UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

TEMA:

Cortometraje Animado 2D, dirigido a identificar dificultades socio-emocionales, que enfrentan los jóvenes adultos camino a la madurez.

AUTOR:

Aroca Villacis, Fernando Sebastián

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de

LICENCIADO EN ANIMACIÓN DIGITAL

TUTOR:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, MsC.

Guayaquil, Ecuador

16 de abril del 2025

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Aroca Villacis, Fernando Sebastián**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital.**

TUTORA

f. _____
Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, MsC.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, MsC.

Guayaquil, a los 16 días del mes de abril del año 2025

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Aroca Villacis, Fernando Sebastián**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje Animado 2D, dirigido a identificar dificultades socio-emocionales, que enfrentan los jóvenes adultos camino a la madurez,** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 16 días del mes de abril del año 2025

EL AUTOR

f. _____
Aroca Villacis, Fernando Sebastián

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Aroca Villacis, Fernando Sebastián**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje Animado 2D, dirigido a identificar dificultades socio-emocionales, que enfrentan los jóvenes adultos camino a la madurez**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 16 días del mes de abril del año 2025

EL AUTOR

f. _____
Aroca Villacis, Fernando Sebastián

REPORTE DE SISTEMA COMPILATIO

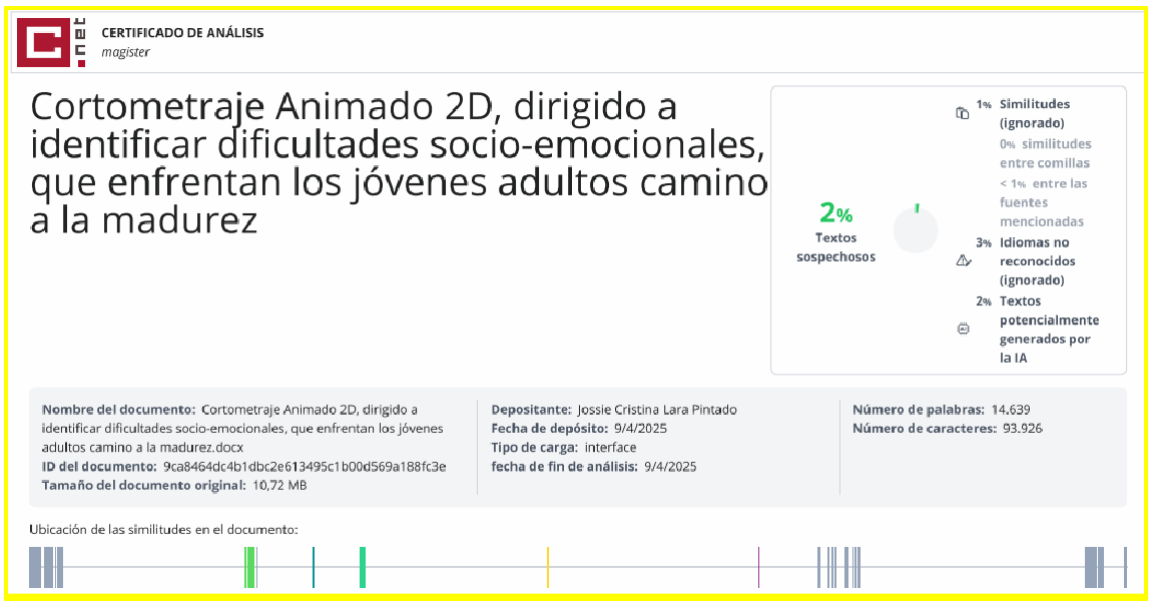
Guayaquil, 08– 04 – 2025

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director

Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: AROCA VILLACIS FERNANDO SEBASTIÁN a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del estudiante mencionado.


CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Cortometraje Animado 2D, dirigido a identificar dificultades socio-emocionales, que enfrentan los jóvenes adultos camino a la madurez

2% Textos sospechosos

1% Similitudes (ignorado)
0% similitudes entre comillas
< 1% entre las fuentes mencionadas
3% Idiomas no reconocidos (ignorado)
2% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: Cortometraje Animado 2D, dirigido a identificar dificultades socio-emocionales, que enfrentan los jóvenes adultos camino a la madurez.docx
ID del documento: 9ca8464dc4b1dbc2e613495c1b00d569a188fc3e
Tamaño del documento original: 10,72 MB

Depositante: Jossie Cristina Lara Pintado
Fecha de depósito: 9/4/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 9/4/2025

Número de palabras: 14.639
Número de caracteres: 93.926

Ubicación de las similitudes en el documento:

Atentamente,

Firmado electrónicamente por:
JOSSIE CRISTINA LARA PINTADO

Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado, MsC.

Docente tutora

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer principalmente a mi familia, mi padre, mi madre y mis hermanas ya que sin su apoyo incondicional durante todo mi recorrido académico nunca hubiese podido llegar a este momento.

Aroca Villacis, Fernando Sebastián

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todos los jóvenes que han tenido miedo y estrés al momento de enfrentar el mundo y sus dificultades, pero que a pesar de los obstáculos encontraron la fuerza para superarlos.

Aroca Villacis, Fernando Sebastián

UNIVERSIDAD CATÓLICA

DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, MsC.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, MsC.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Dumani Rodríguez, Alex Salomón

OPONENTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA

DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACION

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, MsC.

TUTORA

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 2

1 CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA 4

1.1 Planteamiento del problema 4

1.2 Formulación del Problema 6

1.3 Objeto de Estudio 6

1.4 Objetivo General 7

1.5 Objetivos Específicos 7

1.6 Justificación 7

1.7 Marco Conceptual 9

1.7.1 La Animación Digital 9

1.7.2 El uso de la animación para tratar temas sobre la adultez y sus dificultades. 10

1.7.3 La Animación como herramienta de alcance social 12

1.7.4 Joven Adulto 12

1.7.5 El trastorno de ansiedad social (TAS) 13

2 CAPÍTULO 2 PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN 17

2.1 Descripción del proyecto 17

2.2 Descripción del Usuario 17

2.3 Especificaciones técnicas 18

2.4 Preproducción 21

2.4.1 Historia 21

2.4.2 Diseño de guion 22

2.4.3 Storyboard 30

2.4.4 Animatic 33

2.4.5 Diseño de Personajes 36

2.5 Diseño de fondos 44

2.6 Diseño del logo 49
2.7 Producción 51
2.7.1 Programas utilizados 51
2.7.2 Animación Pose a pose 51
2.7.3 Coloreado 53
2.8 Postproducción 55
2.8.1 Movimiento de cámara y Edición 55
2.8.2 Masks 56
2.8.3 Integración de sonido y voz: 57
2.8.4 Render 58
2.8.5 Validación del Corto Animado 58
CONCLUSIONES 63
RECOMENDACIONES 65
REFERENCIAS 66
ANEXOS 69
GUÍA DE ENTREVISTA 69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Equipos utilizados 20

Tabla 2 Programas utilizados para la producción del cortometraje animado 20

Tabla 3 Especificaciones técnicas del producto final 21

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Storyboard 30
Figura 2 Storyboard 31
Figura 3 Storyboard 31
Figura 4 Storyboard 32
Figura 5 Animatic 34
Figura 6 Animatic 35
Figura 7 Animatic 35
Figura 8 Action Model Ana 37
Figura 9 Mouth Chart Ana 37
Figura 10 Action Model Madre de Ana 38
Figura 11 Mouth Chart Madre 39
Figura 12 Action Model Entrevistador 40
Figura 13 Mouth Chart Entrevistador 40
Figura 14 Action Model Crush 41
Figura 15 Mouth Chart Crush 42
Figura 16 Action Model Padre 43
Figura 17 Action Model Criatura de la Ansiedad 44
Figura 18 Parte de afuera de la casa 45
Figura 19 El interior de la casa de la protagonista 45
Figura 20 Cocina de la casa 46
Figura 21 Cuarto de entrevista 46
Figura 22 Sala de espera 47
Figura 23 Supermercado 47
Figura 24 Sala de entrevista 48
Figura 25. Calle 48
Figura 26 Prueba logotipo 49

Figura 27. Logotipo primera revisión 49
Figura 28. Logotipo Final 50
Figura 29. Logotipo en el cortometraje 50
Figura 30 Adobe Animate animación rough 52
Figura 31 Animación lineart 52
Figura 32 Coloreado de Animación 53
Figura 33 Coloreado de Animación 54
Figura 34 Coloreado de Animacion 54
Figura 35 Edición del montaje en After Effects 55
Figura 36 X-2 Masks 56
Figura 37 Edicion de sonido y video Adobe Premiere 57
Figura 38 Todo el material unido listo para el render en Adobe Premiere 58
Figura 39 Validación del Cortometraje 61

RESUMEN

La transición de la juventud a la adultez es una etapa compleja que implica numerosos cambios a nivel emocional, social y psicológico. En los jóvenes adultos, comprendidos entre los 18 y 30 años, este proceso está marcado por la toma de decisiones importantes, el enfrentamiento a nuevas responsabilidades y la búsqueda de identidad y sentido. En este contexto, la ansiedad surge como una de las emociones predominantes, afectando su bienestar, relaciones sociales y desempeño profesional.

El presente proyecto propone el desarrollo de un cortometraje animado en 2D titulado “Criaturas Ansiosas”, con el objetivo de representar visual y narrativamente estas dificultades socioemocionales. A través del lenguaje audiovisual y la animación, se busca generar empatía, identificación y reflexión en los jóvenes adultos, al tiempo que se visibilizan los retos emocionales de esta etapa. El cortometraje pretende ser una herramienta de comunicación emocional que contribuya a disminuir los niveles de ansiedad y facilite la toma de decisiones en los jóvenes adultos. Además, se fundamenta en el acompañamiento de profesionales en salud mental y ciencias sociales, quienes aportan al desarrollo argumental y la validez del contenido. Este enfoque artístico ofrece una alternativa innovadora para abordar temas de salud mental y desarrollo emocional en la población joven adulta, tradicionalmente poco representada en el ámbito de la animación contemporánea.

Palabras Claves: Jóvenes adultos, ansiedad, cortometraje, animación 2D, madurez emocional, criaturas

ABSTRACT

The transition from youth to adulthood is a complex stage that involves changes in many levels, from emotional, to social and psychological ones. In young adults between 18 and 30 years old, this process is marked by making important choices, facing new responsibilities and searching for a personal identity. In this context, anxiety emerges as one of the predominant emotions, affecting their well-being, social relationship and professional performance.

The present project proposes the development of an 2D animated short film named “Anxious Creatures”, with the objective of show visually and narratively this socio-emotional difficulties. Through audiovisual language and animation, it seeks to effectuate empathy, identify and self-reflect in young adults, while at the same time making the emotional challenges of this stage of life visible. In addition, it’s based on the guide of professionals in mental health and social sciences, who contribute to the development of the plot and the validity of the content. This artistic approach offers a new alternative to address issues of mental health and emotional development in the young adult population, usually underrepresented in the field of contemporary animation.

Keywords: Young adults, anxiety, short film, 2D animation, emotional maturity, creatures.

INTRODUCCIÓN

En la vida de una persona, el paso de la juventud a la edad adulta es uno de los momentos más significativos y complejos a los que debe enfrentarse. Dentro de esta etapa, los jóvenes adultos (personas que tienen entre 19 y 30 años de edad) experimentan una serie de cambios que varían desde lo psicológico, hasta lo social incluyendo la consolidación de roles afectando las emociones. Estos cambios, inician desde el manejo de nuevas responsabilidades y toma de decisiones, las cuales, son fundamentales para el proceso de la madurez del individuo. Sin embargo; aun cuando es un proceso universal, la madurez emocional tiene unas particularidades en cada individuo y está condicionada por muchos factores: la familia, la educación, sus vivencias, y la sociedad.

Una emoción en particular que afecta al crecimiento de un individuo que está cruzando hacia la madurez es la ansiedad, que se pone de manifiesto frente a procesos de toma de decisiones sobre el futuro, y puede llegar aumentar y desbordarse al comenzar a asumir nuevas responsabilidades, como el ingreso a la vida profesional, formar relaciones más permanentes y la “libertad” de tomar decisiones por uno mismo con las consecuencias que estas puedan traer. Estas experiencias también pueden generar inseguridad sobre la propia identidad, sentido de existencia y el rumbo de la vida. La ansiedad puede terminar afectando el día a día de las personas. La ansiedad puede llevar a malos entendidos por una comunicación pobre e incluso al distanciamiento social causados por fobia social o inseguridades y más importante pude generar un ciclo vicioso que afecté el trabajo o las entrevistas para conseguir trabajo.

Una vía de comunicación que puede aportar a disminuir o controlar la ansiedad son las producciones audiovisuales, tales como series, cortometrajes y/o películas en

sus diversos formatos. Este medio permite el desarrollo de tramas y elementos visuales que pueden explorar de una forma única esta temática, aplicando incluso diversos estilos de animación, colores que representen la psiquis de los personajes en donde el consumidor de productos audiovisuales pueda sentirse representado.

El presente proyecto, tiene la intención no solo de proporcionar una representación artística del viaje emocional de los jóvenes adultos, sino también de ofrecer una reflexión sobre cómo estos procesos emocionales son esenciales para el desarrollo de la persona en su búsqueda de sentido, pertenencia y autoconocimiento.

El proyecto, produce un cortometraje animado 2D llamado “Criaturas Ansiosas”, el cual, busca enfocarse en la percepción y el interés de estas problemáticas y representarlas de una forma en la cual su público objetivo, que son los jóvenes adultos que deben enfrentar nuevos retos en la sociedad tales como el ámbito laboral, puedan sentirse identificados, logrando así aportar a situaciones individuales y mejor toma de decisiones.

1 CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 Planteamiento del problema

Durante el primer cuarto del siglo XXI el mundo ha cambiado constantemente de manera muy rápida y feroz tanto en lo social, político y económico y entre todo este entramado, las personas crecen y se desarrollan. Ha cambiado la manera en la que los jóvenes se deben convertir en adultos y prepararse para encarar al mundo contemporáneo y las dificultades que esto conlleva. Este paso en la actualidad es complejo apartándose de los ritos tribales antiguos donde consistía simplemente en demostrar valor para poder proteger a la familia.

Entre las diferentes etapas de la vida; la considerada adultez temprana se presenta como un periodo en donde predomina fases de autoconocimiento personal y procesos de asentamiento de la identidad. Con situaciones complejas ya que los individuos ya no son adolescentes, pero sin embargo tampoco se consideran adultos en varios aspectos; se ha acuñado popularmente entre este grupo el término “adulto chiquito” sobre todo cuando se deben enfrentar con dificultades que afectan su vida social, y retos en su salud emocional y en aspectos importantes de la sociedad como son las obligaciones económicas y la productividad laboral. Por lo tanto, este grupo de individuos pueden experimentar no solo angustia y ansiedad por el tema laboral por la presión de cumplir con la autonomía económica sino también presión social para completar los ciclos de la madurez psicológica.

Los autores Sherry & Warner (2003) nos explican que existen cinco acontecimiento sociales que marcan la edad adulta en los individuos que incluyen el término de la formación académica y profesional el cual actualmente se ha prolongado con estudios de diplomados, maestrías , licenciatura, doctorados que prolongan el proceso estudiantil y alejan el laboral; el otro suceso importante nombrado por los

autores son el trabajo y la independencia económica que suele ser el gatillante en muchas ocasiones de los proceso de ansiedad; dejar el hogar paterno representado por el vivir de forma independiente; así como la formación de familia, unión libre o el matrimonio; y finalmente la procreación o tener descendencia".

El cumplimiento de las fases arriba detalladas que conformarían el proceso de maduración en los jóvenes adultos abarca entre los 18 y los 30 años aproximadamente con cambios importantes en la percepción individual y como parte de la sociedad dichas etapas no son una línea recta y/o en ascenso, sino un gráfico formado por altibajos dependiente de desafíos , expectativas personales y sociales a los que se enfrentan los jóvenes adultos junto al aprendizaje de la gestión de emociones, es entonces que lo podemos considerar un proceso no uniforme, formado por ascensos y descensos e influido por factores epigenéticos, ambientales como la formación académica, la resiliencia, el entorno social, las relaciones interpersonales y su redes de apoyo además de las experiencias de vida.

Cuando la gestión de las emociones no puede realizarse adecuadamente frente a procesos normales de estrés llega a convertirse en un problema que puede provocar cambios emocionales importantes e impactar en la adaptación de los jóvenes adultos y por ende en su salud mental, con síntomas que sobrepasan la gestión de las emociones y se transforman en enfermedades del gran espectro de la salud mental como son Trastorno de Ansiedad Generalizado, Trastorno de Ansiedad y Depresión, Trastorno de Pánico, dificultando no solo la integración al mundo laboral sino también el asentamiento de relaciones afectivas estables. Cuando se desconoce la forma adecuada de comprender y manejar estas emociones se expresan en dificultades psicológicas caracterizadas por una capacidad disminuida para afrontar los conflictos y desafíos propios de esta etapa de la vida.

Para abordar temas de la maduración emocional de los jóvenes adultos se debe explorar y visualizar todos los contextos tanto sociales, familiares y culturales ya que está demostrado que influyen en la construcción de la identidad emocional de los mismos. Volviéndose indispensable diseñar intervenciones efectivas que fomenten una madurez emocional saludable.

Por ende, estos cambios provocan nuevos sentimientos y experiencias, estas se han visto reflejadas en historias no animadas, muchas desde el punto de vista cómico y la mayoría con finales felices de aceptación.

En este contexto, se plantea la necesidad de realizar un cortometraje animado 2D donde se representa la ansiedad como uno de los factores que influyen en los cambios emocionales de los jóvenes adultos y cómo estos se manifiestan en su vida cotidiana para lo cual se utilizará la técnica de entrevista de valoración que son de tipo cualitativas dirigida a expertos en el área de psicología y sociología para delimitar la efectividad de la historia y el mensaje que se quiere entregar en el cortometraje por medio de la animación.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo un cortometraje animado en formato 2D puede contribuir a identificar y mitigar los síntomas de ansiedad en jóvenes adultos durante la transición a la madurez?

1.3 Objeto de Estudio

Se define el objeto de estudio a los cambios socio emocionales que influyen en la toma de decisiones de los jóvenes adultos en su camino a la madurez.

1.4 Objetivo General

Desarrollar un corto animado 2D, dirigido a jóvenes adultos de 18 a 25 años, con la finalidad de aportar a la identificación de las dificultades socio emocionales, permitiendo la disminución de sus niveles de ansiedad y mejora en la toma de decisiones ante las situaciones propias de esta etapa.

1.5 Objetivos Específicos

1. Realizar el acercamiento hacia profesionales en el área de las ciencias sociales o medicina, que permita el adecuado levantamiento y análisis de información, con miras a conocer los parámetros que presentan los jóvenes adultos en la actualidad.
2. Definir la narrativa adecuada en base a la información obtenida de las fuentes fidedignas con el propósito de adaptarlo a la técnica de animación seleccionada.
3. Realizar la producción del cortometraje animado 2D, que represente la conexión de las aptitudes emocionales del personaje principal con los jóvenes adultos.
4. Evaluar el aporte brindado por el Cortometraje animado 2D, desde la perspectiva de profesionales del área.

1.6 Justificación

Muchos de los jóvenes que enfrentan la etapa de convertirse en adultos, no poseen el desarrollo emocional requerido durante los primeros años de adultez temprana, estando en algunos casos confundidos por no sentirse preparados debido a lo diferente que es el mundo estudiantil del laboral, y no cuentan con narrativas que les permitan reconocerse en actividades que sirvan de apoyo y/o guía emocional.

Por lo tanto, esta investigación busca ayudar a los jóvenes y representar estos tipos de emociones para aquellos que confunden estas aptitudes emocionales y/o no se han adaptado del todo al mundo adulto contemporáneo debido al incremento de Trastorno de Ansiedad Social, la cual se incrementó desde la pandemia COVID-19, como se indica en el estudio de Hermosa-Bosano & Paz, et al (2021)

Las situaciones que provocan frustraciones conllevan a alto grados de ansiedad entre jóvenes adultos lo que se explica en esta etapa de la de vida al enfrentar cambios de trabajo, contacto social constante al que no pueden estar habituados y presiones de decidir o planificar para el futuro. Muchos de los individuos que conforman estos grupos presentan un estado de confinamiento por decisión propia que limita el desarrollo del contacto social ya que prefieren en muchas ocasiones las relaciones virtuales y esto probablemente sea una causa de reducción de las posibilidades de empleo y estudios marcando procesos de ansiedad.

Desde el inicio del cine y la televisión respectivamente se ha encontrado marcado por la necesidad de mostrar y explorar las emociones humanas siendo las animaciones una parte fundamental de este proceso evolutivo y tecnológico donde se abordan situaciones y temas complejos basado en experiencias que representan la psicología humana. Los primeros largometrajes animados situados entre los años 30 y 40 mostraban sentimientos humanos básicos basados en fábulas y cuentos de hadas, se fueron incorporando emociones más complejas en las posteriores décadas hasta los años 60, por ejemplo, el deseo de pertenencia, la nostalgia y la conexión emocional.

En los años 80 a 90 los personajes de animación se desarrollaban con conflictos internos y crecimiento personal. Llegando el nuevo siglo, se empezaba a explorar, dentro de las animaciones, emociones más complejas y conectadas a la toma de decisiones y la percepción de la vida.

En la actualidad, se ha utilizado desde la ciencia hasta la psicología para mostrar dentro de las animaciones historias con emociones mucho más complejas que incluyen el sentido de la vida, la pasión y las pequeñas experiencias cotidianas que pueden ser tan valiosas como las grandes metas y logros. Sin embargo, todas las animaciones están enfocadas a públicos infantil y adolescente, dejando de lado los grandes problemas a los que se enfrentan los jóvenes adultos en su paso a la adultez. (Agredo Ramos, 2018)

Basado en lo expuesto anteriormente se hace posible abordar, identificar las características, emociones, actitudes, expectativas de un adulto funcional a los ojos de la sociedad ecuatoriana, junto a esto, esta investigación proporciona información e intenta realizar una animación sobre la ansiedad, que pueda ser comprendida, aceptada, interesante y atractiva para jóvenes adultos.

Además, de la capacidad de entretener permite también promover y apoyar el bienestar mental de la población joven adulta ecuatoriana en referentes a temáticas sobre la ansiedad, problemas de socialización y comunicación, dirigidas a jóvenes adultos.

1.7 Marco Conceptual

1.7.1 La Animación Digital

La animación 2D es también considerada como animación tradicional. Es la simulación de movimiento de imágenes en secuencia dentro de espacios bidimensionales y puede ser creada por medios digitales y tradicionales. En sus inicios su creación era en base a células de acetato, pero hoy en día es creada mayormente a computadora, con diferentes programas de uso libre y pagados. Entre los más

conocidos se encuentran Toon Boom Harmony, OpenToonz, TVPaint y Krita (Sellán, 2023).

Las dos formas más usadas para crear animación 2D para series son: Animación a mano y *rigging*. La primera describe el proceso de dibujo individual de fotograma, mientras que la segunda, o sea la animación por "rig" utiliza un esqueleto que conecta las diferentes partes del personaje a animar. Es común también que se combinen con el propósito de agilizar el proceso de animación (Sellán, 2023).

1.7.2 El uso de la animación para tratar temas sobre la adultez y sus dificultades.

Un artículo escrito por González-González, Mª.C., Martínez-Gómez, E. y Pereira, Mª.C. en el año 2018, llamado *"Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas",* indicaba que anteriormente las personas podían pensar que la animación era solo para un público infantil lleno de imágenes y personajes fantasiosos, sin embargo en la actualidad los autores consideraban que esa perspectiva era una mirada estereotipada y reduccionista indicando que el cine de animación y el de acción real tenían características extendidas del cine general por lo tanto podían considerarse como un sólido transmisor de valores y antivalores para la formación del intelecto cursando por la emoción hasta la sensibilidad de su público.

Actualmente la idea principal del uso de la animación es representar las dificultades que los adultos están atravesando. Existen en la actualidad estudios que se dedican a la animación que han optado por el uso de temas para adultos abarcando diferentes géneros que rompen los límites, desafían las expectativas con personajes multifacéticos, que van desde los extremos del humor al terror incluyendo el drama,

para permitir a los animadores explorar nuevas ideas, crear historias y personajes complejos, situaciones que demuestren aspectos de la vida cotidiana, miedos, inseguridades y donde también se tratan situaciones psicosociales como ansiedad, depresión, suicidio, etc. (*La Animación También Es Para Adultos*, 2021)

La importancia de las imágenes animadas es tal; que actualmente son omnipresentes; es decir las podemos encontrar en una red social, videojuegos y grandes producciones cinematográficas conectando con audiencias adultas; debido a los temas más complejos tratados como la ansiedad de manera que otros medios no pueden igualar; lo que la hace una herramienta única quizás comparable al boom de la televisión en los años 50 que ingreso con las imágenes a las casas y acerco los problemas cotidianos cambiando la vida y comunicación de las personas.

Visto los ejemplos mencionados anteriormente se puede tener en cuenta que el uso de la animación digital ha trascendido de sus conceptos tradicionales de crear películas de ficción o fantasía para el cine y televisión; o en campañas interactivas de publicidad y marketing; entornos de video juego; simulaciones contenidos interactivos para educación y e-learning, realidad virtual en arquitectura; a un nicho que se abre camino relacionado a la narrativa psicosocial , temas del paso por la adultez y las dificultades que conlleva demostrando situaciones de pérdida, luto, emociones como el miedo, angustia visibilizando con imágenes síntomas o situaciones de ansiedad, depresión que permiten la expresión libre desde la propia narrativa del diseñador y animador como una oportunidad única de crear un vínculo emocional con el espectador rodeando las situaciones comunes de imágenes, personajes que enriquezcan la narrativa transformando el cómic/animación de manera eficaz no sólo para transmitir un mensaje logrando efecto de neuronas espejo, sino también para hacer que los adultos se puedan sentir identificados con sus problemas o dificultades.

1.7.3 La Animación como herramienta de alcance social

Las narrativas como modo de prestación de intervenciones tienen una base de evidencia significativa con respecto a su capacidad para influir en el comportamiento. Son una estrategia prometedora para abordar opiniones profundamente arraigadas, como el estigma que inhibe a los médicos a buscar ayuda para problemas psicológicos cuando es necesario. Las narrativas, debido a que implican contar historias, tienen la capacidad de retratar creencias, intenciones y comportamientos. (Tooman, et al., 2024 p.2)

El inicio de la animación es un dibujo que puede transformarse en una herramienta de alcance social volviendose entonces no solo una disciplina artistica sino un medio de expresión de ideas, sentimientos, tambien de comunicación e integración social donde podemos identificarnos con personajes y procesos psicosociales y ayudar en la percepción de distintos grupos que los utilizan.

Un ejemplo de su alcance social es el uso de la animación en proyectos infantiles en niños de escasos recursos o con problematica social utilizan la animación como dibujantes sin prejuicios que narran sus propias historias y estilos ayudandolos a comprender mejor el mundo tal como lo describelo en su artículo Oscar Guayabero La animación como herramienta social de la Escuela Superior de Barcerlona: en donde el autor indica que le uso del dibujo sirve para apoyo a grupo de niños y adolescentes frente a problemas reales o ficticios ayudandolos al enfrentamiento de los mismos.

1.7.4 Joven Adulto

Se puede definir como joven adulto al periodo de transición como nombre lo indica entre el joven y la adultez intermedia según el psicólogo Rodríguez Puerta (2021) también considerado como adultez temprana que se inicia al finalizar la etapa

de desarrollo de la adolescencia, por lo que su rango de edad va desde los 18 años, coincidiendo con el comienzo de la mayoría de edad en muchos países y culturas y avanza hasta los 30 años aproximadamente.

Es en esta etapa, de acuerdo a la cultura y sociedad en que se encuentre el individuo cumplen las fases de independizarse del hogar familiar, también la independencia económica a través del primer empleo, conformación de familia matrimonio e hijos cumpliendo transiciones y expectativas de los roles de genero de la sociedad volviéndose años con mucha importancia y carga emocional en la vida de un individuo, emociones que al no ser gestionadas adecuadamente terminan en angustia y ansiedad cuando no se logra o no se cumplen con las expectativas auto aceptadas.

Los factores sociales que caracterizan a la adultez como la autonomía sin tutelado emocional ni social, independencia económica es considerada por autores como Uriarte una realidad parcial. (Uriarte, 2005. P 148).

1.7.5 El trastorno de ansiedad social (TAS)

El trastorno de ansiedad social (TAS) también llamado fobia social, se manifiesta como un temor excesivo e irracional a enfrentarse a situaciones e interacciones sociales, por miedo a desempeñar un papel humillante y a ser enjuiciado por los demás. Este temor puede llevar al sujeto a evitar las interacciones sociales impidiéndole desarrollar una vida normal y generando muchas veces otras patologías. (Velasco, 2007, p 127).

La Organización Mundial de la Salud nos detalla que es posible que la población en general se enfrente en alguna ocasión a la ansiedad; sin embargo también nos dice que las personas con trastornos de ansiedad experimentan esta emoción de manera intensa y excesiva a través del miedo y la preocupación lo que se expresa o

somatiza con síntomas de tensión física y alteraciones conductuales en ocasiones cognitivas, describiendo las dificultad de control de las mismas; lo que es una causa importante de angustia con larga data de duración en los casos no tratados interfiriendo en las actividades cotidiana con deterioro social y familiar que puede ser trasmitido al ámbito escolar y laborar (OMS)

Como se menciona el TAS se puede padecer por cualquier tipo de personas, en el estudio dirigido por Hermosa-Bosano, C et al., (2021)

Para tener un contexto epidemiológico de lo grave que es a nivel mundial la ansiedad la OMS nos dice que forma parte de los trastornos mentales más comunes en al año 2019 afectando a más de 300 millones de personas en un porcentaje mayor a las mujeres en relación a los hombres con inicio de sintomatología de manera precoz en infancia y adolescencia y que actualmente solo 1 de cada 4 personas que padece esta enfermedad recibe tratamiento , extrapolando esta información a nuestro país , los datos de la presencia de síntomas de ansiedad y depresión fue del 23% y 20 % de casos respectivamente en la población que estuvo en confinamiento por COVID-19 durante los meses de marzo y abril del año 2020 ; presentándose síntomas moderados a severos.

Las estadísticas de estudios como SciLine describieron que los jóvenes adultos entre 18 y 25 años presentaron el 50 % o más de síntomas de depresión o ansiedad durante la pandemia de la COVID-19, además que este grupo etario sería el más prevalente de enfermedades mentales entre los adultos.

En el Ecuador el Ministerio de Salud Pública indica que la depresión y Ansiedad suman el 13,5% del porcentaje total de discapacidad relacionados con problemas de salud mental, y la población de jóvenes adultos ocupan el segundo lugar entre las muertes por suicido. Los autores del libro Salud Mental en contexto

interculturales del Ecuador indican que la cifra de suicidios es alta entre adolescentes y jóvenes adultos varones de 15 a 24 años, que residen en la Amazonia, seguidos por los de la Sierra. La etnia con más casos fueron los mestizos, aunque el 40% que se suicidan en la amazonia son indígenas, en donde influyen factores psicológicos, sociales y culturales, tales como: traumas históricos a los que se han enfrentados, diferentes grados deculturacion que ha llevado a prácticas como el uso y abuso de drogas, violencia doméstica, migración y la falta de acceso a la salud mental de estos grupos, que aún en la actualidad se considera un privilegio (Guédez Mujica et al. 2023).

La descripción especifica del Trastorno de Ansiedad Social que forma parte del espectro de los Trastornos de Ansiedad se caracteriza por síntomas de miedo o temor de encontrase en situaciones relacionada a evaluaciones como por ejemplo en entrevistas, exámenes, igual que enfrentarse a hablar en público, tener citas desde el punto de vista romántico, o simplemente acudir a una *entrevista de trabajo*, situaciones que gatillan bloqueos en los individuos que los padecen haciendo invalidante tareas sencillas e inclusive rutinarias como pagar en un banco o tienda, comer o beber en lugares públicos debido a la preocupación de ser juzgado o rechazado.

El temor que tienen las personas con este trastorno en situaciones sociales es tan intenso que sienten que está fuera de su control. Para algunas personas, esta angustia puede ser un obstáculo para ir al trabajo, provocando preocupación por tener que participar en alguna situación social por semanas antes de que se lleve a cabo. A veces, terminan por evitar ir a lugares o eventos que les causan angustia o les generan sentimientos de vergüenza, siendo juzgados en muchas ocasiones como vagos,

perezosos por no completar actividades o tareas que le provocan la ansiedad (Pincay et al., 2022).

La capacidad de identificar los síntomas permitirá mejorar la ansiedad y el estrés y asumir condiciones que facilite el tratamiento y su manejo lo cual es importante, de lo contrario esto puede llevar a problemas de salud leves a severos. Una de las formas para mejorar el estrés es a través del consumo de cortometrajes animados.

2 CAPÍTULO 2 PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

2.1 Descripción del proyecto

Este cortometraje animado llamado Criaturas Ansiosas, tiene como objetivo principal, mostrar de manera audiovisual la ansiedad en personas adultas jóvenes y hacer que aquellas personas que están en situaciones similares se sientan representadas.

En este se visualizará la historia de Ana la protagonista, mientras se prepara para una entrevista de trabajo, mientras más va acercándose la fecha y hora de la entrevista más se presenta los síntomas y a su vez es consumida por los nervios y la ansiedad lo que la hacen actuar de manera imprudente y nerviosa. Ocurriendo situaciones similares, Ana termina hablando con su madre para entender que, en vez de encerrar su ansiedad y miedos, esta debe entenderlos y enfrentarlos de forma sana.

Criaturas Ansiosas tiene un tiempo de duración de 3:10 minutos incluido los créditos, el género correspondiente es de animación digital 2D, con la utilización de animación frame por frame.

2.2 Descripción del Usuario

El cortometraje animado está dirigido a jóvenes adultos de rango de edades entre los 18 a 25 años, aquellos que sufren síntomas de ansiedad muchos de los cuales fueron adquiridos y/o exacerbado durante o post pandemia, representando las inseguridades y problemas que él espectador puede experimentar debido a la ansiedad.

En el año 2021 de Deloitte Global realiza una encuesta sobre Millenial and Gen Z Survey, donde las 5 preocupaciones más grandes de esta generación son: el cambio climático, desempleo, salud y prevención de enfermedades, educación, habilidades y acoso sexual. En el tema de salud tiene importancia la salud mental en especial la

relacionada a la ansiedad. La generación Z la forman individuos que cumplen con el criterio de haber nacido entre los años 1994 hasta 2010 y, que crecieron con tecnología y diferentes maneras de comunicarse y son los que en la actualidad se considerarían jóvenes adultos. En la encuesta nacional chilena de juventud 2018, el 41,1% de jóvenes reciben tratamiento por problemas de salud mental específicamente la ansiedad y el 53,7% por depresión. En la actualidad los medios de comunicación, plataformas de redes sociales son los que modelan la imagen de estos individuos, quienes buscan aceptación social a través de estereotipos atribuidos al éxito, bienestar económico, lo que puede volverse una falsa realidad y provocar en los jóvenes adultos que consumen estas publicaciones problemas de ansiedad, al comparar sus realidades laborales, sus ingresos económicos, con los idealizados. Aparte muchas de las plataformas romantizan, idealizan y consecuentemente promueven temas como desordenes de ansiedad, depresión, anorexia y blogs que envían mensajes o grupos de redes que interactúan promoviendo publicaciones como “no soy bueno”, con mensajes ocultos o declaraciones de ansiedad social, por lo que utilizar estas mismas plataformas para promocionar y distribuir proyectos de animación digital como el cortometraje criaturas ansiosas que creen conciencia sobre el tema es una forma valida de visibilizar la ansiedad y llegar a este grupo de jóvenes adultos y permitir cambiar la imagen del problema.

2.3 Especificaciones técnicas

En el desarrollo del cortometraje se utilizaron los siguientes programas Clip-Studio Paint para el diseño del storyboard, bocetos de los personajes, lineart y coloreado de los personajes, diseño de escenarios. Por otro lado, se implementó el programa Adobe After Effects para animaciones sencillas de personajes incluyendo rotación, transparencia, posición, desenfoque, movimientos de cámara como

alejamiento de cámara, acompañamiento de cámara y paneos en las escenas. Este proyecto agrega los conceptos de animación, diseño, composición, cine, color, narrativa, sonorización y edición. Además del dominio de los siguientes programas que se utilizaron para el desarrollo de este proyecto:

- Clip-Studio Paint
- Adobe Animate
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro
- Adobe illustrator

En la primera tabla se indica una descripción de los equipos utilizados para la producción del cortometraje, con sus respectivas características y ubicaciones. Adicional se representa en la segunda tabla los programas que se emplean para la producción del proyecto y su utilización en el proyecto.

Tabla 1 Equipos utilizados

CANTIDAD	*EQUIPO*	*CARACTERÍSTICAS*	*UBICACIÓN*
1	Laptop	-144Hz -NVIDIA GeForce RTX 4060 Intel core 7th 13gen 1 TB SSD Windows 11	**Residencia actual**
1	Tableta de Dibujo	Huion Kanvas Pro-16 (2.5k)	**Residencia actual**

Elaboración*/Fuente: Auto*

Tabla 2 Programas utilizados para la producción del cortometraje animado

PROGRAMA	*UTILIZACIÓN*
Clip-Studio Paint	Herramienta para el diseño, coloreo de personajes y escenarios
Adobe After Effects	Herramienta para editar video, agregar efectos, arreglos en post producción.
Adobe Animate	Herramienta para la animación del cortometraje animado
Adobe Premiere Pro	Herramienta para la acomodación de video y sonido post producción
Adobe Illustrator	Herramienta para el diseño para el logotipo del cortometraje

Elaboración*/Fuente: Autor*

Tabla 3 Especificaciones técnicas del producto final

Especificaciones técnicas del producto		***Razones***
Aspecto	16:9 horizontal	Este el aspecto de ratio dorado y más usados desde el cine hasta animaciones tanto de lelevision como internet
Resolución	1920 x 1080 Full HD	Es ideal para todo tipo de plataformas y es el estándar para las animaciones permitiendo que si es necesario se reduzca el tamaño no pierda calidad
Códecs de Audio	ACC/128KPPS/44 kHz Stereo	Sonido claro sin y ententible
Códecs de video	H.264 Mp4	Se utilizo este formato ya que es eficiente para comprimir videos de alta resolución en poco espacio y es compatible con los protocolos de streaming y plataformas modernas

Elaboración*/Fuente: Autor*

2.4 Preproducción

2.4.1 Historia

La historia, comienza con Ana como protagonista; una joven de 23 años que se encuentra preparándose para acudir a una entrevista de trabajo, al salir de su casa la protagonista se encuentra con una criatura pequeña que parece intentar comunicarse con ella, sin embargo esta criatura afecta a las emociones de Ana; quién empieza a actuar de forma alterada y ansiosa, logrando que su entrevista de trabajo salga mal e

incluso consigue hacerla actuar nerviosa frente a su “crush” persona por la siente un sentimiento de atracción romántica. Frente a estos hechos Ana termina por hablar con su madre sobre la situación, esta le explica que todas las personas cuentan en su paso a la adultez con estas criaturas y debería intentar escuchar lo que tiene que decir. El objetivo principal del corto no es instruir sino representar la ansiedad.

2.4.2 Diseño de guion

Según Comparato (1993) Podemos definir un guion de distintas maneras. La más simple y directa: Guion es la forma escrita de cualquier espectáculo audio y/ o visual. Esto se aplica a espectáculos de teatro, cine, televisión, radio, etc. (p.5).

Como primer punto fue la elaboración del guion en conjunto con una investigación sobre el tema de la ansiedad de los jóvenes adultos en el contexto laboral. Esto permitió describir los personajes y crear los diálogos tratando de utilizar una narración breve y sencilla que permita ser expresada de manera visual en un cortometraje a pesar de la complejidad verbal del tema.

A su vez, se desarrolló un storyboard con la finalidad de planificar visualmente las escenas clave, los movimientos de los personajes, y Staging con sus respectivos ángulos, planos y movimientos de cámara.

GUION DE CRIATURAS ANSIOSAS

Autor: Fernando Aroca

1. INT. Casa de Ana / Sala de la Casa

En la sala de la casa se encuentra el padre y madre de Ana, El padre está leyendo el periódico mientras que la Madre está en su Tablet viendo cosas en Internet. Así pasa unos momentos hasta que Ana entra en escena bajando por las escaleras

ANA

Me voy a la entrevista, nos vemos

Ana responde mientras baja la escalera. La madre aparta su vista de la Tablet para voltear a verla.

MADRE

Suerte

2. EXT. Casa de Ana/ Pórtico Lateral

Tanto la criatura como Ana se miran el uno al otro, esperando a que algo pase.

ANA

(Mirando fijamente a la criatura, entre cerrando los ojos)

Umm hola…

(Saluda con la mano, luego mira de lado a lado)

La criatura empieza a temblar poco a poco, Ana está viéndola extrañada. Cuando de repente la criatura empieza a soltar burbujas de texto con sonidos inentendibles alborotando todo el lugar.

ANA

(Gritando y retrocediendo un poco hacia la puerta)

AHH!!!

Rotación de cámara

Las burbujas de texto incompresibles se hacen más grandes y toman toda la pantalla, mientras Ana es consumida por estas se asusta y está intentando que no la consuman. Mientras la Cámara gira un marco de puerta se hace presente en un ángulo de 45 grados mientras hace zoom out hasta que el marco esté en un ángulo de 90 grados. Termina con Ana cerrando la puerta.

Cut to black

6. Int. Casa de Ana / Entrada

Agita después de cerrar la puerta y escapar de esa situación, respirando rápidamente, sale el logo del cortometraje.

7.- EXT. Parada de Autobús / Autobús

Se ve un letrero de autobús y luego se centra en el bus, Ana se sienta en el autobús.

ANA

(Respirando lento mirando al frente)

VOZ EN OFF ANA

Okay no pasa nada, solo arréglate bien y respira.

Se ve el bolso mientras Ana lo abre para sacar su maquillaje, pero al hacerlo la criatura la sorprende entregando con su mano un lápiz de labio. Al ver esto Ana cierra su bolso rápidamente y se altera.

8. INT. Sala de entrevista / sala de espera

Ana está en la sala esperando su turno para ser entrevistada, asustada y visiblemente estresada. Mientras su bolso donde se queda la criatura sigue dentro el bolso.

ENTREVISTADOR

Siguiente por favor

La bolsa se empieza a mover de manera descontrolada

9. INT. Sala de entrevista / Oficina

Ana está sentada dentro de la oficina ansiosa mientras espera a la voz del entrevistador

ENTREVISTADOR

Bueno empecemos con la entrevista, leí su curriculum, y me gustaría hacerle unas preguntas, bla blabla bla (su voz empieza desvanecerse).

Mientras el entrevistador está escribiendo algo, Ana empieza a perderse en sus pensamientos, captando algo en un lado de la habitación. La mano de la criatura aparece cerca del escritorio moviendo la tasa.

VOZ EN OFF ANA

Pero... (su cuerpo se tensa),

cómo se salió de el bolso!!!!

Ana sale de sus pensamientos y vuelve a la realidad.

ENTREVISTADOR

¿Srta. Ana se encuentra bien?.

La criatura ya no se encuentra en la visión de Ana.

ANA

Ah, Disculpe sí, todo bien, Uhm... me decía?

ENTREVISTADOR

Okay... continuando con respecto a bla blabla bla (su voz se pierde).

La criatura aparece encima del Entrevistador jugando con el pelo de este, Ana se estresa mientras la criatura continúa jugando y queriendo evitar una catástrofe se dirige atrapar la criatura jalándola de las piernas mientras esta se sujeta de la mesa del presentador. Se continúa el forcejeo hasta que Ana logra hacer que la criatura se suelte y logra volver a meterlo dentro de su bolso. Mientras que el entrevistador se asusta por un momento, pero luego toma una expresión seria haciendo que Ana solo saque una sonrisa con mucha vergüenza.

Cut to black

10. EXT. Parque / Banca del Parque

Ana se encuentra sentada en una banca por la entrevista fallida, ve a la bolsa y suspira cuando escucha una voz conocida

CRUSH

(Corazones aparecen detrás del chico)

Ana, qué tal, cómo estás, qué bueno encontrarnos por aquí.

ANA

Eh, ahmm, estoy bien... todo está perfecto!

La bolsa se empieza a mover rápidamente.

CRUSH

¿Te encuentras bien?

La bolsa se hace incontrolable lo que hace que Ana salga corriendo de la situación.

ANA

¡Disculpa! Es que debo irme. ADIOS!.

CRUSH

Ad...dios!?!

11. EXT. VARIOS LUGARES

ZOOM OUT

Ana camina desolada por varios lugares desde el parque, pasando por un minimarket, la calle, terminando en la cama de su cuarto. La bolsa empieza a crecer durante todo este tiempo.

12. Casa Ana / Cuarto de Ana

Ana está en la cama sin motivación mientras que la bolsa con la criatura adentro se mueve dentro del cuarto, cuando de repente la puerta suena.

MADRE

(Golpes de puerta)

Hija, Ana como estás, ¿puedo pasar?

ANA

OK...

La madre se sienta en la cama al lado de Ana y empiezan a conversar.

ANA

(Se sienta en la cama)

Me congelé y luego empecé a actuar raro

por culpa de--(suspira) ¡Por culpa de esa-- cosa!

Apunta a la bolsa aun moviéndose.

MADRE

Ya veo, pero... Mira bien...

Del bolso de la madre sale otra criatura diminuta.

ANA

Eso es…

MADRE

Amor sé que es difícil entenderlas y parecen raras y algo que pensarías que solo te pasa a ti, pero es normal, le ocurre a todos...

ANA

¿En serio?

FLASHBACK

Ana empieza a recordar cómo las personas que se encontró el día de hoy tenían también una criatura, el entrevistador, la chica de la sala, su crush, incluso un chico del minimarket.

Silueta oscura de la madre parada en el marco de la puerta, vista over the shoulder, la madre le da un último consejo y cierra la puerta (antes de cerrar hay corte al close up de Ana, sola en el cuarto).

MADRE

Ana, dale una oportunidad, intenta escucharlo.

(Puerta se cierra).

CLOSE UP

El bolso deja de moverse violentamente y Ana procede abrirlo saliendo su criatura de esta.

ANA

Okay, empecemos de nuevo...

Ambos se sientan en el piso la criatura intenta comunicarse con Ana pero una burbuja de texto sale violentamente.

ANA

¡WOW WOW, más lento respira!

(Respiración de los dos controlada)

Vamos otra vez, pero más lento esta vez...

La nueva burbuja de texto sale más lento y parece que Ana empieza a entenderlo, poco a poco las voces de estos se alejan.

FADE TO BLACK.

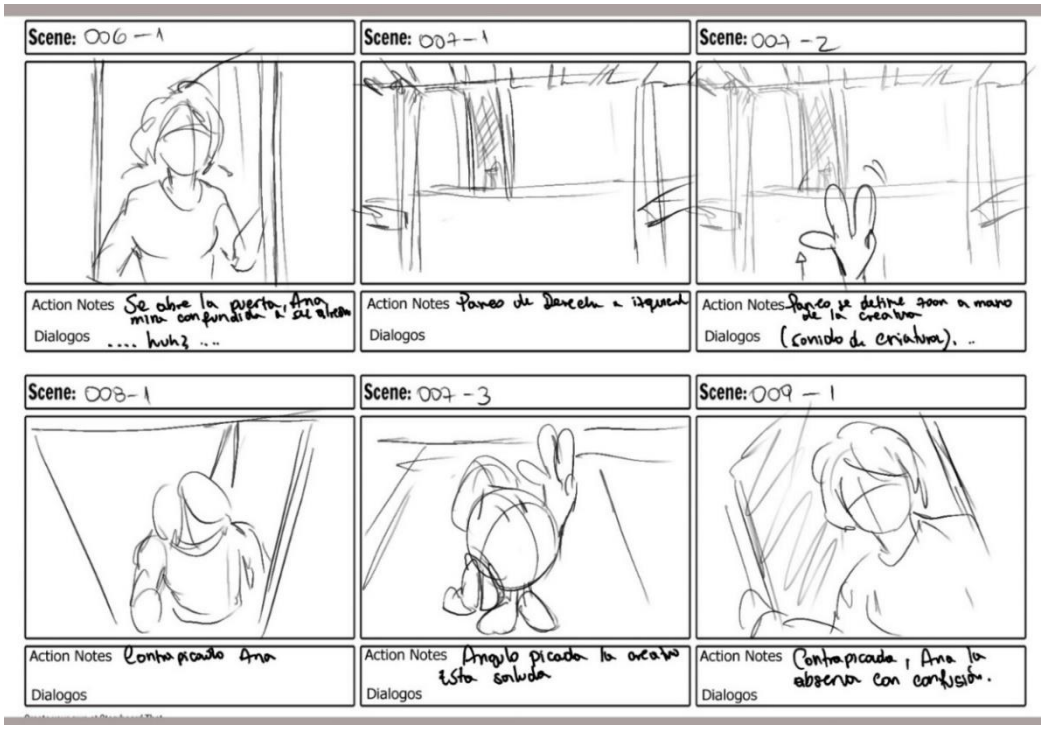
END

2.4.3 Storyboard

Para elaborar un cortometraje sin diferencias de género ya sea dramático, cómico o informativo y desarrollar el guion del mismo se puede utilizar como guía el storyboard el cual está formado por dibujos que se encuentran priorizados, organizados y ordenados en secuencia de las acciones que se van a animar o grabar, de forma que la acción de cada escena se logre presentar de forma visual organizadamente y nos facilite la producción.

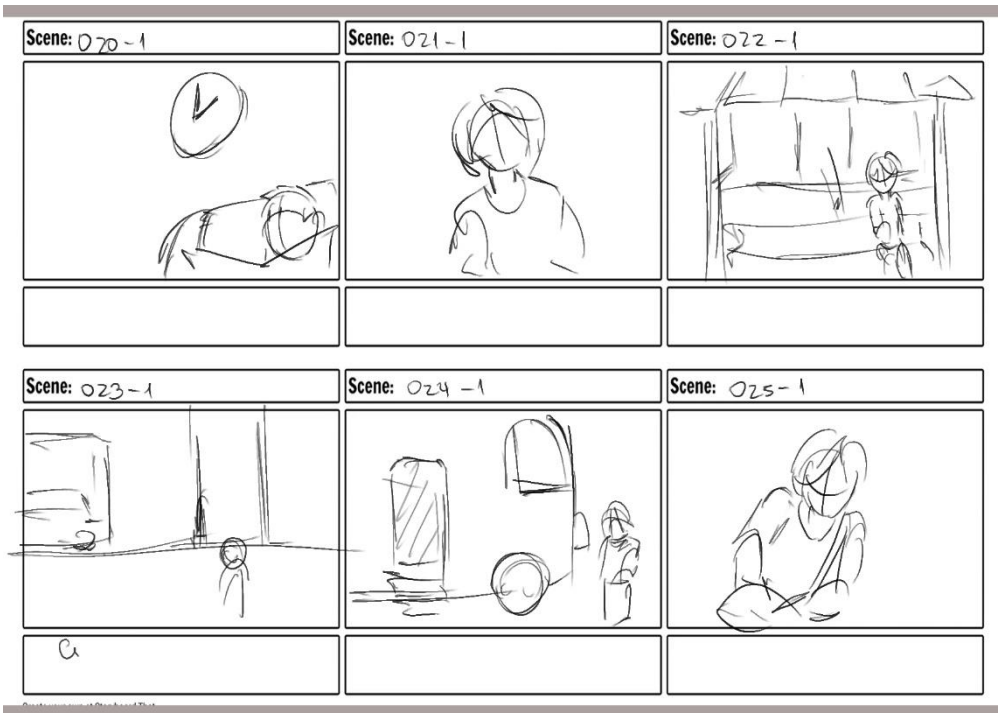
\

Figura 1 Storyboard



Elaboración: Autor

Figura 2 Storyboard



Elaboración: Autor

Figura 3 Storyboard

Elaboración: Autor

Figura 4 Storyboard

Elaboración: Autor

De igual manera que organizamos y priorizamos los dibujos en el story board se puede acompañar a los mismos con descripción de la acción , colocar comentarios, dialogos o definir textos narrativos según Medrano (2009), por lo que el acabado del producto final tendrá parecido a una tira cómica, que presentaran las imágenes importantes en orden de desarrollo de la narrativa a través de viñetas individuales que sirven como guía base para la creación del animatic.

Esto ayudo al proyecto a darle estructura visual al guion y entender cómo podría expresar los movimientos de los personajes y los ángulos de cámara y poner en perspectiva como debía poner la puesta en escena y si expresa lo que se buscaba.

2.4.4 Animatic

Un Animatic es un conjunto de imágenes del storyboard editadas puestas juntas en escena con sonido y efectos para ilustrar cómo la secuencia irá en movimiento. Si bien esta técnica no es obligatoria en algunos casos, en producciones de mayor presupuesto con empresas de renombre, son necesarias para dar una idea al cliente cómo se vería y sonaría el proyecto ya terminado, usualmente pueden ser más de 2 animatic, para dar más opciones de referencia al cliente.

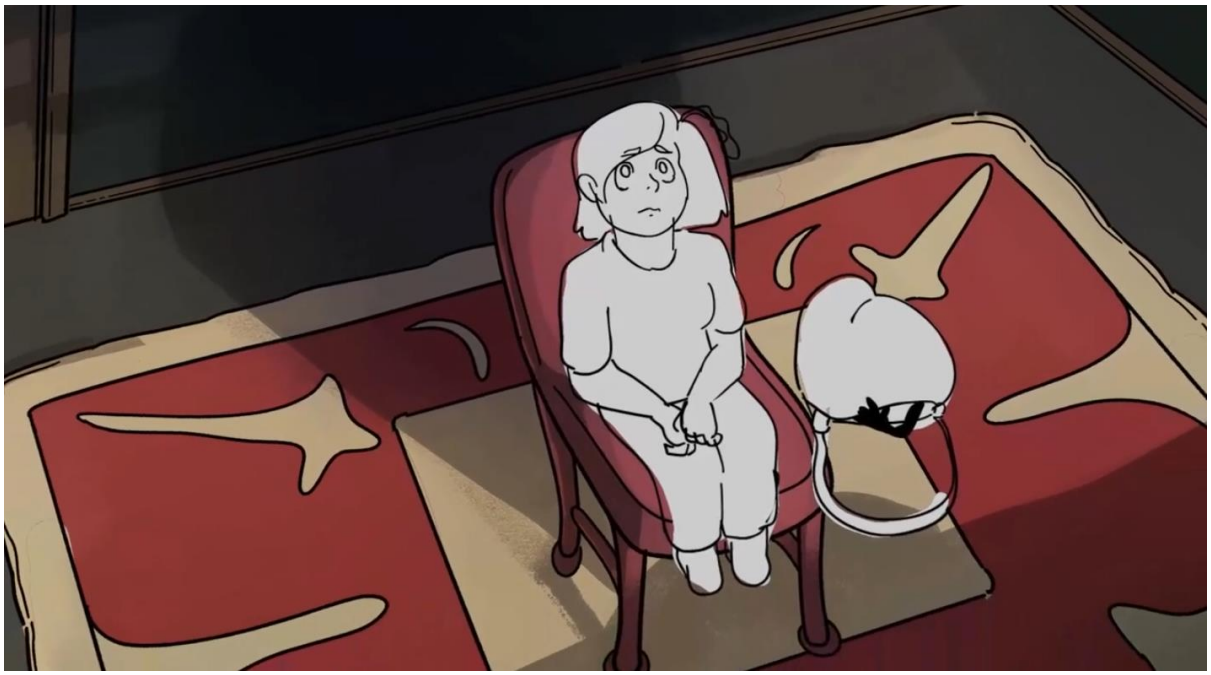
El animatic como tal fue una parte esencial para el proyecto, no solo permitió tener una idea de cómo debería ser, al principio fue se hizo sin sonido para ahorrar tiempo y recursos, pero eso impidió que se las escenas fueran precisas lo que conllevo a poner sonido de voces y elementos de fondos para tener una guía línea en cómo se debía anima.

El tiempo de una pieza en movimiento es lo que describe al objetivo de un Animatic, si a esto se suma el sonido como una forma rápida y fácil de imaginar esta pieza terminada de imagen en movimiento, por lo que al reproducirlo a través de una serie de imágenes en orden y cambiando el tiempo en cada fotograma se crean los animatic utilizando los cambios de tiempo para crear una sensación de ritmo. (Chambers, 2024).

Figura 5 Animatic

Elaboración: Autor

Figura 6 Animatic



Elaboración: Autor

Figura 7 Animatic

Elaboración: Autor

2.4.5 Diseño de Personajes

Tanto los personajes como el escenario fueron elaborados al inicio como ilustraciones digitales en un software de dibujo llamado Clip-Studio Paint. Luego se empezó a dibujar las diferentes partes en capas, primero el lineart del personaje y la segunda capa el color de cada personaje.

Se presenta el Diseño de personajes que conforman el corto, a su vez determinar características que distingan entre personajes, como personalidad y diseño. Toda la línea del tiempo de los personajes es actual y es ambientada en el Zona de la costa ecuatoriana. Para cada personaje también se desarrolló el Mouth Chart ya que este sirve como referencia visual para ayudar al momento de animar el movimiento de la boca y como debería mover los labios cada personaje.

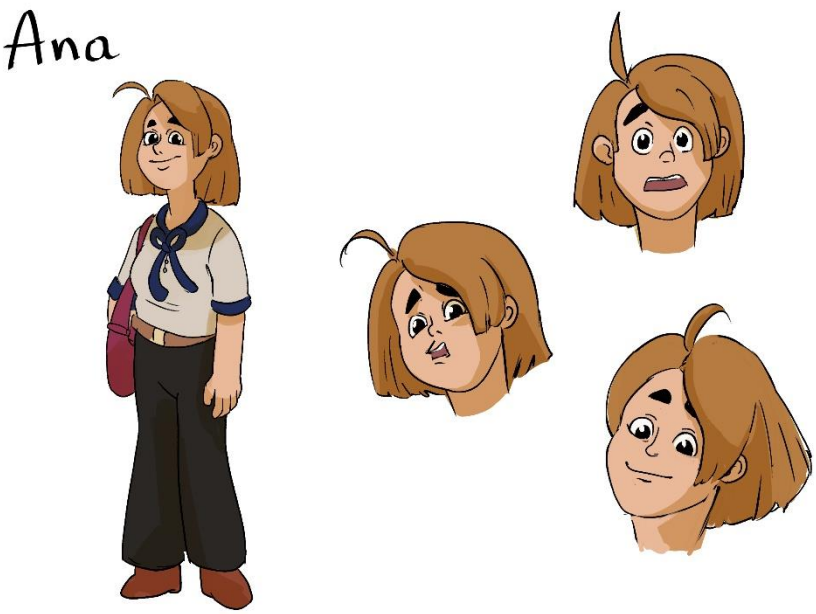
- **Personaje principal**

  Nombre: Ana

  Personalidad: Una chica amable, agradable pero bastante ansiosa, tiende a sobrepensar las cosas, incluso las más pequeñas, y se siente fácilmente abrumada por las expectativas o cualquier cambio en su rutina. A pesar de su ansiedad es alguien bastante lista, e interesante.

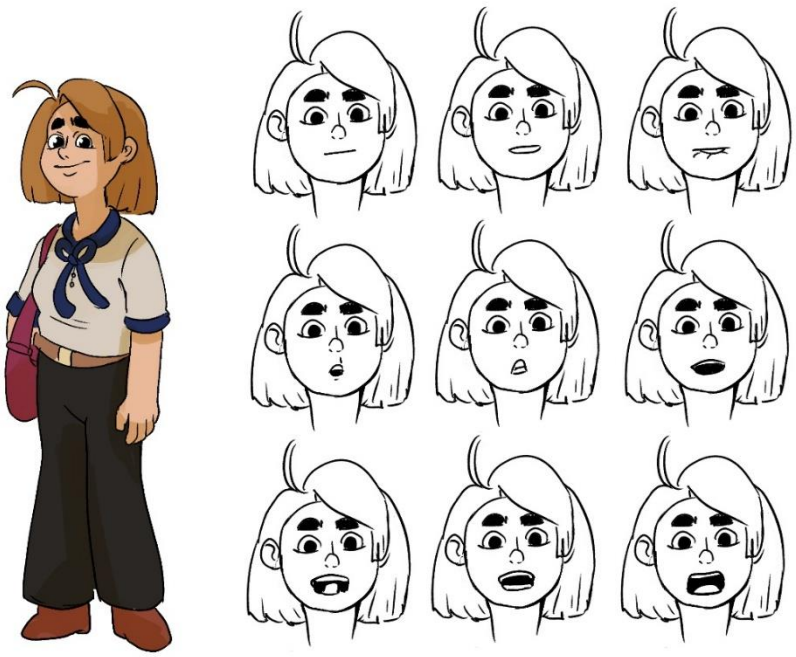
  Ficha biográfica: Ana tiene 23 años, color de piel mestiza, contextura media y delgada. Cabello castaño claro.

Figura 8 Action Model Ana



Elaboración: Autor

Figura 9 Mouth Chart Ana



Elaboración: Autor

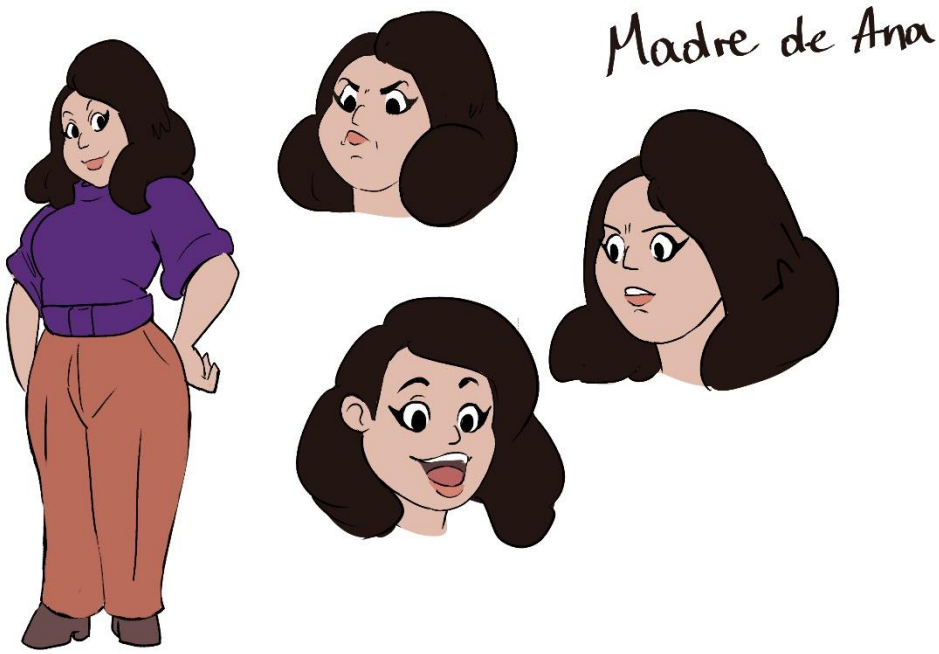
- **Personajes secundarios**

  Nombre: Madre de Ana

  Personalidad: Una mujer extrovertida y llena de energía, le gusta ser honesta, a veces hasta sin filtro, y no teme expresar lo que piensa. Disfruta de la vida, se siente joven de espíritu y siempre está buscando nuevas experiencias para compartir con su familia.

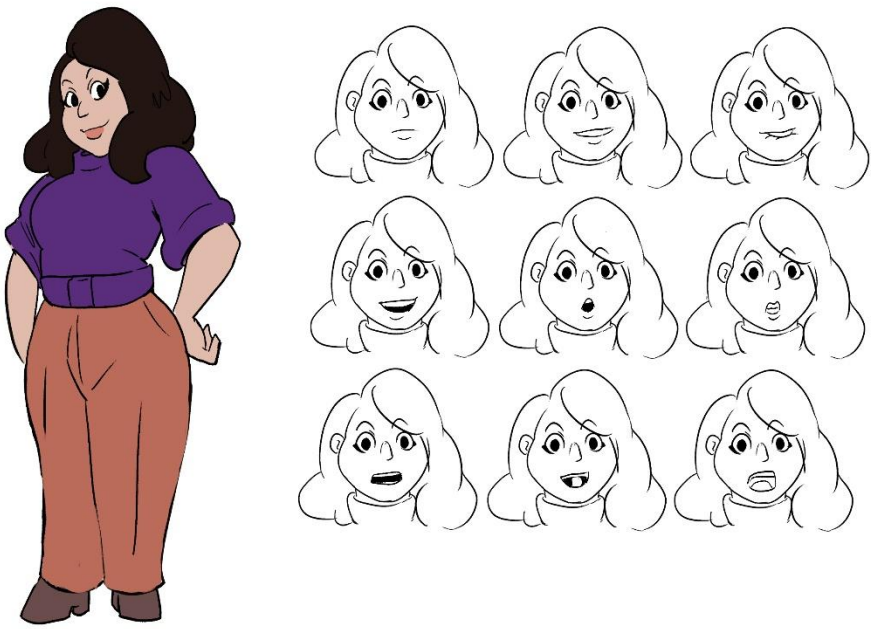
  Ficha biográfica: Una mujer de 50 años. De piel blanca y ojos de color oscuro, cabello café negro, de estatura media con un poco de sobrepeso,

Figura 10 Action Model Madre de Ana



Elaboración: Autor

Figura 11 Mouth Chart Madre



Elaboración: Autor

Nombre: Entrevistador

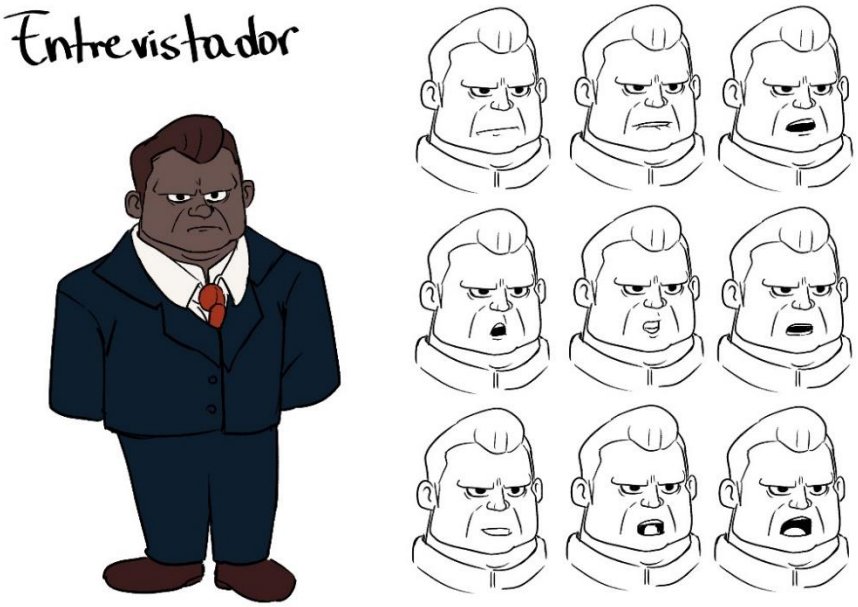
Personalidad: Un hombre serio y corto de temperamento, siempre va directo al punto y no le gusta perder el tiempo. Es una persona que no suele mostrar muchas emociones o expresiones de afecto, lo que puede hacer que los demás lo vean como distante o incluso intimidante. A menudo prefiere la tranquilidad y la soledad, y se irrita fácilmente con ruidos.

Ficha biográfica: Alrededor de los 60 años, piel de color oscuro, cabello rojo oscuro, estatura baja y una complexión robusta, color de ojos negro. Para su diseño es más cuadrado que los demás personajes

Figura 12 Action Model Entrevistador

Elaboración: Autor

Figura 13 Mouth Chart Entrevistador



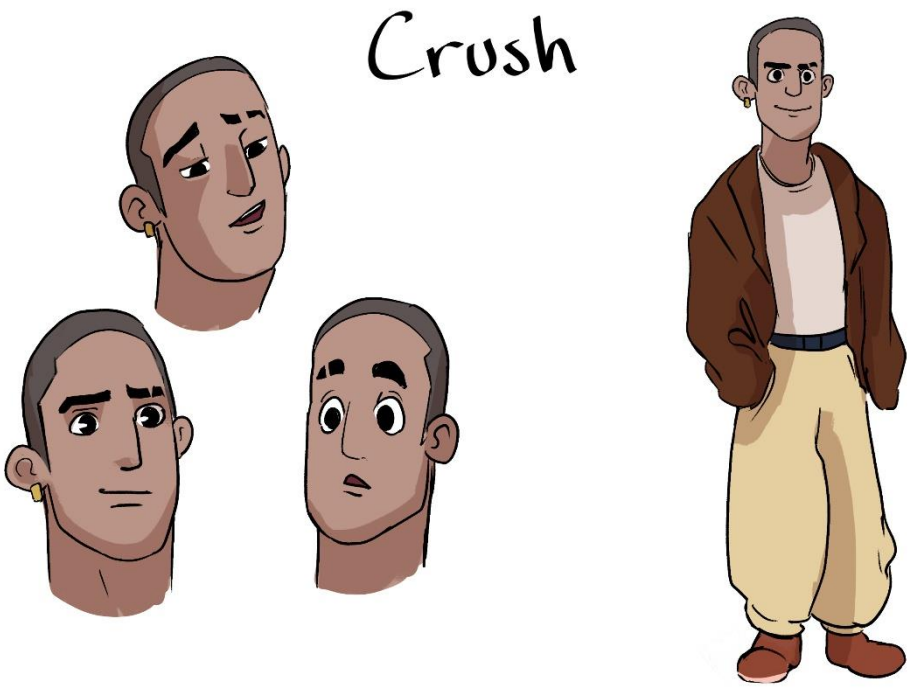
Elaboración: Autor

Nombre: Crush de Ana

Personalidad: Un joven carismático que atrae naturalmente a los demás. Es bastante extrovertido, con una actitud muy positiva y optimista que hace que las personas se sientan cómodas y bienvenidas en su presencia. Conoce a Ana desde que son jóvenes,

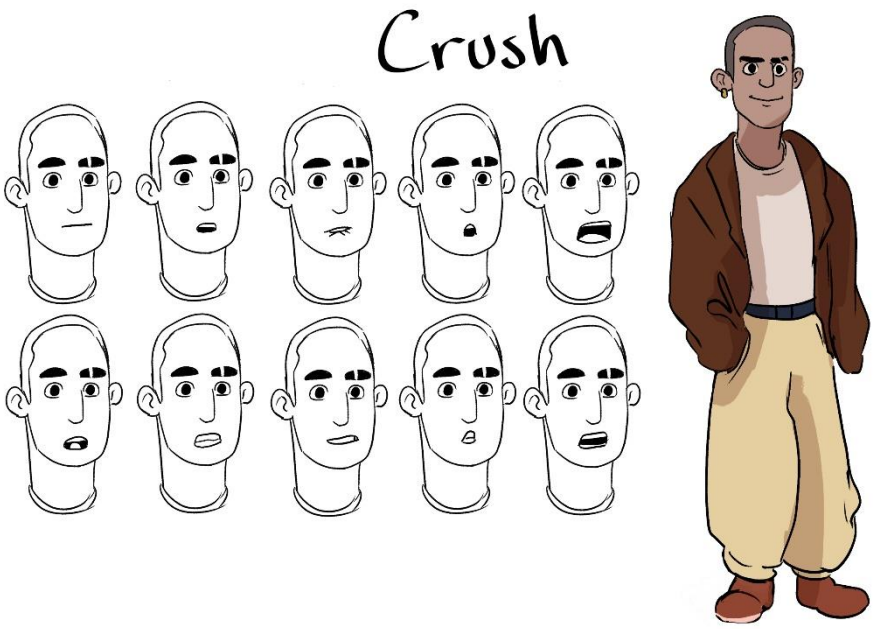
Ficha biográfica: Este tiene 25 años, es un joven atlético y alto, una piel de color olivo, cabello rapado y color de ojos oscuros

Figura 14 Action Model Crush



Elaboración: Autor

Figura 15 Mouth Chart Crush



Elaboración: Autor

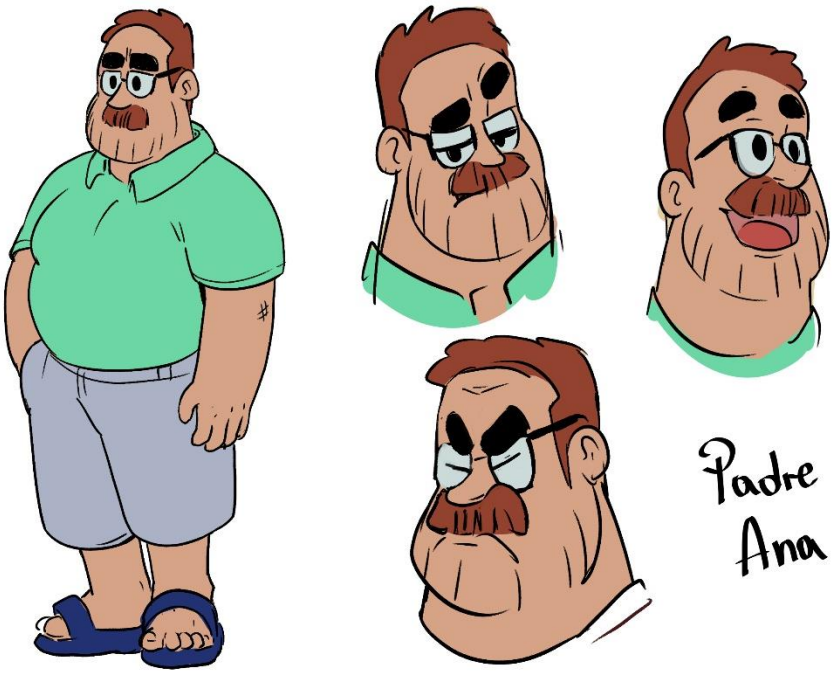
- **Personaje incidental**

  Nombre: Padre de Ana

  Personalidad: Un hombre estoico pero cariñoso, callado, pero preocupado por sus seres queridos. Su sentido del humor es uno de sus mayores atractivos: sabe cuándo hacer reír a las personas y cuándo ser más serio, adaptándose a la situación.

  Ficha biográfica: Un hombre en sus años 50, cuerpo robusto y de estatura alta, color de pelo pelirrojo y tez de piel clara

Figura 16 Action Model Padre



Elaboración: Autor

- **Personajes secundarios**

  Nombre: Criaturas de la Ansiedad

  Personalidad: Son la representación física de la ansiedad de las personas.

  Ficha biográfica: Una criatura pequeña, cuerpo cubierto de pelaje verdoso, piernas y brazos delgados oscuros.

Figura 17 Action Model Criatura de la Ansiedad

Elaboración: Autor

2.5 Diseño de fondos

Para los diseños de fondos se buscaba un estilo inspirado en Carol y el fin del mundo, llevándolo un poco más a una forma más simplista, una la línea de trazo negra, detalles de en las paredes como líneas y puntos de fondo para agregar relieve.

Además, los escenarios que formarán parte de la animación, todos fueron elaborados en Clip-studio Paint con un aproximado de 26 escenarios que incluyen:

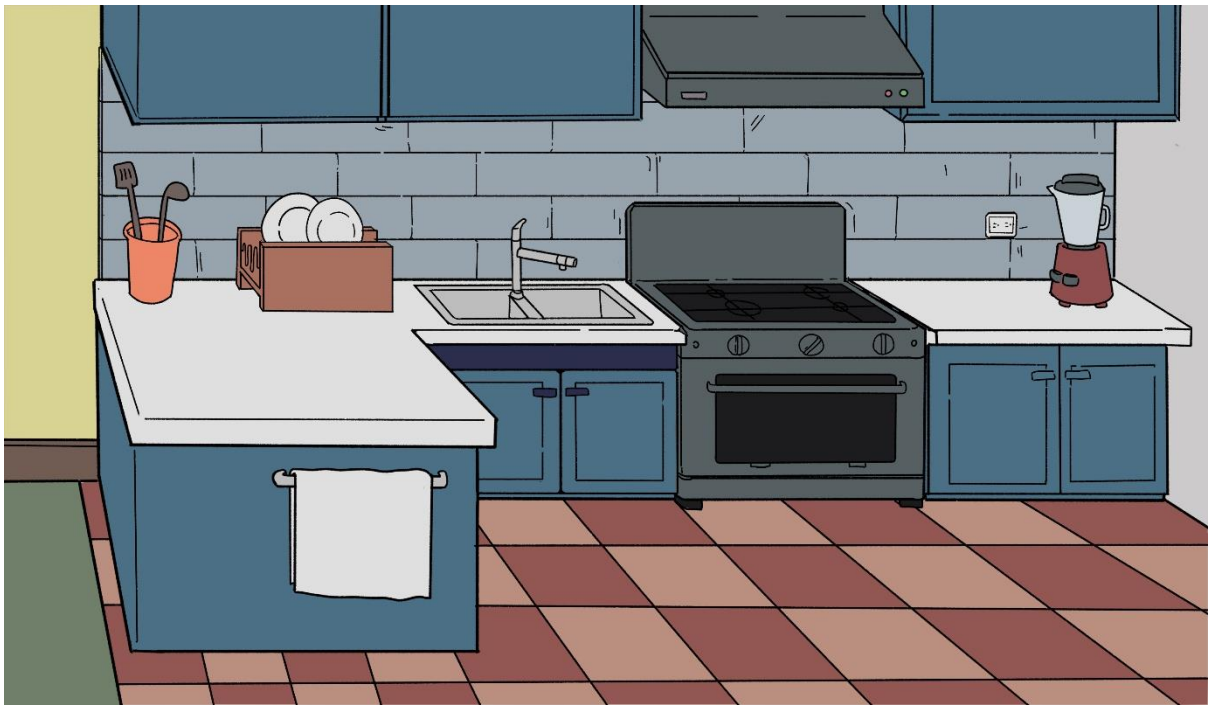
Figura 18 Parte de afuera de la casa

Elaboración: Autor

Figura 19 El interior de la casa de la protagonista

Elaboración: Autor

Figura 20 Cocina de la casa



Elaboración: Autor

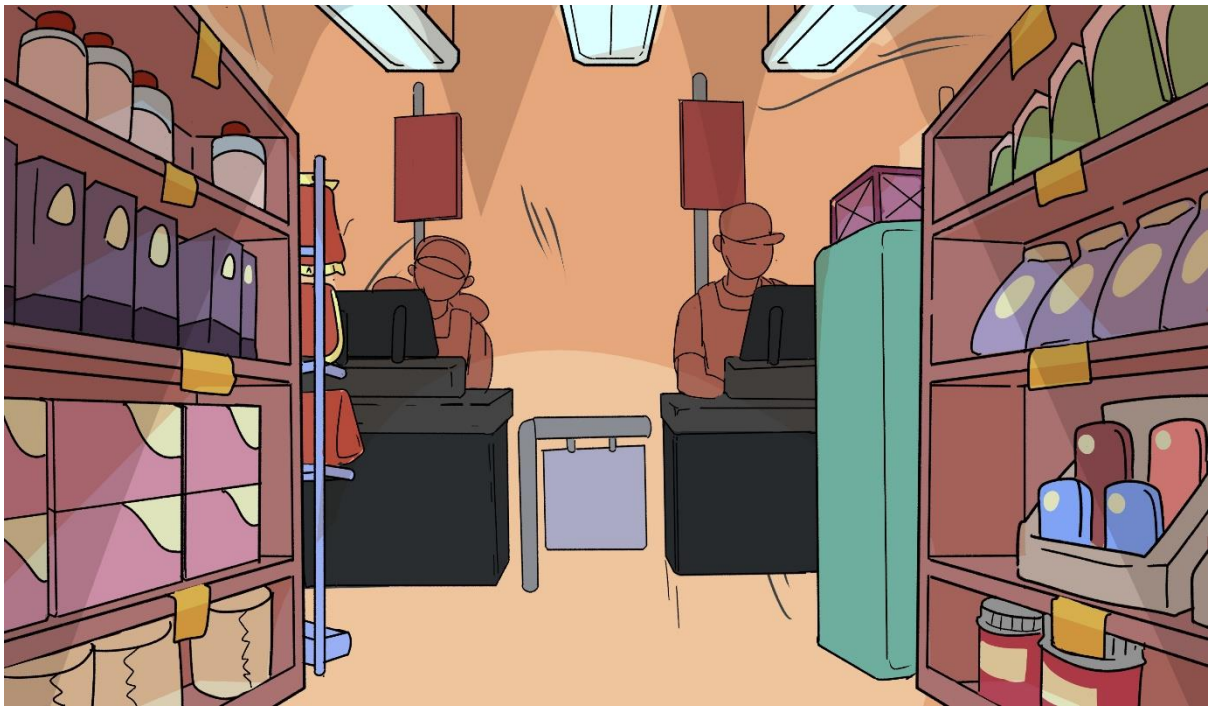
Figura 21 Cuarto de entrevista

Elaboración: Autor

Figura 22 Sala de espera

Elaboración: Autor

Figura 23 Supermercado



Elaboración: Autor

Figura 24 Sala de entrevista

Elaboración: Autor

Figura 25. Calle

Elaboración: Autor

2.6 Diseño del logo.

Un diseño de un logo para el cortometraje es importante para dar una identidad visual al cortometraje y sobre todo dar una

Figura 26 Prueba logotipo

Elaboración: Autor

Figura 27. Logotipo primera revisión

Elaboración: Autor

Figura 28. Logotipo Final

Elaboración: Autor

Figura 29. Logotipo en el cortometraje

Elaboración: Autor

2.7 Producción

Una vez ya concluida la etapa de preproducción se empieza la siguiente etapa donde toda la producción y realización del corto animado.

2.7.1 Programas utilizados

Con el diseño visual ya decidido junto con las proporciones de los personajes como sus colores, expresiones faciales, tamaños entre otros, entramos en la producción del cortometraje, donde se realizará principalmente toda la animación de los personajes, los movimientos, el lipsync y la puesta en escena de los fondos y la utilización de cámara y planos para dar dinamismo al cortometraje. Para lo anterior se utilizó dos programas para esta fase dentro de toda la animación del cortometraje animado, softwares especializados para la realización de los siguientes pasos.

Adobe Animate el primer programa que se utiliza para la animación de los personajes como su rough y lineart final y su coloreado.

2.7.2 Animación Pose a pose

Durante el proceso se utilizó la herramienta de animación digital Adobe Animate para dar movimiento a los personajes y objetos clave del escenario (zoom,) como la animación de un brazo levantando algo, efectos de desplazamiento, o animación de cámara, acercamientos, panorámicos de ciertos objetos y personajes de la escena, todo esto con la finalidad de crear cambios de posición en los objetos y personajes que simulan el avance de la historia.

Se animaron en frame rate de 12 fotogramas por segundo para tener una animación agradable al ojo y con finalidad más estética. Para empezar

Figura 30 Adobe Animate animación rough

Elaboración: Autor

Figura 31 Animación lineart

Elaboración: Autor

2.7.3 Coloreado

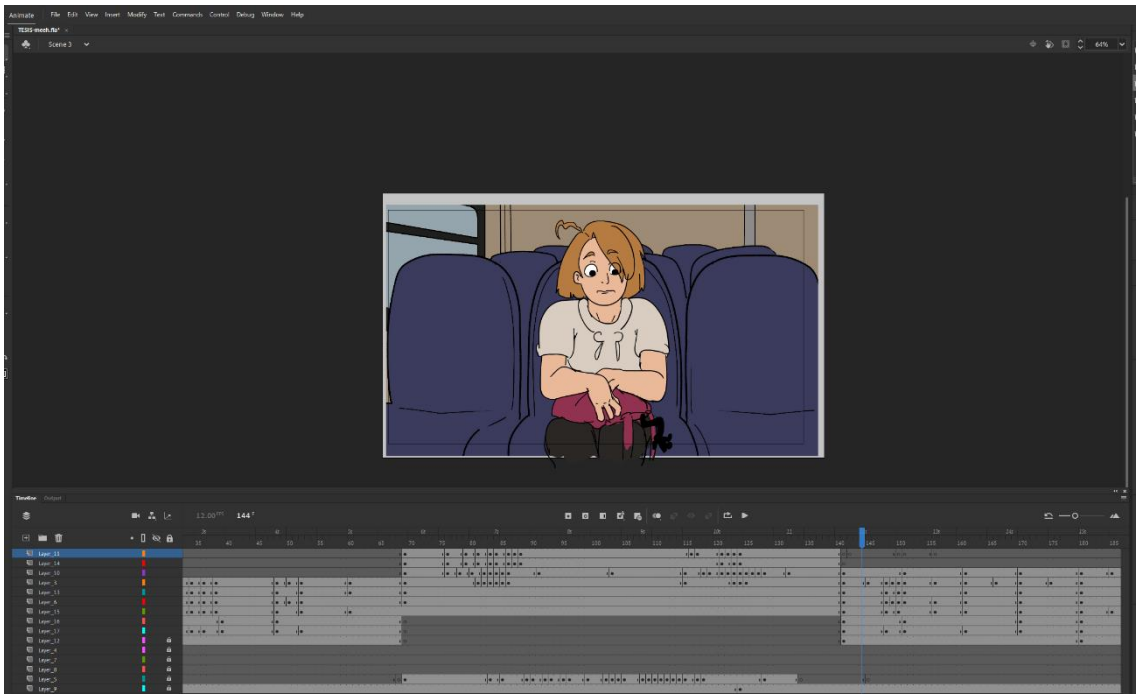
El coloreado fue un proceso gradual durante toda la producción, este al igual que la animación fue frame a frame, se utilizó el lineart del cortometraje para así permitir el coloreado de este de manera más sencilla y eficiente. Los tonos que se utilizaron dentro del cortometraje fueron más cálidos; desde tonalidades amarillas hasta variantes de rojos y rosas. Principalmente en la protagonista.

Mientras que los demás personajes se utilizó colores menos saturaros y fríos para hacer sentir una separación de esta con los demás. A medida que el cortometraje avanza los colores también van más cambiando, haciéndose más opacos y carentes de vida como la criatura, con la finalidad que se haga énfasis en que la criatura es una parte de ella que mientras más la niega y oculte más le afectara en su vida diaria.

Figura 32 Coloreado de Animación

Elaboración: Autor

Figura 33 Coloreado de Animación



Elaboración: Autor

Figura 34 Coloreado de Animacion

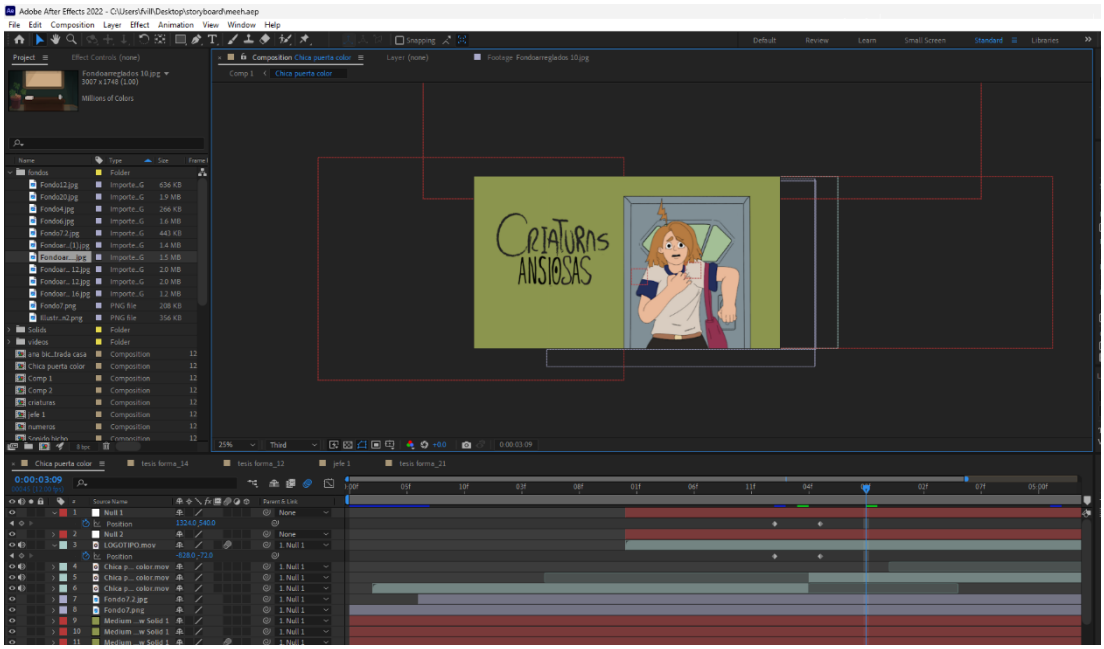
Elaboración: Autor

2.8 Postproducción

2.8.1 Movimiento de cámara y Edición

Una vez ya se tenga la animación y los escenarios se empieza a armar toda la animación como tal, entre la puesta de escena de los elementos mencionados anterior mente con el objetivo de que todo el montaje quede como se planea dentro de los establecido. El programa que se utilizó para poder poner todos los elementos incluido el montaje es After Effects 2022, mediante es programa se puede mover todos los elementos, ya sean fondos, tipografías, animaciones, etc.

Figura 35 Edición del montaje en After Effects



Elaboración: Autor

2.8.2 Masks

Dentro del cortometraje al momento de la edición de este, 2 herramientas dentro del programa After Effects fueron esenciales para su realización, siendo las Mask.

Mask o mascara en español es una capa que permite alterar la visibilidad de lo que se quiere mostrar ya sea de un video o imagen dentro del programa, esta ayuda a esconder detalles o cosas que no se quieren mostrar dentro del montaje, se utilizó para pulir escenas donde sobresalía una parte de la animación y debía ser eliminada de la puesta en escena

Figura 36 X-2 Masks

Elaboración: Autor

2.8.3 Integración de sonido y voz:

Se grabaron las voces de los personajes y se incorporaron a la animación siguiendo el ritmo y la sincronización con los diálogos en los cuadros. Los efectos de sonido, como el ruido de pasos, explosiones o ambiente fueron añadidos para enriquecer la atmósfera de la historia. Además, se incorporó música de fondo que acompaña la narrativa, enfatizando los momentos dramáticos o de acción, y creando una mayor inmersión para el espectador. Las voces ya grabadas se utilizarán

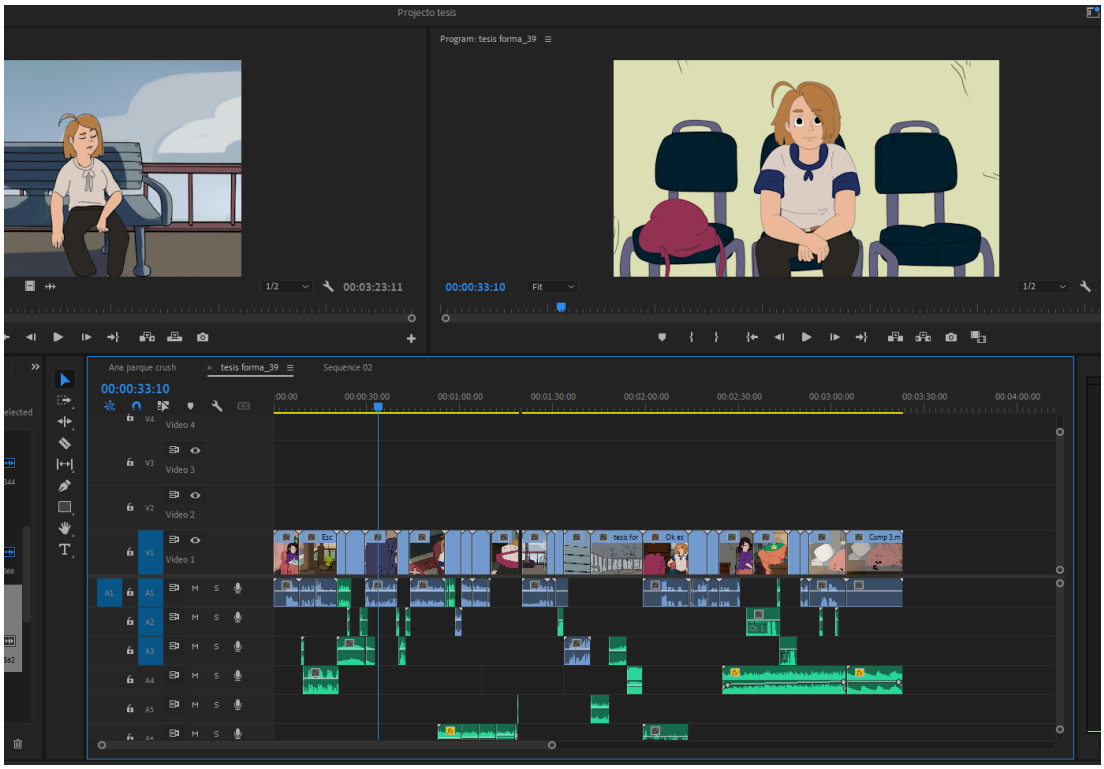
Figura 37 Edicion de sonido y video Adobe Premiere

Elaboración: Autor

2.8.4 Render

Para compactar todo en un video el proceso de render se lo ha realizado en formato de alta calidad Quick Time con las dimensiones de 1920 x 1080 mediante el códec H.264, por medio del programa Adobe Premiere junto con Adobe Media Encore, reduciendo el tamaño del proyecto aun manteniendo su calidad de imagen

Figura 38 Todo el material unido listo para el render en Adobe Premiere



Elaboración: Autor

2.8.5 Validación del Corto Animado

Finalmente, con el producto completo y posterior a la aprobación y revisiones realizadas con la tutoría especializada; se procedió a solicitar la validación del "Cortometraje Animado sobre los cambios emocionales de los jóvenes adultos en su camino a la madurez" teniendo como propósito recopilar las opiniones y recomendaciones de expertos en los campos de la sociología y la psicología, para

definir si; se logró representar adecuadamente la ansiedad como una problemática central que afecta a esta etapa del desarrollo; a través de:

1. Elaboración de las preguntas a realizar a los profesionales del área social (sociólogo) y del área de salud mental (psicóloga)

Preguntas enviadas a Sociólogo:

1. ¿Cómo refleja el personaje principal del cortometraje las presiones sociales que enfrentan los jóvenes adultos en relación con la ansiedad?

2. ¿De qué forma aborda el corto la presión social que experimentan los jóvenes adultos al transitar hacia el mundo laboral?

3. ¿El cortometraje ilustra las dificultades que enfrentan los jóvenes adultos al intentar adaptarse a las expectativas de la sociedad moderna?

4. ¿Cómo se representa la influencia de la sociedad, la familia y las relaciones cercanas en la ansiedad del personaje principal?

5. ¿De qué manera se muestra el impacto de las estrategias sociales en el aumento de la ansiedad del personaje?

6. ¿Cree que el uso de animaciones que representan emociones como la ansiedad en la narrativa puede contribuir a visibilizar este problema en la sociedad?

Preguntas enviadas a Psicóloga Clínica:

1. Desde una perspectiva psicológica, ¿cómo evalúa la representación de la ansiedad en el personaje principal?

2. ¿Qué aspectos emocionales o conductuales del personaje destacan como particularmente precisos o realistas en relación con la ansiedad en adultos jóvenes?

3. ¿Considera que la conexión entre los estados emocionales del personaje y su crecimiento a lo largo de la historia está bien lograda?

4. ¿Qué elementos narrativos o visuales cree que apoyaron este desarrollo psicológico, y qué aspectos podrían mejorarse?

5. ¿Qué impacto podría tener este tipo de representación animada en jóvenes que enfrentan ansiedad en el mundo moderno?

6. ¿Cree que este tipo de contenido puede generar empatía o dar herramientas útiles para la autoexploración y el manejo emocional?

7. ¿Qué importancia tiene el uso de metáforas visuales y simbología a través del uso de "criaturas ansiosas" en la animación para transmitir la experiencia de la ansiedad?

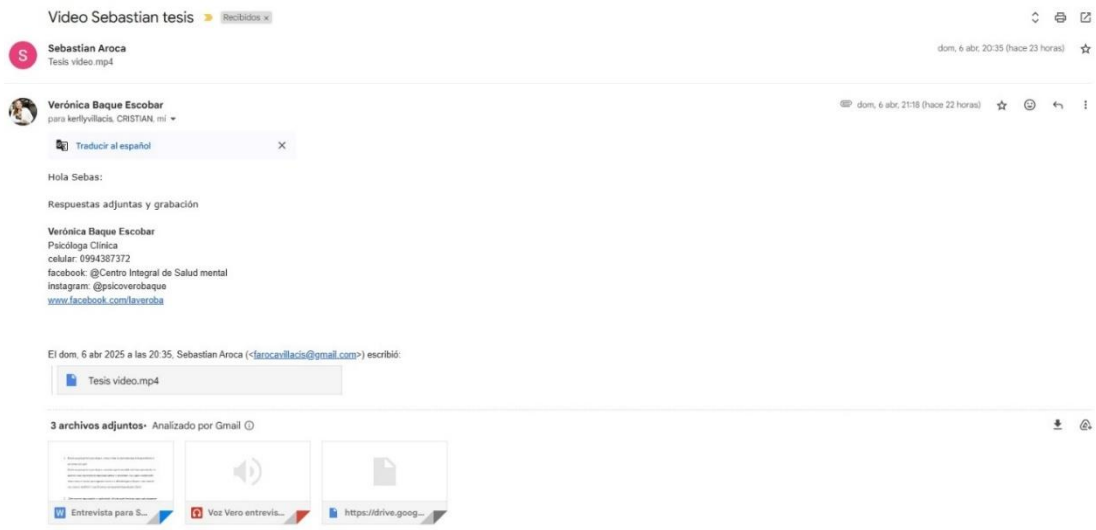
8. Desde su experiencia, ¿cómo influyen las técnicas audiovisuales (colores, música, ritmo) en la percepción del mensaje emocional del cortometraje?

9. ¿Qué estrategias recomendaría incluir en futuros proyectos similares para reflejar un manejo más efectivo de la ansiedad?

10. ¿Hay elementos narrativos o psicológicos que, en su opinión, podrían añadirse para brindar una experiencia más enriquecedora o educativa al espectador?

2. Posterior se procedió a enviar el cortometraje mediante vía e-mail; para que fuese observado y analizado por los profesionales arriba indicados, los cuales enviaron a través de vía telemática mensajes de voz y texto escrito con las impresiones del cortometraje.

Figura 39 Validación del Cortometraje



3. Se realizó la revisión de las respuestas enviadas, resumiendo los comentarios de los profesionales abajo citados:

Comentario del profesional de sociología

Según el sociólogo Rubén Aroca indica que: “En el contexto del aprendizaje sobre la marcha como costo de las relacionales sociales y de las interacciones estresantes resultantes en ansiedad que deben gestionar los jóvenes adultos, en este caso el corto tiene un recurso narrativo que son esas criaturas que aparecen de la nada y que algunos han aprendido a manejarlas y convivir con esas tensiones las tienen bien entendidas, me parece que es un recurso narrativo interesante, que al mismo es algo muy ingenioso. Me parece que hay unas cuantas relaciones claves, el entorno de la familia, luego la relación con un posible contratante y finalmente la relación emocional personal, la relación afectiva, también se encuentra el problema de los roles en la sociedad y lo que implica en sí, se puede observar dos conceptos el uno se refiere a lo que son las estrategias sociales y el otro el impacto, estas estrategias sociales suelen ser más bien de tipo adaptación , lo que podría decir con relación al corto, que se da a entender o lo que se propone ahí es que esta tensión que como mencionábamos antes está centrada en el sujeto, en el individuo y se maneja en el plano de su propia intimidad y se aclara también en el plano de las relaciones más cercanas pues que la diferencia entre entender esas estrategias como una especie de gran reto producido por las expectativas de rol, con la necesidad de poder gestionarlas y por lo tanto poder gestionar las

relaciones sociales que siempre se sienten como presión, cuando nosotros hablamos de representar emociones, las emociones las siente el sujeto y también deberíamos representar dentro de estos recursos es decir utilizando las animaciones o lo cartoon con fines pedagógicos, representar también los retos es decir los roles son como una puerta que tiene que abrirse" (Aroca, 2025)

Comentarios de profesional de psicología:

De acuerdo con la psicóloga clínica Veronica Baque señala que: "desde una perspectiva psicológica, considero que la ansiedad está bien representada. Se muestra como una respuesta emocional intensa y persistente, con signos conductuales claros como evitación, preocupación excesiva y dificultad para relajarse, esto coincide con criterios del DSM-5 para Trastorno de Ansiedad Generalizada (TAG), destacan el aislamiento social, los pensamientos rumiantes, la hipervigilancia y la somatización (expresada visualmente como incomodidad física) y; a medida que el personaje empieza a aceptar sus emociones y enfrentarlas, se nota un proceso de resiliencia emocional de autodescubrimiento, y esto representa un desarrollo saludable.

El uso de "criaturas" como símbolo de la ansiedad es muy acertado. La evolución del entorno visual, desde lo oscuro hacia lo más claro, refuerza el proceso de mejora, los colores fríos y oscuros al inicio evocan estados de alerta y tensión; la música acompaña con un ritmo acelerado y luego se calma, reforzando el viaje emocional del personaje, además el ritmo narrativo también acompaña el cambio interno.

Sin embargo, podría mejorarse con más diálogos internos o monólogos que verbalicen los pensamientos automáticos y añadiendo una escena de diálogo con un terapeuta o una voz narrativa que invite a la psicoeducación, brindando información sencilla sobre qué es la ansiedad y cómo puede tratarse" (Baque, 2025)

4. Desde el punto de vista de los expertos la viabilidad de la elaboración y creación de Cortometrajes que visualicen los cambios emocionales de los jóvenes adultos en su camino a la madurez como la ansiedad puede ser muy positivo al ver las experiencias reflejadas en animaciones como esta les brinda validación emocional, reduce el estigma y fomenta la búsqueda de ayuda ¸ además la animación en este caso es un recurso pedagógico de formación sumamente útil y potente.

CONCLUSIONES

Durante la producción del Corto animado 2D, se atravesó por diferentes etapas del proceso que inició con el levantamiento de la información relacionada con el objeto de estudio, así como la definición de requerimientos, las teorías de diferentes aportes que se identifican como base del contexto del objeto de estudio, lo que me permitió conocer y definir aspectos como las técnicas adecuadas para la realización del cortometraje animado 2D hasta las principales dificultades que los jóvenes adultos enfrentan en el ámbito social y emocional y como una producción audiovisual puede contribuir para sobrellevar esta etapa.

Recopilada toda la información necesaria, se procedió a realizar el proyecto en 3 etapas, preproducción, producción y postproducción. En cada una de ellas se abordaron y utilizaron diferentes herramientas, en la preproducción se utilizó el programa de dibujo ClipStudio Paint para elaborar los diseños de personajes y fondos para el cortometraje junto con la colorimetría de estos. En la producción, se utilizó el programa de Adobe Animate para realizar la animación del cortometraje enfrentando diferentes retos como por ejemplo el manejo y gestión de tiempo al realizar la animación cuadro por cuadro y a la vez la aplicación de color tomaba casi la misma cantidad de tiempo que la animación los cuales se superaron manteniendo una organización estricta a través de un tablero de prioridades , manteniendo la animación en líneas sencillas que faciliten su producción, pero también múltiples ventajas, como, por ejemplo, el contar con un Interfaz amigable y accesible, que permitió animar los personajes, también la capacidad de ver las animaciones en tiempo real y facilitar la edición y ajustes. Por otro lado, en la etapa de postproducción se realizó la edición de video junto con ajustes de sonido en los siguientes programas Adobe After effects y Adobe Premiere.

Adicionalmente para valorar el producto final, se realizó la evaluación por parte de expertos en el ámbito social (sociología) y de la salud mental (psicología), quienes permitieron consolidar desde lo profesional, el aporte que el cortometraje 2D está en capacidad de brindar a los jóvenes perteneciente al target de estudio., quienes valoraron positivamente los aspectos visuales del cortometraje como es el uso de colores y música para reflejar estados emocionales, y la evolución del entorno visual en sincronía con el crecimiento del personaje, además el punto más importante que era la representación de síntomas reales como el aislamiento, la somatización y los pensamientos rumiantes, los cuales son comunes en jóvenes adultos con ansiedad.

En conclusión, el resultado final del cortometraje animado permite acceder a un producto audiovisual que logra representar y reconocer los cambios emocionales de los jóvenes adultos en su camino a la madurez, entregando una herramienta accesible al público de jóvenes adultos donde se representan ideas de temas no tangibles como son las emociones específicamente la ansiedad, que logre beneficiar a esta población al sentirse representados, entendidos, apoyados y visualizados.

RECOMENDACIONES

Durante la elaboración de este cortometraje, se utilizaron herramientas de animación, sin embargo, si el tiempo es un factor importante, se podría considerar el uso de diferentes técnicas de animación adicionales tales como, puppet-warp, entre otras para facilitar la producción de este y de gestión del tiempo de la animación. De igual forma se recomienda en una versión posterior, la posibilidad de ampliar las entradas del cortometraje, permitiendo así llegar a más personas utilizando subtítulos de los audios de las voces para incluir a las personas con discapacidad auditiva y que tengan acceso a este tipo de videos animados.

En consideración de la validación de especialista psicólogo del cortometraje final un punto que aportaría el enriquecimiento de la narrativa seria agregar la representación del apoyo social a través de personajes secundarios y la posibilidad de añadir elementos psicoeducativos, como una escena de diálogo con un terapeuta para enriquecer la experiencia del espectador, generar mayor empatía.

REFERENCIAS

Agredo Ramos, A. F. (2018). Animación a la investigación en animación. Actas de Diseño, 51.

Bert, F., Gualano, M. R., Thomas, R., Vergnano, G., Voglino, G., & Siliquini, R. (2021). Exploring the possible health consequences of job insecurity: A pilot study among young workers. *Gaceta Sanitaria*, *34*, 385–392. https://doi.org/10.1016/j.gaceta.2018.08.011

Chambers, J. (04 de Abril de 2024). *What is an Animatic?* Obtenido de boords: https://boords.com/animatic/what-is-the-definition-of-an-animatic-storyboard#whats-the-definition-of-an-animatic

Cooper, K., Russell, A. J., Lei, J., & Smith, L. G. (2023). The impact of a positive autism identity and autistic community solidarity on social anxiety and mental health in autistic young people. *Autism*, *27*(3), 848–857. https://doi.org/10.1177/13623613221118351

Comparato , D. (1993). EL GUIÓN arte y técnica de escribir. *Original*, 5.

González-González, Mª.C., Martínez-Gómez, E. y Pereira, Mª.C. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. RELAdEI (Revista Latinoamericana de Educación Infantil), 7(2-3), pp. 99-126. Disponible: http://www.usc.es/ revistas/index.php/reladei/index

Guayabero, Oscar, La animación como herramienta social (2020) . Escuela Superior de Diseño de Barcelona. Obtenido en: https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-grafico/la-animacion-como-herramienta-social

Guédez Mujica, A. G., Chisaguano Chisaguano, L. A., Lucero Albán, P., Agualongo Amangandi, J. D., Verdezota García, M. I., Vargas Gómez, M. S., . . . Loaiza Romero, M. C. (2023). Salud Mental en contextos interculturales del Ecuador. Ecuador: Binario Editorial.

Hermosa-Bosano, C., & Paz, C. (2021). Síntomas de depresión, ansiedad y estrés en la población general. *Artículo Original*, 8.

La Animación También es Para Adultos. (18 de mayo de 2021). VANAS. Obtenido de: https://www.vanas.ca/mx/blog/animation-is-for-adults- too?utm_source=chatgpt.com

Mayorga, N. A., Shepherd, J. M., Garey, L., Viana, A. G., & Zvolensky, M. J. (2022). Heart-Focused Anxiety Among Trauma-Exposed Latinx Young Adults: Relations to General Depression, Suicidality, Anxious Arousal, and Social Anxiety. Journal of Racial and Ethnic Health Disparities, 9(4), 1135–1144. https://doi.org/10.1007/s40615-021-01054-z

Medrano, C. (2009). EL STORYBOARD Guiones para medios audiovisuales. *Original*, 5.

Meeks, R. (15 de Mayo de 2022). *'Cortar por la línea de puntos': el graciosísimo retrato generacional de Netflix que nos deja totalmente destrozado*. Obtenido de https://www.espinof.com/: https://www.espinof.com/criticas/cortar-linea-puntos-graciosisimo-retrato-generacional-netflix-que-nos-deja-totalmente-destrozados

National Institute of Mentah Health. Trastorno de ansiedad social: Más allá de la simple timidez disponible en https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-de-ansiedad-social-mas-alla-de-la-simple-timidez

Niermann, H. C. M., Voss, C., Pieper, L., Venz, J., Ollmann, T. M., & Beesdo-Baum, K. (2021). Anxiety disorders among adolescents and young adults: Prevalence and mental health care service utilization in a regional epidemiological study in Germany. Journal of Anxiety Disorders, 83, 102453. https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2021.102453

Organización Mundial de la Salud: Trastornos de ansiedad (2023), obtenido en: https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/anxiety-disorders

Pincay, Y. S. D., Cevallos, V. M. P., Menoscal, J. E. Q., & Pionce, E. A. C. (2022). Estrés y su impacto durante la pandemia covid-19. *MQRInvestigar*, *6*(3), 1240-1258. https://doi.org/10.56048/mqr20225.6.3.2022.1240-1258

Puerta , A. R. (25 de Agosto de 2021). *Adulto joven*. Obtenido de Lifeder: https://www.lifeder.com/adulto-joven/

Rodríguez-Herrera Ruiz, G., & Pantigoso Mendez, S. (2022, 1 julio). Creación de serie animada para visibilizar y promover la superación de trastornos emocionales, de los

estudiantes de educación superior, de primer ciclo, de Lima Metropolitana, 2022. Obtenido de: https://repositorio.tls.edu.pe/handle/20.500.12826/861

Sellán, K. M. B. (2023). *Teaser de serie animada 2D, para difusión de recetas tradicionales de la costa ecuatoriana* [Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/20339/1/T-UCSG-PRE-ART-CAD-12.pdf

Scientific Expertise and Context on Deadline: Depresión y Ansiedad en adultos jóvenes (2023), Obtenido en https://www.sciline.org/es/mental-health/depresion-y-ansiedad-en-adultos-jovenes/

Sherry , W., & Warner, S. (2003). *Psicología de la edad adulta y la vejez.* Madrid: Prentice Hall.

Swee, M. B., Hudson, C. C., & Heimberg, R. G. (2021). Examining the relationship between shame and social anxiety disorder: A systematic review. Clinical Psychology Review, 90, 102088. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102088

Too, L. S., Leach, L., & Butterworth, P. (2021). Cumulative impact of high job demands, low job control and high job insecurity on midlife depression and anxiety: A prospective cohort study of Australian employees. Occupational and Environmental Medicine, 78(6), 400–408. https://doi.org/10.1136/oemed-2020-106840

Uriarte, J. (2005). EN LA TRANSICIÓN A LA EDAD ADULTA. LOS ADULTOS EMERGENTES. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 148.

Velasco , C. B. (2007). Tratamientos eficaces para el Trastorno. *Cuadernos de Neuropsicología / Panamerican Journal of Neuropsychology,*, 127.

Woolard, A., Stratton, E., Demetriou, E. A., Boulton, K. A., Pellicano, E., Glozier, N., Gibbs, V., Rogerson, N., Quinn, P., Hickie, I. B., & Guastella, A. J. (2021). Perceptions of social and work functioning are related to social anxiety and executive function in autistic adults. Autism, 25(7), 2124–2134. https://doi.org/10.1177/13623613211013664

ANEXOS

GUÍA DE ENTREVISTA

La presente Guía de Entrevista tiene como propósito, conocer los aspectos formales en relación a la temática de las complicaciones emocionales que pueden llegar a afectar a los jóvenes en la actualidad, a partir de la opinión de expertos o especialistas en las áreas que se relacionan con el trabajo de integración curricular titulado: "Cortometraje Animado sobre los cambios emocionales de los jóvenes adultos en su camino a la madurez"

ENTREVISTADO: Sociólogo Rubén Aroca Jácome, PhD

1. ¿De qué forma hoy en día, las expectativas sociales sobre el éxito y el futuro, podría de alguna manera afectar a la salud mental de los jóvenes?

   Las expectativas sociales son siempre un tan ideales y dependen o dependerán de la forma en que las personas puedan integrarse esto es tan valido como para los jóvenes como para la población adulta, las distintas formas de integración, pues lo que conlleva es que algunos aceptan definitivamente las normas, las reglas y se juegan ahí algunas cosas como por ejemplo el incremento del estrés, atención y todo eso, pero hay otros que no los aceptan por ejemplo quienes no los aceptan tiene o desarrollan otros tipos de estrategias, quienes hacen trampas, las formas de saltarse las reglas o la corrupción esa es una forma de adaptación, hay unos que para conseguir trabajo se valen más de las relaciones que la competencia o mejor dicho más que del mérito, entonces son formas de adaptación y estas formas son variadas pero en cualquier caso las metas sociales siempre formulan algo que para la mayoría de la población no es alcanzable entonces son un modelo que genera mucha tensión, especialmente quienes se van a articular o a integrar digámoslo así al empleo o al mercado una vez salido de la universidad o salido del centro de estudio con algún tipo de titulación, entonces ese aprendizaje de formas de adaptación es algo que van a enfrentar especialmente los jóvenes que empiezan sus carreras profesional y

que probablemente no los hayan contado como son las cosas, es decir se trata de que todos tengan una forma de adaptación cumpliendo las reglas pero no todos los hacen hay quienes las evaden definitivamente, hay quienes simplemente no quieren saber nada y esto marca una forma en que por ejemplo la población de los países, su población joven asume aquello, un comentario final respecto a esta pregunta podría ser pues que en cualquier caso digamos que también es una tarea de la universidad y de la formación previo al egreso, explorar con los jóvenes posibilidades de integración a través de proyecto de investigación, proyectos de vinculación de modo que exista ya una idea previo, un conocimiento previo respecto a lo que se va a encontrar.

2. ¿Qué efectos o complicaciones podrían afectar a los jóvenes en relación al uso excesivo de RR SS?

   Bueno he en antropología se estudia un poco del tema de la fisioanalización de las relaciones, digamos que no es nada nuevo en el sentido que por ejemplo las historias que contaban o que escuchábamos de niños, historias que se contaban por ejemplo de padres a hijos, de parientes ha hijos, bueno etc. Eran una forma de pintar la realidad de una manera digámoslo así muy maravillosa, muy ideal eso también hacían las películas digamos que en ciertos modos las redes sociales cumplen también ese papel, la forma de representarse en las redes sociales, aparte de que se construyen representaciones de lo real pues que a veces pasan a la narrativa o a los entendimientos generales como por ejemplo contar las situaciones personales en medios sociales, medios de redes sociales asi sean buenas, malas, trágicas, afortunadas bueno etc. Es decir es parte de las representaciones que se comprenden deben ser realizadas en medios sociales, el tiempo de pantalla por otro lado claro en las personas aumenta pero sobre eso no hay investigaciones como muy definitivas claro que hay algunas investigaciones que sostienen que las expectativas que se construyen en redes sociales terminan jugando un papel sumamente negativo pero esto también lo encontramos en el cine y la televisión especialmente en la televisión antes de la existencia de Internet o antes que Internet se volviera un plataforma para distintos tipos de aplicaciones en los cuales se pueden representar la vida cotidiana, digamos que volviendo al tema del concepto de la antropología de

esto de fisioanalización, de fisioanalizar la vida, digamos que probablemente sea un uso más frecuente más evidente porque ahora se trata de personas que lo hacen ya no se trata de autores de historias o no se trata de libros de historias, entonces son personas que cuentan la forma en que realizan su vida y esa forma especial de nárralas sacando materiales de representación provienen de las mismas redes sociales, con los recursos que contiene la plataforma, etc. Si esto plantea una mayor tensión yo creo que sí, bueno este yo creo que si es algo que debe ser explorado hasta qué punto esos efectos son muy significativos, no podría decir que tan significativos son, pero en todo caso estos usos de redes sociales que ahora son sumamente extendidos pues son parte de aquellas cosas que la población adolescente joven utiliza para poner en común sus formas o ficciones respecto a su vida presente y futura.

3. ¿Considera que el paso o ingreso de jóvenes al mundo laboral puede verse afectado por algún tipo de temor, ansiedad u otros efectos?

   Así es, esto es bien investigado de hecho cuando representamos la población, me refiero a una representación demográfica de la población, se observa que la frecuencia de los nacimientos de que los hombres es mayor que el de las mujeres y que hasta la edad de 19 años, la población de hombres es mayor pero luego de los 19 años la curva decae y la población de mujeres empieza hacer mayor esto es producto de la entrada laboral, es decir de las tensiones que al menos por ahora siguen recayendo de una manera más significativa en la población de hombres pero cada vez esa brecha entre hombres y mujeres se va cerrando y en el futuro van hacer estas tensiones más o menos similares por lo que se espera que la expectativas de vida de hombres y mujeres sea de más o menos similares por ejemplo al final de la vida hay una diferencia de más o menos de unos 5 años entre en el hombre y la mujeres ósea el hombre se muere primero y la mujer se muere después pero como mencionaba la evidencia empírica más concreta es la reducción de la expectativas de la vida, que empieza a verse desde los 19 años en adelante donde la población joven, hombres dejan de ser la mayoría y la población de las mujeres empiezan a serlo.

4. ¿Considera que el estrés relacionado con el trabajo o los estudios incrementa los niveles de ansiedad en los jóvenes?

   Digamos que esta respuesta aparte de referirse a la respuesta anterior, también se refiere al problema de las expectativas con la relación del mercado laboral es decir el mundo de lo laboral es muy diferente del mundo de la universidad incluso cuando uno colabora con los docentes que por ejemplo hacen algo así como una especie de puente o introducción hacia el trabajo, hacia el mundo de trabajo más de una vez un estudiante con sus logros llama la atención a docentes que en oportunidades de trabajos pues les abre la puerta entonces incluso ahí el mundo laboral plantea unas reglas muy diferentes a las presiones en la universidad, ahora eso de muy diferente son al principio nuevas experiencias, que se comprenden de una forma distinta a veces el estudio puede ser sumamente estresante especialmente en universidades de alta competencia pero digamos que en la comparación las presiones del mundo laboral son distintas, son mayores, especialmente cuando los compromisos personales aumentan como por ejemplo la paternidad o la maternidad esto crea una forma de presión sumamente fuerte y que como mencionaba hace un momento en la pregunta anterior en el caso de los hombres reducen la expectativa de vida.

5. ¿De qué forma considera que la sociedad actual podría influenciar en el aumento de temores, trastornos o afectaciones emocionales en los jóvenes?

   Me parece que esta pregunta primero hay que responderla pensando en que es la sociedad porque una cosa son las personas y lo que pensamos y otra cosa es la sociedad, la sociedad es como si fuese algo asi como un conjunto de cosas que no somos exactamente nosotros, la sociedad funciona de una forma y las personas tenemos un funcionamiento diferente, las personas vemos nuestra vida de una forma específica, la vida de las personas que amamos de una forma muy particular y la sociedad pone las reglas por su cuenta no quiero decir que no haya una relación entre lo que somos como personas y lo es la sociedad, más de una vez pensamos decir que la sociedad no es lo que nosotros queremos que sea y eso hace que nosotros apreciemos la distancia que hay entre nuestra vida y la sociedad por ejemplo el racismo, el racismo no tiene nada que ver con

las personas que lo sufren pero la sociedad puede decir que el racismo existe entonces como mencionaba el racismo no tiene que ver con las personas que pueden ser afrodescendientes o que pueden provenir de cualquier otra parte es decir no tiene nada que ver con su vida de modo particular es decir se nace pero no se nace siendo víctima del racismo es decir se nace y luego se nota a través de distintas relaciones que el racismo existe pero el racismo es parte de la sociedad pero no es algo que al ser parte de la sociedad, lo que quiero decir es algo que nace con las personas, las personas son diferentes y pueden ser muy libres, indiferentemente de que procedencia tengan ese es un punto con relación a esto de que es la sociedad, ahora la sociedad son relaciones que se estructuran se vuelven sistemas, etc. Esos temores, afectaciones emocionales son producto también de que es lo que nosotros apreciamos en la sociedad y no terminan de gustarnos, ahora para la vida de las personas, para la vida de la especia es necesaria la sociedad por lo tanto sus distintas de formas de relación también lo son buenas o malas, el aprendizaje es cómo manejar esas relaciones eso es parte de la idea de meterse al mercado laboral, es decir como manejas y las universidades nuevamente y también lo que uno pueda aprender con nuestros familiares o con nuestros profesores ahí juega un papel muy importante.

6. ¿En caso de realizar un corto animado que aporte en tratar esta temática, que factores considera que deberían tratarse en su producción?

Bueno cuando se cuenta una historia que es lo que se hace ya sea en una novela, ya sea en un cuento o ya sea en un corto animado siempre hay que hablar en primera persona, es decir hay un personaje que la vive y la vive mal, trata de resolverlo y se encuentra con un montón de cosas en el camino pero al final aprende y puede evaluar lo que es correcto y de lo que no es correcto, eso pues pensando también en lo que hemos mencionado en las respuestas anteriores una historia para que pueda ser proyectada es decir para que las personas puedan comprenderla debe estar siempre narrada en primera persona, es decir un personaje específico puede ser hombre o mujer o pueden ser dos personajes uno representa una historia desde un punto de vista y otro representa una historia desde un punto de vista, entonces pues quizás eso y el conjunto de los

elementos que hemos mencionado en las respuestas anteriores es narras asi las historias posibilita un ejercicio de proyección de lector y de la audiencia.

7. ¿Qué estrategias sociales o colectivas podrían ayudar a reducir la ansiedad u otras afectaciones emocionales en los jóvenes camino a la madurez?

   Bueno todas estas estrategias sociales deben estar en el sistema educativo, más que ser algo que uno se encuentre cuando llega al mercado laboral y empieza enterarse el cómo funciona las cosas, la formación académica a veces destaca mucho el mérito, porque se trata de eso las universidades son centros de formación que ponen el mérito como objetivo pero la sociedad no siempre se basa en el mérito, entonces las personas pueden sentir que el presidente o que el gerente tiene una IQ bastante reducido y a veces pueden tener razón, y claro al estar en una relacional jerárquica uno tiene que obedecer las órdenes y quienes están por encima con frecuencia no están preparados para tomar decisiones acertadas, entonces esto es una forma de entendimiento que muchos de nosotros la conocemos cuando llegamos al mercado laboral, no antes y por lo tanto lo que hacemos es aprender sobre la marcha eso no es que sea del todo malo pero digamos que parte del problema de construir el mérito es saber cómo enfrentar aquellas cosas que se le oponen y entonces nuevamente volvemos al papel de las universidades y de los centros de formación es decir cómo integrar en el currículum académico, este tipo de cosas y entender que el mérito existe pero al mismo tiempo existen otras formas de llegar hacia esas metas que no tienen nada que ver con el mérito y como resolver eso entonces eso parte del tema.

ENTREVISTADO: Psicóloga Verónica Baque Escobar

1. ¿Cuándo hablamos del rango de edad comprendido entre los 18 y 25 años, qué denominación sería la más apropiada: "JÓVENES ADULTO" o "ADULTOS JÓVENES"?

La verdad es que ambos términos son aceptables, pero joven adulto es el más común en psicología del desarrollo, se refiere como por ejemplo a esta etapa entre la adolescencia tardía y la adultez temprano ósea de 18 a 25 años, esta caracterizada por esta independencia progresiva y la exploración de la identidad, porque ellos quieren saber realmente quienes son.

2. ¿Qué tan común es la presencia de la ansiedad en este rango de edad?

Esto es altamente prevalente en este grupo de edad, según estudios epidemiológicos estos trastornos de ansiedad suelen aparecer entre los 18 y 25 años de edad más o menos hay una prevalencia estimada entre los 25% y 30%, saben porque se deben pues por factores como cambios académicos, laborales, cambios sociales y a veces también las presiones económicas.

3. ¿Existen síntomas o pistas puedan identificarse tempranamente ante la presencia de la ansiedad?

Hay síntomas tempranos de ansiedad, inquietud constante, nerviosismo, cuando tu veas que alguien tenga una fatiga rápida, se cansa rápidamente, tiene dificultad para concentrarse, hay muchos problemas de sueños que a eso le llamamos insomnio o también la presencia de pesadillas, la taquicardia, la sensación de presión en el pecho también es un síntoma de ansiedad que lo pueden detectar tempranamente, la evitación de ciertas situaciones sociales o académicas o reusarse a ir a reuniones y los pensamientos excesivos sobre el futuro o el tema del fracaso el pensar negativamente sobre cualquier plan que se pueda atrasar.

4. ¿Cuáles son las principales afectaciones que suele provocar la ansiedad en el grupo de estudio tanto físicas como emocionales?

Hay afectaciones físicas y también emocionales alrededor del tema de la ansiedad como por ejemplo las físicas estarían los dolores musculares, esta la fatiga crónica, el cansancio crónico, hay problemas gastrointestinales, alteraciones en el apetito, insomnio o el bruxismo que es estar presionando tu mandíbula durante toda la noche y madrugada y luego amanecer con dolor, hay otras afectaciones que son emocionales como el hecho que están muy irritables, la autoestima se le nota que esta baja, hay una sensación de desesperanza sin ver bien el futuro, miedo excesivo también al fracaso, procrastina demasiado y deteriora las relaciones intrapersonales porque se aísla.

5. ¿Considera que el paso o ingreso al mundo laboral puede verse afectado negativamente entre los jóvenes debido a la ansiedad?

Si la ansiedad puede afectar la transición al mundo laboral, porque tiene miedo al rechazo, a no cumplir las expectativas, también a las dificultades que tiene en las entrevistas de trabajo porque se bloquea, porque suda, porque tartamudea, justamente por esta inseguridad, hay evitación de oportunidades por miedo al fracaso y hay agotamiento emocional que reduce esa productividad.

6. ¿Considera que el estrés relacionado con el trabajo o los estudios incrementa los niveles de ansiedad en los jóvenes?

Si el estrés esta definitivamente relacionado con el estudio, con el trabajo, es un factor de riesgo para la ansiedad en jóvenes adultos, la presión por ejemplo del rendimiento, la bendita nota, las largas jordanas de estudio y trabajo, la incertidumbre sobre el futuro eso podrían generar agravar los síntomas ansiosos.

7. ¿Qué otros cambios emocionales de los jóvenes en su camino a la madurez, considera que pueden presentarse y afectarlos en su día a día?

Claro que existen otros cambios emocionales por la madurez como por ejemplo la crisis de identidad, preguntas sobre hay ¿cuál es mi propósito en la vida?, ¿cuál es el propósito de mi carrera y de mis relaciones?, o el miedo de la independencia como dudas sobre la capacidad de manejar responsabilidades en fin, hay problemas con los amigos, pareja, con la familia debido a los cambios de mentalidad, ansiedad también les da por ver los logros de otros en redes sociales, porque se fijan mucho en ello y hay expectativas altas como poca flexibilidad ante el error, hay baja tolerancia a la frustración.

8. ¿En caso de realizar un corto animado que aporte en tratar esta temática, que factores considera que deberían tratarse en su producción?

Muy bien lo del corto animado, los factores claves sobre ansiedad por ejemplo podrían ser una representación realista de los síntomas, donde aparezca claramente los pensamientos intrusivos, el insomnio, el miedo al futuro, puede haber también ejemplos de situaciones cotidianas como entrevista de trabajo, presión académica, redes sociales o un impacto en las relaciones que aparecen en la ansiedad y como estas afectan en la socialización y autoestima, también podríamos nosotros encontrar en estos cortos estrategias de afrontamiento, donde las personas hagan terapia, hagan mindfulness, hagan ejercicios o que reciban algún tipo de apoyo social, el diseño visual y el sonoro que debería trasmitir esta sensación de ansiedad por ejemplo usando colores fríos sonidos repetitivos o sonidos acelerados, que esos también irían de la mano y no dejar de incluir un mensaje esperanzador, esto que muestre que la ansiedad es manejable y que no define a la persona y si este corto es para crear conciencia y ayudar a los jóvenes, también se podrían enfocar en el contraste entre la percepción de los demás y la realidad interna del protagonista

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Aroca Villacis, Fernando Sebastián**, con C.C: # 0923522585 autor del trabajo de titulación: **Cortometraje Animado 2D, dirigido a identificar dificultades socio-emocionales, que enfrentan los jóvenes adultos camino a la madure,** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 16 de abril de 2025

f. _____

Nombre: **Aroca Villacis, Fernando Sebastián**

C.C: **0923522585**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:	Cortometraje Animado 2D, dirigido a identificar dificultades socio-emocionales, que enfrentan los jóvenes adultos camino a la madurez.		
AUTOR(ES)	Aroca Villacis, Fernando Sebastián		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, MSc.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación Digital		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	16 de abril de 2025	**No. DE PÁGINAS:**	76
ÁREAS TEMÁTICAS:	Artes, Humanidades, Psicosociología		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Jóvenes adultos, ansiedad, cortometraje, animación 2D, madurez emocional, criaturas.		

RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):

La transición de la juventud a la adultez es una etapa compleja que implica numerosos cambios a nivel emocional, social y psicológico. En los jóvenes adultos, comprendidos entre los 18 y 30 años, este proceso está marcado por la toma de decisiones importantes, el enfrentamiento a nuevas responsabilidades y la búsqueda de identidad y sentido. En este contexto, la ansiedad surge como una de las emociones predominantes, afectando su bienestar, relaciones sociales y desempeño profesional. El presente proyecto propone el desarrollo de un cortometraje animado en 2D titulado "Criaturas Ansiosas", con el objetivo de representar visual y narrativamente estas dificultades socioemocionales. A través del lenguaje audiovisual y la animación, se busca generar empatía, identificación y reflexión en los jóvenes adultos, al tiempo que se visibilizan los retos emocionales de esta etapa. El cortometraje pretende ser una herramienta de comunicación emocional que contribuya a disminuir los niveles de ansiedad y facilite la toma de decisiones en los jóvenes adultos. Además, se fundamenta en el acompañamiento de profesionales en salud mental y ciencias sociales, quienes aportan al desarrollo argumental y la validez del contenido. Este enfoque artístico ofrece una alternativa innovadora para abordar temas de salud mental y desarrollo emocional en la población joven adulta, tradicionalmente poco representada en el ámbito de la animación contemporánea.

ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	**Teléfono: +593 098 797 8352**	E-mail: **farocavillacis@gmail.com**
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (C00RDINADOR DEL PROCESO UTE)::	**Nombre: Ing. Cabanilla Urrera, Sara, MgS.**	
	Teléfono: +593-984511945	
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec	

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA	
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	