrofobia; perspectivas forzadas para la confusión mental.

El color es otro lenguaje psicológico. Eva Heller, experta en psicología del color, plantea un problema simple: existen más sentimientos que colores. Por ello, el significado de un color depende de su contexto, de su "acorde" (como se citó en Bustos

Rojo, 2012). Un mismo rojo puede ser pasión o violencia; el contexto lo es todo. Entender la psicología del color se presenta, por tanto, como una base fundamental del diseño. Series como *Bojack Horseman* (Bob-Waksberg, 2014) son un claro ejemplo del uso del color para reflejar el estado mental de los personajes.

El diseño de personajes cumple con otro de los papeles fundamentales dentro del mundo de la animación, en este caso la estética vectorial permite flexibilidad y claridad de movimientos. Esto da paso a la representación visual y simbólica de los diversos estados emocionales. Por otro lado, el concepto de personajes sin un género definido hace que se cree un diseño más inclusivo y que favorezca a la identificación emocional del público al priorizar rasgos universales.

A su vez, el simbolismo visual es otra herramienta poderosa, y aquí es donde las metáforas visuales y el lenguaje no verbal —es la transmisión de información y significado a través de gestos, expresiones faciales, posturas, contacto visual, y otros elementos no lingüísticos— cobran mayor relevancia y significado. Producciones como *Over the Garden Wall* (McHale & Krentz, 2014) o *Pinocho* (Del Toro, 2022) demuestran como la animación tiene la capacidad de explorar temas sensibles por medio de metáforas visuales y la comunicación no verbal. En este contexto la perspectiva del autor Wells (1998) en su libro *Understanding Animation* nos deja en claro que la animación no tiene que representar el mundo como es, sino como se siente. Esto transforma el lenguaje gráfico en una herramienta emocional, donde formas que se expanden, figuras repetitivas o colores que se transforman pueden ser manifestaciones de un lenguaje no verbal que expresa síntomas internos. De hecho, el uso de metáforas visuales es una práctica efectiva para representar conflictos internos (Viñuales Sánchez, 2024).

Finalmente, los recursos sonoros como la música no se consideran un mero acompañamiento a las secuencias de imágenes en movimiento, a través de la incidencia de las acciones; además, cumple una función narrativa clave. Por tanto Bernabé (2024) nos menciona que la música posee una narrativa y que esta funciona de manera que una composición musical puede transmitir no solamente emociones, sino que también ideas, al igual que lo haría un libro o un filme. Como nos recuerda Gorka Cornejo, la música hace creíbles a los personajes animados, añadiendo una capa emocional indispensable (como se citó en Yébenes, 2007). El uso magistral del sonido en películas como *El Rey León* (Allers & Minkoff, 1994) es un claro ejemplo de su poder para reforzar la conexión emocional.

METODOLOGÍA

Este proyecto integrador se enmarca en el enfoque Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+i), es de tipo descriptiva con un enfoque metodológico cualitativo. Forma parte del enfoque de investigación de “Diseño experimental de nuevos medios”, con su sublínea de “Impacto social y cultural”, esto debido a que busca analizar como la animación 2D puede aportar a la sensibilización y comprensión de la ansiedad crónica y el TOC, a través de recursos visuales, simbólicos y sonoros. Por lo que al seleccionar el enfoque cualitativo permitió comprender y representar de manera más cercana las experiencias personales asociadas a estos trastornos, entendiendo su complejidad desde una perspectiva subjetiva y contextual, así pues Schenkel & Pérez (2019) plantean que el enfoque cualitativo se centra en comprender la vida de las personas a partir de sus experiencias, percepciones, relatos, interacciones y acciones, analizando sus interpretaciones desde un enfoque estructurado, es decir, considerando el contexto concreto en el que suceden.

Se consideró pertinente utilizar este enfoque para el desarrollo del cortometraje de animación que representa simbólicamente dichas vivencias, integrando datos por medio de la revisión documental y entrevistas semiestructuradas. Como también, se estructuraron tres fases metodológicas: preproducción, producción y post producción, cada una de ellas está centrada en distintos puntos clave que permiten la investigación inicial hasta la entrega final.

Fase de Preproducción

La fase de preproducción fue el cimiento del proyecto para establecer las bases conceptuales, narrativas y visuales del proyecto. El proceso comenzó con una revisión documental de diversas fuentes bibliográficas y referentes audiovisuales acerca de la salud mental, con un enfoque centrado en los trastornos como la ansiedad y el TOC. Esta investigación inicial permitió comprender los tipos de síntomas, factores contextuales y las posibles representaciones simbólicas en el lenguaje audiovisual.

Para complementar esta base teórica y obtener una visión más profunda y humana, se utilizó un método de recopilación de datos cualitativos. Se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con tres participantes importantes: dos profesionales de la psicología —clínica y comunitaria— que también forman parte del personal docente dentro de la Universidad Politécnica Salesiana y una persona con diagnóstico de ansiedad. El análisis de estas fuentes fue fundamental para obtener una visión más amplia y rica en conocimiento de las experiencias subjetivas.

La información obtenida de estas fuentes se integró de manera que funcionaran de forma coordinada. Alexandra Castillo —psicóloga clínica—, entrevistada el 29 de abril de 2025 de manera presencial, aportó una base sólida para comprender tanto la

ansiedad como el TOC, describiendo los pensamientos repetitivos y destacando que el objetivo terapéutico no es una "cura" milagrosa, sino aprender a vivir con la condición. Por otro lado, Soledad Dávila —psicóloga comunitaria—, entrevistada el 15 de mayo de 2025 de forma virtual, expresó la conexión entre la salud mental y el contexto social, resaltando factores esenciales como la desigualdad o la escasez de redes de apoyo que pueden agravar estas patologías. Su propuesta acerca de la comunidad y la empatía son claves para aliviar el sufrimiento, inspiró directamente la creación de los personajes de apoyo en la historia. Estos valiosos aportes se convirtieron en los dos pilares fundamentales del mensaje final que tiene el cortometraje *Lunae*.

Finalmente, el lograr recopilar una experiencia vivencial fue lo que dio forma a la mayor parte de metáforas y simbolismos dentro de la historia. El testimonio de Karelis Palacios, una joven universitaria de 21 años que convive con la ansiedad —fue recogido el 17 de abril de 2025 de manera virtual— aportó una visión real sobre los ataques físicos, los miedos y las rutinas para calmarse. Las vivencias compartidas influyeron directamente en la construcción de varias escenas clave, como lo fue el mundo onírico de *Lunae*, su crisis y su forma de escapar del afrontamiento directo. La combinación de todo el conocimiento recolectado —psicólogas y entrevistada— aseguró que la historia representara un contexto social más centrado, lo que le permite al público identificarse y comprender la importancia de la autogestión y las redes de apoyo.

Gracias a toda esta información recopilada se elaboró la composición narrativa y la visión creativa del cortometraje —de forma más técnica— que se llevó a cabo mediante un proceso de *storytelling* que culminó en la creación de un *pitch deck* donde se estableció los principales giros emocionales, la transformación interna del protagonista junto a los recursos visuales que reforzarían el mensaje, todos los

personajes, el estilo visual y el tono sonoro. A su vez se realizaron *moodboards* visuales, donde se recopiló las referencias gráficas, texturas, paletas de colores, iluminación y elementos simbólicos que guiarían la construcción de personajes y escenarios. Teniendo todo aquello mencionado se realizaron bocetos conceptuales de los personajes: Lunae, personaje protagonista; Lumos, personaje ayudante; y, la Sombra, personaje antagonista. A la vez, también se diseñó los espacios que habitarían, como también el resto de los personajes junto los papeles que representan cada uno con sus respectivos significados.

Posteriormente a todo este proceso se creó el guion literario en el que se estructuró la historia en escenas con descripciones visuales, acciones y atmosferas, sin incluir diálogos, esto sirvió para definir de mejor manera el tono emocional del cortometraje y que finalmente se transformó en un guion técnico, que se estructuró en: escena, toma, descripción, plano, efectos de sonido y música ambiental.

Fase de Producción

Una vez definida la narrativa y el diseño conceptual, la producción comenzó con el guion gráfico—*storyboard*— compuesto por fotogramas clave de cada plano, fue esencial para lograr establecer el ritmo, la composición y la progresión emocional de la historia. No era solo un guion; era el esqueleto visual del cortometraje. Una vez el *storyboard* fue concluido como guía visual para la narrativa, se procedió a la creación de distintos *assets* —diversos recursos de animación— Primeramente, se digitalizaron y limpiaron los bocetos de los distintos personajes y escenarios. Luego, los personajes fueron ilustrados en formato vectorial y preparados para la animación *cut-out* digital — recorte de piezas de los personajes— y *rigging* —diseño de esqueleto digital para la animación—. Esta técnica es la base de toda la animación, ya que optimiza el control de los movimientos y mantiene la coherencia visual sin la necesidad de tener que animar cuadro por cuadro. Sin embargo, para ciertas escenas o elementos se recurrió al uso de

la animación tradicional, ya que permitió un flujo y dinamismo que aportó a la narrativa visual en escenas clave.

Los escenarios, por su parte, se construyeron como composiciones en capas 2D. La estética elegida fue la de un collage digital, utilizando la profundidad de campo para lograr crear una sensación de profundidad. Con el objetivo de crear un entorno visual que actuó como un reflejo del estado emocional del protagonista. Todo este proceso se llevó a cabo con software de la suite de Adobe, como After Effects y Animate.

Fase de Postproducción

La etapa final fue el ensamblaje. Aquí, todos los elementos creados se integraron en una sola pieza coherente. Siguiendo el guion técnico, se montaron las escenas animadas, ajustando meticulosamente cada corte, transición y movimiento de cámara para construir un ritmo narrativo fluido. Paralelamente, el etalonaje digital (corrección de color) fue crucial. Se ajustó la iluminación y el enfoque de cada toma para garantizar una atmósfera visual consistente a lo largo de todo el cortometraje.

El diseño sonoro fue indispensable. Se incorporaron los efectos de sonido y la banda sonora, se utilizaron recursos propios, así como algunas bibliotecas de dominio público, prestando especial atención a la mezcla final. El objetivo final fue conseguir la mayor calidad de audio posible, que envolviera al espectador. Una vez completada la composición visual y sonora, se renderizó el cortometraje en los formatos estándar para su proyección, utilizando software especializado como Adobe Premiere Pro para el proceso de edición y montaje y Adobe After Effects para la fase de corrección de color, iluminación y composición digital.

El alcance de esta investigación se enmarca en la producción del cortometraje animado; sin embargo, como un elemento adicional que excede el objetivo de esta

investigación, se deja trazado un itinerario de distribución —difusión estratégica— con un doble enfoque.

Primero, se buscó la validación artística en certámenes de prestigio como el Ottawa International Animation Festival (OIAF) en Canadá y el Animafest Zagreb en Croacia. Segundo, y más importante, se apuntará a festivales con una misión social clara, como el Mental Health Film Festival (MHFF) y el Scottish Mental Health Arts Festival. La participación en estos espacios es clave, pues se alinea directamente con el objetivo central del proyecto: usar el arte, el diseño y comunicación para fomentar una conversación sensible y necesaria sobre el bienestar mental de los jóvenes.

RESULTADOS

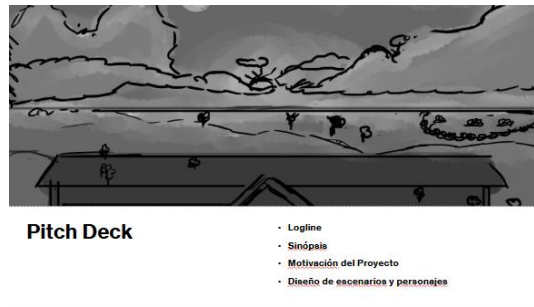
Investigación como base artística

La base de desarrollo conceptual de este proyecto se llevó a cabo por medio de una rigurosa investigación cualitativa. El resultado principal de esta fase fue la organización de la información recolectada en un recurso conceptual ordenado, el cual cumplió la función de ser el pilar para toda la fase creativa.

Estos recursos fueron utilizados en la construcción de un *pitch deck*, ya que se toma toda esta información y se simplifica a determinados conceptos que debían cumplirse para construir una buena narrativa. Este resultado aseguró que cada decisión en el aspecto creativo posterior tuviera una base de investigación bien fundamentada, empática y respetuosa.

Figura 1

Pitch Deck: Planteamiento de concepto.



Fuente: *Elaboración propia (2025).*

A partir de estas directrices principales, se crearon moodboards para los personajes y los escenarios, con el propósito de concretar los estilos visuales y estéticos del cortometraje. Esta fase simplificó la formación de una estructura estética definida antes de avanzar rumbo a la elaboración del guion literario y técnico.

Figura 2

Moodboard: Concepto de personaje - Kael.

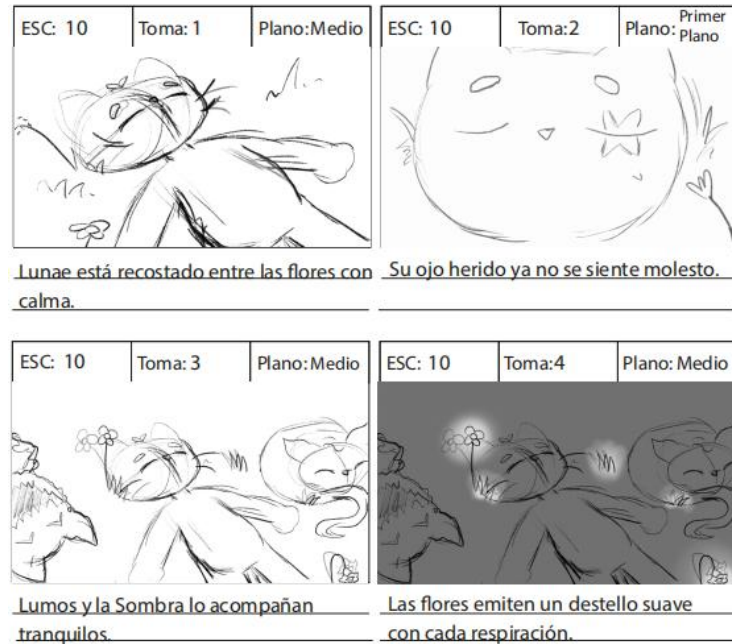


Fuente: *Elaboración propia (2025).*

Posteriormente, gracias a la información simplificada se llegó a la construcción de un guion literario y técnico los cuales dieron como resultado en el desarrollo de un storyboard, que permitiera marcar el ritmo, las bases del diseño sonoro y ambiental del cortometraje.

Figura 3

Storyboard



Fuente: *Elaboración propia (2025).*

Construcción de personajes: Integración técnica y psicológica

La creación de personajes del cortometraje *Lunae* fue guiada en base a los testimonios analizados y conceptos teóricos respecto a la salud mental. Cada uno de los personajes posee un significado con respecto al tema principal de este cortometraje. Se llevo lo teórico a representaciones visuales.

Lunae – Protagonista

Lunae es quien convive con los trastornos –ansiedad y TOC— Su comportamiento refleja rutinas obsesivas, y su crisis de pánico. Su pelaje negro hace alusión a la estigmatización y prejuicio, mientras que sus ojos azules simbolizan su forma distinta de ver el mundo y así mismo su cicatriz es no solamente la representación del dolor que ha vivido, sino que deja ver el proceso de crecimiento y como puede ser

un símbolo de aprendizaje. Su diseño es neutro en cuanto a su género, tiene formas suaves y una paleta de colores que evoca curiosidad.

Figura 4

Ficha de personaje – Lunae



Fuente: *Elaboración propia (2025)*.

Sombra – Sus trastornos de forma tangible

Sombra tiene tres fases, su primera etapa es su estado base –acompaña a Lunae en su cotidianidad—su segunda fase es su versión más descontrolada, donde el miedo, la culpa y los pensamientos repetitivos colisionan, finalmente la tercera fase es cuando se encuentra el equilibrio con su contraparte —Lumos—

Su diseño fue concebido de una manera abstracta ya que se trata de una sombra que posee la facilidad de cambiar de forma, con bordes toscos en su versión más caótica y bordes suaves en sus versiones más estables.

Figura 5

Ficha de personaje – Sombra; Fase #1



Fuente: *Elaboración propia* (2025).

Figura 6

Ficha de personaje – Sombra; Fase #2



Fuente: *Elaboración propia* (2025).

Figura 7

Ficha de personaje – Sombra; Fase #3



Fuente: *Elaboración propia* (2025).

Lumos – Calma Interna

Lumos está basado en el concepto de la autocompasión, la paciencia y la autoaceptación. Representa la voz interna del protagonista que no busca eliminar a Sombra, si no complementarlo. Su diseño es etéreo y luminoso, con transparencias y colores fríos brillantes que hacen contraste con la oscuridad de Sombra.

Figura 8

Ficha de personaje – Lumos



Fuente: *Elaboración propia* (2025).

Kokoa y Kael – Red de Apoyo

Estos dos personajes representan el entorno afectivo y social dentro de la vida de Lunae. Están inspirados en el concepto de comunidad y empatía mencionado en la entrevista con la psicóloga comunitaria Soledad Dávila.

El diseño de Kokoa es suave y amigable, con colores cálidos que ayuden a potenciar la sensación de calidez del personaje, su especie es la de un gato naranja ya que son gatos alegres y buenos acompañantes.

Por otro lado, Kael está diseñado en base a un gato Maine Coon ya que estos reflejan valentía, confianza, además de contar con una personalidad gentil. Kael fue pensado con un toque de seriedad y genialidad.

Figura 9

Ficha de personaje – Kokoa



Fuente: *Elaboración propia* (2025).

Figura 10

Ficha de personaje – Kael



Fuente: *Elaboración propia* (2025).

Escenarios; construcción visual del mundo de Lunae

El diseño de escenarios busca representar visualmente los estados emocionales de Lunae —protagonista— los mismos están inspirados tanto en la base teórica como en el análisis de los testimonios, además de ello se tomaron de referencia el aspecto visual de recorte, ya que el propósito es que los personajes destaquen en los fondos al usar un estilo diferente—collage digital. —

Casa de Lunae — Espacio controlado

Este espacio representa el entorno diario de Lunae, donde domina el orden obsesivo y la necesidad de control.

Dentro de su diseño se tomaron varias decisiones creativas como: Primeramente, utilizar un trazo sucio, luces rígidas y composiciones simétricas. En segundo lugar, el uso de paletas de colores monocromáticos en tonos complementarios. Finalmente, el diseño en capas distintas con perspectiva y profundidad de campo para acentuar su peso visual.

Figura 11

Composición de escenario: Casa de Lunae



Fuente: *Elaboración propia (2025)*.

Mundo onírico — Espacio mental

Este entorno abstracto representa la mente de Lunae, influenciado por su estado inicial de crisis y de forma posterior de su estado de calma.

De igual forma para el diseño de estos escenarios fueron necesarias varias decisiones creativas. Primeramente, el uso de una línea que no fuera completamente limpia, además el color se encuentra fuera de la línea base —con el fin de representar la diferenciación de mundos y la fantasía dentro de los mismos— Teniendo esto en cuenta se realizaron dos tipos de escenarios, uno con colores más cálidos —amarillos y

marrones— para el jardín seco y para el jardín floreciente, colores fríos —azules y morados— cada uno asociado a la psicología del color, donde se busca el ruido e incomodidad y en el otro la calma respectivamente.

Figura 12

Composición de escenario: Jardín marchito



Fuente: *Elaboración propia (2025).*

Diseño sonoro: Expresión emocional mediante el sonido

La ausencia de diálogos permite que el diseño sonoro dentro del cortometraje sea el eje principal para transmitir emociones y crear atmósferas inmersivas para el público objetivo.

Banda sonora

La banda sonora fue escogida con cuidado con el fin de lograr que las escenas en crisis tengan un tono disonante, ritmo acelerado o notas repetitivas. Además de ello, para los momentos de calma se utilizó música con tempos lentos y ritmos suaves. La música funciona como una voz emocional, ya que facilita que el espectador empatice con el tono y mensaje del cortometraje.

Efectos de Sonido (SFX)

Los efectos de sonido fueron producidos y escogidos de forma que funcionen como extensiones sensoriales e incidentales a las acciones del estado psicológico de Lunae.

Entonces, se utilizó sonidos como ecos, reverberaciones, zumbidos y sonidos repetitivos para las situaciones de crisis, de igual forma se hizo uso de cortes abruptos—representando bloqueos mentales— y finalmente, sonidos ambientales suaves para momentos donde la carga emocional ya no está acumulada. En conjunto, la mezcla de la música y efectos de sonido conforman una pieza narrativa que se alinea al objetivo de construir una experiencia empática y multisensorial.

Finalmente, las entrevistas semiestructuradas tanto virtuales como presenciales no solo validó la propuesta, sino que también proporcionó un resultado tangible que demuestra la capacidad del cortometraje para cumplir su función de sensibilización.

Así mismo fue pensado un itinerario de distribución estratégica para maximizar el alcance y el impacto de la obra. Esta estrategia se centra en la participación en festivales de cine y responde a: Postular la obra a certámenes con un buen nivel de reconocimiento en el circuito de la animación, como el Ottawa International Animation Festival (OIAF) y el Animafest Zagreb. Sensibilización Dirigida: Apuntar a festivales temáticos como el Mental Health Film Festival (MHFF) y el Scottish Mental Health Arts Festival, para asegurar que el cortometraje llegue a un público ya interesado en el tema.

Este plan de difusión constituye, por tanto, un resultado sólido y viable que complementa la validación de las personas entrevistadas, asegurando un camino claro para la promoción de la salud mental a través de la obra creada.

CONCLUSIONES

El trabajo de titulación en el proceso de investigación y desarrollo, demandó etapas de levantamiento de información por parte de expertos en salud mental y pacientes diagnosticados con ansiedad y trastorno obsesivo compulsivo. Para lo cual, el uso de instrumentos como entrevistas semi estructuradas nos permitieron recopilar información valiosa para la determinación del punto de partida de este proyecto.

Como consecuencia de ello, fue posible estructurar una propuesta narrativa que permita captar la atención de la audiencia, desde el punto de vista de identificarse a través de los rasgos de los personajes del cortometraje, y del mismo modo abrir instancias de reflexión para las personas que conocen de cerca a personas diagnosticadas con este tipo de enfermedades mentales. Al punto, de establecer una conexión de empatía con la historia del proyecto.

El diseño emocional fue un factor clave para el desarrollo de la trama, los escenarios, condiciones y vivencias de cada uno de los personajes propuestos, con el fin de alcanzar un fenómeno de sensibilización en los espectadores, simplemente por el hecho de mostrar situaciones de la vida real a las que se enfrentan las personas con ansiedad y trastorno obsesivo compulsivo.

Sin embargo, el proyecto podría ser difundido a gran escala, tal como se mencionó en la parte inicial de la investigación, el tema de salud mental en Ecuador no es manejado con la prioridad que se requiere en estos tiempos. Por ello, se considera primordial la posibilidad de integrar el proyecto en circuitos internacionales de festivales de animación que abordan específicamente enfermedades mentales, con el propósito de llegar al mayor número de personas y cumplir con la motivación principal de este proyecto: ser consciente que la salud mental es una prioridad para la sociedad.

Acorde al objetivo inicial se trabajó en el levantamiento de datos de salud mental que fueron los cimientos necesarios para darle forma a este proyecto integrador. Corroborando que un cortometraje de animación 2D puede funcionar como un formato de representación adecuado para lograr generar conciencia acerca del bienestar mental, en este caso orientado a jóvenes.

La primera conclusión es que el presente proyecto cuenta con un enfoque cualitativo, se trabajó con profesionales en el área de la salud mental y una entrevistada diagnosticada con ansiedad, el propósito de recopilar estos datos fue conseguir una perspectiva más empática hacia las personas que conviven con estos trastornos.

Así mismo, el diseño de la trama fue gracias a estos insumos; dando lugar a una narrativa comprensiva que por un lado busca conectar con la historia y por otro sensibilizar al público con respecto a cultivar una mayor empatía y tolerancia hacia las personas diagnosticadas.

Finalmente, se propone una distribución estratégica con la posibilidad de inscribir este cortometraje en festivales de animación sobre el bienestar psicológico, que de llegar a una selección oficial amplificaría su impacto y significado.

Para cerrar, el diseño multimedia es un proceso creativo que nos permite adaptar contextos complejos en un lenguaje audiovisual más comprensible para cualquier persona. En este proyecto, que se centra en los trastornos de ansiedad y TOC, se convierte en un vínculo emocional que puede conectarse con la vivencia interna del público.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aardman. (2021). *What's Up With Everyone?* [Video recording].
<https://www.youtube.com/watch?v=H4cN19Wli3A&t=102s>
- Adult Swim. (2021). *Dan Harmon's Story Circle Dan Harmon's Story Circle | Rick and Morty | adult swim* [Video recording].
- Allers, R., & Minkoff, R. (1994, junio 15). *El rey león* [Video recording]. Disney Plus.
- American Psychological Association. (2017). *Más allá de la preocupación*.
<https://www.apa.org/topics/anxiety/preocupacion>
- Barnhill, J. (2023). *Introducción a los trastornos de ansiedad*.
- Bernabé, B. (2024). *Narrativa en la música*.
- Bissonnet, A., Desoubries_Binet, A., Han Jin Kuang, S., Laurent, J., & Markatatos, S. (2012). *In Between* [Video recording]. Gobelins. <https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU&t=1s>
- Bob-Waksberg, R. (2014). *Bojack Horseman* [Video recording]. Netflix.
- Bustos Rojo, G. (2012). *Teorías del diseño gráfico*. RED TERCER MILENIO S.C.
- Chini, M. C. (2023). *Masaaki Yuasa y la animación vectorial híbrida*.
- Del Toro, G. (2022). *Pinocho* [Video recording]. Netflix.
- Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange*. Square Enix.
- Fernández Sánchez, A. (2016). Entre la invención y la realidad: animación como técnica de expresión de la memoria. *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, 11(20), 134–146.
- Grande-López, V., & Pérez García, Á. (2016). *Personajes de animación con discapacidad a través de una perspectiva educativa*. 25, 259–283.

<http://creatividadysociedad.com/articulos/25/10.Personajesdeanimacioncondiscapacidadatravesdeunaperspectivaeducativa.pdf>

McHale, P., & Krentz, K. (2014). *Over the Garden Wall* [Video recording].

McKee, R. (2011). *El guión : sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*.

Ministerio de Salud Pública. (2024). *MSP fortalece su red de servicios de atención en salud mental en todo el territorio*. <https://www.salud.gob.ec/msp-fortalece-su-red-de-servicios-de-atencion-en-salud-mental-en-todo-el-territorio/>

Miyazaki, H. (2001). *El viaje de Chihiro* [Video recording].

Organización Mundial de la Salud. (s/f). *Salud mental*. Recuperado el 10 de junio de 2025, de https://www.who.int/es/health-topics/mental-health#tab=tab_1

Organización Mundial de la Salud. (2022). *Salud mental: fortalecer nuestra respuesta*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

Organización Mundial de la Salud. (2023). *Consejo Directivo de la OPS aprueba nueva estrategia regional para mejorar la salud mental y prevenir el suicidio*. <https://www.paho.org/es/noticias/27-9-2023-consejo-directivo-ops-aprueba-nueva-estrategia-regional-para-mejorar-salud>

Pablos, S. (2019). *Klaus* [Video recording].

PAPYRUS. (2021). *Sinking Feeling* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=dKU1OLrvOn4>

Ribero, R. (2019). *Signos y síntomas del trastorno obsesivo compulsivo*. <https://digitk.areandina.edu.co/handle/areandina/445>

- Schenkel, E., & Pérez, M. I. (2019). Un abordaje teórico de la investigación cualitativa como enfoque metodológico. *ACTA GEOGRÁFICA*, 12(30), 227–233. <https://doi.org/10.18227/2177-4307.acta.v12i30.5201>
- Seger, L. (1994). *Como convertir un buen guion en un guion excelente* (4.ª ed.). Ediciones Rialp, S.A. Madrid.
- Spicy Horse. (2011). *Alice: Madness Returns*. Electronic Arts.
- Viñolo, S., & Infante, F. (2012). La imagen sometida. Ideología y contraideología de la representación visual en el cine digital y de animación latinoamericano. *Aisthesis*, 52, 369–391.
- Viñuales Sánchez, A. (2024). *El simbolismo en el último cine social español: figuras y géneros de la más absoluta realidad*. 31, 77–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.1344/452f.2024.31.5>
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
- Yébenes, P. (2007). *La música en el mundo de la animación*. 15, 141–161.

ANEXOS

Anexo 1 – Entrevistas de investigación

Psicóloga clínica Alexandra Castillo

Psicóloga comunitaria Soledad Dávila

Karelis Palacios; diagnosticada con ansiedad

Anexo 2 – Entrevistas de validación

Estudiantes universitarios

Anexo 3 – Pitch Deck

Anexo 4 – Moodboards

Personajes

Escenografía

Anexo 5 – Guiones

Guion literario

Guion técnico

Guion gráfico