



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO
CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE INTERACTIVO SOBRE SALUD
MENTAL EN LA ERA DIGITAL 4.0**

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

AUTOR: LISBETH LUCÍA MOLINA LARA

TUTOR: CÉSAR OMAR COLOMA
BARRAGAN

Quito-Ecuador
2026

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

Yo, Lisbeth Lucía Molina Lara con documento de identificación N°
0803201334 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.

Quito, 26 de enero del año 2025

Atentamente,



Lisbeth Lucía Molina Lara

0803201334


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

Yo, Lisbeth Lucía Molina Lara con documento de identificación No. 0803201334, 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: REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE INTERACTIVO SOBRE SALUD MENTAL EN LA ERA DIGITAL 4.0, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada 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.

Quito, 26 de enero del año 2026

Atentamente,



Lisbeth Lucía Molina Lara
0803201334

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Cesar Omar Coloma Barragan con documento de identificación N° 0201576873, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE INTERACTIVO SOBRE SALUD MENTAL EN LA ERA DIGITAL 4.0, realizado por Lisbeth Lucía Molina Lara con documento de identificación N° 0803201334, 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, 26 de enero del año 2026

Atentamente,



Cesar Omar Coloma Barragan

0201576873

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a mis queridos padres, quienes se han esforzado incansablemente por brindarme una educación y apoyarme en cada etapa de mi vida, siendo el pilar fundamental para alcanzar este logro.

A mi hermano Edgar, por cuidarme, apoyarme y estar presente en todo momento, convirtiéndose en un segundo padre para mí. A mi hermana Janeth, quien me ha acompañado y sostenido cuando más lo he necesitado, especialmente en aquellos momentos en los que Edgar no ha estado. A mi hermana Nathaly, con quien he compartido los momentos más importantes de mi vida y que ha sido una guía constante a través de sus consejos y enseñanzas.

A mis abuelitos, por inculcarme desde siempre que el estudio es la mejor herencia que una persona puede recibir, y por motivarme a valorar el conocimiento como un camino de crecimiento personal y profesional.

A mis amiguitos Mate, Danita, Gise, Ericksito y Tivito, por su apoyo incondicional, su compañía y su ayuda constante a lo largo de este proceso, recordándome que nunca estuve sola.

Finalmente, dedico este trabajo a mis gatihijos, Milo, quien llegó a mi vida como un pequeño ángel y me acompañó en largas noches desde el inicio de este camino, y Nyx, mi chiquita hermosa, cuya compañía y cariño me han brindado calma y consuelo en los momentos de ansiedad, siendo un apoyo silencioso pero invaluable.

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a los docentes que formaron parte de mi proceso académico, quienes no solo compartieron sus conocimientos, sino que también me brindaron palabras de apoyo y motivación en los momentos en los que más lo necesité, impulsándome a seguir adelante y a no rendirme.

De manera especial, agradezco a mi tutor de tesis, Omar Coloma, quien desde sus inicios como nuestro docente de programación se caracterizó por su amabilidad, cercanía y constante motivación hacia sus estudiantes. Agradezco profundamente que, aun cuando yo misma dudaba de mis capacidades, él continuara creyendo en mí y, además, aceptara acompañarme como tutor en una etapa decisiva, demostrando su compromiso y confianza en mi proceso académico y personal.

Asimismo, expreso mi agradecimiento a mi psiquiatra, Julieta Ríos, y a mi psicóloga, Elizabeth Ortiz, quienes me acompañaron con profesionalismo, empatía y contención emocional, ayudándome a sobrellevar mis emociones y a culminar una etapa importante de mi vida académica.

Agradezco también a Mateo Aguilar, quien ha sido un amigo constante durante toda la carrera, acompañándome en cada momento y brindándome su apoyo incondicional, evitando que atravesara los momentos difíciles en soledad. De igual manera, agradezco a Stiven Cajo, por estar presente con sus charlas, consejos y palabras de aliento cuando más lo necesitaba.

Finalmente, deseo agradecer a Taylor Swift, cuya música y reflexiones transmitidas a través de sus canciones se convirtieron en una fuente constante de inspiración y fortaleza. Gracias a sus mensajes de resiliencia, crecimiento personal y autenticidad, encontré la motivación necesaria para esforzarme más y seguir adelante, recordándome que soy fuerte y capaz de superar los desafíos, al igual que ella lo expresa en su arte.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción.....	1
Aproximación teórica.....	3
Diseño multimedia y conciencia social.....	3
Salud mental y medios audiovisuales.....	4
Comparación social en la era digital.....	5
Narrativa audiovisual interactiva.....	6
Metodología.....	7
Resultados.....	16
Conclusiones.....	20
Referencias.....	21
Anexos.....	24
ANEXO A. Edad de los encuestados.....	24
ANEXO B. Reacción a la comparación.....	24
ANEXO C. Miedo a la decepción.....	24
ANEXO D. Miedo a pedir ayuda.....	25
ANEXO E. Vulnerabilidad ante otros.....	25
ANEXO F. Preguntas entrevista a profundidad profesional audiovisual.....	26
ANEXO G. Preguntas entrevista a profundidad profesional de la salud mental.....	26
ANEXO H. Guion literario del proyecto.....	27
ANEXO I. Árbol de toma de decisiones.....	28
ANEXO J. Guion interactivo.....	29
ANEXO K. Storyboard.....	30
ANEXO L. Plan de rodaje.....	30

ANEXO M. Edición del proyecto premiere.....	31
ANEXO N. Interactividad de escenas.....	31
ANEXO O. Web del proyecto.....	32

RESUMEN

El presente proyecto se sustenta en una aproximación teórica que vincula el diseño multimedia, narrativa audiovisual y salud mental en el contexto de la era digital 4.0. Se analiza cómo las redes sociales influyen en la comparación social, la autoimagen y el bienestar emocional de los jóvenes. Esta base teórica permitió comprender al diseño como un mediador ético y social capaz de generar experiencias empáticas y responsables frente a problemáticas psicológicas contemporáneas.

El proyecto se desarrolló bajo el enfoque investigación-creación, combinando revisión bibliográfica, encuestas a jóvenes entre 15-17 años y entrevistas a profundidad a profesionales de la salud mental y el audiovisual. Esto ayudó a orientar la construcción del guion, las decisiones estéticas visuales y la estructura narrativa del proyecto audiovisual. De manera complementaria, se aplicó la metodología de design thinking, priorizando la empatía con el usuario-espectador y la validación constante de la experiencia interactiva.

Como resultado, se diseñó y produjo el cortometraje interactivo “Algoritmo silencioso”, una obra audiovisual que representa de manera sensible el conflicto interno de una joven frente a la presión de redes sociales, comparación constante y búsqueda de validación externa. A través de la interactividad, el espectador participa activamente en las decisiones de la protagonista, generando una experiencia inmersiva que favorece la identificación emocional, la reflexión y la conciencia sobre la salud mental. El proyecto integra lenguaje cinematográfico, diseño sonoro, psicología del color y tecnología digital, por lo que es una propuesta innovadora, educativa y socialmente comprometida.

Palabras clave: Diseño multimedia y conciencia social, Salud mental y medios audiovisuales, Comparación social en la era digital, Narrativa audiovisual interactiva.

ABSTRACT

This project is grounded in a theoretical approach that links multimedia design, audiovisual narrative, and mental health within the context of the Digital Era 4.0. It examines how social media influences social comparison, self-image, and the emotional well-being of young people. This theoretical framework made it possible to understand design as an ethical and social mediator capable of generating empathetic and responsible experiences in response to contemporary psychological issues.

The project was developed using a research-creation approach, combining a literature review, surveys conducted with young people aged 15–17, and in-depth interviews with mental health and audiovisual professionals. This process helped guide the development of the script, visual aesthetic decisions, and the narrative structure of the audiovisual project. Additionally, the design thinking methodology was applied, prioritizing empathy with the user–spectator and the continuous validation of the interactive experience.

As a result, the interactive short film *Silent Algorithm* was designed and produced—an audiovisual work that sensitively portrays the internal conflict of a young woman facing social media pressure, constant comparison, and the pursuit of external validation. Through interactivity, the viewer actively participates in the protagonist’s decisions, creating an immersive experience that fosters emotional identification, reflection, and awareness of mental health. The project integrates cinematic language, sound design, color psychology, and digital technology, positioning it as an innovative, educational, and socially committed proposal.

Keywords: Multimedia design and social awareness; Mental health and audiovisual media; Social comparison in the digital era; Interactive audiovisual narrative.

INTRODUCCIÓN

El acelerado crecimiento tecnológico y el populismo de las redes sociales han transformado profundamente la manera en que las personas se comunican y construyen su identidad. En la actualidad, los jóvenes universitarios viven inmersos en una dinámica constante de comparación social y búsqueda de validación en plataformas como Instagram, TikTok o YouTube. Este fenómeno ha originado una cultura basada en la apariencia y el éxito idealizado, que con frecuencia genera frustración, ansiedad y sentimientos de insuficiencia.

En el ámbito académico, la presión por mantener una imagen positiva y cumplir con las expectativas externas produce desequilibrios emocionales, desmotivación y síntomas asociados a la ansiedad o la depresión. En el artículo “Academic Stress and Mental Well-Being in College Students de Barbayannis y cols. (2022)” se remarca que “El estrés académico puede ser el factor de estrés más importante que afecta el bienestar mental de los estudiantes universitarios.” (p.xx) Muchos jóvenes recurren a la simulación del bienestar como una forma de adaptación social, evitando hablar de sus dificultades por miedo al estigma que aún rodea a la salud mental.

Ante esta problemática, el cine y la narrativa audiovisual se consolidan como medios potentes de reflexión social y emocional. En este contexto, el presente proyecto propone la realización de un cortometraje interactivo que visibilice la diferencia entre la imagen idealizada y la experiencia emocional real de los jóvenes, abordando cómo la comparación social con el otro o con sus iguales, además las expectativas sociales afectan su bienestar psicológico y su sentido de identidad.

La presente investigación se guía a partir de la pregunta: ¿De qué manera la realización y posterior visualización de un cortometraje interactivo sobre salud mental, diseñado para la era digital 4.0, influye en la conciencia y la actitud de los jóvenes hacia la

búsqueda de ayuda profesional para problemas psicológicos?

A partir de esta interrogante, el objetivo general consiste en diseñar y producir un cortometraje interactivo que aborde la salud mental y la comparación social en la era digital 4.0, para la generación de conciencia crítica sobre la autenticidad en los entornos digitales y la promoción de la búsqueda de ayuda profesional entre jóvenes. Además, la presente investigación se apoya en tres objetivos específicos: analizar la influencia de las redes sociales en la percepción de la salud mental; investigar los elementos narrativos y estéticos para representar responsablemente los trastornos emocionales; y, diseñar un guión interactivo que permita la producción audiovisual en formato de cortometraje, que refleje las consecuencias de la comparación social, fomenta la empatía del espectador y permite la evaluación de la recepción e impacto del cortometraje en cuanto a la reflexión sobre el bienestar psicológico.

El propósito del proyecto es buscar promover representaciones responsables y empáticas sobre la salud mental, especialmente en entornos educativos, donde aún prevalecen prejuicios y estigmas. Los jóvenes en su búsqueda por encajar socialmente, tienden a ocultar su vulnerabilidad, lo que afecta su estabilidad emocional y los conduce a un ciclo de comparación, silencio y frustración. De ahí la importancia de generar productos audiovisuales que, desde una perspectiva ética y social, visibilicen estas realidades y estimulen la reflexión colectiva.

El proyecto se enmarca en la metodología de investigación-creación, que combina la producción artística con el análisis teórico. Este enfoque permite que el proceso creativo funcione como una forma de conocimiento y análisis, en tanto que la creación del cortometraje no solo busca transmitir un mensaje, sino comprender las emociones y conductas relacionadas con la comparación social y la salud mental. Esta interacción entre

teoría y práctica, propicia una reflexión constante sobre el papel del diseño, la imagen, el sonido y la interactividad en la construcción de empatía hacia experiencias emocionales reales.

La presente producción multimedial, busca aportar a la construcción de un discurso audiovisual más consciente, sensible y humano, capaz de visibilizar la salud mental desde una perspectiva innovadora. Al integrar teoría, práctica y tecnología, el cortometraje interactivo se consolida como una herramienta educativa y artística para fomentar la reflexión, la empatía y la autenticidad en la era digital.

Aproximación teórica

Diseño multimedia y conciencia social

El diseño multimedia unifica la comunicación, arte y tecnología para transformar información en experiencias significativas. En la cultura del software, Manovich (2013), describe al diseñador como un mediador que traduce datos, contextos y sensibilidades en interfaces y relatos interactivos capaces de moldear la percepción. Esta mediación tiene una dimensión ética: no basta con persuadir o impactar visualmente, es necesario cuidar a las audiencias, sobre todo cuando se abordan problemáticas sensibles como la salud mental. Desde el diseño centrado en el usuario, Norman (2013), subraya que "El diseño centrado en el ser humano... significa partir de una buena comprensión de las personas y de las necesidades que el diseño pretende satisfacer." Es decir, comprender emociones, expectativas y limitaciones es una condición de posibilidad para una experiencia que resulte útil, comprensible y respetuosa.

Bajo esta perspectiva, el cortometraje interactivo que aquí se propone no es únicamente un producto estético, sino un dispositivo de cuidado: su lenguaje visual, su ritmo,

su sonido y sus mecánicas de decisión deben minimizar el sensacionalismo y favorecer un encuadre empático del malestar psicológico. En la misma línea, Scolari (2020), recuerda que las narrativas digitales y transmedia habilitan circuitos de participación y reinterpretación que pueden movilizar conciencia social si se diseñan con intencionalidad formativa. Así, el diseño opera como puente entre conocimiento experto y experiencia cotidiana, y prepara el terreno para preguntarse qué contenidos desde la salud mental, como son los emocionales y psicológicos, queremos mediar de manera responsable.

Salud mental y medios audiovisuales

La OMS (2022), define a la salud mental como un estado de bienestar que permite a las personas reconocer sus capacidades, afrontar tensiones, trabajar productivamente y contribuir a la comunidad. Este equilibrio se ve afectado por factores individuales, sociales y culturales; entre ellos, los entornos mediáticos donde circulan imaginarios de éxito, felicidad y apariencia. El audiovisual, por su potencia simbólica, resulta un vehículo privilegiado para representar procesos internos complejos y despertar empatía (Fernández-Reyes, 2022). Cuando estas representaciones se realizan con rigor (evitando caricaturizar el sufrimiento o romantizar), contribuyen a desestigmatizar la conversación pública e invitar al autocuidado.

Desde la psicología positiva, Seligman (2018) señala que “Antes pensaba que el tema de la psicología positiva era la felicidad... Ahora creo que el tema de la psicología positiva es el bienestar... y que el objetivo de la psicología positiva es aumentar el florecimiento personal.” (p.xx), subraya prácticas que fortalecen la resiliencia y la construcción de sentido. Trasladadas al audiovisual, estas perspectivas sugieren decisiones estéticas (colores, encuadres, ritmos) y narrativas (puntos de vista, arcos de personaje) que permitan reconocer la vulnerabilidad sin morbo, habilitar el pedir ayuda como acto de agencia y mostrar trayectorias de afrontamiento verosímiles. En especial, un formato participativo como la

interactividad puede convertir la contemplación en experiencia vivida, donde cada decisión dramatiza conflictos emocionales y sus consecuencias.

Ahora bien, hablar de salud mental hoy implica considerar el papel de las plataformas sociales en la configuración de la identidad y del malestar. El proyecto buscó profundizar la comparación social como mecanismo psicológico y mediático central en la era digital.

Comparación social en la era digital

La teoría de la comparación social (Festinger, 1954), sostiene que, las personas evalúan sus opiniones y habilidades contrastándolas con las de los demás. En contextos de alta visibilidad permanente (propios de redes como Instagram o TikTok), este proceso se intensifica: abundan referentes *exitosos* y filtros de presentación del yo que elevan el umbral de lo deseable. La evidencia empírica muestra que la exposición sostenida a contenidos idealizados se asocia con descenso en autoestima y aumento de síntomas ansiosos y depresivos, especialmente en jóvenes adultos (Valkenburg et al., 2022; Primack et al., 2017; Hunt et al., 2018). Al mismo tiempo, investigaciones recientes advierten que los efectos dependen de diferencias individuales (susceptibilidad) y del tipo de uso (activo vs. pasivo) (Orben & Przybylski, 2019; Twenge, 2019; Haidt, 2024).

Este marco ilumina el foco del proyecto: la brecha entre la imagen idealizada (perfil curado) y la experiencia emocional real (duda, comparación, miedo al rechazo). Desde el diseño, esta brecha puede representarse con recursos formales (paletas que mutan, encuadres cerrados, desenfoques, capas sonoras intrusivas) que traduzcan la presión social en sensación. Pero más allá de representar, interesa activar procesos de reconocimiento en el espectador, es decir, a partir de una narrativa audiovisual interactiva, hacer visible que la búsqueda de validación externa conlleva costos psicológicos y que existen rutas de apoyo y ayuda.

Narrativa audiovisual interactiva

La narrativa interactiva desplaza al espectador desde la recepción pasiva hacia la participación: decidir, explorar, asumir consecuencias. Murray (2017), describe esta forma como una síntesis de emoción, elección y resultado, capaz de producir aprendizaje vivencial. En términos de diseño de experiencias, Calleja (2011), distingue modos de inmersión cinestésica, afectiva, y narrativa que, combinados, elevan la implicación emocional. En clave crítica, Bogost (2007), habla de retórica procesual: los sistemas interactivos persuaden no solo con imágenes, sino con reglas que encarnan argumentos.

Ejemplos como Black Mirror: Bandersnatch (Netflix, 2018), muestran cómo las rutas múltiples reconfiguran la trama y permiten enfrentar dilemas de culpa, control y libre albedrío. En el ámbito del arte interactivo, Façade (Mateas & Stern, 2005), demuestra que la agencia del usuario puede activar respuestas afectivas profundas cuando el sistema simula conflictos verosímiles. A nivel de marco teórico, Ryan (2001), destaca que la virtualidad narrativa intensifica respuesta cognitiva y emocional al exigir al participante responsabilizarse de su curso de acción, mientras que Jenkins (2006), ubica estas prácticas en la cultura de la convergencia, donde los públicos co-producen significados.

Aplicado a este proyecto, la interactividad funciona como mecanismo de reflexión guiada, donde cada decisión del espectador frente a la presión social (seguir la aprobación externa, silenciarse, pedir ayuda), se traduce en estados del relato que devuelven consecuencias perceptibles como es lo visual y sonoro, facilitando la trasmisión del mensaje sin moralizar. El diseño de ramas breves pero significativas, con retroalimentación clara y contenidos de orientación (señales de búsqueda de ayuda profesional), permiten pasar de la representación a la acción informada. De este modo, la obra integra estética, ética y tecnología para habilitar una experiencia transformadora, coherente con el objetivo de

sensibilizar y promover conductas de autocuidado.

METODOLOGÍA

El presente proyecto de titulación, con el tema “Realización de un cortometraje interactivo sobre salud mental en la era digital 4.0”, encaja con la línea de investigación de diseño experimental, específicamente en la subcategoría de impacto social y cultural, ya que busca influir positivamente en la percepción y conciencia sobre la salud mental y la comparación social en jóvenes adultos. Esta propuesta integra los procesos de investigación, creación y aplicación audiovisual con el propósito de explorar cómo las narrativas interactivas pueden generar empatía, reflexión y cambios actitudinales frente a la salud mental en el contexto digital.

La presente investigación se guiará, a partir de la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera la realización y posterior visualización de un cortometraje interactivo sobre salud mental, diseñado para la era digital 4.0, influye en la concienciación y la actitud de los jóvenes adultos, hacia la búsqueda de ayuda profesional en cuanto a problemas psicológicos?

El proyecto se desarrollará mediante un enfoque mixto, sustentado en la metodología de investigación-creación, que combina la exploración teórica con la producción artística. Esta metodología resulta conveniente porque permite comprender una problemática desde sus dimensiones emocional, narrativa y social, al mismo tiempo que se posibilita evaluar el efecto de la obra final en su audiencia. Se trata de una investigación de tipo exploratorio, ya que se aborda un campo poco estudiado dentro del diseño multimedia que es la influencia de la narrativa interactiva en la concienciación sobre la salud mental.

El desarrollo del proyecto se basa en cuatro etapas principales; la primera etapa, corresponde a la investigación, la cual llevará a cabo una revisión bibliográfica de estudios

teóricos sobre la salud mental, comparación social, narrativa interactiva y lenguaje audiovisual. Además, se realizarán entrevistas a profundidad a profesionales de la salud mental y del campo audiovisual, con el fin de entender las implicaciones éticas y psicológicas de cómo representar estados emocionales en la pantalla. Adicionalmente, se aplicarán encuestas a jóvenes entre 15 y 17 años, quienes conforman el público objetivo del cortometraje. Esta técnica va a permitir identificar percepciones, emociones y experiencias personales relacionadas con la comparación social en entornos digitales, lo que servirá como base conceptual para la construcción del guión y de los personajes. Como elemento complementario, se aplicará la metodología de design thinking, centrada en el usuario-espectador, la cual promoverá un proceso iterativo de empatía, ideación, prototipado y prueba. Este enfoque permitirá construir un producto audiovisual más cercano a las emociones, expectativas y comportamientos del público objetivo, garantizando así que el cortometraje no solo comunique un mensaje, sino que provoque una experiencia significativa y transformadora.

En la segunda etapa, se tratará de conceptualización y diseño, es decir, aquí se va a desarrollar el guión interactivo no lineal del cortometraje, estructurado a partir de un mapa de decisiones que representará las distintas rutas y finales posibles. En esta fase se va a definir la estética visual y sonora, tomando referencia de la psicología del color y la composición cinematográfica, con el propósito de que se logre expresar las emociones internas en imágenes y atmósferas coherentes con el tema. Se crearán escenarios y estilos visuales que reflejan el conflicto psicológico de la protagonista y las consecuencias de sus elecciones. También, se generarán prototipos narrativos que permitan probar la fluidez de la interactividad y realizar los ajustes necesarios antes del rodaje.

La tercera etapa, corresponderá a la producción audiovisual, en donde se llevará a

cabo la grabación de las escenas, la dirección de arte, la interpretación de los actores y la aplicación de técnicas cinematográficas que fortalezcan el lenguaje emocional del cortometraje. Posterior, se empezará con la fase de postproducción, que incluirá la edición de video, corrección de color, mezcla de sonido, composición visual y la integración de la interactividad. Esta fase permitirá consolidar el producto final en una versión navegable, en la cual el espectador pueda tomar decisiones que modifiquen el desarrollo de la historia y el destino de la protagonista.

Para finalizar, la cuarta etapa comprende la evaluación del impacto, la cual se realizará mediante la aplicación de encuestas y entrevistas posteriores a la visualización del cortometraje. Estas herramientas permitirán analizar las reacciones emocionales, el nivel de empatía, la identificación con el personaje y la disposición de los participantes a reflexionar o buscar ayuda profesional. Los datos obtenidos de manera cuantitativa y cualitativa se organizarán y analizarán para valorar si el producto audiovisual cumple con su propósito de sensibilizar y fomentar la conciencia sobre la salud mental. Este análisis servirá también para realizar posibles ajustes y mejorar la experiencia interactiva desde la perspectiva del espectador, los mismos que serán expuestos en el punto de los Resultados.

Análisis e interpretación de los datos

Encuestas

Esta técnica se plantea para la recolección de datos previa a la creación del guion. Se realizó una encuesta con preguntas cerradas y abiertas. Para su ejecución se tomó una muestra de 74 encuestados, en su totalidad estudiantes del colegio “Hermanos de la Salle” de entre 15-17 años. (ANEXO A)

La muestra entra de acuerdo al número correspondiente de tipo de investigación del proyecto ya antes mencionado, la investigación exploratoria que estipula la cantidad de encuestados que se debe obtener. En este caso según Berganza y Ruíz (2005) debe ser entre 30 a 50 personas.

Luego de seis preguntas para recolectar información general de los encuestados, se continúa con cinco secciones donde se analizará la perspectiva de los chicos ante su imagen y perspectiva de redes sociales y ellos.

Según los resultados de la segunda sección de preguntas realizadas para determinar en cómo el uso de redes sociales genera procesos de comparación social constante desde jóvenes, donde al someterse a estas llegan a eliminar o no publicar de ellos por el miedo al qué dirán. (ANEXO B)

Se identificó una relación directa entre la comparación y aparición de respuestas emocionales negativas como ansiedad, inseguridad, frustración y autocrítica. Estas emociones se intensifican cuando el reconocimiento digital, cómo likes o comentarios, no cumplen las expectativas del usuario, lo que refuerza estados de rumiación y vigilancia constante de la autoimagen en redes sociales.

Para la tercera sección de preguntas nos enfocamos en la autoexigencia y validación que tienen cada uno, aquí los encuestados presentan cierta dificultad para reconocer sus propios logros sin mediación externa. Aún cuando reciben comentarios positivos, felicitaciones o reconocimientos a sus objetivos, algunos encuestados manifiestan presión por querer lograr cosas y sentir esa validación para no decepcionar a otros. (ANEXO C)

En la cuarta sección de preguntas se quiere estudiar cómo también las relaciones personales pueden afectar o ayudar en tu estado de ánimo, aunque los encuestados reconocen

la importancia del apoyo emocional y profesional, vemos cierta resistencia a pedir ayuda, especialmente cuando las dificultades están relacionadas al bienestar personal, autoestima o presión personal. (ANEXO D)

Se ve cierto miedo al juicio o minimización del propio malestar, se identificó que no suelen sentirse seguros con demostrar vulnerabilidad ante otros de su entorno cercano. (ANEXO E) Estos resultados de esta sección sustentan la inclusión para un mensaje final de contención y apertura en los finales donde en uno se da una apertura a que buscar ayuda es un acto necesario para no caer en el estigma de que no mereces algo por lo cual te esfuerzaste. Mientras que en el otro final podremos apreciar que está bien tener una red de apoyo a quien le puedas contar como te sientes realmente.

Para la última sección los encuestados manifiestan que consideran fundamental que los proyectos audiovisuales que abordan temas de salud mental y presión social generen identificación emocional y validación de experiencias cotidianas, el verse reflejados en situaciones similares a las propias facilita la comprensión del mensaje y reduce esa sensación de aislamiento personal.

Así mismo se evidencia que no buscan que se idealice el bienestar sino que muestran procesos internos reales y no lineales ya que destacan la importancia de representar la duda, el conflicto interno y la contradicción emocional como elementos legítimos de la experiencia humana en lugar de presentar soluciones inmediatas o con un final cerrado. Los encuestados prefieren finales abiertos donde permitan cuestionar esa autoexigencia, comparación constante y la dependencia de la validación externa.

A partir de los resultados generales obtenidos, se evidencia que una gran parte de los encuestados experimenta presión emocional asociada a la constante exposición de contenidos idealizados, así como dificultades para reconocer sus propios logros sin la necesidad de

aprobación externa. Esto ayudará narrativamente a la construcción del conflicto interno de la protagonista.

Entrevista a profundidad 1

Es una técnica que se pasa en el diálogo a partir de preguntas exploratorias que permitirán comprender la experiencia y la percepción de la persona respecto al proyecto de investigación que se está planteando y su papel dentro del mismo (Gerea, 2021). Por ello, se crearon algunas preguntas con el fin de entender la importancia de un proyecto audiovisual sin estigmas y con enfoque hacia las redes sociales y el daño a la autoimagen que pueden causar.

La entrevistada fue Mishell Vaca, Psicóloga clínica de la Universidad San Francisco de Quito y graduada de Cine en INCINE con especialización en fotografía y sonido. La entrevista duró 1h30 minutos. A continuación se resaltan respuestas importantes que ayudarán al desarrollo del proyecto audiovisual con respecto a preguntas específicas. (ANEXO F)

La entrevistada concibe el cine como una extensión natural del análisis psicológico, donde destaca que todo relato audiovisual se construye a partir de la comprensión profunda del personaje, es decir; sus motivaciones, miedos, conflictos internos y los procesos de transformación. Menciona que el guion del proyecto se debe fundamentar en procesos emocionales coherentes donde las acciones del personaje respondan a estados internos identificables.

Enfatiza la importancia de mostrar antes que sugerir, evitando exageraciones visuales o narrativas. Desde su experiencia audiovisual, destaca el uso consciente de cámara, luz y composición para transmitir estados emocionales de forma sutil priorizando la identificación

del espectador sobre el impacto sensacionalista. Además el ámbito sonoro, resalta el valor del silencio, las capas sonoras mínimas y repetición de sonidos cotidianos como estrategias para construir un ambiente emocional sin sobreestimar al espectador.

Desde su lado de psicóloga clínica menciona que las redes sociales afectan dependiendo del estado emocional del individuo y del tipo de contenido que consume. Menciona la metáfora de la “serotonina barata y efímera” lo que permite interpretar el uso de redes sociales como una fuente momentánea de validación que no sostiene el bienestar emocional a largo plazo. Desde su punto audiovisual, propone decisiones estéticas que permitan contrastar la vida real con la identidad performativa en redes, como fragmentación del encuadre, la repetición de imágenes “perfectas” o el uso de ritmos acelerados.

En relación con la parte de interactividad, enfatiza que permitir al espectador tomar decisiones en temas de salud mental implica una responsabilidad ética ampliada. Las elecciones no deben plantearse como castigos o recompensas morales, sino como espacios de reflexión que visibilicen las consecuencias emocionales sin simplificarlas.

Finalmente destaca la necesidad de evitar representaciones irresponsables de patologías psicológicas mencionando ejemplos audiovisuales como *Fragmentado* que han contribuido a la estigmatización social. Desde su visión, un proyecto ético debe humanizar la experiencia emocional, contextualizar el malestar y ofrecer narrativas que fomenten comprensión y diálogo, no miedo o morbo.

Esta entrevista fue clave para comprender cómo se integrará la psicología con el lenguaje audiovisual de manera ética y sensible. Adicional sus aportes refuerzan las decisiones narrativas, estéticas e interactivas del proyecto, consolidando el guion como una propuesta que equilibra rigor psicológico, coherencia, estética y responsabilidad social.

Entrevista a profundidad 2

El entrevistado fue Diego Recalde, Psicólogo Clínico del Hospital del IESS Quito Sur. La entrevista tuvo una duración de 1h20 minutos. Esta entrevista permitió ampliar y contextualizar los resultados obtenidos en las encuestas ya que aporta una mirada clínica y profesional sobre los fenómenos de comparación social, autoexigencia, validación emocional y salud mental en jóvenes y adultos. A continuación se resaltan los comentarios más relevantes que nos brindó lo cual explican algunas conductas y emociones identificadas en la fase cualitativa de la investigación de las preguntas elegidas. (ANEXO G)

El entrevistado identifica que la constante presión por cumplir expectativas sociales, académicas y digitales genera una fragmentación de identidad, en la que los jóvenes experimentan una distancia entre quienes son y quienes sienten que deberían aparentar ser. Esa idea genera altos niveles de estrés y ansiedad lo cual lo podemos apreciar en las encuestas realizadas, incluso menciona que esto puede también verse en personas que se perciben como “funcionales y exitosas”.

Además, el entrevistado menciona el concepto de “Anhedonia funcional”, que es la capacidad de cumplir obligaciones sin experimentar una satisfacción. Esto evidencia el como el malestar psicológico no siempre se manifiesta de forma visible, sino que puede coexistir con el desempeño académico, laboral o personal, reforzando la normalización del sufrimiento emocional en contextos de alto rendimiento.

Con respecto a las redes sociales, señala que estas plataformas suelen funcionar como escaparates de logros y momentos idealizados, donde se ocultan los procesos, errores y fracasos. Añade que los adolescentes al encontrarse en una etapa de construcción identitaria suelen presentar una mayor vulnerabilidad, lo que va a reforzar el enfoque juvenil en el proyecto.

También nos redefine el perfeccionismo como una forma de miedo al fracaso disfrazado de virtud, lo cual ayuda a comprender por qué muchos jóvenes con alto rendimiento no logran apropiarse emocionalmente de sus logros. “El síndrome del impostor” según Recalde, se alimenta de la atribución externa del éxito y de la ausencia de referentes realistas en etapas tempranas del desarrollo.

En la parte de relaciones y validación emocional e identidad, destaca que la falta de presencia emocional en las relaciones contemporáneas constituye una forma de violencia sutil que impacta directamente la autoestima. Menciona que la identidad cada vez más se construye desde el reflejo externo que desde la autopercepción interna. El miedo a quedarse atrás o el “FOMO” se interpreta como una respuesta de pertenencia por la hiperconectividad, lo que refleja una dependencia a la validación digital.

Finalmente señala que el proceso de recuperación es descrito como no lineal, es decir que está caracterizado por pequeños avances en la relación con uno mismo. En el lado de lo mediático, enfatiza la importancia de humanizar la vulnerabilidad evitando romanticismos del sufrimiento o la simplificación de los procesos psicológicos.

Esta entrevista nos ayuda a validar y ampliar los resultados de las encuestas donde se comprende los fenómenos estudiados desde una perspectiva clínica. Los aportes del entrevistado fundamentan teóricamente las decisiones narrativas para el guión.

RESULTADOS

Para el desarrollo del proyecto audiovisual, primero se creó un identificador denominado, “Algoritmo silencioso”, que busca reflejar una narrativa sobre la comparación social y la salud mental en la era digital 4.0. Su objetivo principal es transmitir conceptos de vulnerabilidad, distorsión y profundidad emocional. Esta identidad busca asegurar una comunicación coherente y que visualice el conflicto entre la realidad humana y la presión digital. El nombre evoca la fuerza invisible que rige la experiencia digital (algoritmo) y cómo este opera de manera silenciosa pero impacta al psique del usuario (silencioso), generando efectos internos que no suelen verbalizar como la ansiedad o insuficiencia. Para la tipografía, se jugó una dualidad entre lo tecnológico y lo humano (glitch), este efecto de “ruido” mental que genera la ansiedad y “distorsión” de la realidad que provocan las redes sociales. En su paleta cromática, se utilizó en el logo un celeste que es color tranquilizante y terapéutico, rosa que representa vulnerabilidad junto a emociones humanas y negro como color complementario para el glitch, también un color naranja que es un color expresivo y dramático, que busca despertar un impulso, intensidad y conflicto emocional.



Figura 1. Manual de marca

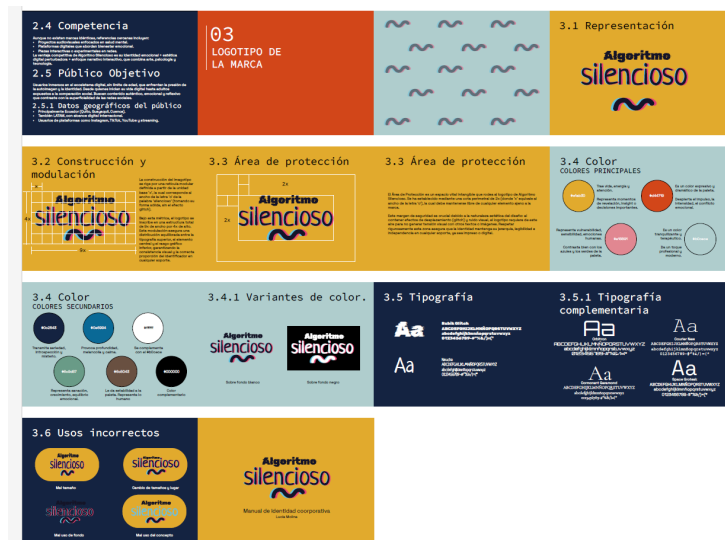


Figura 2. Manual de marca

Etapas de la realización y producción del proyecto

Preproducción

Al finalizar la etapa de la identidad visual del proyecto, conjunto de encuestas y entrevistas, comenzamos con la creación de un guion literario (ANEXO H) con ayuda de un árbol de toma de decisiones (ANEXO I), para guiar la idea, sin perder tramos de historia o que exista algún conflicto en la unión de estas decisiones.

Adicionalmente, se realizó una prueba de interactividad con el guion literario creando así un guion interactivo en la herramienta digital Canva, para comprobar que no existiera conflictos en la estructura de la historia y probar la viabilidad del proyecto (ANEXO J), terminada estas pruebas, se realizó el desglose del guion y se desarrolló el storyboard (ANEXO K), el cual ayudó a definir los planos para organizar el plan de rodaje.

Con el desglose del guion, se desarrolló la parte de cómo definir el equipo técnico y tecnológico y, el crew (director de fotografía, gaffers, grips, sonidista, director de arte, actriz y locación) para el rodaje del proyecto, y a realizar el plan de rodaje (ANEXO L). Con el

equipo humano seleccionado, empezamos a definir, junto al director de fotografía, los planos a grabar apoyándonos en el storyboard realizado previamente; coordinamos fechas para la locación y definimos los días de rodaje y, el orden de los planos. Ya definido el plan de rodaje, se estipula un presupuesto aproximado de \$250,00 para la alimentación y movilización de los miembros del crew y equipos (ANEXO M).

Producción

En esta etapa con el apoyo del plan de rodaje, nos acercamos a la locación y realizamos el montaje del set; llegaron los miembros del crew para ubicar los equipos y dejarlos listos a la hora de empezar el rodaje como estaba establecido en el plan. Terminado el rodaje se realizó un volcado de material y copias de respaldo.

Postproducción

Se empezó con la selección de planos y dividiendo por secuencias para un mejor recorte y unión de la interactividad, es decir con el montaje de las diferentes tomas seleccionadas (ANEXO N). Finalizada esta sección de montaje, realizamos la colorización del proyecto para darle la estética visual que se planteó en el storyboard. Se arregló e implementó sonidos siguiendo los tips sonoros que nos sugirió Mishell, una de las entrevistadas, ya que al no existir diálogos, se debía construir un ambiente sonoro adecuado para que la audiencia adquiriera una atmósfera acogedora.

Terminado el producto audiovisual, se utilizó la plataforma de stornaway.io para la implementación de la interactividad del proyecto, la cual mediante un árbol estructural (ANEXO O), dividió las secuencias y se agregaron los botones para que funcione la interactividad deseada.

Para finalizar con el proyecto, se utilizó una página web (ANEXO P) en donde se

visualiza el proyecto audiovisual interactivo, los miembros del crew, información adicional del proyecto y un botón de ayuda que redirige a cuatro profesionales de la salud mental para quienes sientan que necesitan ayuda.

CONCLUSIONES

- En base a todo lo trabajado, se puede concluir que, la aproximación teórica desarrollada permitió fundamentar de manera sólida la relación que existe entre el diseño multimedia, la narrativa audiovisual y la salud mental, logrando evidenciar que el diseño no es solo un medio estético audiovisual, sino una herramienta ética y social. Adicionalmente se comprendió que el diseño centrado en el usuario y la narrativa interactiva son esenciales para construir experiencias sensibles, empáticas y responsables.
- El desarrollo del cortometraje interactivo “Algoritmo Silencioso”, demostró que el audiovisual, combinado con la interactividad, es una herramienta eficaz para lograr visibilizar problemáticas contemporáneas como lo es la comparación social, autoexigencia y la búsqueda de validación externa.
- El producto final logró traducir procesos psicológicos internos en recursos visuales, sonoros y narrativos, permitiendo que el espectador experimente de forma cercana el conflicto emocional de la protagonista, de esta manera se cumple con el objetivo de diseñar un guion interactivo que refleje las consecuencias de la comparación social y fomente empatía del espectador.
- Este proyecto confirma que el diseño multimedia cuando se mezcla con el lenguaje audiovisual y la investigación psicológica, puede convertirse en un agente de cambio social. La integración teórica, práctica creativa e interactividad permitió construir un producto innovador que dialoga una problemática real de los jóvenes aportando al campo académico y profesional una propuesta que combina estética visual, ética y tecnología. El producto no solo cumple con los objetivos planeados sino que también, abre la posibilidad a futuras investigaciones y producciones audiovisuales que aborden la salud mental desde enfoques sensibles, humanos y participativos.

Referencias bibliográficas

Fundación Santa María la Real. (2024). II Congreso de Salud Mental y Empleabilidad Juvenil. Fundación SMR. <https://www.fundacion-santamaria.org/ii-congreso-salud-mental>

Pérez-Sánchez, M., & Rodríguez-González, C. (2020). Retos actuales de la salud mental desde la salud pública y la administración sanitaria. *Gaceta Sanitaria*, 34(Supl.1), 1–86. <https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2020.02.001>

Miranda-Galbe, J. (2020). Estrategias de expansión narrativa en proyectos transmedia de ficción: el caso de El Ministerio del Tiempo. *IROCAMM: International Review Of Communication And Marketing Mix*, 2(3), 22–35.

Ramírez, M. A. (2021). Hacia una narrativa transmedia en el cine interactivo: análisis de Black Mirror: Bandersnatch. *Revista Latina de Comunicación Social*, 79, 259–277. <https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/4646>

Sedeño-Valdellós, A., & León, B. (2021). Psicología del color y construcción del significado audiovisual. *Fonseca, Journal of Communication*, 22, 155–172.

Fernández-Reyes, R. (2022). La dirección de arte como elemento narrativo en el cine contemporáneo. *Icono 14*, 20(2), 88–112.

Jenkins, H. (2022). *Cultura transmedia: la creación de contenido y experiencias inmersivas en la era digital* (2ª ed.). Barcelona: Editorial UOC.

Mateos-Pérez, J. (2023). Interactividad y toma de decisiones en el relato audiovisual: análisis del impacto emocional en el espectador. *Communication Papers*, 12(26), 45–62.

Levinson, S. (2019–2022). *Euphoria* [Serie]. HBO.

Bandura, A. (1997). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.

Barlow, S. (2019). *Telling Lies* [Videojuego]. Annapurna Interactive.

Brooker, C. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Película interactiva]. Netflix.

De la Torre, C. (2021). *Narrativas digitales y subjetividad en redes sociales*.

Comunicación y Sociedad.

Del Río, A. (2020). El montaje audiovisual como experiencia emocional. *Revista Litoral*.

Martínez-Líbano, J., González Campusano, N., & Pereira Castillo, J. I. (2022). Las redes sociales y su influencia en la salud mental de los estudiantes universitarios: Una revisión sistemática.

Abjaude, S., Pereira, L., Zanetti, M., & Pereira, L. (2020). ¿Cómo influyen las redes sociales en la salud mental. *SMAD*, 16(1), 3.

Payares Medina, M. M., & Chamorro Posso, M. J. (2024). Impacto negativo del uso excesivo de redes sociales en la salud mental de jóvenes y adolescentes.

Carrasco, Á. (2013). Símbolos en transformación: héroes interactivos para la salud mental.

Bernstein, G. (2019). Jugar al cine: Black Mirror y la interactividad como cruce interdisciplinario. *Imagofagia*, (20), 495-508.

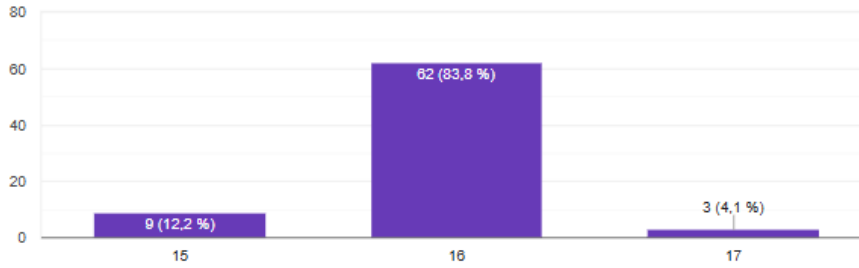
Galárraga, A. S. M., & Almeida, J. A. V. NARRATIVA INTERACTIVA: APRECIACIONES DE LA PRIMERA PELÍCULA INTERACTIVA DE NETFLIX “BANDERSNATCH”. TÍTULO ORIGINAL LIBRO DE INVESTIGACIÓN

ANEXOS

Edad

[Copiar gráfico](#)

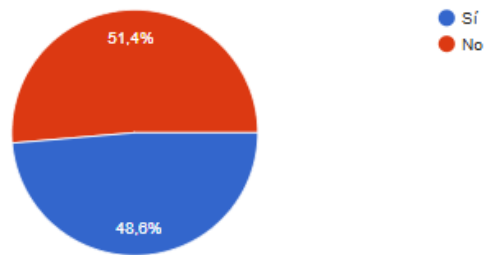
74 respuestas



ANEXO A. Edad de los encuestados.

¿Alguna vez has eliminado una publicación por miedo a las reacciones o por comparación?

74 respuestas

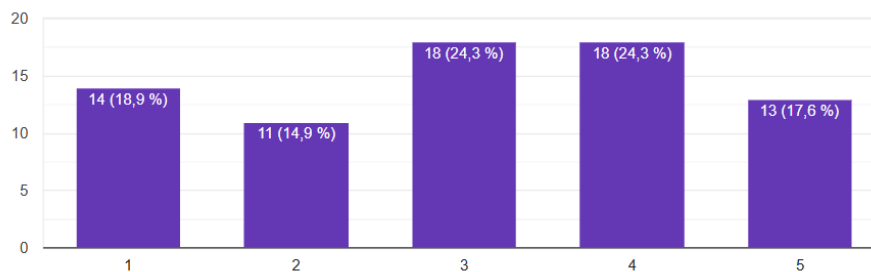


ANEXO B. Reacción a la comparación.

Siento que debo rendir constantemente para no decepcionar.

[Copiar gráfico](#)

74 respuestas

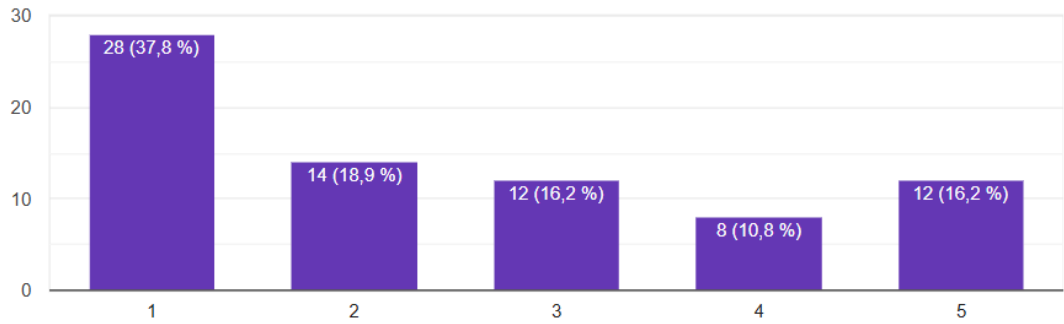


ANEXO C. Miedo a la decepción.

He pensado en asistir a terapia psicológica.

[Copiar gráfico](#)

74 respuestas

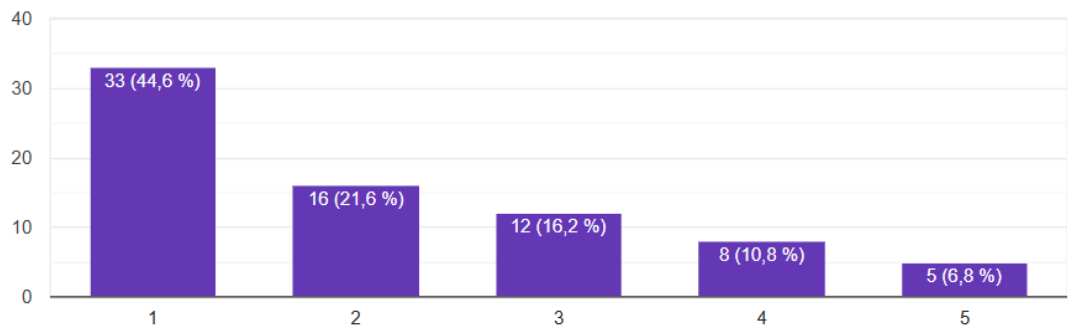


ANEXO D. Miedo a pedir ayuda.

Me siento cómodo/a mostrando vulnerabilidad.

[Copiar gráfico](#)

74 respuestas



ANEXO E. Vulnerabilidad ante otros.

PREGUNTAS FINALES

1. ¿Cómo descubriste la relación entre tu formación en psicología clínica y tu mirada como audiovisual?
2. ¿Qué recursos visuales (cámara, luces, composición) consideras útiles para transmitir/enseñar estados emocionales sin exagerarlos?
3. En sonido, ¿qué elementos te parecen más efectivos para construir una atmósfera emocional sin sobreestimar al espectador?
4. ¿Qué representaciones visuales o narrativas sobre salud mental te parecen dañinas o irresponsables, y por qué?
5. Desde la psicología clínica, ¿cómo interpretas el impacto de las redes sociales en la construcción de identidad de los jóvenes?
6. ¿Qué decisiones visuales... ayudan a mostrar una "vida idealizada"? y ¿Cómo representarías la diferencia entre la vida real y la versión online?
7. ¿Qué responsabilidad crees que tiene un/a realizador/a cuando invita al espectador a tomar decisiones en temas de salud mental?
8. ¿Cómo evitar que las elecciones del espectador se sientan punitivas o moralizantes?
9. ¿Qué aspectos éticos son imprescindibles...? y ¿Cómo se puede evitar caer en dramatización excesiva?
10. ¿Qué consejos le darías a alguien que está construyendo una historia sobre comparación social?

ANEXO F. Preguntas entrevista a profundidad profesional audiovisual.

PREGUNTAS FINALES

1. ¿Cuáles son los principales desafíos emocionales que enfrentan los jóvenes hoy?
2. ¿Qué comportamientos o actitudes suelen indicar que una persona está atravesando un malestar psicológico aunque parezca estable o exitosa?
3. ¿De qué manera la exposición continua a contenidos en redes sociales puede distorsionar la percepción de uno mismo?
4. ¿Existen diferencias entre hombres y mujeres, o entre distintos grupos etarios, en la forma en que viven esa comparación?
5. ¿Cómo se manifiesta la autoexigencia en personas jóvenes con alto desempeño académico o artístico?
6. ¿Qué factores suelen alimentar el síndrome del impostor en estos casos?
7. ¿Qué consecuencias emocionales tiene vivir bajo la creencia de que "nunca es suficiente"?
8. ¿Cómo afectan las dinámicas de pareja —como la falta de tiempo de calidad o la infidelidad emocional— a la autoestima y salud mental?
9. ¿Por qué la necesidad de reconocimiento externo puede volverse tan fuerte en algunos jóvenes?
10. ¿Cómo influye el miedo a "quedar atrás" en el comportamiento y las decisiones personales?
11. ¿Cómo se ve el progreso en terapia cuando el problema principal es la comparación o el perfeccionismo?
12. ¿Qué errores comunes cometen los medios al representar trastornos o procesos psicológicos?
13. ¿Qué mensajes cree que deberían transmitirse al público joven sobre el autocuidado y la búsqueda de ayuda? y ¿Qué elementos no deberían faltar?

ANEXO G. Preguntas entrevista a profundidad profesional de la salud mental.

INT. HABITACIÓN DE LUNA - MAÑANA

Luz fría entrando por la ventana.

La habitación tiene colores, cuadernos, ropa y un ambiente de "creadora joven".

Luna está dibujando en el iPad o en papel.

En cuanto su celular vibra, su mano se detiene.

La línea que dibujaba se corta de golpe.

Luna gira lentamente la cabeza, observa el celular.

Estira el brazo, aún algo perezosa, y lo toma.

PRIMER PLANO - su dedo desliza la pantalla.

Su postura cambia conforme ve historias:

- Una chica con medalla
- Un chico con beca
- Viajes
- Sonrisas perfectas
- Filtros impecables

Su expresión se va apagando, pero intenta mantener una sonrisa educada... que dura segundos.

En pantalla aparece la historia de su AMIGA.

Foto: en un escenario, sosteniendo un trofeo.

Texto: "Ganamos. Gracias por creer (emoticono corazón, estrella o trofeo)"

Luna se congela. Parpadea.

Los hombros se le bajan apenas.

Aparece una notificación brillante:

"Tu perfil perdió alcance esta semana. ¿Quieres publicar hoy?"

Luna abre la galería.

Se encuentra con su foto editada.

La observa, tensa.

Pasa a la foto original. Vuelve a la editada.

Sus labios se aprietan.

Respira hondo a través de la nariz.

La decisión se siente pesada.

OPCIÓN A: PUBLICAR LA FOTO

OPCIÓN B: NO PUBLICAR

OPCIÓN A: PUBLICAR LA FOTO

INT. HABITACIÓN - CONTINUO

Luna publica.

Deja el celular en la mano, pero su cuerpo se queda rígido, como esperando impacto.
Los likes suben lento. Ella intenta sonreír, pero sus dedos tamborilean inquietos.
Un comentario aparece: "El filtro es demasiado jajaja."
Luna se queda inmóvil.
Su espalda se curva apenas hacia adelante.
Aprieta el celular con fuerza.
Acerca la pantalla al rostro.
Amplía la foto.
Amplía el comentario.
Mueve la mandíbula como conteniendo energía.
Su respiración se acelera.
Mete el cabello detrás de la oreja compulsivamente.
Se siente la presión interna.

A2.1: Elimina foto

A2.2: Revisa compulsivamente

A2.1: Elimina foto

INT. HABITACIÓN - CONTINUO

Luna navega por los comentarios.
Su dedo tiembla ligeramente.
Cuando llega al comentario hiriente, frunce el ceño.
El músculo de la mejilla late.
Toca los tres puntitos.
No piensa dos veces: ELIMINAR.
La pantalla queda vacía.
Ella se queda mirando el celular como si fuera un objeto peligroso.
Lo deja boca abajo.
Se levanta abruptamente, liberando un suspiro que parece contener horas acumuladas.

INT. COCINA - CONTINUO

Llena una taza.
Se apoya un instante en la mesada, ojos cerrados.
Sus manos, ahora más firmes, abrazan la taza caliente.

INT. HABITACIÓN - ESPEJO - CONTINUO

En el espejo, Luna se mira desde distintas distancias.
Se toca el rostro, el cuello. Baja la mirada.
Su respiración se hace más lenta.

Un zumbido del celular se escucha en la cama.
Ella lo mira... y decide no tocarlo.

(Lleva a la decisión C)

A2.2: Revisa compulsivamente

INT. HABITACIÓN - CONTINUO

Luna hace scroll frenético.
Cada movimiento más rápido que el anterior.
Acerca mucho la pantalla al rostro, luego la separa, luego vuelve a acercarla.
Se sienta al borde de la cama, con la postura encorvada.
Su pierna empieza a temblar.
Se detiene en un comentario ambiguo.
Entreabre la boca, confundida.
Su expresión cambia varias veces en segundos.
Finalmente, apaga la pantalla de golpe.
LANZA el celular sobre la cama, como si le quemara.
Se inclina hacia adelante, manos en el rostro, respiración corta.

INT. COCINA - CONTINUO

Se lava las manos compulsivamente.
El agua corre más tiempo del necesario.
Prepara una bebida. Su pulso es torpe.
Se obliga a inhalar profundamente.

INT. HABITACIÓN - ESPEJO - CONTINUO

Luna entra con la taza.
Se mira. Parpadea rápido.
Se toca el pecho, intentando estabilizarse.
El celular vibra.
Ella gira el rostro y lo ve con cansancio, pero no se acerca.

(Lleva a la decisión C)

OPCIÓN B: NO PUBLICAR

INT. HABITACIÓN - CONTINUO

Luna cierra la app y deja el celular boca abajo.
Se acomoda en la esquina de la cama con un cuaderno.
Empieza a dibujar.
El lápiz deja trazos tensos.
Rayones.

Ella los mira con frustración.
Aprieta el lápiz como si quisiera romperlo.
Suspira.

Sus manos están inquietas:

- Se tocan entre sí,
- Se acomodan el cabello,
- Juegan con la manga.

Se siente atrapada en su cuerpo.

B2.1: Regresa a redes

B2.2: Rumiar

B2.1: Regresa a redes

INT. HABITACIÓN – CONTINUO

Luna toma el celular sin pensarlo.

Se apresura a desbloquearlo.

Empieza el scroll: Cada imagen la golpea un poco más.

Su expresión cambia: primero neutral, luego tensa, luego casi dolorosa.

Se inclina hacia adelante. Su cuello se contrae. La mandíbula se endurece.

En un momento de saturación, suelta el celular en la cama como si la pantalla la empujara.

Se abraza las piernas un momento.

El celular vibra repentinamente.

Ella sobresalta y lo toma de inmediato.

(Lleva a la decisión C)

B2.2: Rumiar

INT. HABITACIÓN – CONTINUO

Luna deja el cuaderno.

Se acurruca de lado, mirando un punto fijo.

Empieza a mover el dedo índice sobre la sábana, repitiendo un patrón nervioso.

Cada pocos segundos cambia de postura, incómoda. Se frota los brazos, los muslos, como inestable.

Su respiración se vuelve baja y cortada. Traga saliva varias veces.

El silencio es denso.

Su cuerpo empieza a cerrarse físicamente: rodillas al pecho, brazos rodeándolas.

El celular vibra en la cama.

Ella abre los ojos apenas.
No corre a tomarlo; solo extiende la mano lentamente.

(Lleva a la decisión C)

DECISIÓN C

El celular vibra, suave pero insistente.
Luna lo mira con duda.
Finalmente lo levanta.
Ve notificaciones de sus amistades felicitandola y abajo un correo.

PANTALLA:

"¡Felicidades! Tu proyecto ilustración ha sido FINALISTA."

Luna parpadea.

No está segura de cómo reaccionar. Luna parpadea, confundida.
Mueve la cabeza apenas hacia atrás, como si algo la hubiera empujado.

Sus dedos aprietan el celular.

Respira hondo.

OPCIÓN C1: "Tal vez sí lo merezco"

OPCIÓN C2: "Fue suerte / error"

FINAL A

INT. HABITACIÓN - ATARDECER

La luz cálida entra por la ventana.
Luna se sienta en su cama, sosteniendo el celular.
Sus ojos brillan un poco.

LUNA

Tal vez...

tal vez sí hice algo bien.

Abre el chat con su amiga.

Graba un mensaje de voz.

LUNA

Estoy entre las finalistas..
y quiero intentar creer que lo merezco.

Sonríe, tímida, pero sincera.

Cierra el celular.

Inhala profundamente.

LUNA (V.O.)

Lo que no se ve..
también cuenta.

FUNDIDO A NARANJA CÁLIDO.

FINAL B

La luz es fría, azulada.
Luna mira la notificación sin expresión.
Activa la cámara frontal.
Se mira con un filtro.
Su postura se endereza falsamente, como imitando una versión "ideal".
Luego baja el celular.
Se mira en el espejo real: hombros hundidos, ojos cansados.
Su expresión se rompe en silencio. Se deja caer lentamente al piso. Se abraza las piernas.
El celular queda prendido, iluminando apenas el suelo.

LUNA (V.O.)

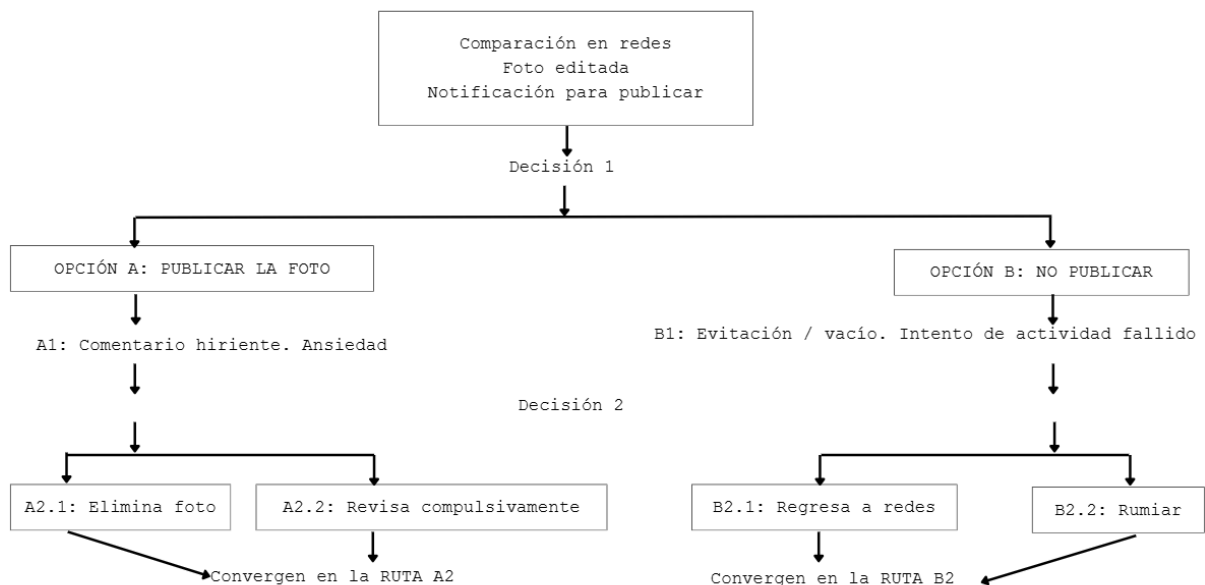
Nunca es suficiente..

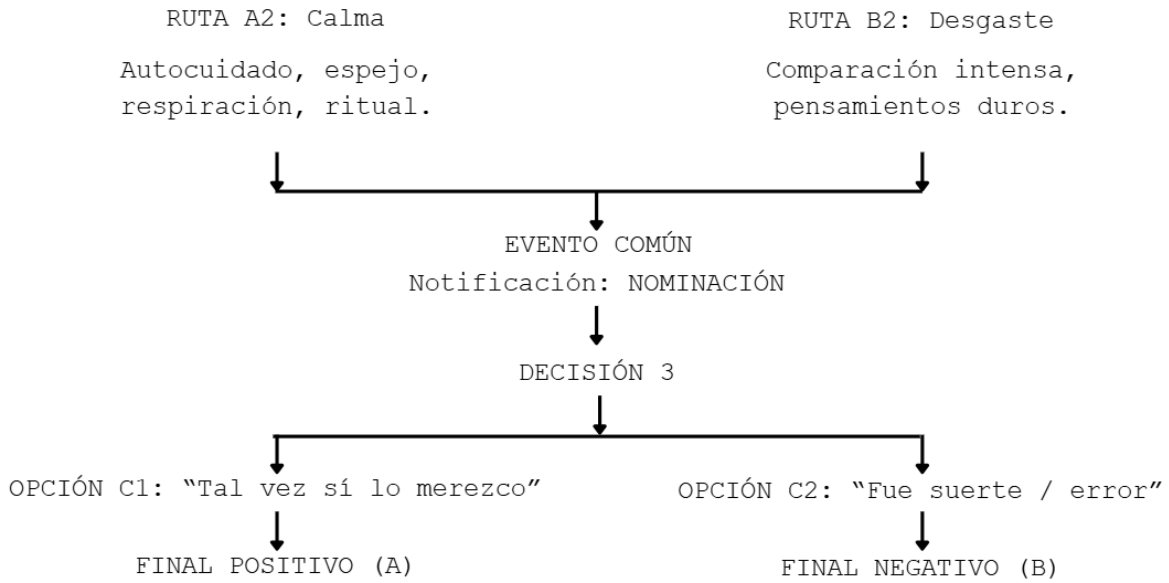
TEXTO SUTIL EN PANTALLA:

"Si te sientes así, hablar con alguien puede ayudar."

FUNDIDO A NEGRO.

ANEXO H. Guion literario del proyecto.





ANEXO I. Árbol de toma de decisiones.

OPCIÓN A: PUBLICAR LA FOTO

Luna publica.
Deja el celular en la mano, pero su cuerpo se queda rígido, como esperando impacto.
Los likes suben lento. Ella intenta sonreír, pero sus dedos tamborilean inquietos.
Un comentario aparece: "El filtro es demasiado jajaja."
Luna se queda inmóvil.
Su espalda se curva apenas hacia adelante.
Aprieta el celular con fuerza.
Acerca la pantalla al rostro.
Amplía la foto.
Amplía el comentario.
Mueve la mandíbula como conteniendo energía.
Su respiración se acelera.
Mete el cabello detrás de la oreja compulsivamente.
Se siente la presión interna.

A2.1: Elimina foto
A2.2: Revisa compulsivamente

4

5

6

7

8

9

10

11

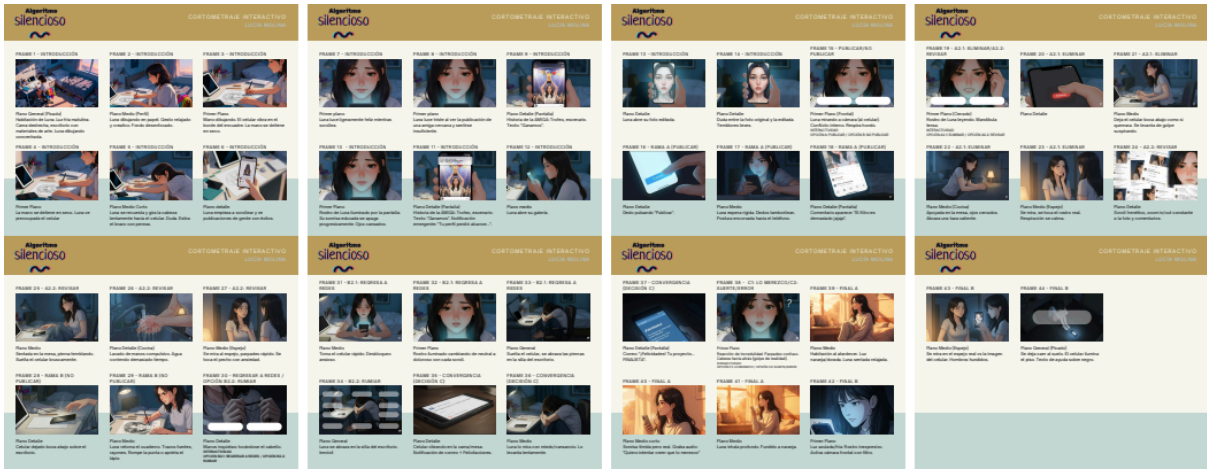
12

13

14

15

ANEXO J. Guion interactivo.



ANEXO K. Storyboard.

Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

HORA	PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	ATREZZO
16h00		Llegada de director de fotografía, equipo a producción	Montamos cámara y escenario		
16h15		Clasificación activa y empezamos a armarlo	Revisamos detalles del escenario (Pantallas)		
16h45		Snack			
17h00	1	PPP Fijación de Luna. Luz fría indirecta. Cámara desenfocada, escritura con materiales de arte. Luna jugando en la mesa con pantalla.	Podemos cubrir la pantalla con la cartulina para que no haya interferencia con la iluminación	Luna	Escritorio, papeles de punturas, materiales de arte, caja de papel con iluminación
17h25	2	PPP Luna dibujando en papel. Gesto pensado y creativo. Fondo desenfocado.			

Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

17h35	3	PPP Plano dibujando. El celular vibra por el fondo del escenario. La mano se detiene en seco.				Apel to el en también se puede incluir un PLANO DETALLE del celular
17h45	4	PP Luna se preocupa el celular y se recuesta sobre el escritorio				
18h00	5	PMC Vuelve a sonar el celular. Luna gira la cabeza lentamente hacia el celular. Cacha el brazo con penca y se endereza				
18h10	6	PD Luna empieza a escribir y ve publicaciones de gente con dudas.				Tomar foto como decisión
18h25	39	PM Hablando al ordenador. Luz intermitente. Luna sentada inmóvil.				La iluminación aquí debe reflejar tranquilidad y paz. Armar la habitación.
18h35	40	PP Sonrisa tímida pero real. Graba audio: "Quiero intentar creer que lo merezco"				Luna Luna en cámara, celular

Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

18h45	41	PD Luna inhala profundo. Fondo a cámara.				
19h00	7	PPP Luna luce ligeramente feliz mientras escribe.				
19h10	8	PPP Luna luce triste al ver la publicación de una amiga cercana y sentirse insegura.				
19h20	10	PPP Rostro de Luna iluminado por la pantalla. Su escritura adecuada se apaga progresivamente. Ojos cerrados.				
19h35	9	PD Celular: Historia de la AMIGA. Título, escenario: Texto: "Queramos". Notificación emergente: "Tu perfil recién alcanzó..."				
19h40	11	PD Historia de la AMIGA. Título, escenario: Texto: "Queramos". Notificación emergente: "Tu perfil recién alcanzó..."				

Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

19h50	13	PD Luna abre su foto editada				
19h55	14	PD Luna duda deslizando entre la foto normal y la foto editada	Foto set y actor			
20h00		CENA				
21h15	12	PM Luna con el rostro desanimado mientras su celular ilumina el escritorio, abre su galería				
21h25	15	PPP Luna mirando al celular. Conflicto interno. Respira hondo.				
21h35	17	PM Luna espere rígida. Dedos temborean. Postura encorvada hacia el teléfono.				

Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

21h45	19	PPP Luna con expresión molesta pero se torna triste.				
22h00	24	PD Luna con rostro de tristeza, enojo, desesperación				
22h15	16	PD Dedo pulsando "Publicar".				
22h25	18	PD Pantalla: Comentario aparece en el celular: "TE filtro es demasiado joven".				
22h35	20	PD Dedo temblando sobre "Eliminar". Pulación firme. Pantalla visible.				
22h50	21	PM Daga el celular boca abajo como al quemarse. Se levanta de golpe frustrado.				Tomar foto al escritorio para evitar cortes de continuidad con el 25

Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

23h00	25	PM Sentada en la mesa, piernas temblorosas. Suelta el celular bruscamente.				
23h10	28	PD Celular dejado boca abajo sobre el escritorio.				
23h30	29	PM Luna retoma el cuaderno. Trazos fuertes, rayones. Rompe la punta o letrina el lápiz.				
23h40	30	PD Mano de Luna inquietas: tecudea el teclado, pantalla encendida para evitar problemas en el cambio				Armar un plano del celular con sonido de notificación o pantalla encendida para evitar problemas en el cambio
23h55	31	PM Toma el celular Algoritmo. Desbloqueo anónico.				

Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

00h05	32	PPP Rostro iluminado cambiando de emoción a dolorosa con cada scroll.				
00h10	38	PPP Escaneo de inmovilidad. (Parpadeo confuso. Cabeza hacia atrás (golpe de realidad)).				
00h15	33	PD Suelta el celular, se abraza las piernas en la silla del escritorio.				
00h20	34	PD Luna se abraza en la silla del escritorio. Inmóvil				
00h30	36	PM Luna lo mira con ironía/convicción. Lo levanta lentamente.				
00h45	42	PPP Luz azulada/fría. Rostro impagante. Activa cámara frontal con foto.				

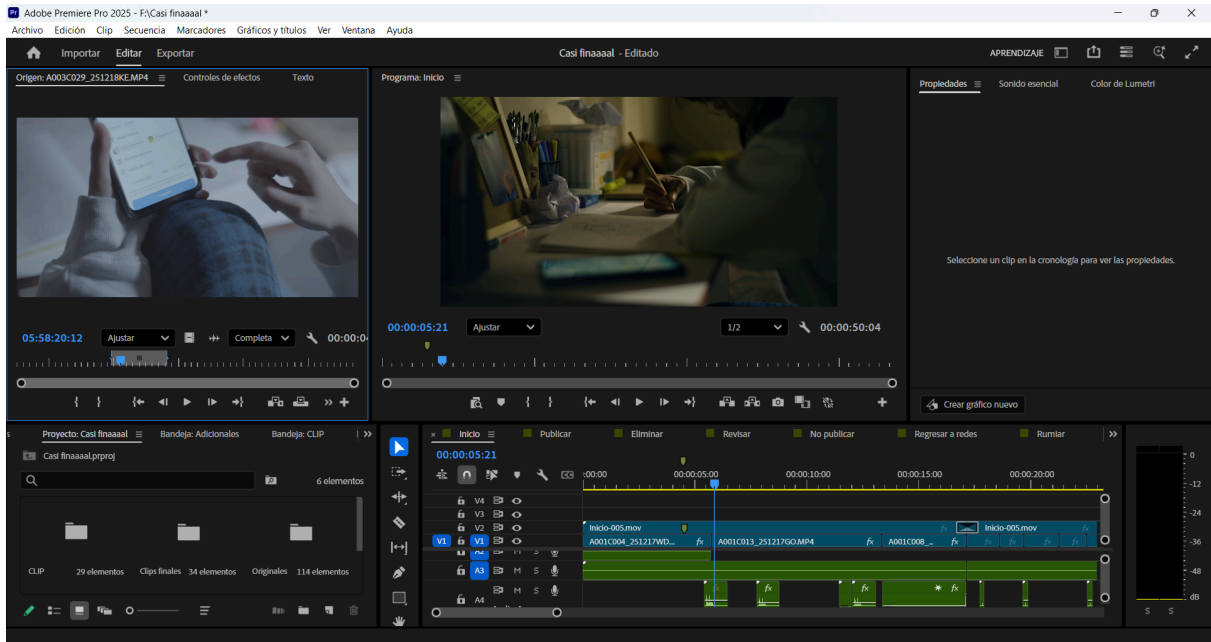
Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

3h00	35	PD Celular vibrando en la cama/mesa. Notificación de correo + notificaciones.				
3h10	37	PD Correo: "Felicidades! Tu proyecto... FINALISTA".				
3h20	23	PM Se mira, se toca el rostro real. Respiración se calma.	Papeo			
3h30	27	PM Se mira al espejo, parpadeo rápido. Se toca el pecho con ansiedad.				
3h50	43	PM Se mira en el espejo real vs la imagen del celular: Hombre herido.				
3h20	44	PPP Se deja caer al suelo. El celular ilumina el piso. Texto de ayuda sobre				

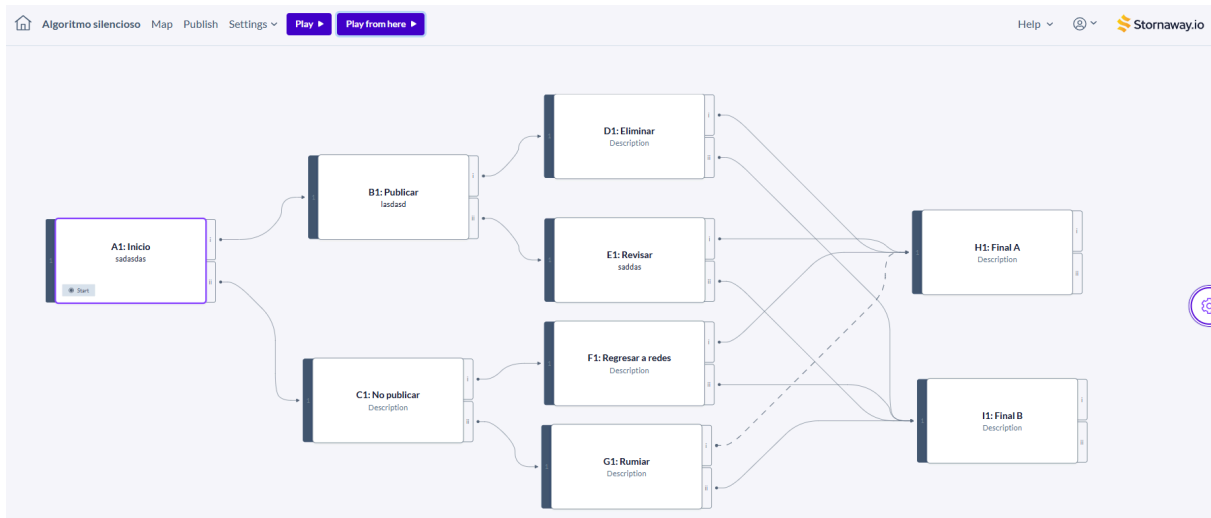
Nombre de producción: Algoritmo Silencioso
DÍA DE RODAJE 1

		Snack.				
3h35		Snack				
3h50	22	PM Abre en la mesa, ojos cerrados. Abre una taza caliente.	Cafetera			
3h20	26	PD Lavado de manos compulsivo. Agua corriendo demasiado tiempo.				
4h00		Recolección de equipo				

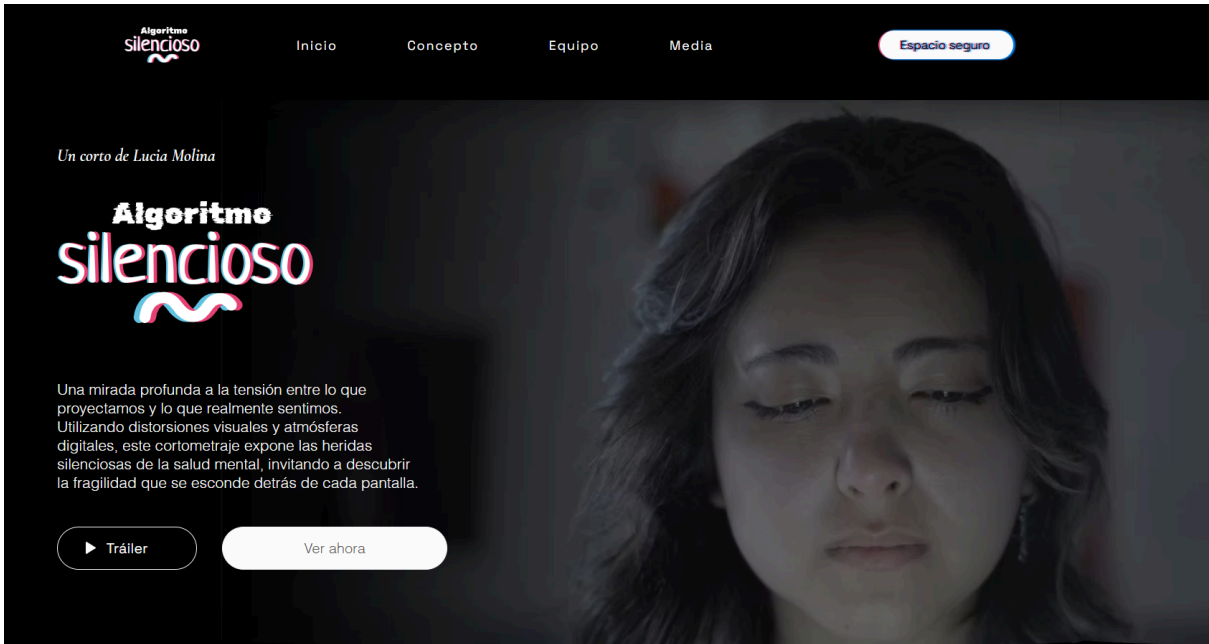
ANEXO L. Plan de rodaje.



ANEXO M. Edición del proyecto premiere.



ANEXO N. Interactividad de escenas.



ANEXO O. Web del proyecto.