



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

EL ZUMBIDO DE LA ANSIEDAD

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Diseño Multimedia

AUTOR: CHRISTIAN ANDRES PASATO GUAMAN

TUTOR: MGS. MARLON IVÁN GENOVEZ IGLESIAS

Cuenca - Ecuador

2025

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Christian Andres Pasato Guaman con documento de identificación N° 3040057303,
manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo 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.

Cuenca, 30 de junio del 2025

Atentamente,



Christian Andres Pasato Guaman

3040057303

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

Yo, Christian Andres Pasato Guaman con documento de identificación N° 3040057303, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del Proyecto integrador: “El zumbido de la ansiedad”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

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

Cuenca, 30 de junio del 2025

Atentamente,



Christian Andres Pasato Guaman

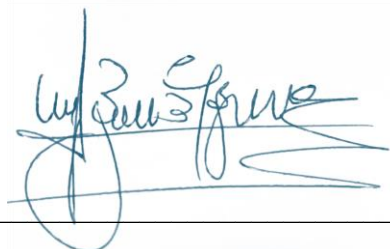
3040057303

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Marlon Iván Genovez Iglesias con documento de identificación N° 0104624556, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: EL ZUMBIDO DE LA ANSIEDAD, realizado por Christian Andres Pasato Guaman con documento de identificación N° 3040057303, 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.

Cuenca, 30 de junio del 2025

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Marlon Iván Genovez Iglesias', is written over a horizontal line.

Mgs. Marlon Iván Genovez Iglesias

0104624556

DEDICATORIA:

Dedicamos este trabajo de investigación a mis padres, pareja y amigos más cercanos de la universidad, quienes nos han acompañado durante este largo recorrido, contribuyendo a que en conjunto culminemos con éxito nuestro proceso universitario y convirtamos en verdaderos profesionales.

AGRADECIMIENTOS:

Agradezco a mi familia, profesores y especialmente a mis padres, por haberme motivado a seguir una formación universitaria y por su apoyo constante en la consecución de mis objetivos.

ÍNDICE

RESUMEN	8
ABSTRACT	8
1. INTRODUCCIÓN	9
2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA	11
3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	12
4. OBJETIVOS:.....	16
4.1. General:	
4.2. Específicos:	
5. MATERIALES Y METODOLOGÍA	
19	
6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
19	
7. CONCLUSIONES	
19	
8. LIMITES DE ESTUDIO Y FUTURAS RECOMENDACIONES	
9. REFERENCIAS	
29	

RESUMEN

El Zumbido de la Ansiedad es un corto experimental que representa la forma visual y emocional de cómo se siente vivir con ansiedad creativa. El proyecto nace desde experiencias personales como estudiante universitario, en un entorno con presión académica, perfección al perfeccionismo y bloqueo artístico en su día a día. El objetivo principal fue traducir emociones internas difíciles de explicar en palabras, utilizando 2D, 3D y live action para crear una narrativa simbólica.

Cada estilo visual representa un estado emocional distinto. El mundo real refleja el estancamiento y la presión; la animación 2D muestra calma falsa y el desorden interno, y la animación en 3D representa la sobrecarga emocional. El cortometraje no intenta dar soluciones médicas, sino poder hacer sentir al espectador lo que se vive internamente cuando uno atraviesa un episodio de ansiedad.

La metodología del proyecto se basó en una revisión sistemática de artículos científicos, teóricas sobre ansiedad, narrativa visual y representación visual. No se aplicaron encuestas ni validaciones clínicas, ya que se trata de un trabajo exploratorio con base artística y conceptual. Se logró crear una pieza audiovisual que conecta con el espectador a través de metáforas visuales, colores, sonido y ritmo, que promueve una reflexión sobre la salud mental en el entornos creativo.

ABSTRACT

El Zumbido de la Ansiedad is an experimental short that represents the visual and emotional experience of living with anxiety. The project stems from personal experiences as a university student in an environment characterized by life pressure, perfectionism, and artistic block, which are part of daily life. The primary goal was to convey internal emotions that are difficult to express in words, utilizing 2D, 3D, and live-action techniques to create a symbolic narrative.

Each visual style represents a different emotional state. The real world exhibits stagnation and pressure; the 2D animation portrays a false calm and internal disorder; and the 3D animation represents emotional overload. The short film does not try to give medical solutions, but instead makes the viewer feel what it is like inside when someone goes through an anxiety episode.

The project's methodology was based on scientific and theoretical research about anxiety, visual narrative, and emotional representation. No surveys or clinical validation were used, since this is an exploratory work with an artistic and conceptual base. The result was an audiovisual piece that connects with the viewer through visual metaphors, color, sound, and rhythm, promoting reflection about mental health in creative environments.

1. INTRODUCCIÓN

Según Daker, R. J., Cortes, R. A., Lyons, I. M., & Green, A. E. (2019), la ansiedad creativa se refiere a la ansiedad que se experimenta al afrontar tareas que requieren pensamiento creativo. Esta condición se mide mediante la Escala de Ansiedad Creativa estandarizada (CAS). Esta demuestra que cuanto mayor es el nivel de ansiedad, mayor es el deterioro del progreso creativo, lo que aumenta la sobrecarga cognitiva. Auerbach et al. (2016) entre 30%-40% de los estudiantes universitarios han presentado síntomas de ansiedad elevados, con una prevalencia aún mayor en campos creativos como los medios de comunicación, el diseño y las artes. Estos hallazgos confirman que la agencia creativa es real y prevalente entre los estudiantes, especialmente entre aquellos que cursan carreras como el diseño multimedia. También justifica explorar la ansiedad, no como un trastorno clínico, sino como una barrera psicológica que afecta la creatividad, la confianza y el bienestar emocional en entornos académicos y creativos.

La investigación internacional respalda la idea de que las obras audiovisuales simbólicas, como los cortometrajes de animación o las películas experimentales, pueden transmitir experiencias emocionales intensas. Fahlenbrach, K (2008) muestra cómo las metáforas audiovisuales en el cine crean una imagen emocional que transmite sentimientos, como ansiedad o inquietud, sin necesidad de diálogo para expresarlos. Según el estudio de Villacampa, A. S. (2022), el diseño del color, el encuadre, la luz y el sonido puede provocar inquietud y tensión en el espectador. Los hallazgos confirman que las decisiones de diseño simbólico, como la paleta de colores, los ángulos de cámara y el sonido, pueden utilizarse eficazmente para representar emociones internas.

Basándose en ello Negrão, J. G., Bazán, P. R., & de Azevedo Neto, R. M. (2022) argumentan que el simbolismo visual fomenta la emoción y la introspección en el público. El cortometraje de la OMS "I Had a Black Dog" (2010) empleó con éxito el simbolismo para mostrar la depresión a través de imágenes metafóricas, haciendo que la experiencia de la depresión sea más visible y cercana. Estos ejemplos validan el uso de lenguajes audiovisuales simbólicos para expresar el arte mediante la definición del estado de ánimo, no mediante la ejecución explícita o el diagnóstico clínico. En Ecuador, contamos con las herramientas para la narrativa emocional, pero rara vez las utilizamos para transmitir experiencias de la vida real, como la ansiedad creativa. Según Hwang, Y., & Wu, Y. (2025) sugieren que los estudiantes de diseño que se exigen demasiado a sí mismos son más

vulnerables a los bloqueos creativos y la ansiedad debido a las altas expectativas de originalidad e impacto emocional. Al igual que en el estudio de Auerbach et al. (2016) estos hallazgos revelan que los desafíos emocionales, como el miedo al fracaso, la inseguridad y el perfeccionismo, son comunes, pero a menudo no se abordan, a pesar de ser fundamentales para la experiencia académica en diseño multimedia. A pesar de estar capacitados para comunicarse visual y emocionalmente, los estudiantes de multimedia aún necesitan producir trabajos coherentes. Plantinga (2013) explica que los elementos simbólicos del cine, como las metáforas y el estado de ánimo, pueden transmitir experiencias de manera efectiva, sin necesidad de explicación. Esto respalda la idea de que aspectos como el movimiento, el color y el ritmo pueden transmitir estados emocionales, como la agencia creativa, de una manera que los valores tradicionales o las herramientas clínicas no pueden.

Con base en esto, este proyecto plantea la hipótesis de que una narrativa multimedia simbólica, que integra elementos 2D, 3D y de acción real, puede representar visual y emocionalmente la experiencia de la ansiedad creativa. Esto permite al espectador conectar con él a través de la empatía y la identificación. La estrategia audiovisual del proyecto está diseñada intencionalmente para representar esta emoción, no de forma clínica, sino de forma visual sutil.

La investigación emplea un enfoque artístico cualitativo, donde esta producción sirve tanto como método como resultado de la investigación. Según Saldaña (2011), las indagaciones artísticas cualitativas permiten a los creadores utilizar el arte como una forma de conocimiento reflexivo, capturando experiencias vividas en formatos simbólicos y emocionales. Busca validar y visualizar el impacto emocional del proceso creativo, en particular el estrés, el perfeccionismo y el miedo al fracaso que experimentan muchos diseñadores y artistas.

2. DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

La ansiedad creativa es un fenómeno reconocido que afecta a los creativos en sus respectivos campos. Según un estudio de Feist (1998), la creatividad suele asociarse con una mayor sensibilidad, intensidad emocional y vulnerabilidad a la ansiedad, especialmente en entornos exigentes. Conner, Tamlin S., Brookie, Krista L., Richardson, Lauren D., & Polak, Emma L. (2015) respaldan esta afirmación, ya que su estudio describe cómo los creadores experimentan con frecuencia estrés emocional al trabajar bajo presión, lo que a menudo resulta en bloqueo creativo y agotamiento.

Esto es evidente en entornos académicos: Hwang, Y., & Wu, Y. (2025) descubrieron que los estudiantes de diseño reportan un nivel de ansiedad más alto que el promedio. El estudio revela que la angustia emocional en este entorno a menudo permanece en el olvido, pero impacta profundamente el rendimiento académico de estos estudiantes y su salud mental.

En el contexto del diseño multimedia, este es un problema importante, como lo demuestra el estudio de Auerbach et al. (2016) y sus hallazgos: casi el 40 % de los estudiantes universitarios reportan algún tipo de ansiedad, pero debido a las restricciones institucionales sobre la expresión emocional. Esto crea una contradicción, ya que se nos enseñan técnicas para comunicarnos a través de diversos lenguajes artísticos. Esta tesis identifica una brecha conceptual en la representación de la ansiedad creativa en el diseño multimedia. Si bien existen piezas sobre salud mental, pocas utilizan herramientas simbólicas como sonidos, animación y ritmo para transmitir emociones internas. El estudio de Plantinga (2009) examina cómo las formas audiovisuales, elementos prácticamente no verbales, pueden evocar empatía y conectar con los espectadores. Este proyecto se basa en este marco, utilizando estrategias de diseño simbólico para representar la tensión psicológica mediante un cortometraje híbrido.

3. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

La ansiedad creativa es un fenómeno respaldado por investigaciones artísticas y psicológicas, especialmente en el contexto de la creatividad y el mundo académico. Según Bayram and Bilgel (2008), la ansiedad no solo implica sensaciones de tensión, sino que también representa un patrón emocional persistente que interfiere con las actividades académicas o profesionales. Esto permite entender la ansiedad no como una emoción pasajera, sino como una constante interna que interrumpe la fluidez del proceso creativo. La ansiedad creativa se manifiesta como un tipo de tensión emocional que obstaculiza la creatividad, afecta la motivación e impide la productividad de los estudiantes en el ámbito multimedia.

Stoeber and Otto (2006), vincula además ese alto nivel de ansiedad con el miedo al fracaso, el perfeccionismo y la inseguridad, factores comunes en adultos jóvenes y estudiantes en campos artísticos, esto crea experiencias de presión internalizada donde la vulnerabilidad emocional se percibe como debilidad, para los estudiantes en multimedia, la tensión entre la lucha de las expectativas creativas y el control de las emociones hace que este problema sea tácito, el trabajo de un diseñador multimedia demuestra calidad simbólica y conexión emocional, pero a menudo sus experiencias emocionales se excluyen del contenido que producen, Babouchkina and Robbins (2015) muestra que la creación artística sirve como un medio para reducir la ansiedad porque permite la exteriorización simbólica de las emociones internas, el proceso de visualizar sentimientos/emociones promueve la reflexión y la reinterpretación, al crear este tipo de arte, permite la Adaptado a las relaciones y procesa la agudeza de una manera que la expresión clinal y de otro tipo no puede.

También respaldado por Hwang, Y., & Wu, Y. (2025) quienes encontraron que las intervenciones basadas en animación reducen significativamente la ansiedad en poblaciones académicas. La investigación demostró que las herramientas de narrativa visual, como el movimiento, las imágenes metafóricas y el diseño de sonido, pueden ayudar a externalizar emociones que de otro modo se retraerían o se malinterpretarían.

Estos hallazgos refuerzan el potencial de la animación, y de la animación en general, como una herramienta de diseño multimedia que se extiende más allá de la creatividad para servir como plataforma para la exploración emocional.

En cuanto a las herramientas de representación Negrão, J. G., Bazán, P. R., & de Azevedo Neto, R. M. (2022) argumentan en su estudio que las lagunas visuales simbólicas permiten la expresión de emociones a través de la metáfora, la acción y el ritmo visual. El estudio se alinea con el diseño del proceso, que prioriza la metáfora y la emoción visual sobre la exposición y el diálogo.

El papel de la metáfora también es central en la Teoría de la Metáfora Conceptual de Lakoff y Johnson (2003), que explica cómo comprender experiencias abstractas, como la ansiedad creativa. Esta teoría justifica el uso de elementos visuales recurrentes mediante metáforas visuales más concretas, como el sonido de las abejas o una cara sonriente, que se convierten en contenedores simbólicos de estados emocionales inexpresables verbalmente.

El color también juega un papel fundamental en la animación 2D del corto. Elliott y Maier (2013) presentan evidencia que demuestra cómo colores como el negro se asocian con la amenaza y la intensidad emocional, mientras que el blanco se vincula con la calma o la claridad. En este proyecto, se empleó el blanco y negro para evocar una sensación de distancia y aislamiento, exagerando una atmósfera emocional mediante tonos desaturados, lo que crea la percepción de control y tranquilidad, permitiendo al protagonista sentirse en un estado mental óptimo, incluso por un segundo. El uso de menos colores también representa la diferencia entre el mundo, donde uno puede parecer sereno, mientras que el otro es caótico. El blanco y negro también se utiliza para mostrar la incompletitud; hay algo que el protagonista aún no ha afrontado.

Paralelamente, Plantinga (2009) argumenta que la identificación emocional en el cine no siempre se revela a través del realismo, sino más bien a través de la interacción afectiva, utilizando imágenes, sonido y ritmo que reflejan patrones emocionales. Esto respalda el objetivo del proyecto de evocar empatía al presentar la ansiedad en su forma más cruda, a través del diseño en lugar de la descripción.

Desde una perspectiva investigativa, su proyecto se adhiere a los principios de la investigación cualitativa basada en el arte. Saldaña (2011) afirma que la práctica artística puede servir como método para comprender y comunicar la experiencia humana. Además, Sullivan (2010) sugiere que el acto de crear arte es un proceso tanto reflexivo como generativo, ya que el producto final incita al público a sentir y reflexionar. Elliott Eisner

(1993) explica que la investigación basada en el arte permite una forma diferente de comprensión, que complementa los enfoques científicos tradicionales, lo que la hace ideal para explorar fenómenos emocionales e internos como la ansiedad. Todas estas teorías se eligieron para fundamentar el proyecto en un contexto multimedia, narrativo y emocional; sin embargo, no se basa en estudios psicológicos ni clínicos, sino en el diseño y la narrativa audiovisual.

A lo largo del proceso de investigación, también encontré varios artículos que abordan el audiovisual y la salud mental. Plot, M., Roškar, S., & Gabrijelčić Tomc, H. (2020), su estudio cualitativo muestra que los cortometrajes de animación ayudan al público juvenil a conectar emocionalmente con temas de salud mental mediante el uso de imágenes simbólicas y visuales bien diseñados. En su investigación, se centran en lo visual, lo que en cierta medida resta importancia a la accesibilidad emocional. Esto es algo que busqué en nuestro cortometraje, utilizando el zumbido. El sonido se convierte en algo más que un simple sonido ambiental; es algo que expresa la ansiedad misma. Su uso, repetición e intensidad tienen un peso emocional que los visuales no pueden. En nuestro cortometraje, el zumbido es un ancla que crea una atmósfera emocional, reflejando la angustia interna del personaje sin el uso de palabras.

Según Negrão, J. G., Bazán, P. R., & de Azevedo Neto, R. M. (2022), autor en la revista *Frontier in Psychology*, se demuestra que los cortos de animación intensa pueden producir respuestas psicológicas en tiempo real, como el aumento de la frecuencia cardíaca y el aumento del estado de alerta. Los efectos generados por la animación no son solo visuales, sino también auditivos, ya que se ha demostrado que intensifican la conexión emocional del espectador con lo que está viendo. Utilizando estos estudios como referencia, buscamos lograr nuestro objetivo, que no es solo representar la ansiedad creativa, sino también evocarla en los espectadores, siguiendo el ritmo emocional descrito en el estudio.

En un estudio de Ashworth, Joan & Mason, Helen. (2010), se descubrió que la animación puede ayudar a externalizar emociones complejas, y el uso de personajes, movimiento y acción simbólica puede ser terapéutico en sus entornos. Esto respalda nuestra decisión de utilizar animación 2D, por ejemplo, al inicio del mundo 2D, con un estilo minimalista y metafórico. La primera interacción del personaje en este mundo es tranquila. Se encuentra en un mundo donde la expresión es no verbal, basada en gestos y ritmo visual. Estas escenas están diseñadas para permitir al espectador proyectar significado en las formas abstractas, tal como lo describen Ashworth, Joan & Mason, Helen (2010). El ritmo de la

animación y la interacción entre imagen y audio reflejan cómo la animación terapéutica crea un espacio para la reflexión.

Las películas de Landreth, Ryan (2004) y *The Spine* (2009), son citadas por su estilo de animación surrealista que hace visible el dolor emocional. Landreth combina modelos de personajes distorsionados, imágenes fragmentadas y sonido distorsionado para explorar temas psicológicos. Inspirado en estas películas, mi cortometraje adopta una fragmentación visual específica en momentos como la pérdida de estabilidad de las líneas y la distorsión de los entornos. Estas técnicas se manifiestan en ambos mundos, a medida que la narrativa ambiental se desmorona en el recorrido del personaje. Si bien el zumbido durante el cortometraje sigue siendo un motivo temático, la influencia de Landreth, con el uso de la exageración, la deformidad y un ritmo desequilibrado, es evidente en nuestra película. El cortometraje refleja esto, mostrando cómo el colapso interno puede proyectarse a través de la animación.

Bordwell and Thompson (2010) destaca cómo un entorno del mundo real cuidadosamente diseñado y un movimiento mínimo pero deliberado pueden contribuir significativamente al sentimiento empático de los espectadores. Según Jones (2017), el contexto ambiental y el lenguaje corporal pueden comunicar tensión emocional y resultados sin diálogo. Esto apoya el enfoque adoptado en este cortometraje, donde las secuencias de acción en vivo utilizan luz natural, un entorno simple y tomas largas donde el movimiento es esencial para expresar la vileza del protagonista y su viaje emocional. Priorizamos la atmósfera y la expresión física subyacente para profundizar la conexión entre las vistas y reflejar el arco emocional establecido en los segmentos animados.

Hwang, Y., & Wu, Y. (2025) han documentado cómo la narración multimedia permite a los estudiantes reflexionar sobre su salud mental. Un hallazgo clave del estudio fue que el ritmo, el sonido y el ritmo visual influyeron más en las sensaciones del espectador que el diálogo hablado. Esto confirma nuestra decisión de priorizar la expresión emocional y el contraste en las escenas. Este cortometraje presenta tomas fijas intencionales, con el objetivo de crear tensión con el ritmo, no con el movimiento, a la vez que añade el zumbido o el destello, lo que ayuda a reflejar los ciclos emocionales. Sin embargo, lo más importante es que la investigación de Hwang, Y., & Wu, Y. (2025) respalda el uso del tempo visual para crear contraste emocional, una herramienta presente en cada parte del cortometraje.

En la práctica, esta investigación inspiró elementos clave del cortometraje. Desde la metáfora de una cara sonriente que gotea y se convierte en una sustancia amenazante, basada en la teoría de Lakoff y Johnson, hasta la paleta de colores que cambia para reflejar el cambio emocional, según Elliot y Maier (2013). La teoría de Plantinga (2009) guió la decisión de priorizar el ritmo visual y el simbolismo sobre el diálogo, así como la de combinar secuencias 2D, 3D y acción real.

El proyecto no solo aborda un problema personal y académico —la ansiedad creativa—, sino que también propone un método narrativo y simbólico para representarla utilizando las herramientas del diseño multimedia.

4. OBJETIVOS:

4.1 General:

Representar cómo los recursos audiovisuales en animación 2D, 3D y acción en vivo pueden representar eficazmente la ansiedad creativa mediante una narrativa multimedia experimental.

4.2. Objetivos específicos:

- Identificar elementos simbólicos prácticos para representar la ansiedad creativa mediante secuencias 2D, 3D y acción en vivo.
- Explorar el sonido como un recurso emocional en una narrativa que representa estados mentales, como la ansiedad.
- Aplicar teorías visuales y narrativas (metáfora y psicología del color) en el diseño de un cortometraje audiovisual centrado en las emociones.

5. 5. METODOLOGÍA

La investigación de esta tesis sigue una metodología cualitativa, artística y exploratoria, arraigada en el campo del diseño multimedia. El enfoque se centró en explorar las experiencias emocionales a través de medios visuales simbólicos y narrativos. Se integró una validación con encuestas para complementar la experiencia simbólica con retroalimentación de estudiantes de diseño multimedia. El estudio se alinea con los principios de la investigación basada en el arte, según lo explicado por Elliot Eisner (1993), que ofrece una forma alternativa de comprender la experiencia humana más allá del método científico tradicional. Gracias a este enfoque, pudimos adentrarnos en una profunda exploración emocional, utilizando sonidos, metáforas y colores para representar estados psicológicos internos. Sullivan (2010) añade que el proceso que empleamos, de crear arte tanto reflexivo como generativo, lo convierte en la metodología ideal para este cortometraje, que busca visibilizar las emisiones internas.

Técnicas de Recopilación de Datos

Si bien este estudio no se basa en métodos tradicionales, como encuestas o entrevistas, aplica el análisis de contenido y la práctica creativa reflexiva como fuente principal de datos. La investigación incluye el análisis de artículos académicos sobre psicología del color (Elliot y Maier, 2013), teoría de la metáfora conceptual (Lakoff y Johnson, 2003), lenguaje visual simbólico (Negrão, J. G., Bazán, P. R., & de Azevedo Neto, R. M, 2022) y el uso de la animación para la expresión emocional (Hwang, Y., & Wu, Y. 2025).

El proceso creativo en sí mismo también sirvió como herramienta de generación de datos, ya que cada decisión se documentó y revisó para mantener una narrativa emocional coherente, y los símbolos funcionaron según lo previsto.

Materiales y Herramientas

Este cortometraje se desarrolló utilizando una amplia variedad de herramientas de diseño multimedia para integrar diferentes técnicas y estilos:

Adobe Animate se utilizó para desarrollar la animación 2D a 12 FPS y crear secuencias simbólicas con transiciones emotivas.

Blender se utilizó para modelar y construir el mundo 3D, empleando una estética lowpoly para lograr una abstracción visual y una fragmentación psicológica.

Mixamo se utilizó como herramienta para facilitar el movimiento de nuestros modelos. Esta herramienta nos permite realizar rigging e implementar animaciones desde su biblioteca.

DaVinci Resolve se utilizó para editar el cortometraje, pero resultó ideal para la corrección de color, las transiciones y el diseño de audio profesional.

Suno Ai es una potente herramienta de creación musical con IA basada en la web que utilizamos para generar música original para la película. Nos permitió crear composiciones con un fuerte componente emocional, como el zumbido, para reforzar la atmósfera simbólica de las escenas. Esta herramienta amplía las posibilidades creativas al proporcionar un marco para desarrollar una identidad sonora única.

Wacom Cintiq 16: una herramienta que permite el dibujo digital de secuencias 2D.

Se utilizó el iPhone 16 Pro para filmar los segmentos de acción en vivo, aprovechando la luz natural del entorno para transmitir realismo y vulnerabilidad.

Procedimientos

1. Investigación conceptual y teórica: Se realizó una revisión bibliográfica que abarcó temas como la representación de la ansiedad, la reflexión emocional, el simbolismo sonoro, la teoría de las metáforas y las técnicas de animación. Estos son los fundamentos del proyecto.
2. Guion y storyboard: La narrativa se dividió en tres etapas: animación 2D, animación 3D y acción en vivo. Cada estilo se eligió deliberadamente para mostrar un aspecto diferente de la lucha emocional. La secuencia 2D, con su simplicidad y supresión, contrasta con la secuencia 3D, que presenta caos y sobrecarga sensorial. La acción en vivo, por su parte, presenta un problema y su resolución.
3. Animación 2D: Este segmento se realizó en Adobe Animate. Enfatizamos el uso de imágenes en blanco y negro, metáforas simbólicas, como la cara sonriente, y el zumbido para comunicar conflicto emocional e inseguridad.

4. Animación 3D: Este segmento se creó en Blender con un estilo abstracto de baja poligonización para representar la sobrecarga emocional y la disonancia cognitiva. Los modelos se animaron con Mixamo para lograr el movimiento.

5. Acción en vivo: Esta parte del cortometraje se rodó con un iPhone 16 Pro; se filmó en entornos naturales minimalistas, la habitación del protagonista y un parque cercano. En esta parte, enfatizamos las secuencias emocionales del mundo real; la iluminación se mantuvo práctica para transmitir una sensación de vulnerabilidad y realismo.

6. Edición y sonido: Todos los segmentos se organizaron en Davinchi Resolve. Esta parte fue esencial para el corto, ya que en esta parte de la producción el diseño de sonido cobró importancia. El uso de Suno AI complementó los segmentos para crear música original, realzando la narrativa emocional. Esto se utilizó para enfatizar la tensión interna.

7. Evaluación- Nos aseguramos de que la edición se hiciera de manera que cada escena cumpliera con el objetivo emocional, simbólico y narrativo del corto, que es generar empatía con el espectador.

Para validar nuestro proyecto y sus hallazgos, y evaluar si los recursos audiovisuales utilizados en este cortometraje fueron eficaces para comunicar la ansiedad creativa, apliqué un cuestionario estructurado. Este cuestionario me permite recibir retroalimentación directa sobre los aspectos emocionales, simbólicos y narrativos del proyecto. El cuestionario, diseñado en Formularios de Google, incluye preguntas cerradas. Se centra en evaluar la conexión emocional del espectador con el personaje, los elementos, la percepción general y el ritmo de la película. Esta validación empírica ayuda a contrastar el diseño previsto con la recepción real del público.

La encuesta se realizó con una muestra no probabilística y no intencional de estudiantes de mi curso de diseño multimedia. Se seleccionó a este grupo porque el cortometraje representa un tipo de conflicto emocional vinculado a la ansiedad creativa, algo que estos estudiantes experimentan directamente en su trayectoria académica. Su formación como estudiantes de diseño multimedia, con experiencia en los recursos utilizados en la película, les proporciona la capacidad técnica y emocional para analizar los elementos simbólicos con mayor profundidad. Dado que este proyecto no es comercial, sino un proyecto artístico con un contexto académico no fue necesario aplicar la encuesta al público general.

6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El producto final, un cortometraje híbrido de 12-13 minutos titulado *El Zumbido de la Ansiedad*, se desarrolló a partir de esta investigación. Explora la ansiedad creativa mediante técnicas simbólicas, emocionales y multimedia. La película se divide en tres segmentos: animación 2D, animación 3D e imagen real. Cada segmento refleja el estado mental interno del protagonista, que abarca desde la evasión y el autoaislamiento hasta la confrontación y la claridad emocional. El simbolismo desempeña un papel crucial en la narrativa de la película, donde metáforas recurrentes, como el zumbido de una abeja y una carita sonriente que gotea, transforman la ansiedad en una experiencia sensorial y emocional. La película representa la ansiedad y luego la describe, convirtiendo la lucha interna en metáforas audiovisuales. Las decisiones se basaron en la investigación teórica y nuestros hallazgos en la experimentación artística, la interacción con el guion gráfico y la reflexión visual continua, que se basa en los artículos.

En lugar de generar datos, el proyecto captura sus resultados cualitativos a partir de la investigación teórica y del propio proceso creativo. Todo el proceso de producción, incluyendo el guion, el diseño visual, la composición sonora y otras decisiones, se comparó con la literatura académica para guiarnos en el proceso. El método refleja un enfoque constructivo, donde generamos a través de la creación, la reflexión y la autoalineación con la teoría académica.

Análisis y Validación

Este proyecto se diseñó inicialmente con un enfoque de investigación cualitativa y artística, cuestionando continuamente las decisiones creativas con la teoría académica. Sin embargo, como parte del proceso de validación, se realizó una encuesta con estudiantes de diseño multimedia para respaldar el impacto simbólico y emocional del cortometraje. Esto permitió que la película mantuviera su carácter cualitativo, a la vez que incorporaba la retroalimentación del público, enriqueciendo el proceso de reflexión y reforzando la coherencia entre la teoría y la recepción.

Uno de los componentes principales del cortometraje fue el diseño de sonido. Implementamos un zumbido persistente que se intensifica o se suaviza a lo largo de la progresión narrativa. Hwang, Y., & Wu, Y. (2025) argumentan que, en el diseño multimedia, el sonido puede guiar la experiencia psicológica del espectador en ausencia de diálogo. En puntos específicos, el zumbido se convierte tanto en un elemento ambiental

como en una presión simbólica, utilizada para representar la tensión que crea la ansiedad creativa. La transición del blanco y negro de la animación 2D al caótico y saturado entorno 3D simboliza la inestabilidad interna del protagonista. Ashworth, Joan & Mason, Helen (2010) descubrieron que la animación puede crear un espacio donde el trauma puede representarse de forma abstracta. El uso de la abstracción, entornos surrealistas y movimientos exagerados se empleó para visualizar estratégicamente el conflicto interno del personaje. Esto se conecta con la investigación de Elliott y Mairs (2013), que exploró cómo los colores afectan la interpretación emocional. El mundo 2D se creó utilizando un fondo blanco de marcado contraste para representar el vacío y la claridad, y las profundas líneas negras del dibujo aumentan a medida que aumenta la ansiedad. Durante un momento de pánico, el mundo se invierte: el fondo se vuelve negro y las líneas negras se vuelven blancas puras, influenciadas por la investigación. El fondo blanco refleja calma y fragilidad, mientras que el color negro representa la abrumadora y creciente oscuridad mental.

Las imágenes recurrentes, como el zumbido, la cara sonriente y la tinta negra, sirven como metáfora visual y auditiva, en consonancia con el marco de la Teoría de la Metáfora Conceptual de Lakoff y Johnson (2003). Esta teoría afirma que los estados emocionales abstractos pueden expresarse simbólicamente mediante señales metafóricas repetitivas. En este cortometraje, la ansiedad no solo se escucha, sino que también se transmite visualmente; los elementos se repiten para reforzar la idea principal en ausencia de diálogo.

La contribución Negrão, J. G., Bazán, P. R., & de Azevedo Neto, R. M. (2022) también respalda las decisiones tomadas en torno al movimiento de cámara, el ritmo y la edición del proyecto. Su investigación sobre la narrativa emocional a través de la animación enfatiza el poder del ritmo visual y la metáfora no verbal, utilizados para influir en la interacción emocional.

En el mundo real, esto se representa mediante el metraje de acción en vivo, con un ritmo más lento, iluminación natural y momentos de calma emocional y equilibrio. Las teorías de Plantinga (2009, 2013) sugieren que la empatía del público se logra a través de la atmósfera y el ritmo, más que del avance tradicional de la trama, en la acción en vivo.

Utilizamos esta sección para enfatizar el movimiento y el entorno, tanto antes como después de entrar en los mundos 2D y 3D. Además, Jones (2017) sugiere que los entornos físicos y el sutil movimiento de los actores en escenarios reales refuerzan la identificación del espectador con los estados emocionales cuando no hay diálogo. En *El Zumbido de la Ansiedad*, esto respalda nuestra decisión de dejar que los sonidos ambientales, el lenguaje corporal y el encuadre expresen el conflicto emocional y la resolución del protagonista, en lugar de mostrar su viaje a través de la exposición o el diálogo.

La validación de la película no se basa en la retroalimentación o los datos externos, sino en cómo integra el marco académico en las decisiones de diseño simbólico mediante el diseño multimedia. Cada color, sonido de escena y transición se probó con las teorías para garantizar que el lenguaje visual de la película se alinee con la experiencia emocional vivida de la ansiedad, tal como se describe en la literatura.

Los datos recopilados mediante la encuesta respaldan la eficacia del uso de elementos simbólicos en el cortometraje. Aproximadamente el 70 % de los participantes manifestó una fuerte identificación con el protagonista, mientras que el 80 % interpretó el mundo 3D como una metáfora emocional. En los datos, también se observó que alrededor del 90 % de los espectadores expresó que el zumbido y las abejas causaban tensión e incomodidad, lo cual era el efecto deseado. Además, dado que esta encuesta se realizó exclusivamente con diseñadores multimedia, el 95 % de los espectadores cree que el cortometraje fue una herramienta valiosa para expresar perfiles emocionales complejos y también afirmó que se cree capaz de crear algo similar si se le diera la oportunidad.

Resultados de la Encuesta Figura 1.

¿Qué tan identificado(a) te sentiste con la experiencia del personaje?

20 responses

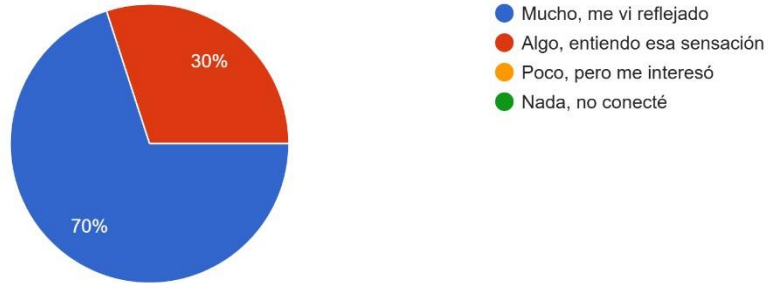


Figura 2.

¿Qué parte del cortometraje sentiste más cercana a tu realidad como estudiante universitario?

20 responses



Figura 3.

¿Cómo interpretaste el mundo 3D mostrado en el cortometraje?

20 responses

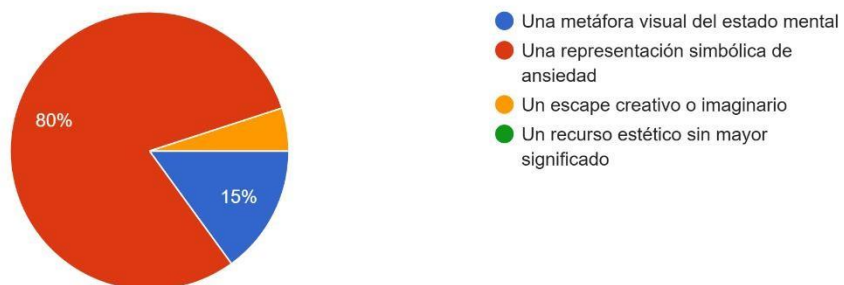


Figura 4.

¿Qué emociones te generó la aparición de las abejas?

20 responses

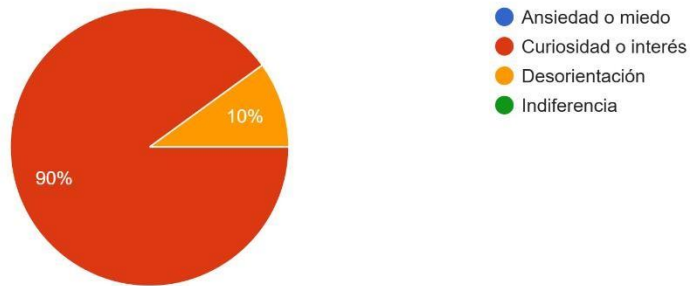


Figura 5.

¿Crees que el zumbido y el sonido jugaron un papel importante en la atmósfera del cortometraje?

20 responses

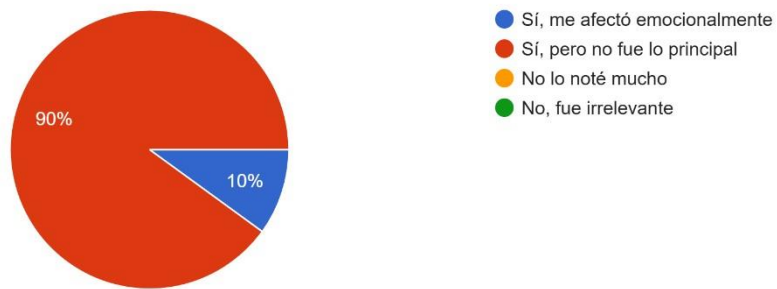


Figura 6.

¿Te parece efectivo usar símbolos (como abejas o ruido) para expresar ansiedad en medios audiovisuales?

20 responses

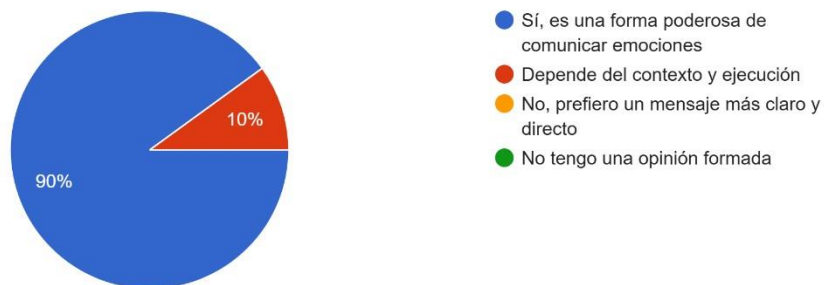


Figura 7.

Como estudiante de diseño multimedia, ¿sientes que podrías crear algo similar para expresar emociones complejas?

20 responses

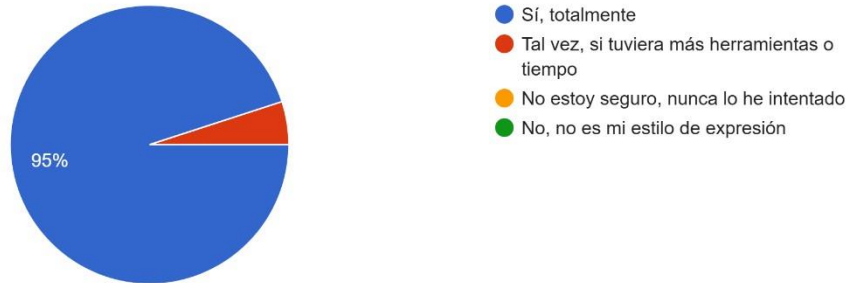


Figura 8.

¿Qué elemento crees que fue más importante en transmitir el mensaje del cortometraje?

20 responses

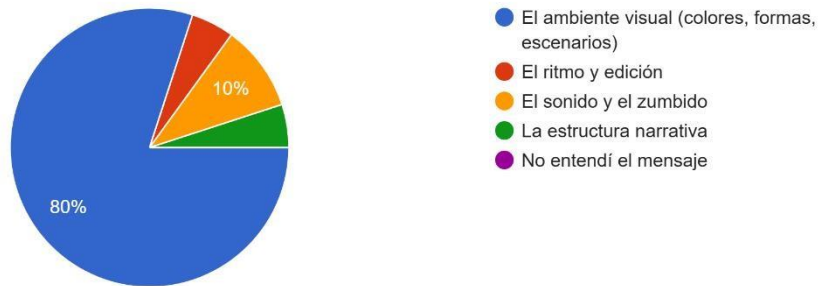
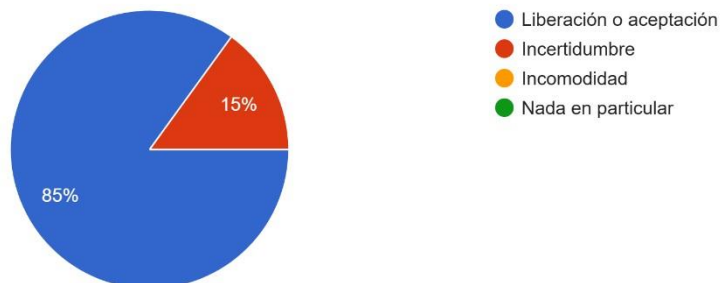


Figura 9.

¿Cómo te hizo sentir el final del cortometraje 3D (cuando el personaje toca la abeja)?

20 responses



Discusión

Los hallazgos de este proyecto refuerzan el consenso de que el diseño multimedia puede servir como herramienta para expresar emociones y experiencias psicológicas complejas. En lugar de generar datos cuantitativos, nos basamos en estudios empíricos existentes y un marco teórico para validar nuestra decisión durante la producción. Al combinar la literatura académica con la exploración creativa personal, el cortometraje construye un lenguaje emocional cohesivo basado en la perspectiva académica.

Según Hwang, Y., & Wu, Y. (2025) la eficacia del zumbido, utilizado para simbolizar la ansiedad, actúa como columna vertebral emocional; la repetición de este sonido a lo largo de las películas crea una atmósfera de inquietud, que evoca la lucha interna descrita en la investigación bibliográfica. La narrativa no verbal y las transiciones simbólicas cuentan con el respaldo Negrão, J. G., Bazán, P. R., & de Azevedo Neto, R. M. (2022), quienes argumentan que el ritmo visual y la metáfora pueden reemplazar el diálogo como herramienta narrativa principal. Las transiciones entre estilos, desde mundos 2D, 3D y de acción real, reflejan la experiencia emocional del protagonista. El trabajo de Plantinga (2009, 2013) enfatiza la atmósfera y el ritmo como claves para visualizar la empatía. Ambas secciones de acción en vivo se filmaron en un entorno natural, tienen un ritmo más lento, ofreciendo momentos de desesperación y momentos de aceptación, sin sugerir una resolución definitiva, lo que refleja lo impredecible que puede ser la ansiedad.

La Teoría de la Metáfora Conceptual de Lakoff y Johnson (2003) proporcionó la estructura para traducir las experiencias internas en elementos simbólicos recurrentes, como el zumbido y la cara sonriente. Ryan (Landreth, 2004) o The Spine (Landreth, 2009) apoyan la aplicación de la Teoría de la Metáfora Conceptual, ya que utiliza imágenes surrealistas y distorsión del estilo para evocar una experiencia psicológica. Además, la investigación de Eisner (1993) y Sullivan (2010) argumenta que la creación artística en sí misma genera nuevas formas de conocimiento. Dentro de este método, El zumbido de la ansiedad es tanto un proyecto creativo como un resultado de investigación. Cada elección está respaldada por la teoría académica y moldeada por la experiencia personal.

Este proyecto demuestra que un enfoque multimedia simbólico, basado en el diseño, puede representar la ansiedad creativa tanto emocional como cognitivamente, con una base académica. El diseño multimedia puede servir como una forma de indagación cualitativa, utilizando herramientas como el color, el sonido y las metáforas para comunicar problemas difíciles de articular mediante métodos tradicionales.

7. LÍMITES DE ESTUDIO Y FUTURAS RECOMENDACIONES

El Zumbido de la Ansiedad demuestra que la representación simbólica de la ansiedad creativa mediante recursos audiovisuales no solo es viable, sino también práctica desde una perspectiva metodológica en una representación cualitativa y artística. Mediante la creación de este cortometraje, logramos dotar de imágenes, sonido y una narrativa coherente una experiencia emocional interna difícil de expresar con métodos tradicionales.

Resultados Teóricos

La creación de esta pieza confirma múltiples teorías exploradas en el marco teórico. La Teoría de la Metáfora Conceptual, presentada por Lakoff y Johnson (2003), resultó útil para estructurar símbolos visuales y sonoros, como el zumbido de la abeja o la tinta negra, que transmiten sobrecarga. Negrão, J. G., Bazán, P. R., & de Azevedo Neto, R. M. (2022) validan la práctica de utilizar otros elementos para comunicar más allá del diálogo. Finalmente, la investigación de Plantinga (2009, 2013) respalda la decisión de utilizar acción en vivo en el final como reflexión y cierre atmosférico.

Resultados Metodológicos

Usando un enfoque cualitativo, basado en la creación artística, nos permitió explorar la ansiedad emocionalmente creativa. La combinación de herramientas como Adobe Animate, Blender, DaVinci Resolve y Suno AI facilitó un flujo de trabajo fluido que facilitó la integración de la investigación teórica y la producción. En lugar de buscar datos cuantitativos, validamos las decisiones tomadas durante la producción, considerando una revisión crítica constante y centrándonos en la literatura académica. Este proceso desafía la idea de que la creación artística, en sí misma, es un método de investigación.

Resultados Aplicativos

Desde una perspectiva aplicable, este proyecto demuestra cómo el diseño multimedia puede servir como herramienta para la comprensión emocional, tanto personal como

colectiva. La pieza no solo comunica una experiencia subjetiva de ansiedad, sino que también ofrece un modelo para representar otras emociones complejas en multimedia. El uso del color, el sonido y la narrativa visual puede adaptarse con fines educativos, terapéuticos o artísticos, donde el objetivo es generar empatía o reflexión sin necesidad de utilizar narrativas convencionales. En conclusión, El Zumbido de la Ansiedad es sólo un cortometraje, pero un ejemplo de cómo el uso del diseño multimedia puede transformarse en un lenguaje simbólico, capaz de explorar, comunicar y comprender experiencias complejas desde una perspectiva teórica subjetiva y académica.

Límites del estudio

Este proyecto se desarrolló con ciertas limitaciones, algunas inherentes a este tipo de investigación. Una de las principales fue la restricción de tiempo, ya que la producción contaba con tres estilos diferentes que debían integrarse para ser coherente con nuestros hallazgos. Además, las limitaciones de recursos, tanto humanos como técnicos, implicaron que algunas herramientas eran gratuitas, mientras que otras ofrecían pruebas gratuitas. Sin embargo, para obtener una herramienta completa, tuvimos que realizar compras durante todo el proceso de producción. Otro desafío al que nos enfrentamos fue la falta de colaboración durante el proceso de producción. Dado que dos estudiantes crearon este proyecto, tuvimos que asumir múltiples roles. Si bien fue enriquecedor y representó un buen desafío, la imposibilidad de trabajar en persona para intercambiar ideas y colaborar afectó el proceso.

Otra limitación vital fue la naturaleza introspectiva del proyecto. El desafío radica en representar simbólicamente la ansiedad creativa a partir de experiencias personales, sin considerar si recopilar datos o información sobre el cortometraje. Esto significa que lo que investigamos no surge de la nada, sino que es contextual, profundo y subjetivo. Aprovechamos esta limitación para fortalecer la metodología con un enfoque cualitativo, donde los elementos emocionales y simbólicos desempeñan un papel importante a lo largo de la película.

Recomendaciones

En relación con los problemas de salud mental y proyectos similares, proponemos que los participantes, personas con experiencias de ansiedad creativa, compartan sus narrativas personales. Esto también enriquecería significativamente la investigación. Al integrar y combinar metodologías de investigación, podemos combinar la producción artística con entrevistas o cuestionarios para generar una referencia más amplia para el análisis emocional.

Otra idea interesante es explorar herramientas avanzadas como la IA, que pueden utilizarse para la creación de imágenes o medios, así como para la música o el sonido adaptativo. Esto nos permitiría crear sonidos sofisticados que resuenen con proyectos similares.

Finalmente, este tipo de representación simbólica puede ser útil en entornos educativos, espacios terapéuticos y otros contextos para fomentar conversaciones más inclusivas y sin estigma en la comunidad de la salud mental. El diseño multimedia tiene un gran potencial con el lenguaje emocional, pero su creación y recepción requieren mayor investigación para documentarse.

REFERENCIAS

Ashworth, Joan & Mason, Helen. (2010). *Animation in Therapy: The innovative uses of haptic animation in clinical and community therapeutic practice..* 10.13140/2.1.1401.5367

Babouchkina, A., & Robbins, S. J. (2015). Reducing negative mood through mandala Creation: a randomized controlled trial. *Art Therapy*, 32(1), 34–39. <https://doi.org/10.1080/07421656.2015.994428>

Bayram, N., & Bilgel, N. (2008). The prevalence and socio-demographic correlations of depression, anxiety and stress among a group of university students. *Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology*, 43(8), 667–672. <https://doi.org/10.1007/s00127-0080345-x>

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction* (9th ed.). McGrawHill.

Daker, R. J., Cortes, R. A., Lyons, I. M., & Green, A. E. (2019). Creativity anxiety: Evidence for anxiety that is specific to creative thinking, from STEM to the arts. *Journal of Experimental Psychology General*, 149(1), 42–57. <https://doi.org/10.1037/xge0000630>

Eisner, E. W. (1993). Forms of Understanding and the Future of Educational Research. *Educational Researcher*, 22(7), 5–11. <https://doi.org/10.2307/1176749>

Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2013). Color Psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual Review of Psychology*, 65(1), 95–120. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035>

Fahlenbrach, K. (2008). Emotions in Sound: audiovisual metaphors in the sound design of narrative films. *Projections*, 2(2). <https://doi.org/10.3167/proj.2008.020206>

Feist, G. J. (1998). A Meta-Analysis of personality in scientific and artistic creativity. *Personality and Social Psychology Review*, 2(4), 290–309. https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0204_5

Hwang, Y., & Wu, Y. (2025). The influence of generative artificial intelligence on creative cognition of design students: a chain mediation model of self-efficacy and anxiety. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1455015> Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.

Landreth, R. (Director). (2004). *Ryan* [Film]. National Film Board of Canada.

Landreth, R. (Director). (2009). *The Spine* [Film]. National Film Board of Canada

Negrão, J. G., Bazán, P. R., De Azevedo Neto, R. M., Lacerda, S. S., Ekman, E., & Kozasa, E. H. (2022). Baseline emotional state influences on the response to animated short films:

A randomized online experiment. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1009429>

Plot, M., Roškar, S., & Gabrijelčič Tomc, H. (2020). Evaluation of the impact of an awareness-based animation on students' knowledge about mental illness. *Proceedings - the Tenth International Symposium GRID 2020*. <https://doi.org/10.24867/grid-2020-p75>

PLANTINGA, C. (2009). *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience* (1st ed.). University of California Press.
<http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1ppc9d>

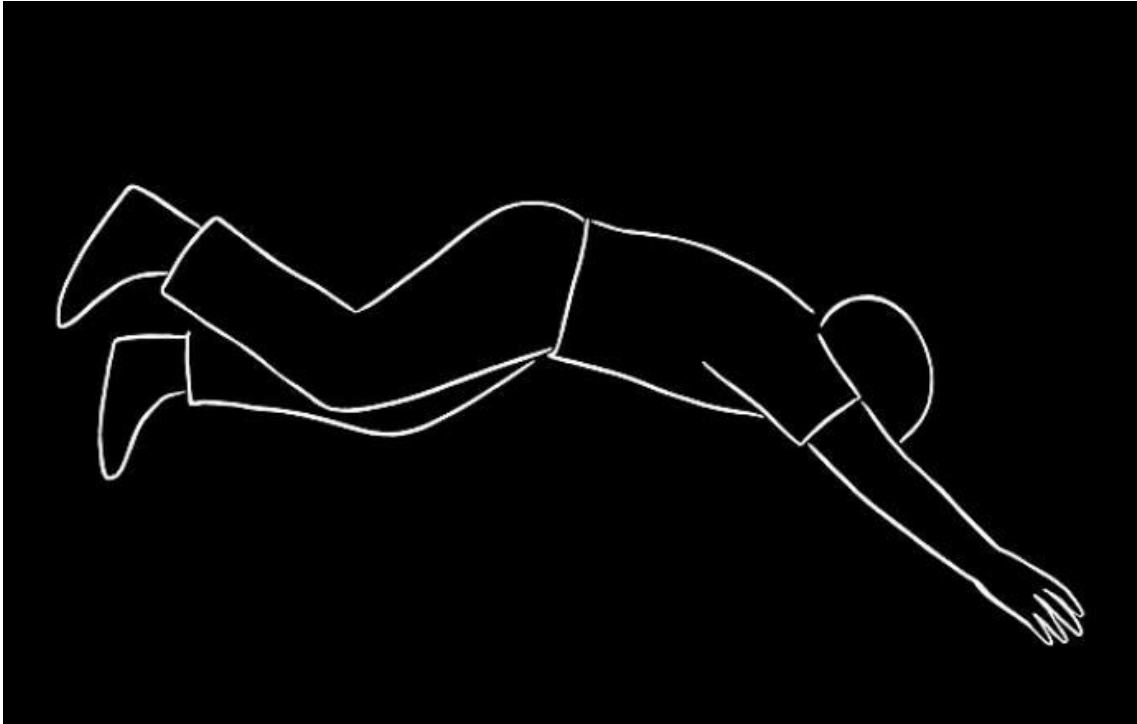
Saldaña, J. (2011). *The coding manual for qualitative researchers*. SAGE Publication

Stoeber, J., & Otto, K. (2006). Positive conceptions of perfectionism: approaches, evidence, challenges. *Personality and Social Psychology Review*, 10(4), 295–319.
https://doi.org/10.1207/s15327957pspr1004_2

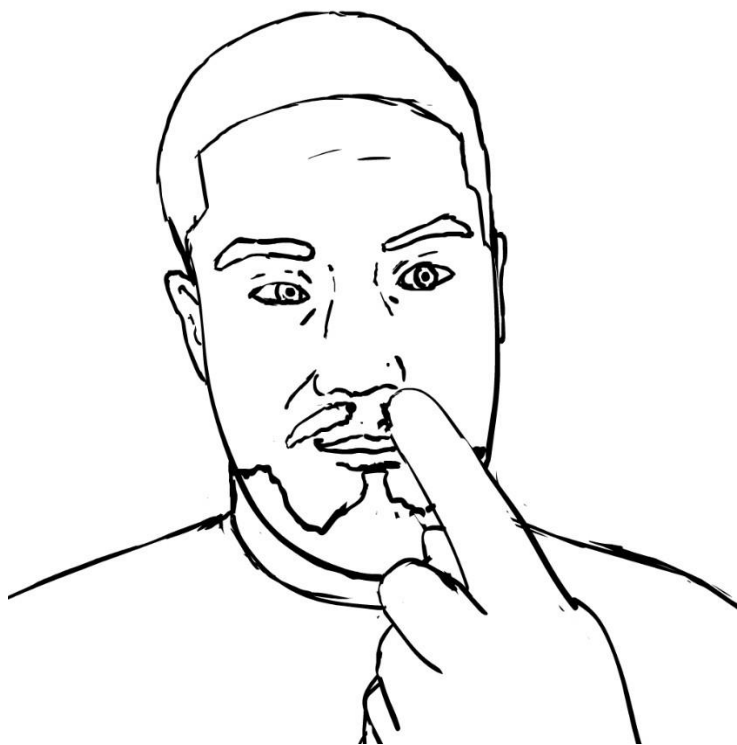
Sullivan, G. (2010). *Art practice as research: Inquiry in the visual arts*, SAGE Publication

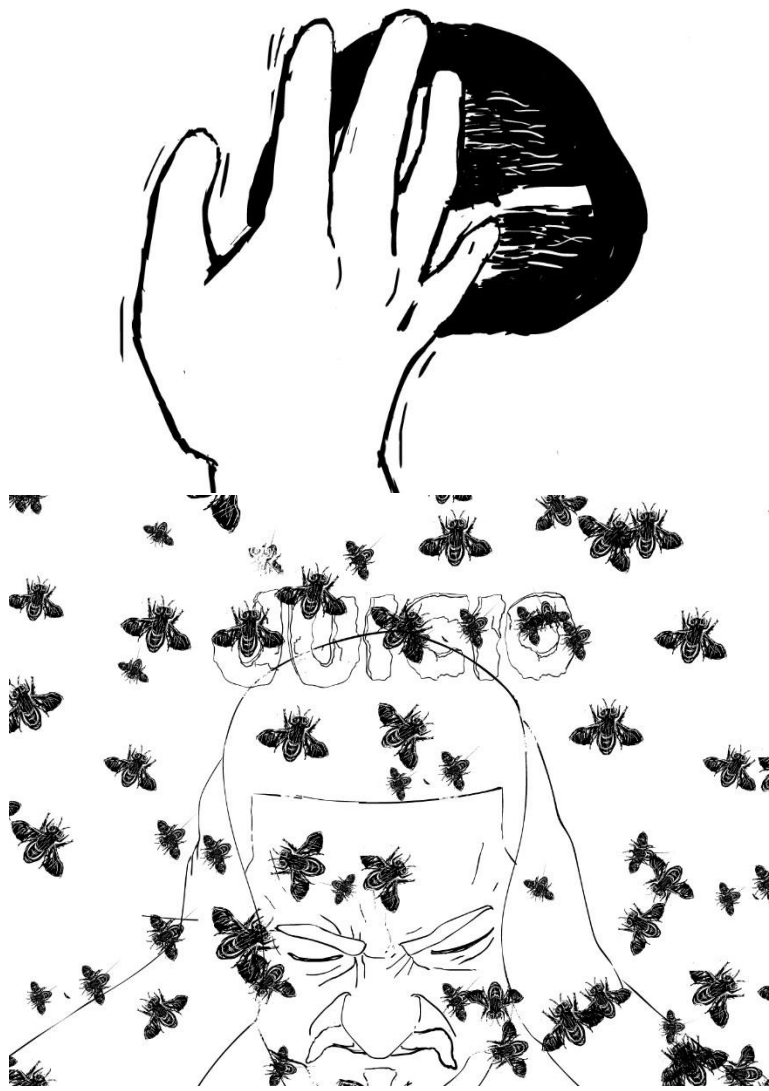
Villacampa, A.S. (2021). *The triggers of audiovisual anxiety: The production of a short film via the study of image and sound techniques*. (Master Thesis) Universität Ramon Llull





8. ANEXOS





Master / Bin 1

2danimatio... 102-43 Cor... 102-43 Cor...
Adagio Live... bee-noises... Img 1354...
img 1355... img 1356... img 1357...
img 1358... img 1359... img 1360...
img 1361... img 1362... img 1363...
img 1364... img 1365... img 1368...

Video Audio Effects

- Transform
 - Zoom X 1.000
 - Position X 0.000
 - Rotation Angle
 - Anchor Point X 0.000
 - Pitch
 - Yaw
 - Flip
- Cropping
- Dynamic Zoom
- Composite
 - Composite Mode Normal
 - Opacity
- Speed Change
- Stabilization

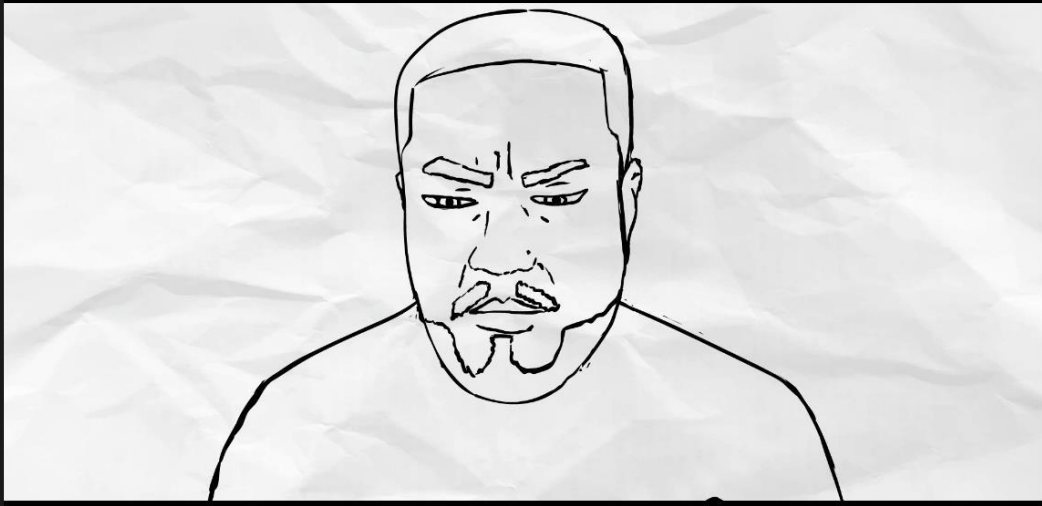
01:00:00.00 01:00:46.00 01:01:32.00 01:02:18.00 01:03:04.00 01:03:50.00 01:04:36.00

img... img... img 1357.mp4 img 1359... img 1361.mp4 img... img 1364.m... l... img 13... img 1... img... img... img 13... img... img 1376.mp4 img... img 1...

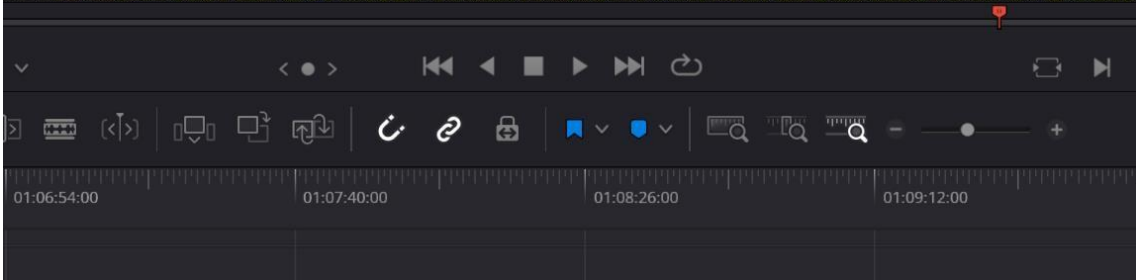
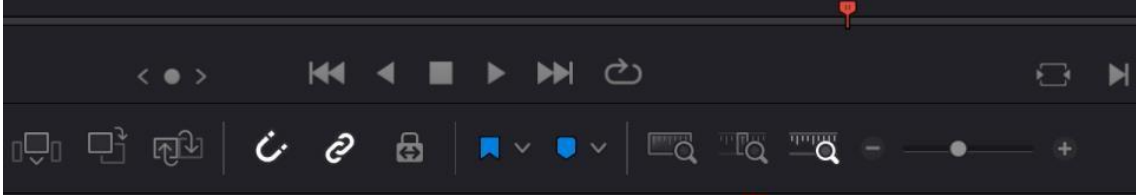
interior-hal itacion-manana-interior-room-tomorrow-328612.mp3

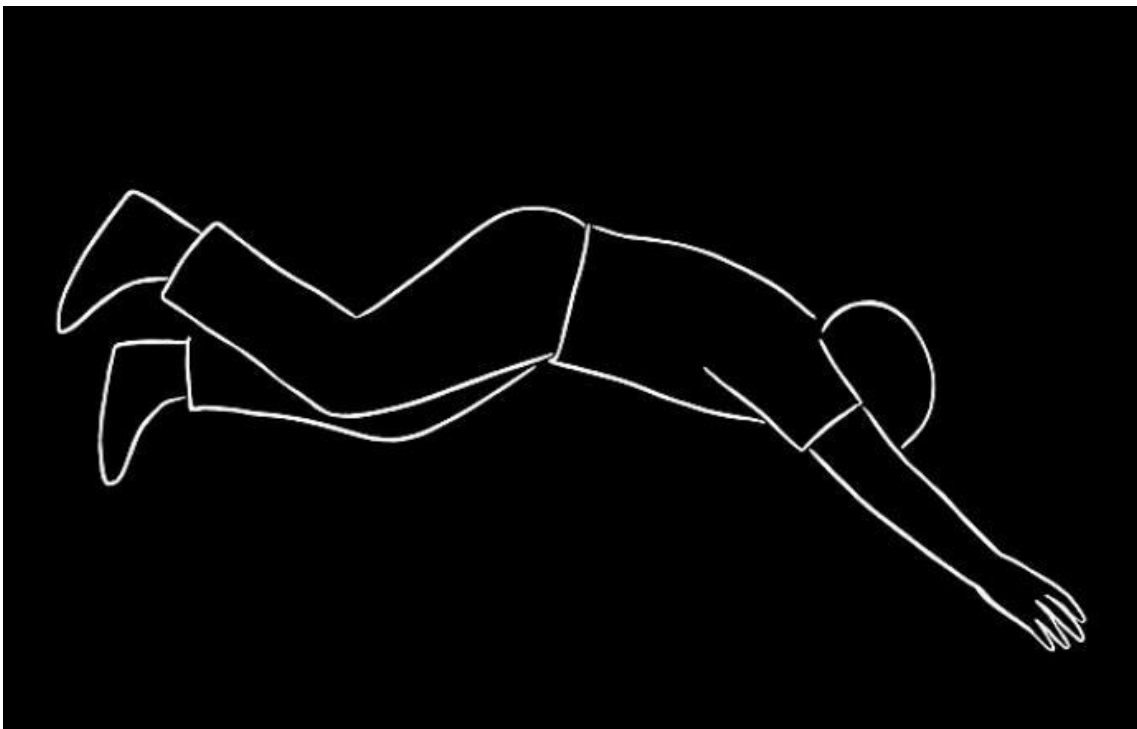
img 1357.mp4 img 135... img 1361.mp4 img... img 1364.m... l... img 136... img 1... img... img 13... img... img 1376.mp4 img... img 1...

bee-noises-21... bee-noises-21... 102-43 Corona Av...

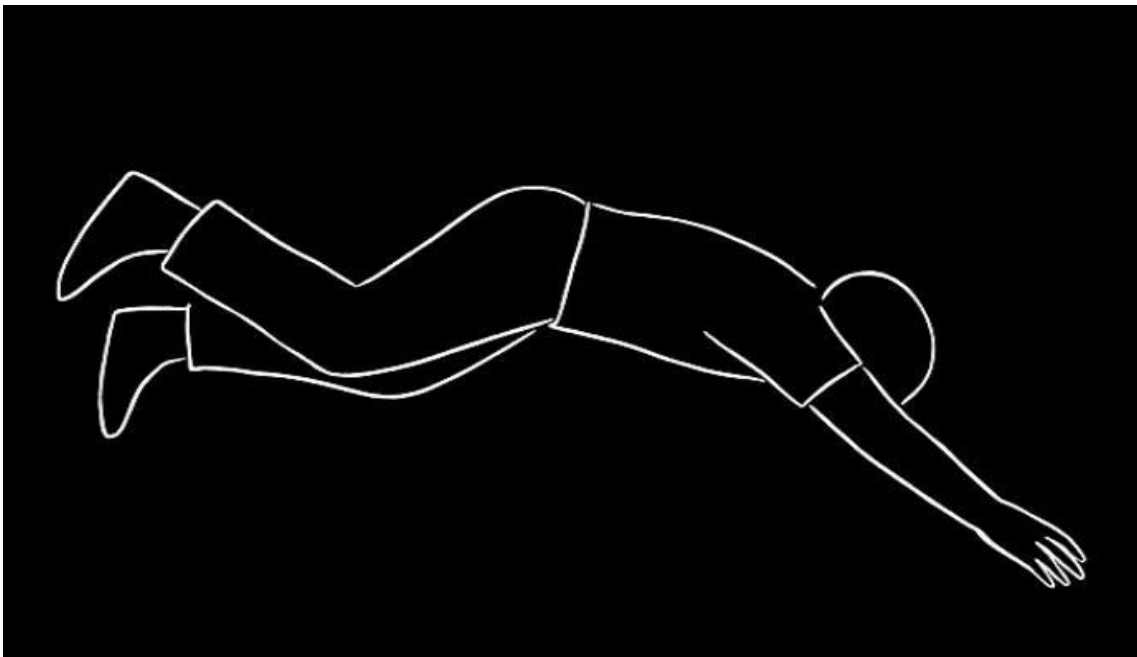
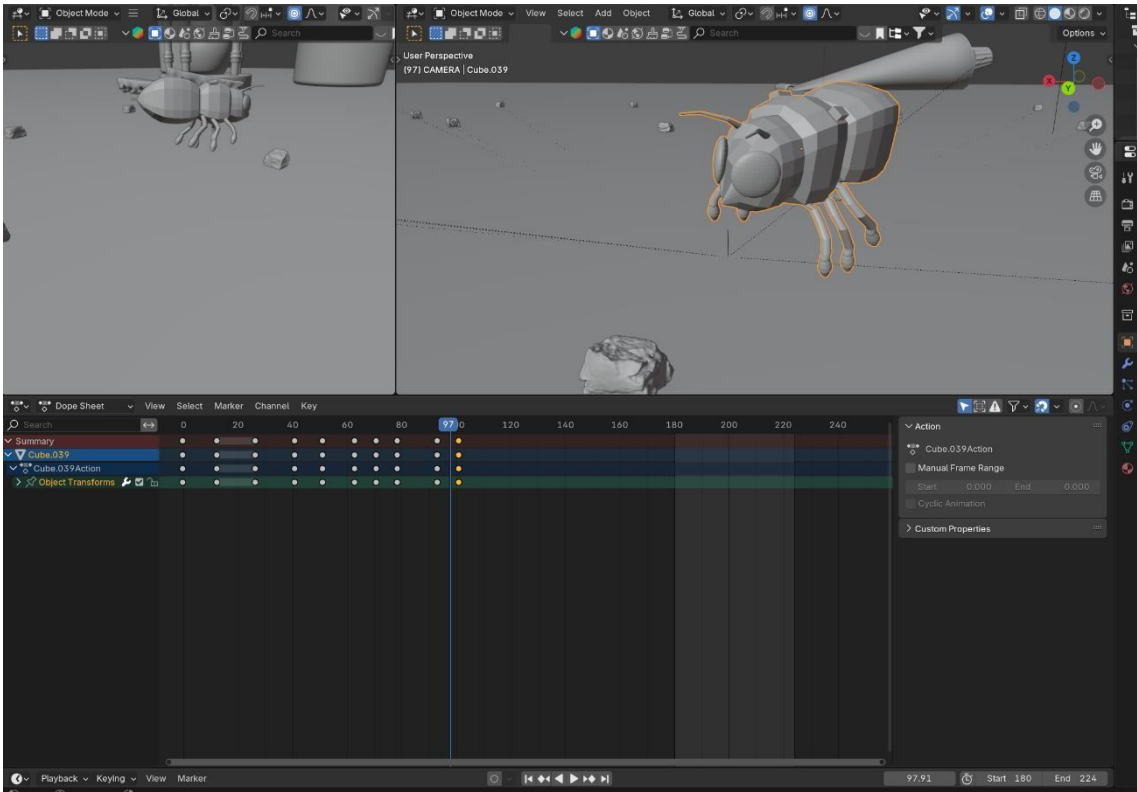


01:00:00.00 01:00:46.00 01:01:32.00 01:02:18.00 01:03:04.00 01:03:50.00 01:04:36.00









JUSTIMAGIN



EL ZUMBIDO DE LA
ANSIEDAD