

Entre Distancias

Proyecto de diseño y producción de cortometraje animado
sobre los efectos del desplazamiento en la comunidad
estudiantil universitaria

Memoria para optar al título de Diseñadora mención Visualidad y Medios

VALENTINA ESPERANZA NÚÑEZ BALLESTEROS
PROFESOR GUÍA: **SEBASTIÁN PAGUEGUY FENNER**
SANTIAGO DE CHILE, 2024

Link al proyecto



Entre Distancias

Proyecto de diseño y producción de cortometraje animado
sobre los efectos del desplazamiento en la comunidad
estudiantil universitaria

Memoria para optar al título de Diseñadora mención Visualidad y Medios

VALENTINA ESPERANZA NÚÑEZ BALLESTEROS

PROFESOR GUÍA: **SEBASTIÁN PAGUEGUY FENNER**

SANTIAGO DE CHILE

2024

Abstract

La centralización de la educación superior en Chile ha generado, como consecuencia, el desplazamiento de estudiantes, ya sea que deben mudarse a Santiago o viajar largas distancias para acceder a las instituciones. Este proyecto tiene como objetivo explorar y visibilizar estas realidades mediante la creación de un cortometraje animado basado en la información recopilada, la cual se fundamenta en una metodología que combina la investigación bibliográfica, el análisis de datos y la aplicación de cuestionarios a estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Además, se analizaron referentes en distintos medios, así como entrevistas a expertos en animación y su papel en la comunicación, buscando entender mejor cómo representar el impacto psicológico y emocional que tiene el desplazamiento sobre la salud mental de los estudiantes. La etapa proyectual incorpora técnicas de narrativa audiovisual y animación para transmitir de manera efectiva las experiencias y los desafíos relacionados al desplazamiento, utilizando el storytelling como herramienta principal que ayude a crear una conexión con el espectador y generar empatía, esperando que no solo se logre representar visualmente las experiencias de los estudiantes, sino

que también se contribuya a la sensibilización sobre la importancia de la salud mental y el apoyo emocional en el contexto educativo.

Palabras clave: Animación, centralización de la educación superior, salud mental, cortometraje animado, narrativa audiovisual



Link al proyecto:

<https://youtu.be/CasmMwWHzHE>

Agradecimientos

Mi más profundo agradecimiento a mi mamá, quien ha sido mi constante apoyo, brindándome su amor, paciencia y aliento en cada etapa de este proceso. A mi abuela por su preocupación y apoyo incondicional. A mis compañeras y amigas, Francisca, Carla y Pierina, a quienes conocí durante este camino. A venti chiquito por ser mi apoyo emocional. A quienes colaboraron con su voz para dar vida a este proyecto. Al profesor Sebastian Pagueguy por su guía y por creer en este proyecto.

Motivaciones personales

Desde mi etapa escolar, comprendí que estudiar diseño y acceder a la educación superior significaba viajar diariamente para asistir a clases, dado que mudarse a Santiago no era una opción viable. Levantarme tres horas antes para llegar a clase se convirtió en parte de mi rutina diaria, encontrándome en la fila del bus con otros estudiantes y trabajadores, así como enfrentando la incertidumbre de posibles imprevistos que podrían prolongar aún más el trayecto. Del mismo modo, al finalizar las clases a las 6 de la tarde, me encontraba en plena hora punta en Estación Central, frente a largas filas para abordar los buses que se llenaban rápidamente, el tráfico durante el regreso a casa también era un desafío habitual, lo que significaba que a menudo no llegar hasta las 9 de la noche, a terminar trabajos y prepararme para el día siguiente.

Durante la carrera tuve la oportunidad de conocer a compañeros que enfrentaban toda clase de situaciones, entre ellas, una constante era la presencia de aquellos que se habían mudado a Santiago para poder estudiar, muchos de ellos lejos de sus familias y hospedándose con conocidos o desconocidos. Esta realidad me llamó mi atención al notar cómo estas problemáticas no eran frecuentemente abordadas a pesar de tener un impacto significativo en quienes las experimentan.

Por otro lado, la animación se convirtió en un refugio personal al proporcionar toda clase de historias y mundos posibles.

Las series animadas me acompañaron durante los viajes en los que no podía dormir, distrayéndome de la situación y haciéndome experimentar todo tipo de emociones. Esto despertó un interés profundo sobre el trabajo que había detrás de la industria de la animación en general, por lo que este proyecto se presentó como una oportunidad de utilizar la animación para contar mi historia y la de muchos estudiantes más, en busca de generar empatía y conciencia sobre los desafíos que se enfrentan.

Indice

Abstract	3		
Agradecimientos	4		
Motivaciones personales	5		
Introducción	8		
ETAPA DE INVESTIGACIÓN	10		
Objetivos de la investigación	10		
Objetivo principal	10		
Objetivos secundarios:	10		
Marco teórico	11		
1. La centralización de la educación superior en Chile	11		
1.1 Antecedentes generales de la centralización de la educación superior en Chile	11		
1.2 Efectos de la centralización de la educación superior en Chile	14		
1.3 Efectos de la centralización en la calidad de vida de los estudiantes	15		
2. La salud mental en universitarios	16		
2.1 Definición de salud mental y sus factores determinantes	16		
2.2 Impacto de los desplazamientos en la salud mental de los estudiantes	17		
2.3 Efectos de la mudanza a la R.M en la salud mental de estudiantes regionales	19		
3. Limitaciones de los estudios	21		
3.1 Problemáticas y alcances de los estudios de salud mental en Chile	21		
3.2 Recopilación de datos mediante cuestionarios	23		
3.3 Cuestionario dirigido a conocer el impacto de los tiempos de traslado	23		
3.4 Cuestionario dirigido a estudiantes de región	24		
4. Antecedentes de investigación de diseño (Estado del Arte)	25		
4.1 Análisis de la representación audiovisual del "viaje" en diversos medios	25		
4.2 La importancia y aplicaciones de la animación en la comunicación	28		
4.3 Entrevistas a expertos	29		
4.4 Síntesis de entrevista a Moises Arancibia	29		
ETAPA DE DISEÑO	31		
Planteamiento del problema encontrado	31		
Propuesta de Diseño	32		
Objetivos de diseño	32		
Objetivo General	32		
Objetivos Específicos	32		

Descripción del público objetivo	33	Exterior departamento Daniel	72
Metodología de la investigación	34	Interior departamento Daniel	73
Análisis de las encuestas	34	Oficina asuntos estudiantiles	75
Encuesta estudiantes de región	34	Exterior sala psicóloga	76
Encuesta estudiantes con largos tiempos de traslado	36	Metro de Santiago	78
Análisis comparativo de estrategias	38		
Resultados del análisis de necesidades y oportunidades	39	Proceso de Animación	80
Desarrollo de ideas y conceptos	40	Rigging	81
Referentes técnicos y estéticos	40	Composición y Postproducción	90
Narrativa	42	Proceso de pruebas con el público objetivo	99
Guión y modificaciones	46	Feedback recibido	100
Animatic	47	Conclusiones Finales	102
Bocetos Iniciales	48	Bibliografía	104
Camila	48	Anexo	108
Daniel	52	Presupuesto	108
Sofía	55	Estadísticas DIRBDE	109
		Transcripciones	109
Storyboard	58	Guión Cortometraje Animado	112
Escenarios	60		
Facultad de Arquitectura y Urbanismo	60		
Sala de clases	66		
Paradero rural	69		
Bus	71		

Introducción

La concentración de instituciones educativas en la Región Metropolitana, en especial en la ciudad de Santiago, es un fenómeno arraigado en el centralismo histórico y cultural de Chile, que ha acentuado las disparidades territoriales, generando una desigualdad en el acceso a la educación superior para los estudiantes provenientes de ciudades y regiones distantes de la capital, ya que durante años, las instituciones más prestigiosas del país se han ubicado o han establecido su sede central en esta ciudad.

Si a lo anterior le sumamos que el ingreso a la educación superior no solo ofrece muchas oportunidades, sino que también implica lidiar con los desafíos asociados con la transición hacia la edad adulta, especialmente en los jóvenes que deben adaptarse a cambios significativos pasando de un entorno escolar altamente estructurado y protegido a uno caracterizado por la autonomía, las nuevas exigencias y los distintos métodos de aprendizaje.

Esta serie de importantes cambios pueden influir en el bienestar psicológico de los estudiantes, dado que el entorno universitario, las altas expectativas académicas, la presión por el rendimiento, la independencia y la necesidad de adaptarse a nuevas dinámicas sociales ejerce una carga considerable en la salud mental de aquellos que se integran a este sistema. La predominancia de trastornos de salud

mental en estudiantes de educación superior se ha visto incrementada debido al período de aislamiento ocasionado por la pandemia del COVID-19. Reportándose en estudio llevado a cabo en 2022 la prevalencia de trastornos como la depresión (37,1%), la ansiedad (37,9%) y el estrés (54,6%) (Martínez-Líbano et al., 2023).

Si bien los factores desencadenantes de los problemas de salud mental pueden ser diversos, es importante considerar que la situación provocada por la centralización de las Instituciones de Educación Superior (IES) en Chile, produce que muchos estudiantes se vean en la necesidad de desplazarse desde sus regiones de origen hacia la capital o realizar largos viajes diarios para acceder a sus instituciones educativas. Enfrentando desafíos y exigencias adicionales que se convierten en factores de riesgo, terminando por contribuir negativamente en su bienestar.

Durante la primera etapa de investigación, se analizó cómo la concentración de las IES en Santiago contribuye a las dificultades y desafíos adicionales enfrentados por los estudiantes, examinando las incidencias y consecuencias de estas circunstancias en la salud mental de los mismos. Este análisis inicial se basó en la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos para contextualizar el impacto de dicha centralización en la calidad de vida de los estudiantes. Como parte de este proceso, se aplicaron cuestionarios dirigidos a grupos específicos de estudiantes, focalizando la muestra

en aquellos pertenecientes a la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. A partir de los cuales se identificaron las problemáticas enfrentadas por quienes pertenecen a los grupos de estudio, permitiendo obtener una visión más detallada de las experiencias y percepciones de los mismos.

En una etapa proyectual posterior, se abordó la problemática encontrada mediante la creación de un cortometraje animado, teniendo como objetivo retratar y visibilizar las experiencias de los estudiantes que se mudan a Santiago o realizan largos viajes diarios para asistir a clases. Mediante esta animación se busco generar empatía en el espectador y ofrecer un acompañamiento emocional a aquellos que enfrentan situaciones similares. Para esto, se realizó una investigación sobre técnicas de narración y animación, que incluyó entrevistas con expertos en el área.

El cortometraje animado se desarrolló de forma que se integran tanto escenarios como sonidos ambientales, buscando transmitir de manera apropiada y efectiva los desafíos y vivencias que enfrentan los estudiantes, así como enfatizar los efectos del desplazamiento en su calidad de vida y la salud mental. Asimismo, se utilizó la narrativa audiovisual como una herramienta que permite dar paso a la reflexión y concientización sobre el impacto de la centralización de la educación superior en los estudiantes.

ETAPA DE INVESTIGACIÓN

Objetivos de la investigación

La presente investigación tiene como objetivo principal conformar una perspectiva teórica para en una segunda etapa desarrollar un proyecto profesional de diseño audiovisual animado, que visibilice la problemática enfrentada por estudiantes universitarios que se ven obligados a mudarse a Santiago para estudiar así como aquellos que deben realizar largos viajes diarios para asistir a clases.

Para fundamentar teóricamente este proyecto, se emplea una metodología de investigación que combina el estudio bibliográfico, el análisis de datos, y la aplicación de cuestionarios a estudiantes o entrevistas a expertos en caso de ser necesario. En primer lugar, la revisión bibliográfica se enfocará en cómo la centralización de la educación superior chilena afecta la calidad de vida y la salud mental de los estudiantes. Además, se recopilan datos para sustentar y contextualizar este impacto, asimismo, en caso de considerarse insuficientes para el estudio se emplearán cuestionarios para recopilar información que permita comprender las experiencias de estos estudiantes.

Asimismo, se analizan referentes en distintos medios que abordan parcialmente los temas previamente mencionados y así obtener una perspectiva más amplia sobre su

representación. Para complementar esta información, se llevan a cabo entrevistas a expertos en el campo de la animación sobre su papel en la comunicación de temas sociales, y cómo los medios audiovisuales como los cortos de animación pueden generar empatía y conciencia en el espectador.

Pregunta de investigación

¿Cuál es el impacto de la centralización de las instituciones de educación superior en Chile en los estudiantes pertenecientes a regiones o que deben trasladarse diariamente por largos periodos?

Objetivo principal

Exponer el impacto de la concentración de las instituciones de educación superior en la ciudad de Santiago y sus repercusiones en la salud mental y calidad de vida de los estudiantes con el fin de visibilizar y concientizar sobre esta realidad.

Objetivos secundarios:

- I. Investigar los antecedentes de la educación superior en Chile para comprender el contexto histórico y político que condujo a la centralización del sistema actual.

- II. Examinar los efectos de la centralización de la educación superior en Chile, considerando aspectos como el acceso a la educación y la calidad de vida de los estudiantes.
- III. Indagar en los efectos derivados de la centralización en la salud mental de aquellos estudiantes que deben realizar largos desplazamientos diarios para acceder a su institución educativa.
- IV. Analizar los efectos de la centralización en la salud mental de los estudiantes pertenecientes a regiones que deben mudarse a Santiago para estudiar, considerando los desafíos emocionales y psicológicos que enfrentan durante su adaptación.
- V. Identificar las limitaciones y problemáticas existentes en los estudios previos sobre salud mental y movilidad en Chile, así como proponer la recopilación de nuevos datos a través de cuestionarios para obtener información adicional.

Marco teórico

1. La centralización de la educación superior en Chile

1.1 Antecedentes generales de la centralización de la educación superior en Chile

La educación superior en Chile ha experimentado una evolución significativa a lo largo de la historia. Como describe González (1999), las primeras universidades en la región comenzaron por establecerse durante la conquista española con el objetivo de formar a una élite para atender las necesidades de la Iglesia Católica y del Estado. Posteriormente en el siglo XX, se expandieron de forma significativa con la creación de nuevas universidades y la ampliación del acceso a la educación superior para aquellos jóvenes que no cumplían con los estándares de admisión que tenían las universidades tradicionales hasta el momento, ya alrededor de la década de los 60, la educación superior en Chile estaba limitada a una élite, puesto que solo un pequeño porcentaje de la población podía acceder a estudios superiores, si bien las universidades estatales eran prácticamente gratuitas, el acceso a ellas seguía siendo restringido. (p.72)

En la dictadura militar (1973-1990) se redujo el gasto público en educación superior lo que produjo un incremento en el valor de los aranceles en las universidades, pese a que se implementaron políticas de créditos y becas, se optó por tratar de manera similar a las instituciones privadas y estatales, instando a tener una gestión eficiente y autofinanciada, lo que limitó aún más el acceso a la educación superior para la mayoría de la población. (Gonzales, 1999, p. 73)

En este contexto, según Mönckeberg (2007), surgieron la mayoría de las universidades privadas que existen hoy en día, acogidas bajo la legislación de 1981. Este marco legislativo modeló el sistema educativo actual, permitiendo que muchas instituciones realizaran grandes negocios, a pesar de que las universidades, por ley, no tienen fines de lucro (p. 32).

La promulgación de esta legislación impulsó la apertura de nuevas instituciones de diversa índole, todas privadas y autofinanciadas. Estas instituciones, que presentaban requisitos menos exigentes para la admisión, permitiendo que una cantidad significativa de jóvenes, que no cumplían con los estándares mínimos de las universidades tradicionales, pudieran ingresar a estudios superiores, siempre y cuando estuvieran dispuestos a financiar su educación (González, 1999).

Esta apertura del sistema de educación superior también incluyó la instauración de dos nuevas categorías de

instituciones: los Institutos Profesionales (IP) y los Centros de Formación Técnica (CFT). Como describen Barrientos-Oradini y Araya-Castillo (2018), estas instituciones se enfocaron en la formación técnica y profesional en áreas específicas, alineadas con las necesidades de diversas industrias y regiones del país. Mientras que las universidades otorgan grados académicos y títulos profesionales, por su parte los IP y CFT se especializaban en títulos profesionales y técnicos, estableciendo distintos niveles de complejidad y especialización en los estudios.

Además, como parte de una intervención adicional, el Gobierno Militar implementó un proceso de racionalización en las dos principales universidades estatales: la Universidad de Chile y la Universidad Técnica del Estado. Este proceso forzó a ambas instituciones a desmantelar sus sedes regionales, concentrando sus actividades en la Región Metropolitana (Brunner, 2008, p. 160)

Desde 1990 y con la llegada del gobierno de la Concertación Democrática, se produjo una evolución notable de la matrícula en instituciones de educación superior (IES) con una tendencia al aumento, el cual se explica por un cambio en el comportamiento social de la población chilena, ya que surgió un mayor interés en la educación superior. Además, el sector privado contribuyó al aumento de la oferta educativa, implicando que más instituciones privadas ofrecieran programas que ampliaban las opciones para los estudiantes.

Es debido a lo anterior que durante esta década se propusieron distintas reformas al sistema de educación superior que se había conformado hasta el momento. Como detallan Bernasconi y Rojas (2003) estas modificaciones tenían como finalidad corregir los problemas causados por la proliferación de instituciones privadas de baja calidad y fortalecer la ciencia, la innovación tecnológica y el postgrado en Chile. Por ello durante la primera mitad de los años 90, el financiamiento público a las universidades comenzó a recuperarse, se crearon programas como FONDEF y se aumentó el presupuesto para la ciencia y becas para estudiantes de bajos ingresos. También se introdujeron medidas para democratizar la elección de rectores en universidades estatales y ajustar la devolución del crédito universitario a los ingresos de los deudores.

En cuanto a la acreditación, se comenzaron a acreditar los programas de postgrado y se establecieron normativas de autoevaluación para universidades e institutos profesionales privados. Además, se implementaron concursos de proyectos y convenios de desempeño, con importantes fondos asignados a estas iniciativas que fomentaban el desarrollo en áreas prioritarias.

Sin embargo, la internacionalización de las universidades y el desarrollo académico en las regiones enfrentaron desafíos, ya que Santiago continuó concentrando la mayor parte de la matrícula y los recursos, mientras que las regiones

seguían rezagadas en términos de relevancia y actividades académicas. (Bernasconi & Rojas, 2003, p. 195)

Durante 2006, se promulgó la Ley de Educación Superior, que estableció un nuevo marco regulatorio para la educación superior en Chile, esta ley estableció un sistema de acreditación obligatorio para todas las instituciones, tanto públicas como privadas, y creó una agencia gubernamental, la Comisión Nacional de Acreditación (CNA), para llevar a cabo este proceso. Más adelante en 2011, se produjo un movimiento estudiantil masivo en Chile, que demandaba una reforma educativa que incluyera la gratuidad de la educación superior y una mayor calidad de la misma, como resultado, se implementaron políticas de gratuidad para los estudiantes más vulnerables y se estableció un sistema de financiamiento estudiantil que les permitió acceder a créditos y becas para financiar sus estudios.

En la actualidad, el sistema de educación superior en Chile se compone de instituciones privadas y estatales, las cuales están sujetas a procesos de autorización y regulación, estas universidades e institutos profesionales están supervisados por el Consejo Superior de Educación, mientras que los centros de formación técnica son evaluados por el Ministerio de Educación, ambos procesos tienen como objetivo el garantizar la calidad de la enseñanza y promover la diversidad en las áreas de especialización.

Según Rock et al. (2013, p. 80) las IES han enfrentado el mismo problema de centralización que las regiones, lo que se puede ver reflejado en las dificultades que tienen para atraer talentos académicos a sus aulas, además reciben un bajo aporte del Estado a su financiamiento viéndose orientadas por directrices nacionales, lo que limita su capacidad de adaptarse plenamente a las necesidades regionales, enfrentando dificultades para contribuir efectivamente al desarrollo regional. Es en este contexto que la distribución territorial de las IES no es equilibrada, lo que resulta en una concentración de matrícula en determinadas áreas tales como la Región Metropolitana.

1.2 Efectos de la centralización de la educación superior en Chile

La concentración de instituciones educativas en la Región Metropolitana, especialmente en Santiago, ha contribuido a acentuar las desigualdades territoriales. La capital concentra los principales recursos y beneficios de desarrollo, incluyendo centros educativos, hospitales, universidades y eventos culturales y mucho más (Aroca & Fierro, 2020). Como resultado, el acceso a la educación superior se ha vuelto más desafiante para estudiantes de ciudades y regiones alejadas de la capital. Esta concentración ha sido una realidad arraigada durante años, ya que las universidades reconocidas y prestigiosas se ubican o poseen su casa central en esta ciudad, derivando en una acumulación de recursos

educativos, como señalan Atienza y Aroca (2012) es notable la concentración histórica de las principales universidades del país en el área metropolitana de Santiago y el atractivo que ejercen sobre una gran cantidad de estudiantes, que finalmente deciden residir en esta zona. Una de las formas en que se puede ver reflejada esta concentración es en la distribución de becas de arancel, señalado en 2012 por el Centro Intelis de análisis de la innovación y el emprendimiento de la Universidad de Chile, dicho informe destacó que las becas se concentran en la Región Metropolitana, así como en las regiones de Valparaíso y del Bío-Bío, consideradas los otros dos polos de educación superior del país.

Datos más recientes del CNED en 2021 respaldan esta concentración, mostrando que las regiones con mayor participación en la matrícula total son la Región Metropolitana, Valparaíso y el Bío-Bío, regiones que en conjunto representan alrededor del 69,0% del sistema educativo, con un total de 823.713 estudiantes matriculados, asimismo, según datos entregados en 2022, de un total de 318.473 estudiantes matriculados de primer año en educación superior, el 49.02% correspondía exclusivamente a instituciones ubicadas en la Región Metropolitana. Esto deja en evidencia como el acceso a la educación superior para los estudiantes de ciudades y regiones alejadas se ve obstaculizado por la concentración de recursos educativos y becas en la capital, generando un desafío significativo, misma disparidad territorial que se puede ver reflejada en la distribución de la matrícula.

Estos efectos de la centralización van más allá del acceso a la educación superior, y pueden afectar la salud mental y la calidad de vida de los estudiantes, debido a que la concentración de recursos y oportunidades en una sola área geográfica puede causar desequilibrios y limitar las opciones de desarrollo y bienestar para aquellos que no tienen acceso fácil a la capital. Desde el año 2007, las regiones Metropolitana, Valparaíso y Biobío han oscilado entre el 69% al 72% del total de estudiantes de IES a nivel país, por ejemplo, durante el año 2022 el número de matrículas en estas regiones alcanzó las 923.049, es decir, un 70,9% del total de estudiantes matriculados durante ese año.

1.3 Efectos de la centralización en la calidad de vida de los estudiantes

Uno de los efectos de la centralización de la educación superior resulta, por una parte, en la migración interna de los estudiantes provenientes de regiones, los cuales pueden tener distintas motivaciones como la limitada oferta académica de su región, buscar mejores oportunidades laborales, mejorar su calidad de vida, entre otros factores. Además, la necesidad de trasladarse a otras ciudades para acceder a IES puede implicar gastos adicionales de transporte, alojamiento y manutención, lo que se convierte en una barrera para muchos estudiantes.

Según datos del Servicio de Información de Educación Superior (SIES) correspondientes al año 2015, el 71% de los estudiantes que migran de sus regiones de origen eligen estudiar en las tres principales regiones del país mencionadas anteriormente, a partir de esta cifra, el 44% de estos estudiantes eligen estudiar en la Región Metropolitana. Esta realidad contrasta con el caso de la Región Metropolitana, donde un 94% de los estudiantes que residen en esta región deciden quedarse en ella para estudiar, situación que se vuelve relevante al momento de comprender el proceso de fortalecimiento o debilitamiento de las instituciones de educación superior regionales, ya que está directamente relacionado con su capacidad para atraer, retener o perder estudiantes que ingresan al sistema educativo (Rock et al., 2013).

Otro de los efectos más notorios de la centralización de la educación superior es el traslado de estudiantes entre ciudades, ya que según un análisis del Centro de Investigación e Innovación en Educación (CIAE) de la Universidad de Chile, cerca de 400 mil jóvenes se desplazan a otra comuna para estudiar en la Región Metropolitana, siendo Santiago la comuna que recibe la mayor cantidad de estudiantes.

Muchos estudiantes se ven obligados a depender del transporte público para llegar a sus instituciones educativas, lo que implica invertir una considerable cantidad de tiempo desplazándose desde sus hogares hasta los campus

universitarios y viceversa, situación que genera un gasto económico significativo y tiene múltiples efectos negativos, tales como el estrés y la reducción del tiempo disponible para participar en actividades extracurriculares, lo que termina por afectar negativamente su desarrollo social y emocional.

Si bien aún son escasos los estudios realizados en Chile en relación a esta materia, el Formulario de Caracterización Estudiantil (FOCES) realizado por la Universidad de Chile en 2020 declaraba que el 64.2% de los estudiantes matriculados en promedio dedicada más de una hora al traslado desde su hogar hasta el campus donde estudian, aludiendo a la importancia del desarrollo de un “Programa de Apoyo al Traslado” para disminuir los tiempos comprometidos.

Estos elementos muestran las dificultades que enfrentan los estudiantes como resultado de la centralización de la educación superior, debido a que tanto la migración interna como los viajes diarios conllevan desafíos adicionales en cuanto a la economía, el tiempo y el bienestar de los estudiantes. Esto demuestra la importancia de fomentar políticas y estrategias que fortalezcan las instituciones de educación superior regionales, promuevan una distribución más equitativa de las oportunidades educativas y disminuyan la presión sobre áreas como la Región Metropolitana, además de la implementación de programas de apoyo para aquellos estudiantes que pasan por estas situaciones.

2. La salud mental en universitarios

2.1 Definición de salud mental y sus factores determinantes

La salud mental ha constituido una preocupación creciente en los últimos años, según la Organización Mundial de la Salud (OMS) esta se define como el estado de bienestar en el cual cada persona puede desarrollar su potencial, afrontar los desafíos de la vida, trabajar de forma productiva y fructífera aportando a su comunidad. Durante los últimos años, su impacto en la población estudiantil universitaria se ha convertido en un tema de estudio e interés, cobrando cada vez más relevancia tanto en la comunidad estudiantil como en el ámbito académico y de la salud pública.

Los años de formación universitaria representan una etapa importante en la vida de los estudiantes, donde se ven enfrentados a múltiples desafíos y demandas tanto académicas como personales, constituyendo una transición que usualmente implica una serie de cambios significativos y desafiantes que pueden influir en el bienestar psicológico de los estudiantes; el entorno universitario, las altas expectativas académicas, la presión por el rendimiento, la independencia y la necesidad de adaptarse a nuevas dinámicas sociales, puede ejercer una carga considerable sobre la salud mental.

Según la Primera Encuesta Nacional de Salud Mental Universitaria de Chile realizada en 2019, el 46% de los

estudiantes universitarios tiene síntomas depresivos y muestras de ansiedad, mientras que el 54% presenta síntomas de estrés. Además, según el informe de la Superintendencia de Seguridad Social (2017) el 53% de las enfermedades laborales están relacionadas a la salud mental, lo que permite deducir que la falta de bienestar emocional en Chile es un problema que se arrastra desde temprana edad, se agrava en la juventud y se dificulta durante el ejercicio laboral en la adultez.

Entre los factores más comunes relacionados con la salud mental de universitarios se identifica la carga académica, los estudiantes pueden experimentar estrés, y desarrollar trastornos como la ansiedad, como resultado de los altos niveles de exigencia, las múltiples tareas y la presión constante por obtener buenos resultados. Del mismo modo, según Martínez et al. (2021) la salud mental también se puede ver afectada negativamente por factores externos a los académicos tales como una menor autoestima o insatisfacción con la vida. Por otra parte, la falta de apoyo constituye otro de los factores importantes en aquellos que no cuentan con una red de ayuda sólida, lo que dificulta el enfrentar los desafíos académicos y personales, creando a su vez un sentimiento de soledad.

Varias investigaciones coinciden en que la ansiedad, depresión y estrés son los trastornos más comunes entre los estudiantes universitarios, pudiendo darse de forma simultánea y teniendo un impacto significativo en su

bienestar y rendimiento académico. Un estudio realizado en noviembre de 2022, examinó la predominancia de estos trastornos en estudiantes de educación superior cuyos niveles se vieron incrementados debido a los largos periodos de aislamiento y distanciamiento social producto de la pandemia del COVID-19, reportándose que un importante porcentaje de los encuestados experimentan altos índices de depresión (63,1%), ansiedad (69,2%) y estrés (57%). Estos datos coinciden con hallazgos obtenidos previos a la pandemia, en donde se observó una prevalencia de cifras, respaldando la hipótesis de que la salud mental de los estudiantes universitarios se ha visto agravada después del aislamiento. (Martínez-Líbano et al., 2023)

Para afrontar la presencia de estos trastornos de salud mental el estudiante puede recurrir a los denominados factores de protección, los cuales consisten en una variedad de recursos destinados a desempeñar roles defensivos, de afrontamiento y de manejo tanto individual como colectivo frente a situaciones estresantes, aludiendo principalmente a elementos contextuales.

2.2 Impacto de los desplazamientos en la salud mental de los estudiantes

La importancia de los factores de protección en la salud mental de los estudiantes universitarios cobra especial relevancia al considerar el contexto de la Región Metropolitana de

Chile, donde los tiempos de traslado prolongados son una realidad que muchos viven a diario. En primer lugar, los largos tiempos de traslado implican un gasto considerable de tiempo y energía, muchos estudiantes se ven obligados a levantarse temprano y a regresar tarde a sus hogares, lo que resulta en jornadas agotadoras y menos tiempo disponible para descansar, estudiar y destinar a otras actividades, igualmente, la duración y frecuencia de estos viajes a menudo genera altos niveles de estrés y ansiedad en los estudiantes, lo que se suma a problemas generados por la misma capital tales como el congestionamiento del tráfico, los retrasos en el transporte público y la aglomeración de personas durante las horas punta, pudiendo tener un impacto significativo en la salud mental de los estudiantes, aumentando el riesgo de desarrollar trastornos como la ansiedad, la depresión, el agotamiento y trastornos de sueño.

Un estudio realizado por Jamil et al. (2022) se encargó de recopilar datos de diversos países y comprobar distintos factores que se pueden asociar entre el desempeño académico y los tiempos de viaje, resultando en distintos efectos perjudiciales para la salud. Primeramente, se encontró una asociación entre los niveles de estrés y los tiempos de traslado, ya que los estudiantes con viajes de mayor duración experimentaron niveles más altos de estrés, además, existiendo una relación entre el horario de sueño y la duración del viaje, teniendo como resultado que el 44% de los estudiantes que viajaban más de 60 minutos

informaron que perdían el sueño durante todo el tiempo de desplazamiento.

Por otro lado, se identificó una asociación negativa en cuanto al rendimiento académico derivada del menor tiempo adecuado para estudiar y una menor capacidad de concentración tanto en el transporte público como en los estudios producto de esta situación. Problemas como la fatiga física y mental causada por los largos viajes puede afectar la capacidad de atención y retención de información, lo que se traduce en dificultades para cumplir con las exigencias académicas. Este hallazgo es respaldado por investigaciones que revelan cómo la gran mayoría de los estudiantes que reportaron largos periodos de viaje vieron afectado su rendimiento académico (36,5%). Además, se observa que un porcentaje significativo de aquellos que deben viajar más de 60 minutos informan que rara vez cuentan con el tiempo adecuado para estudiar (Jamil et al., 2022).

Esta información cobra relevancia al momento de hablar de cómo los estudiantes distribuyen sus tiempos, ya que pueden experimentar un desequilibrio entre las demandas académicas, responsabilidades personales y el tiempo adecuado para realizarlas, pudiéndose ver perjudicada tanto la calidad del aprendizaje como la capacidad de asimilar los contenidos abordados en clases, enfrentando como consecuencia, una mayor dificultad para dedicar las horas adecuadas a la organización de tareas y preparación de exámenes al depender de factores externos que Chavarría-

Cerdas et al. (2020) denomina como “fuentes de estrés no controlables” las cuales a menudo se ven provocadas por situaciones comunes que enfrenta la capital a diario como el congestionamiento vial y la preocupación de no llegar a tiempo al lugar de destino.

Estas situaciones de estrés, agotamiento y falta de tiempo libre que atraviesan los estudiantes puede dar cuenta de una relación entre los tiempos de traslado y su experiencia durante los años de formación en la educación superior. El estudio de Mitra et al. (2020) se encontró con que hasta un 60% de estudiantes declararon que los tiempos de traslado los desanimaba de participar en actividades y eventos en los campus. De la misma forma casi la mitad de los encuestados consideraban a estos tiempos como una barrera para su participación en actividades co-curriculares, lo cual puede dar cuenta de cómo la situación repercute de manera negativa en su participación en clases, interacciones con profesores, compañeros, y el acceso a recursos y servicios que puede ofrecer la institución. De manera adicional, se reportó como un 46% debía considerar el factor de tiempos al momento de planificar y estructurar su horario académico, afectando en la toma de decisiones de aquellas asignaturas electivas viendo más limitadas sus opciones.

Todos estos hallazgos resaltan la importancia de tener en cuenta los efectos de los tiempos de traslado tanto en la calidad de vida como en la salud de los estudiantes, a fin de

abordar las soluciones de manera que se pueda contribuir a la mejora de su bienestar y experiencia académica.

2.3 Efectos de la mudanza a la R.M en la salud mental de estudiantes regionales

Quienes por razón geográfica no pueden desplazarse de manera diaria para llegar a la universidad optan por mudarse a la capital, fenómeno que es común en Latinoamérica, donde la migración estudiantil responde al desequilibrio en la oferta educativa, la calidad y el prestigio de las instituciones, por lo que la movilidad está influenciada por aspectos estructurales (Bravo Sánchez et al., 2021). Esta realidad plantea desafíos en la vida cotidiana de aquellos estudiantes que deciden trasladarse desde sus regiones de origen hacia la Región Metropolitana para cursar sus estudios superiores, volviéndose fundamental el comprender las barreras específicas que enfrentan los denominados migrantes internos con el fin de poder diseñar políticas y estrategias institucionales que brinden un soporte adecuado durante este proceso de adaptación.

En este contexto, se identifica lo que Goñi et al. (2022) define como un escenario de triple ruptura el cual impacta en la adaptación y salud mental de los estudiantes provenientes de regiones, en primer lugar, se encuentra el traslado desde el lugar de origen a una nueva ciudad, requiriendo que los estudiantes abandonen el entorno familiar, social y cultural al que estaban acostumbrados provocando un cambio

geográfico que puede causar sentimientos de desarraigo, soledad y pérdida de apoyo emocional al alejarse de sus redes establecidas. Dificultando el poder adaptarse a esta nueva realidad, viéndose en algunos casos presionados por las expectativas que tiene la familia de aquellos integrantes que abandonan su hogar para estudiar en otra región, generando un sentimiento de inseguridad que se convierte en una carga para el estudiante, agregando además el costo económico que aquello representa.

En segundo lugar, se produce otra ruptura producto de la transición de la educación media a la educación superior, puesto que a menudo esta implica un cambio significativo en el sistema educativo, enfrentándose a nuevos métodos de enseñanza, mayores exigencias académicas y una mayor demanda de autonomía, proceso que ocasiona incertidumbre, ansiedad y presión por cumplir con las expectativas.

Por último, está el cambio desde el hogar de residencia a uno nuevo, puesto que muchos estudiantes migrantes pasan de vivir con sus familias a establecerse en un entorno desconocido. Este cambio conlleva responsabilidades adicionales tales como la gestión de tareas domésticas, el manejo de finanzas y el desarrollo de actividades asociadas a una vida más independiente. Dado que los estudiantes deben aprender sobre la toma de decisiones y desafíos cotidianos sin el apoyo directo de sus familias, la adaptación a la vida lejos del hogar se vuelve un elemento influyente en su salud mental.

Entre los recursos importantes que pueden hacer frente a este proceso se encuentra la creación de vínculos en los nuevos lugares de residencia que contribuyan a la adaptación y bienestar emocional, respaldado por diversas investigaciones se destaca la relevancia de estos factores de protección de la salud mental de los estudiantes migrantes, siendo en particular la presencia de familiares, amigos y redes de apoyo en la capital la que juega un papel fundamental que proporciona un sentido de pertenencia y apoyo emocional, además el mantener contacto con sus seres queridos y compartir sus vivencias contribuye a que los estudiantes se sientan más acogidos y en un entorno amigable, lo cual puede aliviar el impacto emocional de la triple ruptura y favorecer su adaptación.

3. Limitaciones de los estudios

3.1 Problemáticas y alcances de los estudios de salud mental en Chile

En el contexto de la salud mental de los estudiantes universitarios, es fundamental reconocer y visibilizar los problemas que enfrentan, así como sensibilizar a la comunidad académica y al público en general, no resulta suficiente con identificar el problema, sino que también es necesario avanzar en soluciones efectivas que permitan abordar estas problemáticas dentro del contexto educativo.

Sin embargo, al momento de analizar el contexto específico del país, resulta importante destacar que los estudios sobre ciertos temas relacionados con la salud mental son limitados.

Primeramente, los tiempos de traslado en estudiantes universitarios son escasos, especialmente si se considera como este afecta en la salud y calidad de vida de los estudiantes, aunque es posible encontrar datos porcentuales y estadísticos de acuerdo a cada universidad que pueden ofrecer un panorama general de la distribución de los tiempos de traslado, es importante tener en cuenta que estos datos están limitados en su alcance, por ejemplo, el informe FOCES completo más reciente entregado por la Universidad de Chile abarca datos del año 2020 y solo proporciona información de 31 de las 52 comunas que componen la Región Metropolitana,

de las cuales solo especifica 1 de las 18 consideradas como rurales, esta limitación en la disponibilidad de datos toma un carácter significativo si consideramos que los estudiantes rurales pueden ser uno de los grupos más afectados por los tiempos de traslado dado que su lugar de residencia se encuentra alejado de los centros educativos, siendo probable que enfrenten desafíos adicionales y mayores dificultades para desplazarse diariamente.

La falta de disponibilidad inmediata de esta información dificulta aún más el análisis y comprensión detallada de los efectos de los tiempos de traslado en los estudiantes de instituciones de educación superior, impidiendo una evaluación precisa de la situación y dificultando la identificación de la misma en la comunidad estudiantil.

Aunque los estudios internacionales reconocen que los tiempos de traslado pueden ser estresantes y generar dificultades para los estudiantes, la falta de investigaciones detalladas en el ámbito de la educación superior en el contexto nacional limita la comprensión de cómo estos factores afectan directamente a la población estudiantil, considerando que la salud mental y el rendimiento académico son dos áreas críticas que podrían verse comprometidas por los efectos de los largos desplazamientos, la falta de investigación detallada y precisa tiene repercusiones significativas especialmente al momento de diseñar políticas y estrategias efectivas para mitigar los posibles impactos negativos que conllevan estas situaciones.

Por otra parte, a pesar de que se reconoce la relevancia de la migración de estudiantes desde regiones hacia Santiago para continuar sus estudios en instituciones de educación superior, la investigación que aborda específicamente los efectos de esta situación en la salud mental y la calidad de vida de los estudiantes es limitada. Si bien es cierto que se han realizado algunos estudios que proporcionan información sobre las implicaciones de esta migración, su cantidad y alcance sigue siendo reducido si se tiene en cuenta la concentración estudiantil que se produce en la Región Metropolitana. Usualmente, los informes anuales que reportan el flujo migratorio de estudiantes desde regiones hacia Santiago tienden a ser cuantitativos por lo que resulta necesaria la profundización de investigaciones que proporcionen una comprensión de las incidencias y consecuencias que la migración puede tener en la salud mental y rendimiento académico de los estudiantes.

En esta línea, resulta importante resaltar las limitaciones del panorama general de la evidencia científica disponible sobre la salud mental de los estudiantes de educación superior en Chile, puesto que una revisión estadística llevada a cabo por Martínez et al. (2021) identificó que hasta el año 2019 existían 32 estudios publicados que abordaban este tema, destacando que todos ellos se enfocaron exclusivamente en estudiantes universitarios, sin encontrar ninguna investigación específica sobre la salud mental de los estudiantes de instituciones técnico-profesionales o centros de formación técnica.

Gallardo (2019) menciona que visibilizar los problemas de salud mental y sensibilizar al respecto es un asunto relevante. Junto con identificar el problema, es importante avanzar en vías de solución. La preocupación por el reconocimiento individual y colectivo, por la creación de relaciones respetuosas y por la construcción de comunidades académicas orientadas a la buena convivencia, con énfasis en los lazos de cuidado, resultan todos factores protectores frente a los problemas de salud mental. (p. 7)

Estos principios también pueden ser aplicables a los profesionales que trabajan en las IES y desempeñan un rol importante en el acompañamiento y apoyo a los estudiantes, es importante tener en cuenta que los factores que impulsan los movimientos migratorios, tanto en Chile como en Latinoamérica, están relacionados con la búsqueda de oportunidades y la posibilidad de mejorar las condiciones existentes. Estos factores, junto con la accesibilidad geográfica, influyen en la elección de las instituciones de educación superior por parte de docentes y estudiantes además de la decisión de trasladarse a nuevas ciudades, por lo tanto, es posible que los docentes también compartan algunas problemáticas presentadas por los estudiantes, como la necesidad de orientación en el cambio de ciudad, la necesidad de apoyo durante el cambio de residencia, la promoción de una alimentación saludable y la provisión de herramientas para la gestión del tiempo (Goñi et al., 2022).

Consecuentemente, el promover la sensibilización y visibilización de los problemas de salud mental, así como fomentar la construcción de comunidades académicas inclusivas y respetuosas, se vuelven aspectos cruciales al momento de abordar los desafíos que presenta la transición a la educación superior, siendo la atención de estas necesidades, tanto desde las instancias de apoyo estudiantil como desde los docentes, una contribución significativa al bienestar y adaptación de quienes componen la comunidad estudiantil.

3.2 Recopilación de datos mediante cuestionarios

Cabe mencionar que paralelamente a la recolección de datos mediante cuestionarios, se contactó con la Dirección de Bienestar y Desarrollo Estudiantil (DIRBDE) presentando una solicitud formal de estadísticas mediante el formulario disponible, a partir de la cual se logró concretar una reunión y evaluar la posibilidad de obtener datos específicos pertenecientes al FOCES que ayudarán en la investigación. Pese a que hubo una respuesta positiva en esa ocasión, la comunicación se vio afectada producto de una reestructuración interna relacionada con los requerimientos de información, dándole una mayor prioridad a los requerimientos de tipo institucional según fue comentado más adelante, por lo que para el momento de entrega de los datos, el proyecto se encontraba en una etapa avanzada resultando imposible la incorporación de estos estas

estadísticas en análisis, de igual manera la información será adherida en el anexo.

Debido a lo anterior, los cuestionarios fueron de gran ayuda para poder recopilar la información necesaria desde la experiencia de los mismos estudiantes. Si bien la recopilación de datos tiene un propósito exploratorio inicial al no existir la información previa específica para el proyecto, esta termina por ser de carácter descriptivo, ya que busca establecer una base de conocimientos más sólida sobre el tema para desarrollar un proyecto que reflejen de manera fiel las experiencias y desafíos enfrentados por los estudiantes.

3.3 Cuestionario dirigido a conocer el impacto de los tiempos de traslado

En el marco de la búsqueda y recopilación de datos, se diseñó un cuestionario que consiste en una serie de preguntas de diferentes índoles, en las cuales se busca abordar la inexistencia o falta parcial de información acerca de los efectos del desplazamiento en estudiantes universitarios. Primeramente, se integraron preguntas cerradas, indagando si la distancia entre el hogar y la sede de estudio afecta en la decisión de participar en actividades organizadas por la institución educativa, así como si los estudiantes notan una mejora en su bienestar general cuando no tienen que desplazarse por largos periodos de tiempo. Seguido, se incluyeron preguntas con respuestas definidas a priori,

orientadas a conocer los tiempos y la frecuencia de los viajes, así como si los estudiantes utilizan o cuentan con recursos de apoyo ofrecidos por las instituciones educativas, además para comprender los medios de transporte utilizados, se diseñó una pregunta de respuesta múltiple que incluyó opciones de transporte disponibles tanto para la capital como para zonas rurales.

Por otra parte, y con el objetivo de medir el impacto de los viajes en el rendimiento académico y la capacidad de organización del tiempo con respecto a las actividades diarias, se formularon dos preguntas utilizando el concepto de escala, las cuales permitirán evaluar el nivel de influencia que tiene el desplazamiento en estas áreas. Finalmente, se agregó una pregunta de respuesta abierta con el propósito de recabar información en busca de conocer las estrategias personales que utiliza cada estudiante para hacer frente a los efectos negativos del desplazamiento, brindando la oportunidad de obtener información detallada y acorde al contexto de cada experiencia, con el fin de identificar patrones entre las mismas.

3.4 Cuestionario dirigido a estudiantes de región

En el mismo contexto de la recopilación de datos, se diseñó otro cuestionario pero esta vez orientado a obtener información adicional sobre la experiencia de los estudiantes que se han mudado a Santiago para estudiar, incluyendo preguntas cerradas de opciones variadas relacionadas con la

región de origen de los estudiantes, el tiempo transcurrido desde su mudanza, la frecuencia con la que visitan su hogar y si han accedido o cuentan con recursos ofrecidos por su institución educativa. Además, se formuló una pregunta respuesta múltiple para indagar en las dificultades que han enfrentado para adaptarse a la vida en Santiago, incluyendo entre las opciones aspectos como la dificultad para organizar el tiempo, encontrar alojamiento adecuado, enfrentar barreras culturales y otras situaciones relacionadas. Asimismo, se plantearon dos preguntas utilizando el concepto de escala, buscando medir el impacto de la situación de los estudiantes en su rendimiento académico y la cantidad de estrés experimentado debido a la mayor responsabilidad que implica haberse mudado a Santiago para estudiar. Finalmente y del mismo modo que en el cuestionario anterior, se incluyeron dos preguntas de respuesta abierta con el fin de identificar patrones entre las experiencias más subjetivas, estas preguntas buscan conocer las estrategias personales que los estudiantes utilizan para lidiar con los desafíos emocionales relacionados con la experiencia de mudarse y si han experimentado algún efecto negativo en su salud mental como resultado de esta experiencia.

4. Antecedentes de investigación de diseño (Estado del Arte)

4.1 Análisis de la representación audiovisual del “viaje” en diversos medios

El presente capítulo se enfocará en el análisis de cómo se refleja la experiencia de viajar diariamente por largos periodos debido a la concentración de población, así como la representación de aquellos individuos que se ven obligados a mudarse de su hogar para emprender estudios u otras actividades, indagando la forma en que estas experiencias son retratadas en diversos medios y series animadas, con el propósito de identificar las perspectivas y visiones que se presentan. Para abordar este análisis, se proporciona una lista de referentes animados de diferentes medios seleccionados que permitan examinar cómo estas narrativas retratan los problemas de movilidad diaria o la adaptación a un nuevo entorno. Es importante destacar que esta lista no pretende ser exhaustiva, sino más bien servir como ejemplos representativos que ilustran las diferentes formas en que estas situaciones afectan a los personajes en estas producciones.

La representación audiovisual desempeña un papel importante en la construcción de imaginarios sociales y en la forma en que comprendemos y nos relacionamos e identificamos con diversos aspectos de nuestra realidad. Es por ello que a través del análisis de los referentes

seleccionados, se examinan elementos como los desafíos y dificultades que enfrentan los personajes al experimentar situaciones similares a las descritas anteriormente, explorando cómo transmiten sensaciones como el agotamiento, estrés y frustración, así como también las estrategias de afrontamiento y los recursos utilizados por los personajes para sobrellevar estas experiencias.



Aggretsuko

La serie de anime original de Netflix “Aggretsuko” se centra en la vida de Retsuko, una panda roja que trabaja en una oficina y experimenta una creciente frustración laboral, abordando diversas problemáticas relacionadas con la vida adulta contemporánea de Japón, pero también presenta temas universales, entre los cuales, se destacan la presión social, el síndrome de burnout y el estrés laboral. En el transcurso de la historia, la protagonista enfrenta situaciones estresantes como el impacto del tiempo de traslado en la vida diaria, que sumado a las tensiones laborales contribuyen

en la acumulación de estrés en la vida de Retsuko. Todo esto forma una característica distintiva del personaje principal, la cual es su manera de liberar la ira acumulada durante el día: cantar heavy metal a todo volumen en un karaoke. Esta forma de expresión se convierte en un medio de escape y liberación para Retsuko, permitiéndole enfrentar las presiones y frustraciones de su entorno diario.



Los Vecinos Green

"Los Vecinos Green" es una serie que se centra en la historia de Grillo, un niño de 10 años proveniente de una zona rural, y su familia, quienes se ven obligados a abandonar su antigua granja y trasladarse a la gran ciudad, desarrollando así la trama en torno a las dificultades que enfrentan los Green al adaptarse a su nuevo entorno urbano, abordando tanto la adaptación a la vida en la ciudad como los problemas cotidianos que se pueden presentar, la familia Green se ve obligada a afrontar desafíos como establecer nuevas

amistades, encontrar empleo y lidiar con el choque cultural que implica el cambio del entorno rural a la vida urbana. Esta narrativa proporciona una visión entretenida y a la vez reflexiva sobre los desafíos y las problemáticas asociadas al cambio de entorno, explorando las diferencias entre la vida en el campo y en la ciudad, así como las consecuencias emocionales y prácticas que surgen de esta transición.



Zootopia

La película "Zootopia" narra la historia de Judy, una coneja que siempre ha anhelado convertirse en policía a pesar de las objeciones de sus padres, quienes consideran que es un trabajo difícil y peligroso para un animal de su especie, sin embargo esta se encuentra determinada a cumplir su sueño por lo que se esfuerza enormemente y logra graduarse con honores de la academia policiaca. En la primera parte de la película, Judy abandona su hogar en el campo para

estudiar en la ciudad llamada Zootopia, una gran metrópolis, enfrentado una realidad que no se asemeja a sus expectativas, a pesar de alojarse en un pequeño apartamento (Figuras 1 y 2), busca encontrar un enfoque optimista y volver este espacio acogedor para hacer frente a los desafíos que se le presentan. A través de la trama, se exploran las problemáticas que Judy experimenta en relación con el cambio de entorno, destacando su lucha por encontrar su lugar en una ciudad diversa y compleja, proporcionando una mirada reflexiva sobre los desafíos y las dificultades que surgen al enfrentarse a un nuevo ambiente, abordando temas como la adaptación, el optimismo y la superación personal.



Figuras 1 y 2: capturas de pantalla de Zootopia (2016)



Triple Nacional

Triple nacional es un WEBTOON desarrollado por la artista chilena Pía Prado, el cual centra su historia en Alejandro Mamani, un estudiante destacado en su colegio gracias a sus habilidades para hacer trampa, sin embargo, su engaño se ve expuesto durante el día de las pruebas de selección universitaria, cuando no puede copiar ni responder correctamente, entregando el examen en blanco, para su sorpresa, al recibir los resultados descubre que por error ha obtenido el puntaje más alto posible en cada una de las pruebas, otorgándole el prestigioso título de "Triple Nacional". Este suceso lo lleva a decidir estudiar medicina en una universidad de élite en la capital, explorando entre otros temas a lo largo del webtoon como el personaje se enfrenta a las expectativas de su familia, mientras lidia con

las problemáticas relacionadas con su adaptación a la ciudad y la convivencia en una casa de huéspedes universitarios, planteando una reflexión sobre las presiones sociales, las expectativas familiares y los desafíos que surgen al cambiar de entorno.



Figuras 3 y 4: capturas de pantalla de Stress - animated short

Stress - animated short

Stress (2020) es un corto animado creado por Nathalie Kretschmer, estudiante en Filmuniversität Babelsberg (Universidad de Cine de Babelsberg), que busca capturar el estrés y la ansiedad de la rutina diaria de forma animada, esto lo logra mediante la repetición de secuencias y música, en las cuales van cambiando leves detalles hasta que en determinado momento se empiezan a intercalar ilustraciones que denotan cómo el protagonista recurre al alcohol, los cigarrillos y medicamentos como forma de afrontar la

situación para que en el clímax final de la historia termine "ahogándose" en sí mismo.

4.2 La importancia y aplicaciones de la animación en la comunicación

La animación desempeña un papel fundamental en la comunicación, ya que permite dar vida y movimiento a dibujos, renders o fotografías, creando una secuencia de imágenes que al mostrarse de manera consecutiva generan la ilusión de movimiento, sin embargo, su importancia va más allá de la mera definición técnica, dado que la palabra "animar" tiene su origen en el término latino "Anima", que se traduce como "Alma", es que se puede interpretar que el animar implica dotar de alma a un personaje o a un objeto, de manera que parezca que cobra vida, piensa y actúa por sí mismo, es decir, un animador, sin importar la técnica utilizada, debe tener la capacidad de infundir vida y personalidad a los diversos elementos (Cortés, 2022).

Como describe Font (2004) al igual que la poesía, la animación no se limita a lo que se dice literalmente, sino a la forma en que se expresa, esta va más allá de la representación visual directa, teniendo la capacidad de comunicar aspectos intangibles y sensibles de un proyecto que no pueden ser directamente representables por la imagen estática, aunque los dibujos también pueden transmitir sentimientos, el movimiento y uso de recursos específicos en la animación amplían las posibilidades de comunicar emociones y

sensaciones, especialmente cuando se utiliza como una forma de lenguaje es que se convierte en una herramienta poderosa para la presentación audiovisual de proyectos.

La animación tiene un impacto significativo en el público objetivo, especialmente en el ámbito educativo, puesto que se ha comprobado que la animación es una herramienta de aprendizaje efectiva que fomenta en niños y jóvenes habilidades de identificación y resolución de problemas de manera flexible, creativa y colaborativa, al presentar el material mediante la animación, es que se puede lograr una mayor eficacia en la captación de la atención del público objetivo, debido a la facilidad de comprensión y atractivo visual que ofrece este medio (Marín, 2020).

La técnica de animación presenta ventajas significativas en comparación con otros medios como libros o cómics, siendo una de las principales su capacidad para crear movimiento, brindando una experiencia visual dinámica y cautivadora, permitiendo además, una representación más realista de las acciones y situaciones, lo que facilita la comprensión y el seguimiento de la narrativa. Otra ventaja importante que se puede destacar es la posibilidad de incluir efectos de sonido, los que permiten enriquecer la experiencia audiovisual al complementar las acciones en la pantalla, siendo los sonidos ambientales, diálogos y efectos especiales, elementos que contribuyen a crear una atmósfera inmersiva y envolvente para el espectador, potenciando la narrativa y las emociones que se buscan transmitir.

4.3 Entrevistas a expertos

Con el objetivo de profundizar en el conocimiento sobre la composición de historias y animaciones, especialmente teniendo en cuenta el enfoque social, se llevará a cabo una entrevista a expertos en el campo. El propósito de esta es indagar acerca de los elementos y técnicas narrativas utilizadas en este tipo de producciones, para lo cual se seguirá una estructura de entrevista abierta en la cual las preguntas dependen del curso de la conversación, permitiendo al entrevistado expresar de manera más libre su punto de vista desde la experiencia. A partir de los hallazgos obtenidos de esta conversación es que se formulará la lista de elementos que componen la fase proyectual de la propuesta de diseño.

4.4 Síntesis de entrevista a Moises Arancibia

Como parte de la etapa de investigación se llevó a cabo una entrevista abierta al Diseñador y Director Creativo, Moises Arancibia, quien es socio fundador de Smog, un estudio de diseño y animación con base en Santiago de Chile. A partir de la conversación desarrollada durante la entrevista es que se realizó un análisis de las respuestas, las cuales agruparon distintas frases pertenecientes a la conversación dentro de categorías, que posteriormente fueron sintetizadas en ideas principales, surgiendo 4 principales áreas:

Estructura Narrativa

La estructura narrativa es la base que asegura que todos los aspectos de la historia están atados de manera coherente y lógica, lo que implica no solo establecer una secuencia de eventos comprensible, sino que también garantizar que cada detalle y desarrollo contribuya al desarrollo global de la trama con el fin de evitar que la historia se vuelva confusa, impidiendo así que ciertos elementos puedan desviar al espectador del hilo narrativo principal.

Proceso Creativo e Iterativo

Este proceso se fundamenta en el uso de prototipado y la revisión constante en búsqueda de refinar la historia mediante herramientas como storyboards, animatics y bocetos, permitiendo al creador experimentar con diferentes enfoques narrativos y evaluar su funcionamiento en conjunto, dando así un valor autocrítico a este proceso ya que implica ser capaz de eliminar ideas que no contribuyen a la narrativa incluso cuando estas ya han sido desarrolladas.

Claridad Narrativa

La integración efectiva de información que se quiere expresar se convierte en un aspecto importante al momento de mantener la cohesión y el flujo de la historia, ya que no se trata solo de agregar datos relevantes, sino de asegurar que estos datos se introduzcan de forma que no interrumpen el desarrollo de la historia principal. Por ello se debe buscar

integrarlos de manera lógica dentro de la narrativa, ya sea a través de conversaciones entre personajes, elementos visuales o momentos de reflexión que contribuyan a que la información se asimile de manera organizada, evitando explicaciones forzadas que puedan romper la inmersión del espectador en la historia.

Técnicas Narrativas

El experimentar con recursos narrativos como flashbacks o cambios en la línea temporal contribuye de manera significativa a mejorar la profundidad y la comprensión de la narrativa, además, incluir detalles visuales o “guiños” permite enriquecer y potenciar la narrativa sin necesidad de agregar más escenas, permitiendo que el espectador sea quien descubra y conecte los elementos, mejorando así el impacto que pueda tener la historia.

La siguiente tabla muestra cómo se estructuran y organizan las ideas secundarias en categorías principales:

Estructura Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> - Coherencia y Atado de Elementos 	<p>En el proceso de estructuración narrativa es fundamental que la historia llegue al espectador de manera adecuada sin causar un impacto negativo. El comunicar con imágenes y contar un relato completo se basa en la capacidad de entrelazar todos los elementos de la historia de forma que sea cohesiva y evitar que algunos hitos parezcan fuera de lugar, ayudando así a mantener el ritmo para que el espectador no pierda interés.</p> <p>También es necesario aprender a tejer los eventos intermedios, por lo cual se recomienda cuestionar el orden y la forma de presentar los acontecimientos, para garantizar que la narrativa se entienda correctamente.</p>
Proceso Creativo e Iterativo	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de Prototipado - Valor del Proceso Creativo - Autocrítica y Evaluación Continua 	<p>El proceso creativo e iterativo, es esencial para entender a quién se dirige la historia y así adaptar la narrativa. Resulta necesario distanciarse de ideas iniciales que no funcionen y estar dispuesto a eliminarlas, por ello el uso de storyboards y animatics ayudan a evaluar la efectividad de las ideas presentadas, siendo posible realizar ajustes según sea necesario</p>
Claridad Narrativa	<ul style="list-style-type: none"> - Eliminar Elementos Innecesarios - Interacción de Datos con la Narrativa 	<p>Para lograr una narrativa clara, es esencial desarrollar perfiles completos de los personajes, incluso si no todos los detalles forman parte explícitamente en la historia. Este ejercicio permite anticipar y entender las reacciones de los personajes en diversas situaciones, brindando un respaldo más sólido al desarrollo del personaje y ayudando en la comprensión global del relato.</p>
Técnicas Narrativas	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de Técnicas Narrativas - Detalles Implícitos y Guiños 	<p>El uso de las técnicas narrativas implica, por ejemplo, la capacidad de jugar con analogías. Es importante crear un arco narrativo coherente y combinarlo con lenguaje audiovisual y diseño como formas que busquen capturar el interés del espectador. Las referencias y guiños pueden ayudar a conectar diferentes momentos de la historia, permitiendo explorar de forma más profunda el pasado y presente de los personajes y situaciones.</p>

ETAPA DE DISEÑO

Planteamiento del problema encontrado

Se plantea que un problema significativo compartido por los estudiantes que se mudan desde su región de origen y aquellos que deben viajar diariamente a Santiago es la dificultad que enfrentan en cuanto a la gestión del tiempo. Este problema se basa en la idea de que la mayor cantidad de responsabilidades y la disminución del tiempo disponible puede generar estrés, agotamiento y dificultades para equilibrar las diferentes áreas, como el estudio, las actividades extracurriculares y el cuidado personal, según los estudios consultados previamente.

Para intentar dar una solución a una ayuda al problema planteado, se llevará a cabo la aplicación de cuestionarios dirigidos a grupos específicos de estudiantes que hayan experimentado las situaciones descritas anteriormente, focalizando la muestra en aquellos pertenecientes a la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. Estos cuestionarios se diseñaron de manera que permitan recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre la dificultad en la gestión del tiempo, la calidad de vida y la salud mental de los estudiantes en el contexto de la centralización de las IES, buscando obtener mediante esta metodología, información que respalde o refute la hipótesis planteada, así como contemplar una visión más detallada

de las experiencias y percepciones de los estudiantes universitarios involucrados en el estudio.

Propuesta de Diseño para una posible solución del problema

La propuesta de diseño para abordar la problemática de los estudiantes que se mudan a Santiago para estudiar o que realizan largos viajes diarios para asistir a clases consiste en la creación de un cortometraje animado, teniendo como objetivo el retratar y visibilizar estas experiencias, generando empatía en el espectador y ofreciendo un acompañamiento para aquellos que se encuentran en situaciones similares.

Este cortometraje animado se diseñará de manera que integre tanto los escenarios como los sonidos ambientales con el fin de generar una experiencia más cercana, buscando transmitir de manera efectiva las vivencias, desafíos y emociones que enfrentan los estudiantes en su día a día, resaltando los efectos de la centralización en la calidad de vida y salud mental, utilizando la narrativa audiovisual para transmitir el mensaje y así generar una reflexión.

Objetivos de diseño

Objetivo General

Diseñar un cortometraje animado que visibilice y retrate la problemática que enfrentan los estudiantes debido a la centralización de la educación superior en Santiago, mediante el uso de una narrativa audiovisual que integre tanto los desafíos emocionales como las vivencias cotidianas, con el fin de generar empatía y concientización sobre el impacto en la calidad de vida y salud mental de los estudiantes.

Objetivos Específicos

1. Identificar las problemáticas y estrategias principales compartidas por los estudiantes universitarios a través del análisis de cuestionarios, con el fin de representarlas en el cortometraje animado.
2. Desarrollar una estructura narrativa basada en el modelo del viaje del héroe para crear una trama coherente con personajes y arcos argumentales bien definidos, incorporando elementos que destaquen las problemáticas de los estudiantes y promuevan la búsqueda de apoyo psicológico y estrategias de afrontamiento.
3. Diseñar personajes y escenarios que reflejen de manera precisa las experiencias y desafíos de los estudiantes universitarios.

4. Producir una animación de aproximadamente 5 minutos, contemplando etapas desde la creación del storyboard hasta la postproducción, asegurando ejecución integral que incluya la planificación de escenas, la producción de animaciones e integración de elementos sonoros y visuales para garantizar una historia coherente y emocionalmente cercana a los estudiantes.

Descripción del público objetivo

El público objetivo del proyecto se ha delimitado en dos grupos principales. En primer lugar se dirige a los estudiantes que se han visto en la necesidad de mudarse desde su región de origen para acceder a instituciones de educación superior en Santiago y aquellos que deben desplazarse por periodos superiores a una hora para acceder a estas mismas. Además, en este grupo, se ha optado por limitar el estudio a los estudiantes pertenecientes a la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile al tratarse de un entorno académico y social más cercano, buscando abordar estas problemáticas de manera más efectiva.

Si bien no existen datos de libre acceso disponibles sobre la situación específica de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, el sistema de estadísticas proporcionado por el DIRBDE reportó en el año 2023 que de un total de 8260 estudiantes pertenecientes al campus Andrés Bello, un

45.4% tenía tiempos de desplazamiento superiores a 60 minutos. Además, el mismo informe indicó que el 25.6% de los estudiantes de la Universidad de Chile provenían de regiones, lo que refuerza la pertinencia de enfocar el proyecto en estos grupos.

En segundo lugar, se dirige a las personas vinculadas a estos estudiantes, tales como familiares, amigos, profesores, instituciones y entorno académico en general. Es fundamental que estos grupos tengan conocimiento y comprendan las dificultades que los estudiantes enfrentan, para que se genere conciencia sobre la necesidad de apoyo en el ámbito personal y académico.

Por otra parte, a partir de las encuestas realizadas, se identificó que el rango de edad predominante de estudiantes que enfrentan con mayor frecuencia estas situaciones oscila entre los 19 y 27 años. Aunque inicialmente se consideró dirigir el proyecto a un público más amplio, la investigación condujo a delimitar el enfoque a los estudiantes de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, debido a una serie de problemáticas específicas como el acceso a la información sobre la situación de los estudiantes, lo que conlleva a la poca visibilidad sobre el tema.

Focalizar el estudio a estos grupos específicos, contribuye a que los datos recolectados reflejen de manera más fiel las experiencias de los estudiantes, dado que estos comparten

un contexto académico más homogéneo. Además, los recursos y el apoyo ofrecidos por la Facultad de Arquitectura y Urbanismo pueden diferir de los disponibles en otras facultades, por lo que evaluar la situación específica de estos estudiantes proporciona información relevante para comprender cómo gestionan los desafíos relacionados con el desplazamiento. Asimismo, se espera que la visibilización de estos problemas llegue también a las personas de su entorno, promoviendo su comprensión y apoyo hacia quienes enfrentan estas dificultades.

Metodología de la investigación

Análisis de las encuestas

Las encuestas, al igual que la idea inicial del proyecto, consideraban un universo más amplio con una muestra diversa, sin embargo, para interpretar mejor las respuestas de carácter cualitativo, se realizó un filtro en función de la facultad de procedencia de los estudiantes, bajo la premisa de que aquellos pertenecientes a una misma facultad comparten el mismo contexto académico. Esto facilitó una interpretación más coherente y detallada de cómo estos estudiantes enfrentan y manejan los desafíos emocionales y logísticos relacionados con el desplazamiento.

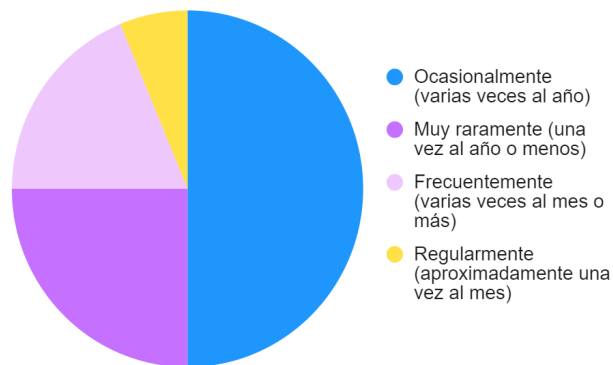
El tratar a cada grupo encuestado como una muestra homogénea permitió identificar de manera más precisa la situación y el proceso para lidiar con los desafíos relacionados con el desplazamiento de cada grupo.

Encuesta estudiantes de región

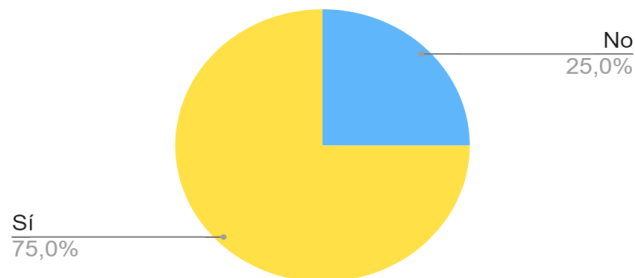
El estudio sobre estudiantes provenientes de regiones que se trasladan a Santiago para acceder a la educación superior obtuvo un total de 34 respuestas originales de las cuales luego de filtrar las correspondientes al público objetivo resultaron en 17 participantes, a partir de los cuales se reveló que un 75% de los encuestados informó contar con una red

de apoyo en la capital, conformada por amigos, familiares o compañeros de estudios, mientras que el 50% visitaba ocasionalmente su hogar o región de origen. Los principales desafíos identificados fueron la administración del tiempo, el manejo del estrés y presión académica, y la adaptación al transporte y movilidad urbana.

Frecuencia de visitas al hogar o región de origen

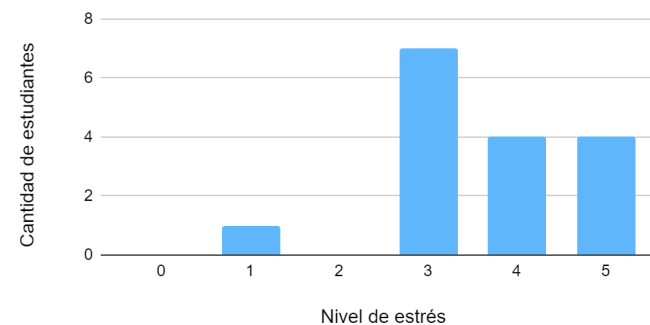


Disponibilidad de Red de Apoyo en Santiago



En relación a esto, la administración del tiempo emergió como una dificultad predominante, ya que los estudiantes deben equilibrar las demandas académicas con otras responsabilidades personales y sociales, reportando niveles de estrés de medianos a muy altos, producto de la situación. En cuanto al impacto del traslado en el rendimiento académico, el 43,7% de los estudiantes consideró que era nulo o bajo, mientras que el 56,25% señaló un impacto de mediano a alto, reflejando que este grupo enfrenta mayores desafíos en su adaptación que terminan por afectar negativamente su desempeño académico.

Nivel de estrés producto de la administración de tiempos



En cuanto a la pregunta de carácter cualitativo que buscaba indagar en las estrategias personales para lidiar con los desafíos emocionales relacionados con la migración desde la región, las respuestas se pudieron categorizar en tres áreas principales:

Apoyo Social y Familiar

Mantener el contacto frecuente con la familia, ya sea a través de llamadas semanales o diarias, se destacó como una estrategia clave, por ejemplo, un estudiante indicó que hablar con su pareja y esperar las vacaciones para reunirse con su familia era esencial para su bienestar. De la misma forma, algunos estudiantes mencionaron la importancia de formar nuevas amistades y relaciones como un medio de apoyo emocional y social, entre ellos un comentario resaltaba cómo sus amigos le ayudaron a familiarizarse con la ciudad llevándolo a diferentes lugares.

Preparación y Organización

La organización personal y la adaptación a la nueva rutina fueron estrategias comunes compartidas por los estudiantes, algunos de ellos mencionaron que el intentar ser organizados en su vida diaria y adaptarse a sus nuevos tiempos y espacios fue clave para manejar el estrés. Asimismo, mencionaron haberse mentalizado previamente sobre los desafíos que enfrentarán como forma de facilitar la adaptación, por ejemplo, un estudiante comentó que se preparó mentalmente durante más de dos años antes de mudarse a Santiago.

Búsqueda de Ayuda Psicológica y Actividades Recreativas

La búsqueda de apoyo psicológico profesional, así como el uso de recursos en línea tales como podcasts y redes sociales, fueron nombrados como estrategias efectivas. En conjunto con esto el realizar actividades recreativas como

pasear en áreas verdes, explorar la ciudad y hacer ejercicio, fueron mencionadas como manera de distracción y alivio del estrés, por ejemplo, entre los comentarios se encontraba un estudiante que descubrió nuevas actividades y espacios de estudio en Santiago, lo que le ayudó a adaptarse al ritmo de la vida en la ciudad.

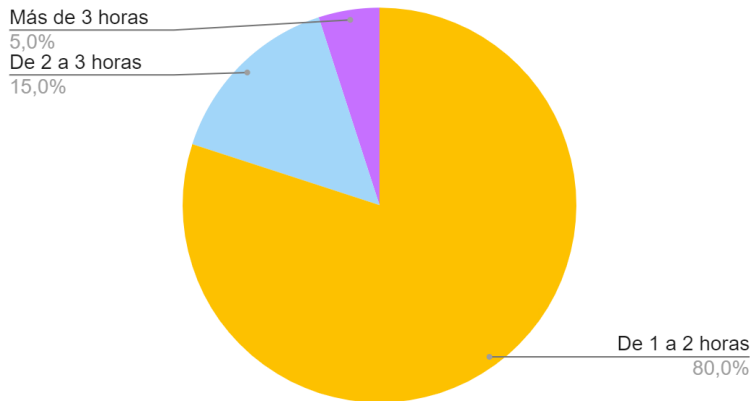
Encuesta estudiantes con largos tiempos de traslado

En cuanto al cuestionario dirigido a evaluar la situación de los estudiantes con largos tiempos de traslado se obtuvieron inicialmente un total de 29 respuestas de las cuales luego de filtrarlas de acuerdo al público objetivo resultaron en 21 respuestas, las cuales revelaron que la mitad de los encuestados viajan diariamente a la capital, mientras que un 45% lo hace varios días a la semana. Asimismo, un 80% de los participantes informó que su desplazamiento hacia la facultad toma entre una y dos horas, considerando solo el trayecto de ida, declarando que los principales medios de transporte utilizados son el metro y el bus.

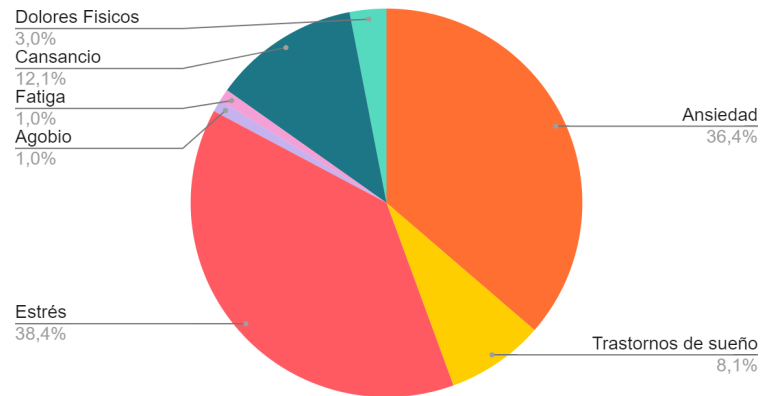


ETAPA DE DISEÑO

Tiempo de viaje entre el lugar de residencia y la facultad

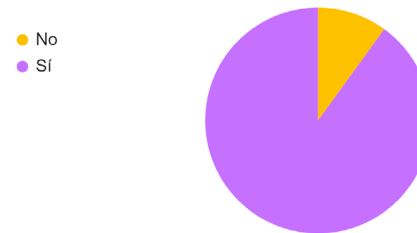


Efectos negativos del desplazamiento



Sobre el impacto de estos desplazamientos en el rendimiento académico, las respuestas se dividieron equitativamente entre aquellos que percibían un impacto nulo o bajo y aquellos que reportaban un impacto moderado a alto. De la misma forma, al analizar los efectos negativos producto de los tiempos de traslado se observó una mayor predominancia de factores como la ansiedad (36,4%) y el estrés (38,4%), además de cansancio y trastornos del sueño, atribuibles al viaje y la incapacidad de aprovechar estos tiempos de manera productiva. Además, un 90% de los encuestados afirmó que la distancia entre el hogar y la facultad influye en su participación en actividades universitarias.

Impacto de la Distancia Residencia-Facultad en la Participación en Actividades Institucionales (Talleres, Charlas, etc.)



En relación a la sección de respuestas cualitativas, esta fue orientada a conocer sobre las estrategias personales que emplean los estudiantes universitarios que deben viajar largos periodos para llegar a su facultad de estudio, las respuestas se analizaron para identificar patrones y categorías emergentes que se agrupan en cuatro áreas principales:

Organización y Gestión del Tiempo

Un grupo significativo de estudiantes mencionó que tratan de organizarse mejor en cuanto a la eficiencia de sus actividades durante el tiempo de traslado, indicando que, de ser posible, ocupan estos momentos para realizar actividades productivas como estudiar, leer o terminar trabajos académicos.

Descanso y Compensación

Varias respuestas consideraron que las horas de sueño son las más afectadas por los largos desplazamientos, por lo que aprovechar este tiempo para dormir y descansar fue una estrategia común mencionada por los estudiantes. Inclusive algunas respuestas llegaron a mencionar que toman pequeñas siestas en la universidad para contrarrestar la fatiga acumulada.

Distracción y Relajación

Como estrategia mencionada para manejar el estrés del desplazamiento, los estudiantes evidenciaron que utilizaban diferentes formas de distracción, como escuchar música, ver redes sociales o simplemente observar el paisaje con el fin de crear un ambiente más relajado y llevadero.

Adaptación Mental

La adaptación mental y la aceptación emergieron como una

estrategia significativa en las respuestas de los estudiantes que se desplazan por largos periodos, enfocándose principalmente en ajustar la actitud y la percepción sobre la experiencia del desplazamiento frente a la imposibilidad de cambiar aspectos físicos o conductuales del mismo. Este proceso implica aprender a convivir con esta realidad sin dejar que les afecte negativamente a fin de resguardar su salud mental.

Análisis comparativo de estrategias

Luego de la recopilación y análisis de respuestas cualitativas de ambos grupos es que se codificaron en categorías generales con el fin de identificar patrones emergentes sobre cómo afecta el desplazamiento para acceder a la educación superior en Santiago, dando como resultados, a pesar de las diferencias en la naturaleza de sus desplazamientos, ambos grupos de estudiantes emplean estrategias similares para enfrentar los desafíos asociados a la adaptación a sus contextos, tales como la organización del tiempo, el apoyo social y familiar, y el uso de técnicas de afrontamiento son fundamentales en los estudiantes que viven estas situaciones, subrayando la importancia de estrategias adaptativas y multifacéticas para manejar los efectos del desplazamiento.

Resultados del análisis de necesidades y oportunidades

A partir de los resultados de la recopilación de datos se halló información más precisa sobre cómo aquellos que se ven enfrentados a los desplazamientos experimentan una serie de desafíos emocionales, físicos y sociales producto de su situación, por tanto, la salud mental se convierte en un tema cobra relevancia al momento de analizar las respuestas de los estudiantes. Asimismo la animación constituye un medio flexible y creativo a través del cual se pueden narrar historias que representen de manera efectiva los desafíos mentales y emocionales así como estrategias de adaptación y manejo del estrés compartidas por los mismos estudiantes, contribuyendo tanto en aquellos que se encuentren en situaciones similares, así como en la comunidad estudiantil en general al sensibilizar sobre este tema, ya que la combinación entre la imagen y el sonido que permite la animación dan paso a una experiencia más fiel e inmersiva de los contextos presentados como el adaptarse a un nuevo entorno urbano y la necesidad de mantener relaciones sociales/familiares a distancia, así como la importancia de la gestión del tiempo durante los periodos de traslado, lo que en conjunto con el uso de técnicas narrativas permite crear historias más llamativas que conecten con el espectador.

Dada la problemática presentada es que esta puede cobrar especial relevancia al exponer cómo los problemas

de salud mental pueden afectar a los estudiantes, según Jiménez Molina (2019) los problemas de salud mental tienen un impacto sustancial en el rendimiento académico y aumentan el riesgo de abandono de las carreras, actuando insidiosamente en la percepción que las personas tienen de sí mismas y sus relaciones sociales. Debido a lo anterior, el visibilizar estos problemas resulta esencial para generar conciencia sobre la importancia del bienestar mental y fomentar la implementación de recursos y políticas de apoyo para los estudiantes, además, al sensibilizar a la comunidad universitaria sobre estos desafíos, es que se promueve un entorno más comprensivo y proactivo, donde los estudiantes se sienten apoyados y puedan ser capaces de buscar ayuda.

Desarrollo de ideas y conceptos

Referentes técnicos y estéticos

Durante la elaboración del proyecto se recurrió a diferentes contenidos para comprender los procesos técnicos de animación que pudieran contribuir a la elaboración del cortometraje. Un referente significativo fue la animación japonesa o anime, no solo por su estilo de dibujo distintivo, sino también por sus flujos de trabajo y técnicas de animación limitada, adaptados para cumplir con los plazos establecidos por su misma industria.

El anime abarca una amplia gama de técnicas, estilos y formas de abordarlo, de las cuales muchas de estas técnicas se derivan de la animación limitada. Según Lamarre (2009), gran parte de lo que consideramos anime opera a partir de variaciones de técnicas de animación limitada desde el nivel de la imagen en movimiento, por lo que este enfoque ha sido fundamental para el desarrollo del medio, influyendo significativamente en su estética y metodología. (p. 10)

Durante la década de 1960, Osamu Tezuka adaptó y simplificó las técnicas de animación de Disney con el fin de disminuir los costos y limitar el número de fotogramas en sus producciones, técnicas que originalmente fueron concebidas como medidas temporales que buscaban ajustarse a un cronograma apretado y un personal inexperto,

estas terminaron por establecer el estilo del anime (Zagzoug, 2001).

Entre los recursos utilizados se encuentra el cutout o sectioning, una técnica que consiste en animar únicamente partes específicas de una toma mientras el resto permanece estático. Asimismo, otro elemento característico del anime es el movimiento de las bocas al hablar, ya que en la animación japonesa, especialmente en la animación orientada a programas televisivos, el movimiento de la boca se muestra de forma abreviada (Tezuka Productions, 2003). Esta técnica recibe el nombre de Serifu y utiliza generalmente tres imágenes: la boca cerrada, la boca semiabierta y la boca abierta, lo cual se diferencia de la animación occidental en donde se dibujan formas específicas para sonidos, vocales y consonantes. La animación japonesa utiliza una forma más simplista, similar a la denominada “flappy mouth”, permitiendo sincronizar la voz del personaje con menos esfuerzo y recursos, manteniendo la eficiencia en la producción (Figura 1 y 2).



Figura 1: Sincronización Labial (口パク), por side-Animation

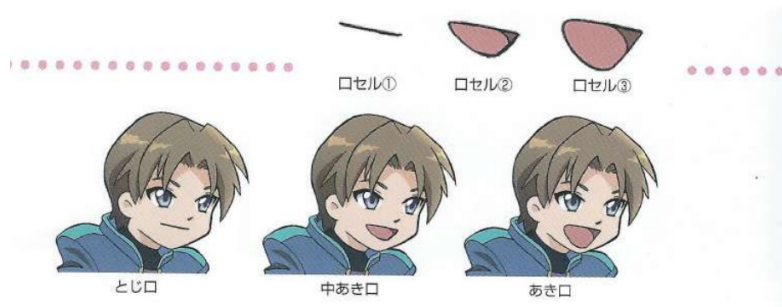
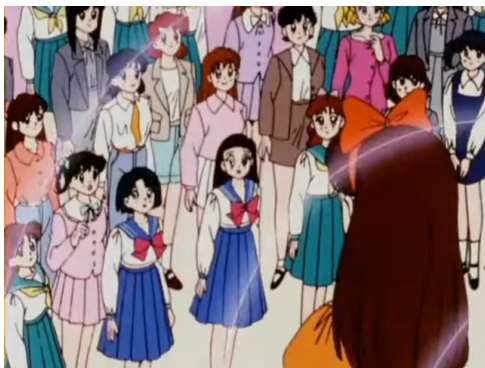
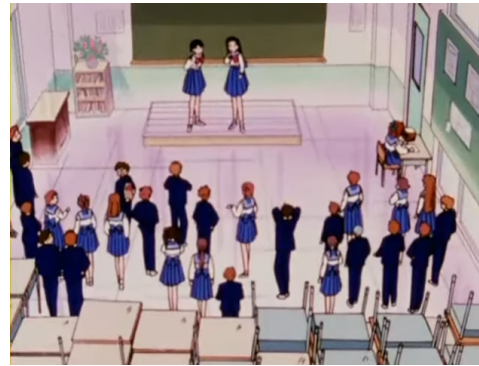


Figura 2: Encyclopedia of Animation Basics, por Sachiko Kamimura.

Igualmente, otro aspecto de la animación reducida consiste en el uso de imágenes fijas, especialmente en las tomas de multitudes o primeros planos del rostro, ya que estas escenas suelen ser más complejas y requerir una gran cantidad de detalles por lo que la imagen fija se integran a la animación mediante la combinación con otros planos, música, efectos sonoros o narraciones, permitiendo mantener la fluidez y dinamismo de la narrativa visual sin la necesidad de animar cada detalle, optimizando así los recursos y el tiempo necesario de la producción.



Ejemplo de imágenes fijas en el anime Sailor Moon



Nota: Usualmente mientras más pequeños sean los objetos o personas, menos detalles tendrán.

Por otra parte, los fondos 3D constituyen hoy en día una herramienta importante en el proceso de animación que utilizan los estudios, puesto que estos entornos permiten cambiar ángulos de cámara y evitar errores de continuidad, especialmente cuando las escenas se desarrollan por mucho tiempo en el mismo lugar, como en el caso de conversaciones largas. Para ejemplificar, series como *Komi-san wa, Komyusho desu* (Figuras 3 y 4) y *Horimiya* (Figuras 5 y 6) recurren a este recurso a fin de optimizar la producción. Además, los videos de detrás de escenas en plataformas como YouTube comparten más en profundidad los procesos y flujos de creación, que siempre buscan facilitar el trabajo (Figura 7). Asimismo, los modelos 3D pueden aplicarse a una escala más pequeña, como en la creación de objetos complejos, permitiendo a los animadores enfocarse en otros aspectos cruciales, como la animación de personajes (Figuras 8 y 9).



Figuras 3 y 4: Komi-san wa, Komyusho desu (Estudio OLM)



Figuras 5 y 6: Horimiya (Estudio CloverWorks)



Figura 7: Behind The Scenes of FOOD WARS | The Making of an Anime [Youtube] (Estudio J.C.Staff)

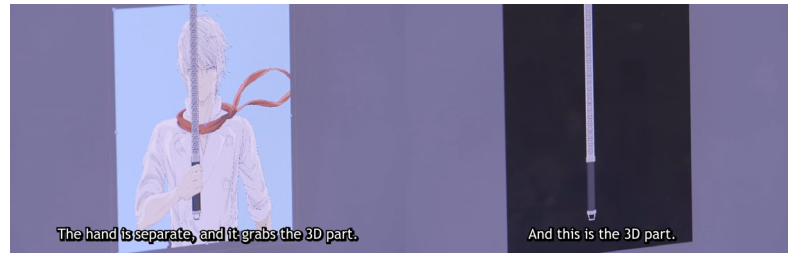


Figura 8

Figura 9

Narrativa

El storytelling como su nombre lo indica, corresponde al arte de contar historias, esta técnica tiene como objetivo transmitir un mensaje a través de la narración en busca de una reacción específica en el espectador que permita formar una conexión emocional con este mismo. Está demostrado que los mensajes son más efectivos cuando se transmiten a través de historias, ya que estas suelen ser más fáciles de recordar que las cifras, los gráficos o cualquier otra forma de presentación, lo que a su vez puede ayudar a transmitir valores, promover el cambio o generar empatía, teniendo como objetivo crear una conexión emocional con el público

de manera que se involucren en la trama y se identifiquen con los personajes (Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital [U-tad], 2023). Entre las diversas técnicas que ofrece el storytelling en la creación de historias efectivas y atractivas se encuentra el viaje del héroe, una estructura enfocada en la transformación del personaje principal a lo largo del relato.

En el libro *El héroe de las mil caras* (1949) escrito por Joseph Campbell se explora el arquetipo del viaje del héroe presentado en diversas narraciones mitológicas del mundo, indagando en cómo estas comparten elementos, desarrollando así 17 etapas totales, divididas en tres fases principales; la partida, la iniciación y el regreso. Posteriormente estas etapas serían replanteadas por Christopher Vogler en su obra *El viaje del escritor* (1998), reduciéndolas a 12 etapas que ofrecen un esquema similar.

Sin embargo, esta estructura presentaba inconvenientes al momento de ser adaptada a formatos más cortos, como series de televisión, por lo que el guionista y animador Dan Harmon, simplificó esta estructura a 8 pasos para así ser utilizada en producciones más pequeñas.

El uso de esta técnica permite formar un arco de personaje básico e indispensable en cualquier historia, la forma en que funciona el círculo es mediante etapas que atraviesa el personaje principal, que pasa de una zona de comodidad a una de deseo y, con eso, al caos del segundo acto, de donde regresará cambiado. El orden se representa en la mitad

superior del círculo y el caos en la mitad inferior, a su vez, el lado derecho del círculo muestra al héroe que se resiste al cambio, mientras que el lado izquierdo muestra cómo este avanza hacia su transformación. Esta estructura tiene como objetivo principal proporcionar una guía que contribuya a que la narrativa fluya de manera más natural en vez de ser un reglamento rígido y literal, proporcionando un entorno flexible que permite la desviación y la interpretación por parte de cada autor, dando la posibilidad a los narradores de adaptar elementos estructurales a las necesidades específicas de su historia y a las particularidades de sus personajes

En resumen, el protagonista se embarca en este viaje porque algo en su vida necesita cambiar, su objetivo lo impulsa en esta transformación y termina en el aprendizaje de la experiencia, utilizando su viaje como una forma de transformar el mundo común que habita en uno que pueda comprender mejor. Al enmarcar estos pasos en un círculo, el patrón se vuelve evidente, ya que los viajes suelen ser circulares después de todo, fluctuantes, en lugar de seguir una organización estrictamente lineal, convirtiendo al círculo narrativo en una útil visualización de esto. (Taylor, 2021)



Fuente: Medium (2021)

En base a lo anterior se creó un primer concepto general de la historia que en conjunto con la información obtenida de la entrevista permitió dar una idea inicial sobre cómo se quería organizar la historia, estableciendo una línea argumental básica que permitiera una estructura circular en base al uso del flashback como técnica narrativa, haciendo que el espectador no sea totalmente consciente del crecimiento interno de los personajes hasta el final de la historia.



Asimismo se integraron dos personajes principales que buscarán representar a cada grupo de estudiantes, por un lado se encuentra Camila, quien debe lidiar con viajar largas

distancias para estudiar, mientras que por el otro lado está Daniel, un estudiante proveniente de región que debe adaptarse a la vida en la capital.

Inicialmente, se muestra a Camila sentada en una banca del patio de la facultad, estableciendo un ambiente tranquilo que funcione como su zona de confort. El incidente que interrumpe esta zona ocurre cuando Camila observa ensimismada un cartel en la pared frente a ella sobre una reunión de apoyo para estudiantes, lo cual desencadena una serie de recuerdos en donde a su vez conocemos al segundo personaje, Daniel.

La situación no familiar se presenta con Camila esperando el bus en un paradero de madrugada y posteriormente quedándose dormida en clase debido al cansancio acumulado. Paralelamente, Daniel expone sus dificultades académicas mientras enfrenta la presión de las expectativas familiares.

La fase de adaptación sucede cuando Camila decide no participar en una actividad universitaria que le interesa debido a su necesidad de tomar el bus de regreso a casa. Por otro lado, el personaje de Daniel está atravesando inconvenientes al momento de gestionar sus tiempos, ya que si bien tiene en mente sus responsabilidades académicas, ha descuidado otras áreas como su alimentación al encontrarse con un refrigerador casi vacío en medio de la noche.

Durante la quinta etapa fue cuando se decidió utilizar la flexibilidad que ofrece el círculo narrativo al interpretar este punto como la contraposición de la zona de confort, dando paso a un momento de introspección en donde ambos personajes se encuentran en su punto más bajo. Camila por su parte ha aceptado con pesar que debido a su situación se ve en la obligación de dejar de lado sus intereses por cumplir con sus responsabilidades, mientras que Daniel, por otro lado, se muestra más angustiado y preocupado por su situación académica, compartiendo un momento más vulnerable con sus compañeras, mientras reconoce la magnitud de sus problemas, por lo que esta realización no implica una solución inmediata a sus conflictos, sino una confrontación con la verdad de su situación.

Al cruzar este umbral y pese a su esfuerzo, los personajes pagan un precio significativo: Daniel ha reprobado la materia que le dificultaba, mientras se descubre que Camila ha descuidado su salud hasta el punto de verse en la necesidad de postergar la carrera, dando a entender cómo el desgaste interno no es siempre visible a simple vista.

El camino de regreso se manifiesta durante la conversación que mantienen ambos personajes sobre sus situaciones mientras están sentados afuera de la oficina de la psicóloga, esperando ser atendidos. Este momento marca el comienzo de un retorno hacia la estabilidad emocional de ambos a partir de una mayor conciencia sobre la necesidad de apoyo, con una actitud más resiliente sobre lo que ha enfrentado.

Dan Harmon describe este momento como aquel en el que el personaje se da cuenta de aquello que es realmente importante, hasta el punto de ser más importante que él mismo. Si durante la primera parte del círculo, estaban respondiendo a las fuerzas del universo mediante la adaptación, el cambio y la búsqueda, ahora son el universo y se han convertido en la fuerza impulsora de las cosas. (Cubero, 2019)

La nueva situación que representa el cambio se produce a través de un monólogo en donde ambos personajes comparten sus experiencias y crecimiento con otros estudiantes que enfrentan situaciones parecidas a las de ellos, mientras se intercalan escenas que muestran un poco más el camino que han recorrido y expresan la importancia de la salud mental, ofreciendo estrategias que pueden ayudar a quienes enfrentan desafíos parecidos.

Finalmente, el cortometraje vuelve a la escena inicial completando el círculo narrativo revelando de manera más explícita que el espectador ha estado viendo un recuerdo compartido por los personajes desde su situación actual dando espacio para reflexionar sobre el cambio y el desarrollo personal de los protagonistas, así como conectar ideas que pueden haber quedado al debe en la secuencia inicial al entregar el contexto completo de la situación.

Guión y modificaciones

La idea que se tuvo en una etapa temprana sobre el desarrollo de la historia no cumplía directamente con el círculo narrativo, ya que los personajes no tenían un desarrollo significativo, por lo que este punto fue el primero en corregirse para dar una mayor estructura a la narrativa.

En esta idea inicial la protagonista era Camila, quien durante sus viajes y clases se encontraba repetidamente con Daniel, un compañero de clases, sin que existiera diálogo entre ellos, mostrando cada historia de forma paralela y sin relación entre sí. Luego de repetir sus rutinas, ambos colapsan emocionalmente, y ocurre su primer encuentro en la sala de espera para ser atendidos por la psicóloga. Esta figura actuaba como una especie de guía, aconsejando a los personajes, quienes tras reflexionar sobre su situación, comenzaban a organizarse y a aprender cómo sobrellevar el día a día, concluyendo con Camila entregando triunfante su maqueta al final de semestre, pese al ajetreo del metro, y Daniel saliendo de la sala de examen confiado después de terminar una prueba.

Sin embargo, como describe Vogler (2002) sobre el viaje del héroe, en cualquier historia que se aprecie esta figura, crece y sufre cambios, viajando de una manera de ser a otra, pasando de la desesperación a la esperanza así como de la debilidad a la fortaleza y de vuelta, de esta forma las

diferentes etapas se pueden encontrar en todo tipo de historias y no solamente en aquellas que describen aventuras o acciones que podrían denominarse "heroicas". El héroe de cada historia es el héroe de un viaje, incluso si este se realiza sólo a través de su mente o se desarrolla mediante relaciones (p. 45). Por ello, se consideró añadir un quiebre más significativo para los protagonistas que les brindara la motivación para crecer y progresar.

A partir de esta corrección, se desarrolló el primer guión dividido en tres actos en el cual se identificaron una serie de problemáticas principalmente debido a la extensión de las escenas y los largos diálogos que en términos de tiempo ocupaban aproximadamente 8 minutos sin contemplar escenas de transición y tiempos para leer los elementos lo que le daba un tono monótono a la historia y extiende innecesariamente la duración del cortometraje. Por esta razón, se optó por reducir escenas y evitar repeticiones a fin de esclarecer la historia para el espectador, asimismo, se tomaron recomendaciones obtenidas a partir de la entrevista, especialmente en cuanto a la claridad narrativa. Por ejemplo, la segunda parte contempló una escena de diálogo entre Camila y su madre, en la que se explicaba cómo la falta de descanso había deteriorado su salud. Esta escena fue modificada a una en la cual Camila se encuentra fuera de la oficina de asuntos estudiantiles con un certificado médico y una solicitud de postergación de estudios, lo que permitió reducir significativamente el tiempo y crear una situación

implícita lo suficientemente clara para que el espectador comprendiera la situación. De manera similar, se eliminaron las conversaciones telefónicas entre Daniel y sus padres, que reflejaban tanto su apoyo como las expectativas que tenían de él, y se reemplazaron por mensajes de texto que daban cuenta de la situación.

De esta forma, la mayoría de las escenas que incluían diálogos se redujeron o eliminaron directamente para concentrar la atención en escenas significativas para el cambio interno de los personajes. El guión final de la historia decidió no incluir detalles sobre la carrera a la que pertenecen los personajes o su procedencia demográfica, con el fin de evitar condicionar el mensaje a ciertas características, permitiendo una mayor identificación por parte del espectador.



Link al animatic:
[https://youtu.be/
xcDnRmDfKN4](https://youtu.be/xcDnRmDfKN4)

Animatic

La siguiente etapa del proceso consistió en el desarrollo del animatic, una herramienta fundamental empleada en la preproducción de animación, ya que se utilizan imágenes estáticas pertenecientes al storyboard, tal como si fuera una presentación de diapositivas, para representar visualmente cada secuencia de la historia. Esta fase no solo sirve para evaluar los tiempos y ritmos de las escenas, sino que también integra elementos clave como la voz, el sonido ambiente y la música, lo que permite obtener una previsualización inicial del proyecto, proporcionando una representación más concreta y detallada antes de iniciar la fase de producción.

Inicialmente, se realizó una primera versión del animatic que tenía una duración de 8:02 minutos, la cual se enfocó más en los diálogos y carecía de escenas de transición adecuadas entre las secuencias, lo que resultaba en un ritmo narrativo lento y pesado. Producto de esto se realizaron las distintas correcciones al guión y reestructuraron las secuencias para reducir la duración total del animatic a un rango de entre 5 a 6 minutos, teniendo como objetivo principal la agilización del flujo narrativo, asegurando que la historia se desarrollara de manera más razonable y efectiva para el espectador.

Bocetos Iniciales

Para los diseños de personajes, se mantuvo como inspiración las proporciones características del estilo anime, integrando atuendos simples y una apariencia más genérica, esta decisión responde a la idea de que los personajes pudieran representar a cualquier estudiante, ya que al igual que en la vida diaria las dificultades personales no siempre son visibles a simple vista. Como describe Vogler (2002) el propósito dramático del héroe es proporcionar al público una ventana abierta a la historia que invite a la audiencia a identificarse con el héroe, a fundirse con él y a percibir el mundo a través de sus ojos, complementándose con la idea de que los personajes deben parecer personas reales y al igual que cualquier otra ser una combinación única de pulsiones y cualidades, algunas de las cuales pueden entrar en conflicto (p. 66-67). Esta complejidad permite que los personajes del cortometraje reflejen las experiencias y luchas de los estudiantes de una manera auténtica, proporcionando una conexión más profunda con el público y permitiendo una mayor empatía hacia sus historias y desafíos.

Para mantener y asegurar la continuidad narrativa de la historia, se estableció como regla que los atuendos de los personajes no podían repetirse, con la excepción del personaje de Camila quien usa el mismo atuendo en su primera y última aparición, reforzando de manera más clara la idea de que la historia principal transcurre dentro de un flashback.

Esta estrategia visual no solo ayudaba a facilitar la comprensión del tiempo donde transcurre el relato, sino que también contribuye al desarrollo del arco de transformación del personaje.

Otro aspecto fundamental considerado a partir de la entrevista sobre la claridad narrativa fue el desarrollo de información detallada y completa de los personajes, incluso si algunos de estos detalles no se incluyen directamente en la animación final, este recurso permite asegurar al creador una mayor claridad acerca de la caracterización de los personajes conformando así las bases de sus motivaciones y comportamientos.

Camila

El personaje de Camila fue uno de los primeros en ser conceptualizado y del que se tenía una idea más clara de la apariencia desde el inicio, ya que había sido pensada en el comienzo como la protagonista de la historia. La idea de que sus atuendos se componen de prendas casuales y cómodas, compuestas por "capas" es debido a que, al tener que viajar largas distancias, suele levantarse de madrugada experimentando diversos cambios de clima durante el día.

Los primeros bocetos se orientaron a plasmar la idea de la apariencia que se tenía del personaje (Figura 1). Posteriormente, la apariencia de Camila fue perfeccionada,

derivando en una ficha de tres vistas inicial que se utilizó durante la etapa de storyboard (Figura 3), en esta fase, también se realizaron ilustraciones adicionales para comprender mejor el contexto del personaje (Figura 4), a algunas se agregaron fondos que sirvieron para formar los conceptos iniciales de cómo se vería la animación.

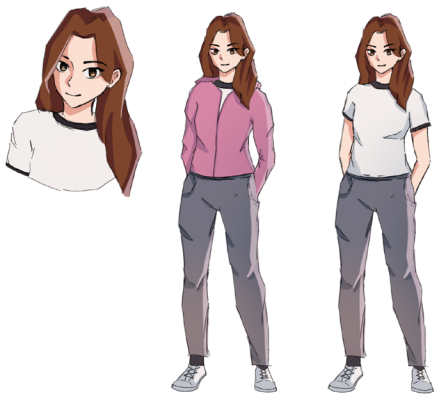


Figura 1: Bocetos iniciales del personaje.

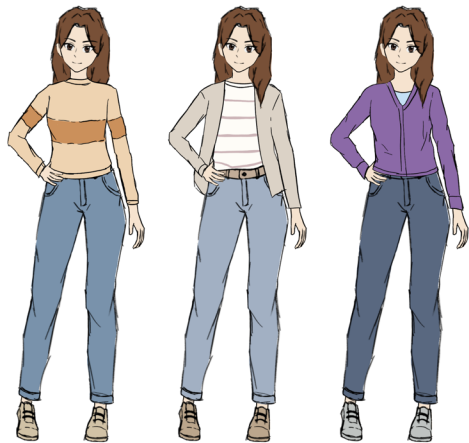


Figura 2: Bocetos de la ropa que debía llevar el personaje.

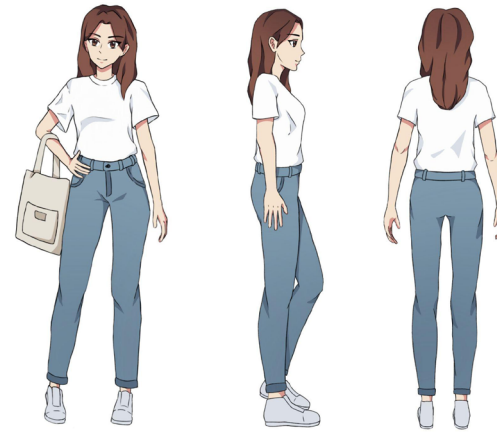


Figura 3: Diseño de personaje utilizado para el storyboard

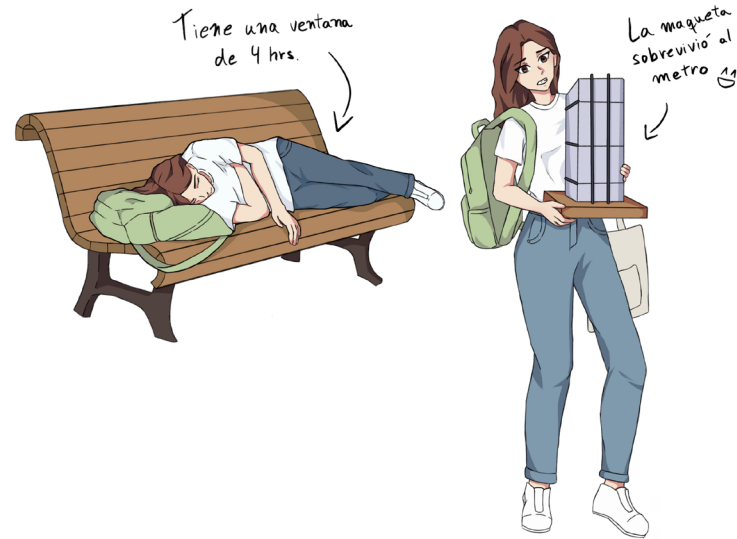


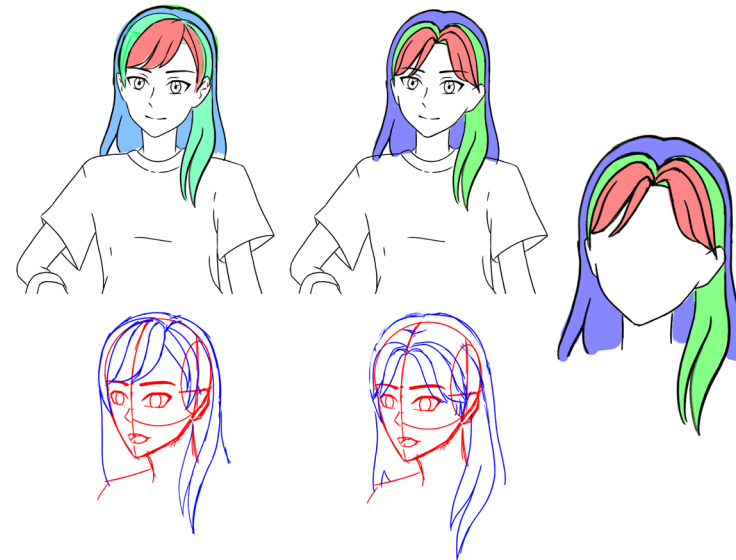
Figura 4: Ilustraciones exploratorias del personaje.

ETAPA DE DISEÑO

Estas ilustraciones también fueron posteriormente detalladas con fondos para formar los conceptos iniciales de cómo se vería la animación.

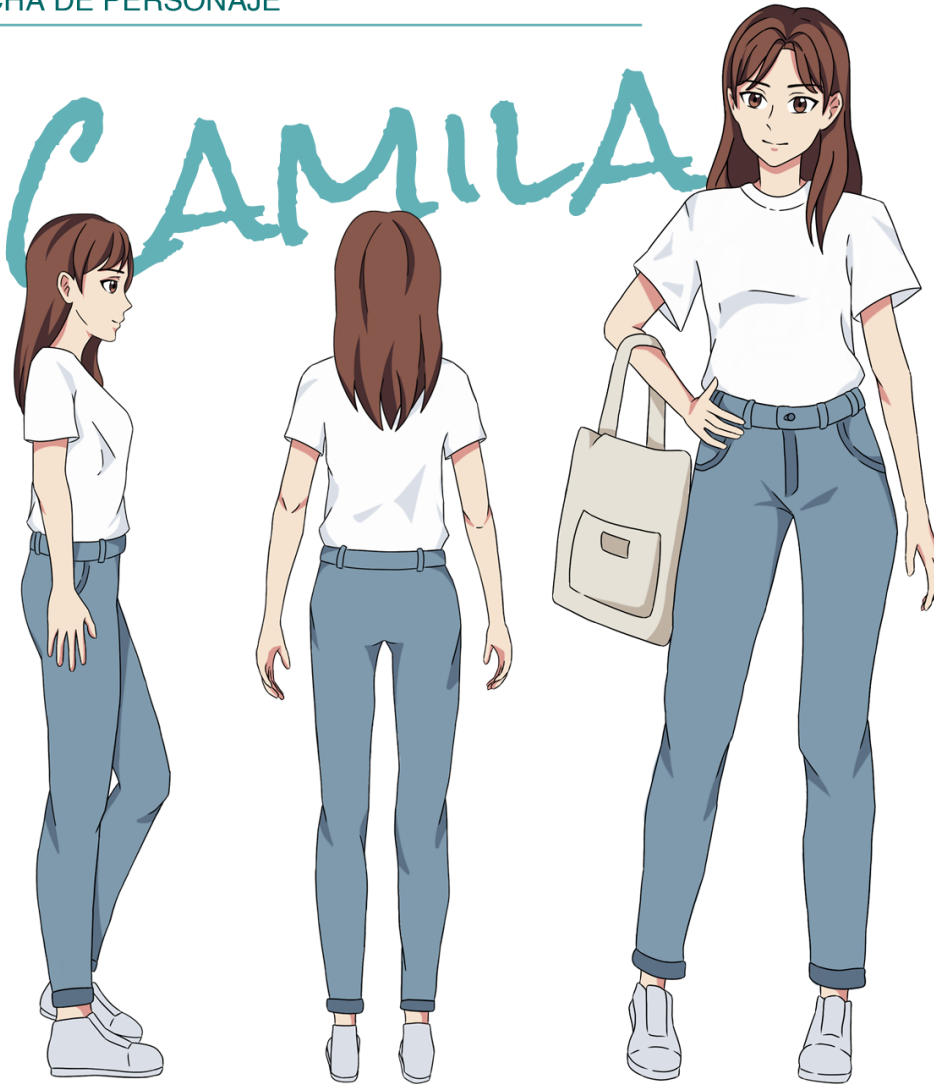


Sin embargo, durante el desarrollo del cut-out del personaje, se identificaron errores en el diseño, particularmente con el estilo de cabello de Camila que no permitía una división eficiente de sus partes para ser animado. Este problema llevó a una modificación ligera en el diseño del cabello para hacerlo más funcional en etapas posteriores, para esto se idearon dos posibles opciones, optando finalmente por la segunda, ya que esta permitía subdividir el cabello frontal en distintas secciones facilitando la animación y conformando la apariencia final del personaje de manera más práctica y coherente con los requerimientos técnicos del proyecto.

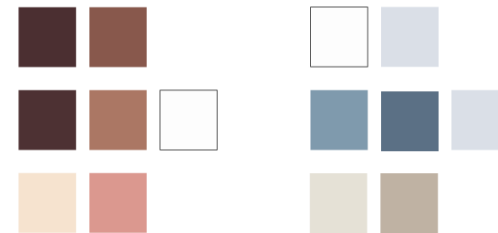


Ficha descriptiva del personaje de Camila

FICHA DE PERSONAJE



Paleta de colores



Nombre: Camila Montés

Edad: 19 años

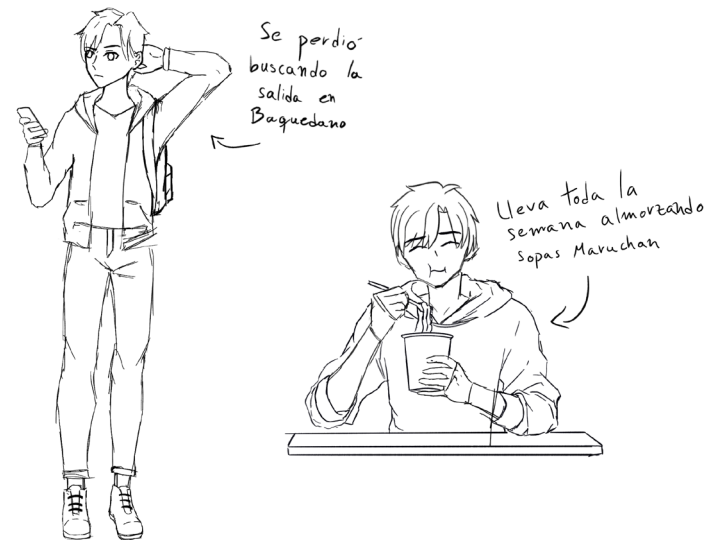
Es una estudiante comprometida y apasionada. A pesar de los desafíos que enfrenta, mantiene una actitud optimista y perseverante, con una personalidad tranquila y responsable, es impulsada por un fuerte sentido del deber que a veces la lleva a descuidar su bienestar personal en favor de alcanzar sus metas académicas y creativas.

Dato extra: Es capaz de tomar siestas en cualquier lugar.

Daniel

Este personaje fue pensado originalmente como un personaje secundario que se desarrollaba de forma paralela al principal, sin embargo al comprender la importancia de su rol como representación de los estudiantes de región es que se decidió incorporarlo como protagonista junto a Camila.

Los bocetos iniciales se concentraron en una pequeña exploración sobre la apariencia del personaje, conformando una ficha inicial del diseño con tres vistas que fue utilizada durante la etapa de storyboard. Este proceso fue desarrollado a la par del diseño de Camila por lo que también presentó un error en cuanto al estilo de cabello, lo que llevó a realizar una pequeña modificación para mejorar la funcionalidad de este, además de ajustes en las proporciones principalmente de la cabeza y rostro conformando así el diseño final.



Bocetos iniciales del personaje de Daniel.

ETAPA DE DISEÑO



Exploración del personaje en su entorno.



Diseño inicial de Daniel utilizado para el storyboard.



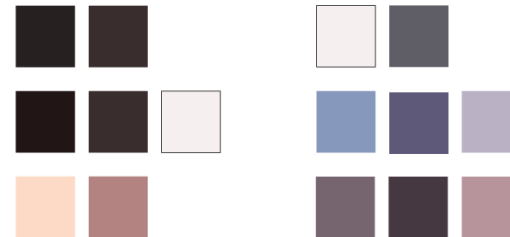
Modificación al estilo de cabello del personaje.

Ficha descriptiva del personaje de Daniel

FICHA DE PERSONAJE



Paleta de colores



Nombre: Daniel Areya

Edad: 19 años

Es una persona amable y muy dedicada en lo académico, que durante su etapa escolar solía obtener las mejores notas. Su naturaleza cercana y empática le permite conectarse fácilmente con los demás. Aprecia profundamente los momentos compartidos con su familia y amigos, aunque le cuesta admitirlo, se siente abrumado por las expectativas familiares.

Dato extra: Es el primero de su familia que logra estudiar en una universidad.

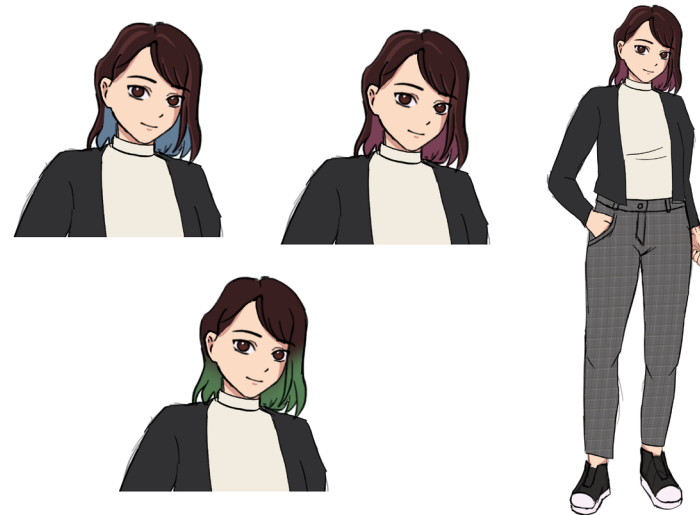
Sofía

Pese a presentar una aparición desde la primera parte del guión, el personaje de Sofía fue el último en ser diseñado, así como las escenas que la incluían fueron de las últimas en incorporarse al storyboard. Para este punto, se habían aprendido de los errores cometidos con los personajes de Daniel y Camila en cuanto a la funcionalidad, especialmente del cabello para el rigging de la animación, por lo que el diseño de Sofía se establece como funcional desde el inicio, necesitando de cambios mínimos relacionados con el color.

Aunque Sofía no comparte la situación de los otros personajes, empatiza con ellos, brindando un apoyo emocional, esta figura fue inspirada en el arquetipo del aliado de Vogler, ya que aunque sus apariciones son limitadas, cumple un rol fundamental en acompañar a los protagonistas durante la primera etapa de su viaje, humanizando a los personajes al preocuparse por ellos y haciéndolos conscientes de su situación hasta el momento en que deben resolver el conflicto por sí mismos.

El personaje debía reflejar una apariencia amable, extrovertida y segura, así como poseer características físicas que la diferenciarán claramente de los otros personajes, por lo que el color de su cabello se definió como la principal característica que contribuiría a reflejar su personalidad, si bien inicialmente se preferían tonos verdes para su cabello,

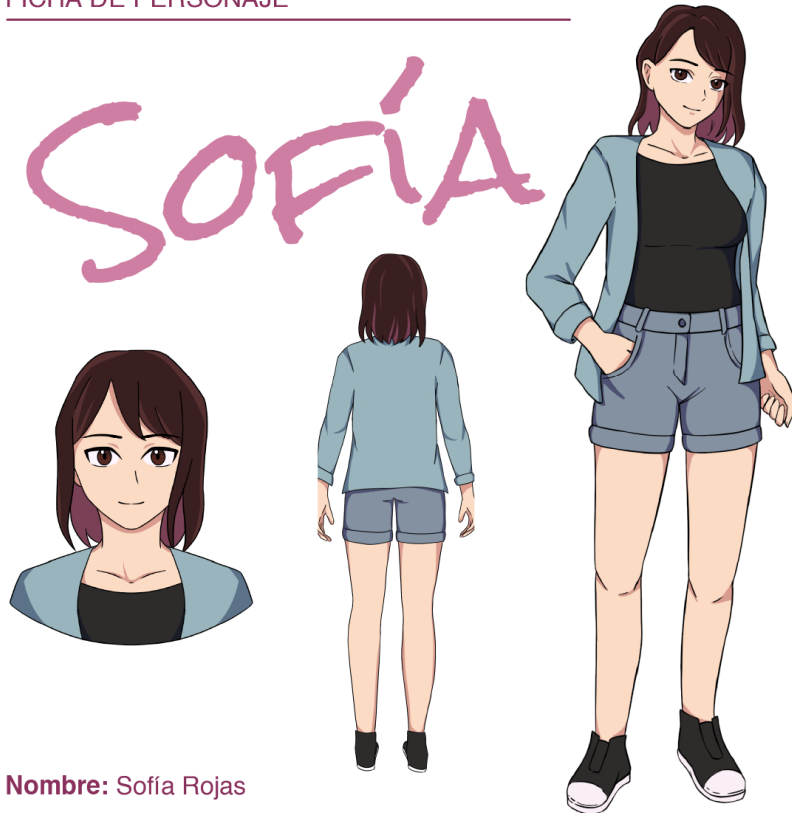
el uso de degradados presentaba dificultades para mantener la consistencia durante la etapa de rigging. Por lo tanto, se optó por utilizar tonos magenta, ya que eran más coherentes visualmente y facilitaban el proceso de animación.



Exploración de colores en el personaje de Sofía.

Ficha descriptiva del personaje Sofía

FICHA DE PERSONAJE



Nombre: Sofía Rojas

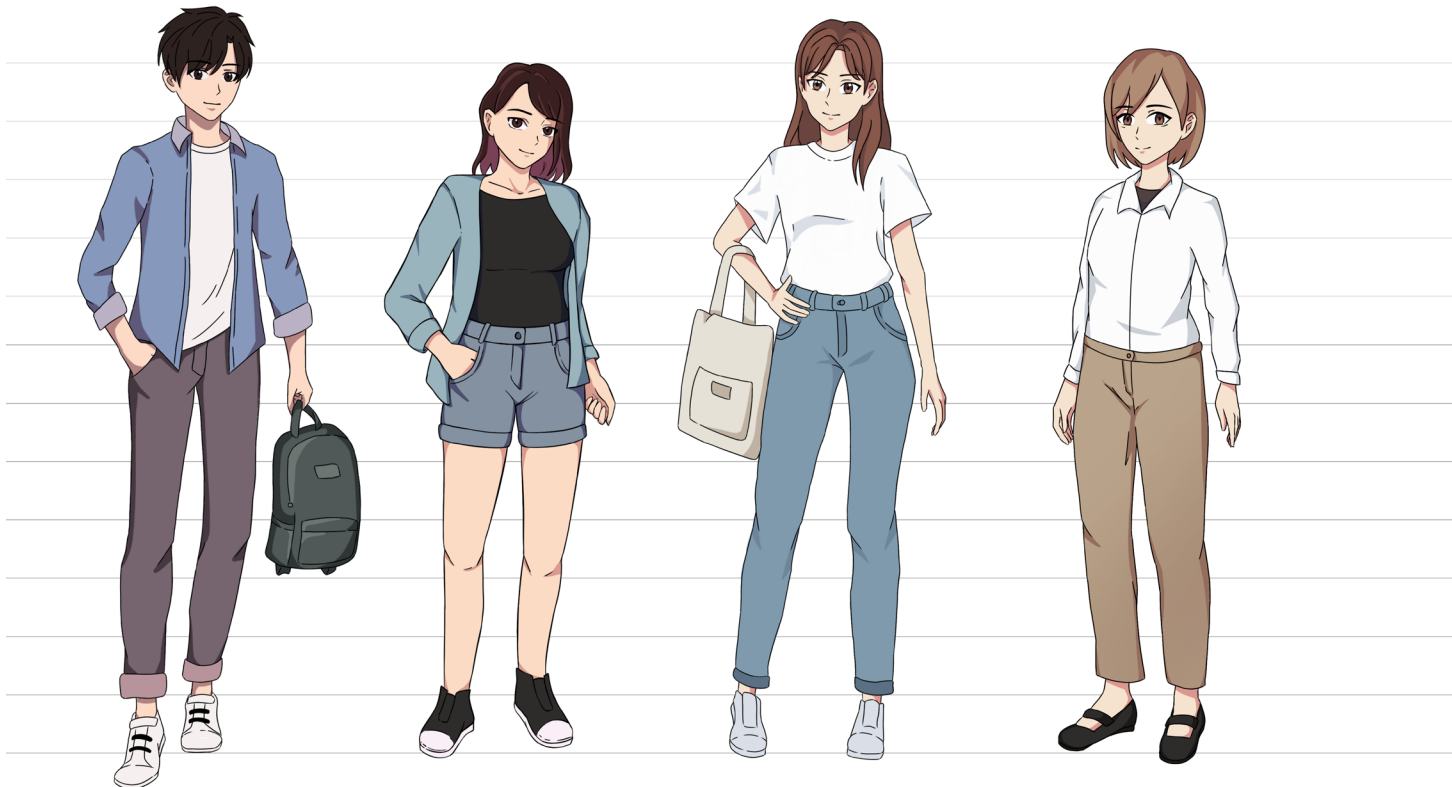
Edad: 21 años

Es una persona extrovertida y segura de sí misma que ha vivido toda su vida en Santiago. A pesar de haber reprobado y estar recurriendo algunas materias, mantiene una actitud positiva y perseverante. Su naturaleza empática hace que se preocupe genuinamente por sus amigos estando siempre dispuesta a brindar apoyo emocional cuando lo necesiten.

Dato extra: Le gusta mucho dibujar hasta el punto de distraerse en clases a causa de esto.

Nota: La ficha de Sofía es ligeramente diferente al tratarse de un personaje secundario.

Una ficha de comparación de alturas entre los personajes incluía también a la madre de Camila, una mujer mayor de apariencia amable y cariñosa, quien en la primera versión del guión desempeñaba un papel significativo, proporcionando un apoyo emocional crucial para su hija. Sin embargo, a medida que el guión y el storyboard evolucionaron, se realizaron cambios en las escenas que eventualmente llevaron a la eliminación del personaje en la animación final.



Storyboard

Los storyboards constituyen una herramienta fundamental en la elaboración de proyectos de animación, ya que ofrecen una primera representación visual de la historia. Su uso permite identificar cómo funcionarán ciertos conceptos, incluyendo aspectos como el encuadre, la dirección y la posición de cada plano.

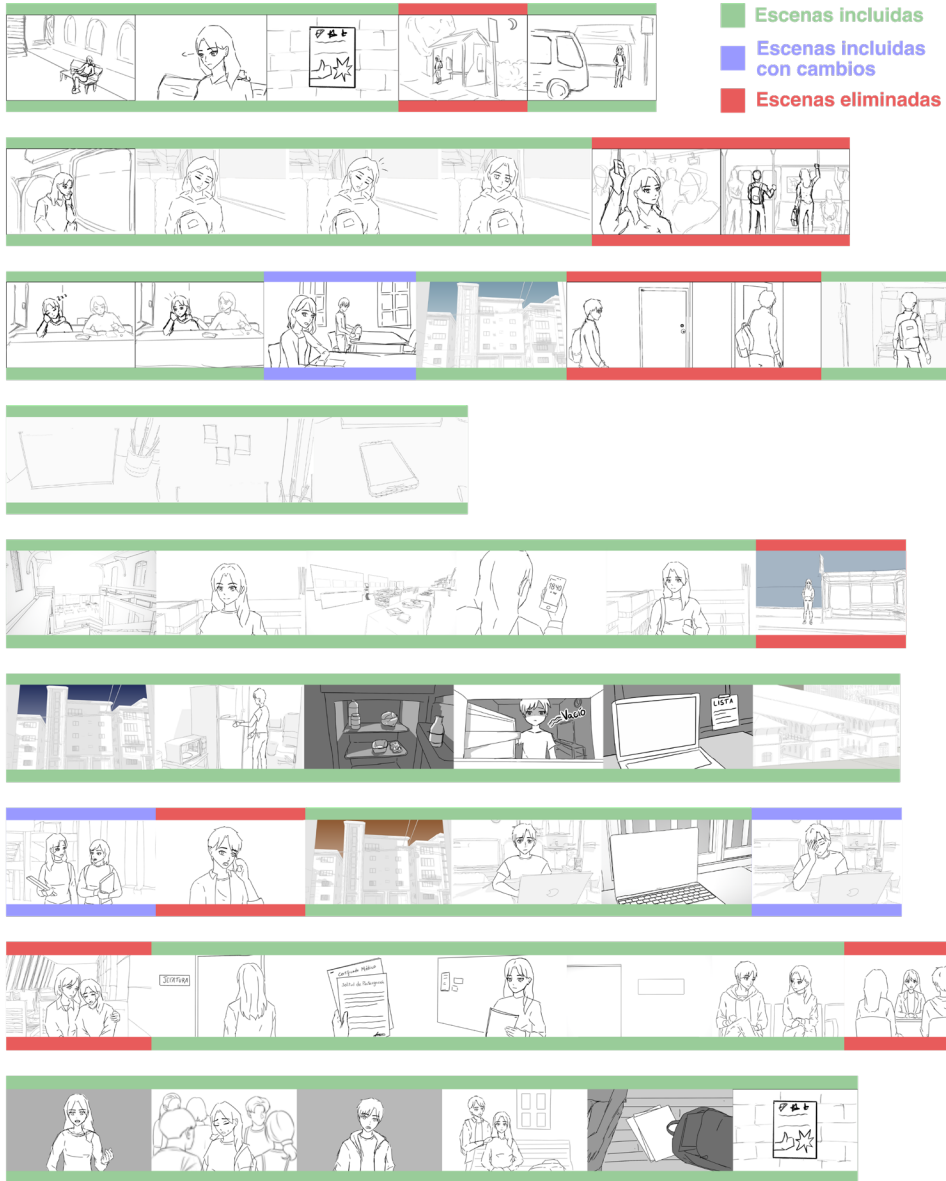
Esta etapa se componen generalmente de una serie de bocetos o dibujos rápidos que no requieren un alto nivel de detalle, ya que la simplicidad es lo que permite la incorporación y el descarte de ideas de manera rápida, permitiendo realizar ajustes que contribuyan al desarrollo de la historia. Por lo que es importante destacar que no todo lo representado en el storyboard necesariamente llega al corte final, ya que su propósito principal es servir como una guía flexible para que el autor evalúe la efectividad del proyecto.

Al proporcionar una visión preliminar de la narrativa visual, los storyboards permiten detectar y corregir errores antes de que comience la producción, los cuales pueden variar desde problemas de continuidad y puesta en escena hasta fallos en el ritmo y la coherencia narrativa, por lo que la identificación de estos problemas durante la etapa del guión gráfico permite minimizar los tiempos y costos del proyecto, lo cual contribuye a una producción más eficiente. Además de su papel en la identificación y corrección de errores,

los storyboards son esenciales al momento de planificar la producción general del proyecto, ya que permiten visualizar la cantidad de animación necesaria, así como los fondos requeridos y su interacción con el personaje, dando una idea más clara al productor de los tiempos y recursos necesarios.

La adaptabilidad y variabilidad de los storyboards son características que permiten ajustarlos a las necesidades específicas de cada proyecto. En este caso particular, el storyboard se orientó a identificar los momentos principales de las escenas y anticipar posibles errores o dificultades en la continuidad visual o narrativa que, en conjunto con el guión de la animación, proporcionaron una evaluación temprana de la estructura del proyecto, asegurando una transición más fluida y coherente en las etapas más avanzadas de la producción.

Estructura del storyboard



Nota: En la estructura se incluyen tanto escenas incluidas como eliminadas para comprender el contexto completo de la historia.

Escenarios

Desde que se tomó la decisión de utilizar la animación como medio para desarrollar el proyecto es que se consideró la posibilidad de usar fondos 3D, especialmente porque ya se contaba con un modelo de la facultad con el que se había trabajado durante la participación en el taller de videojuegos del año 2021 impartido por "CuiDAte", una campaña de autocuidado para estudiantes organizada por la Dirección de Asuntos Estudiantiles de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

Durante este proyecto, los fondos 3D fueron útiles, ya que podían ser reutilizados y modificados de manera más rápida que un fondo bidimensional, asegurando una mayor consistencia a lo largo de varias escenas y permitiendo realizar ajustes, como cambios de iluminación o perspectiva de acuerdo a las necesidades de las secuencias, posibilitando a su vez una integración más fluida del entorno tridimensional.

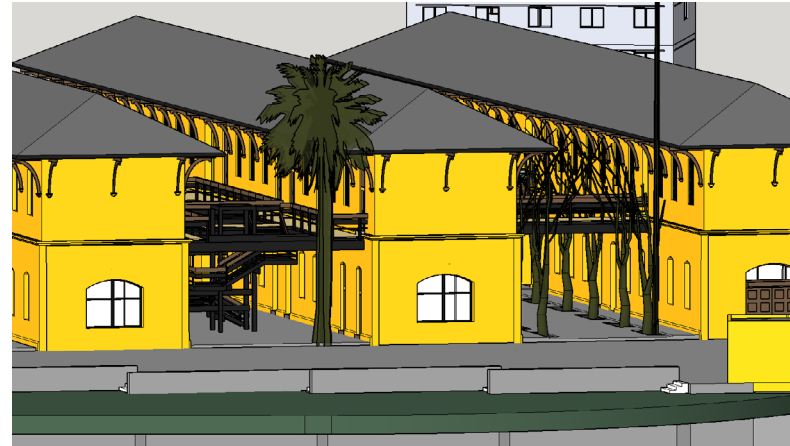
Utilizar las bases de escenarios en 3D prediseñados y modificarlos en función del diseño requerido para la pieza resulta un recurso muy valioso, ya que al ser la única ejecutora del proyecto me es imposible generar todos los assets de forma original (modelar 3D desde cero).

Esta práctica es muy utilizada en toda la industria de la animación a nivel profesional ya que abarata costos y mejora

el flujo de producción de la producción. Esto lo pude comprobar en mis entrevistas con profesionales del área y mi profesor guía.

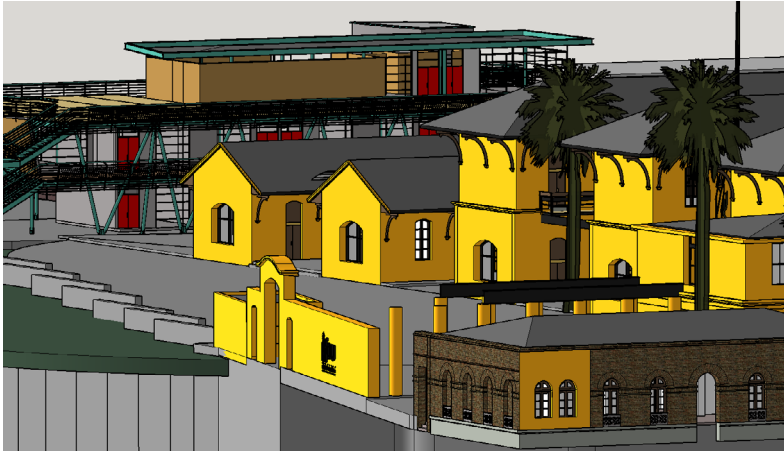
Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Para la adaptación del modelo 3D de la facultad, se incorporaron registros fotográficos propios de los espacios utilizados en la animación como referencias visuales. Por ejemplo, la escena inicial se desarrolla entre los bloques B y C, por lo que se tomaron en cuenta los árboles y las bancas verdes características de este espacio.



Modelo FAU original del taller de videojuegos.

ETAPA DE DISEÑO



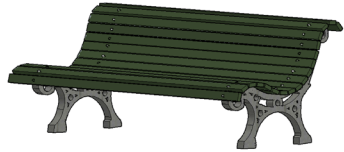
Capturas del modelo 3D original de la FAU.

Registro fotográfico realizado de la Facultad.

Fondo utilizado en la secuencia inicial.

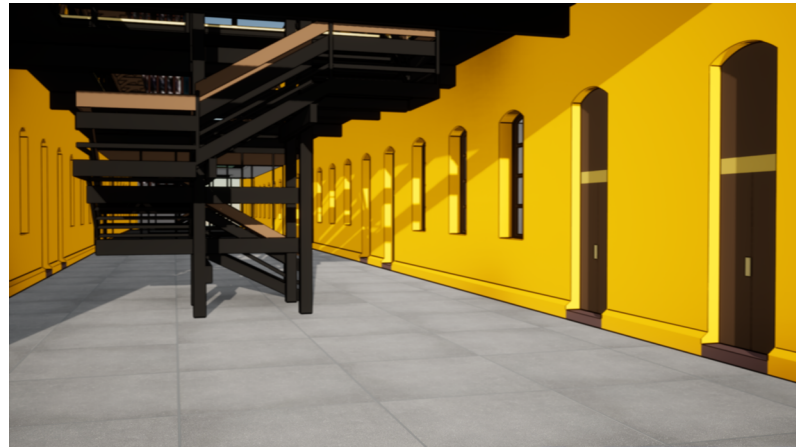


ETAPA DE DISEÑO



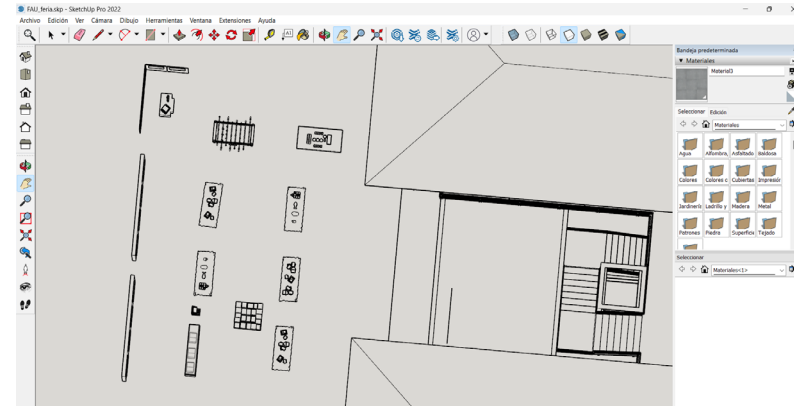
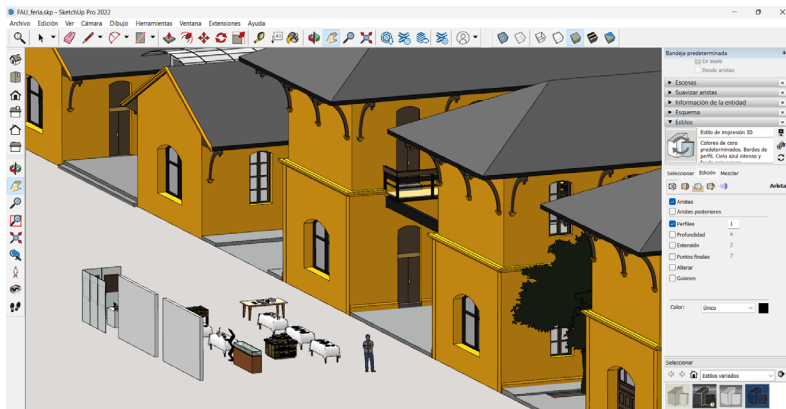
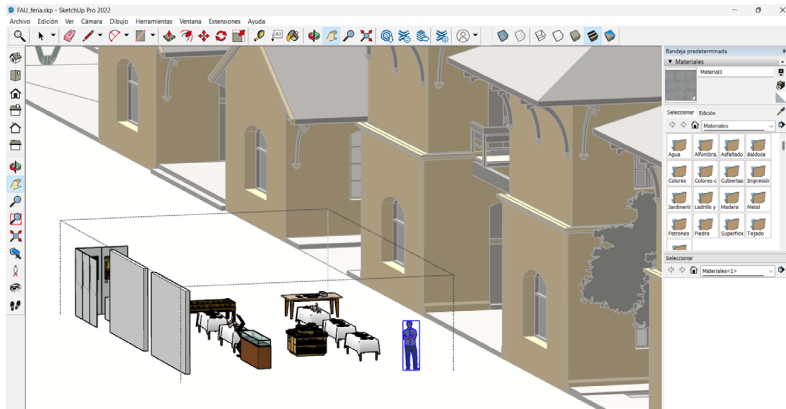
Elementos de la secuencia inicial

Otras escenas también desarrolladas en la facultad se sitúan en el Patio Da Vinci y en el segundo piso del bloque C.



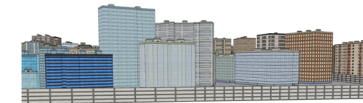
ETAPA DE DISEÑO

Para la escena en la que Camila se encuentra con una actividad al salir de clases, se dispusieron elementos tales como mesas y paneles de exhibición, aludiendo a las exposiciones que se hacen de los proyectos a final de semestre, situando la escena frente al Patio Da Vinci.



Vista superior de la distribución de la escena

Elementos que componen la escena:



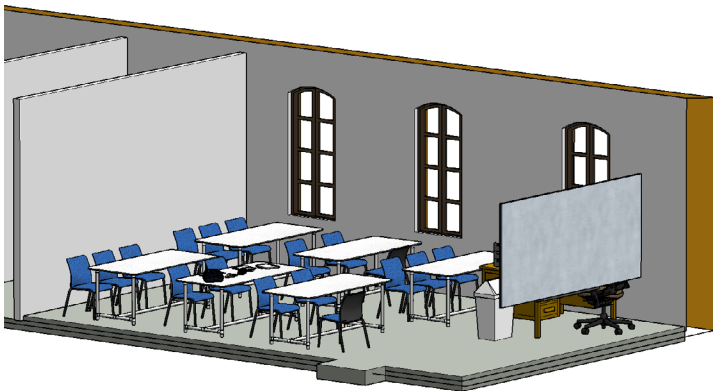
Fondo utilizado durante la escena de la exhibición



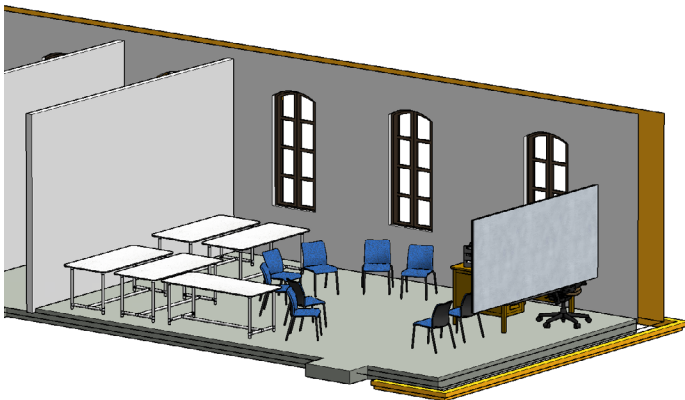
Nota: La proporción de este fondo es distinta ya que al ser una escena estática, se utilizó la técnica de paneo de cámara.

Sala de clases

Para las escenas en la sala de clases, se conforman modelos aparte que se asimilaron a las salas de la facultad, generando dos distribuciones distintas a partir del mismo modelo: una que se utilizó durante las escenas de clase y otra que corresponde a la reunión de estudiantes.

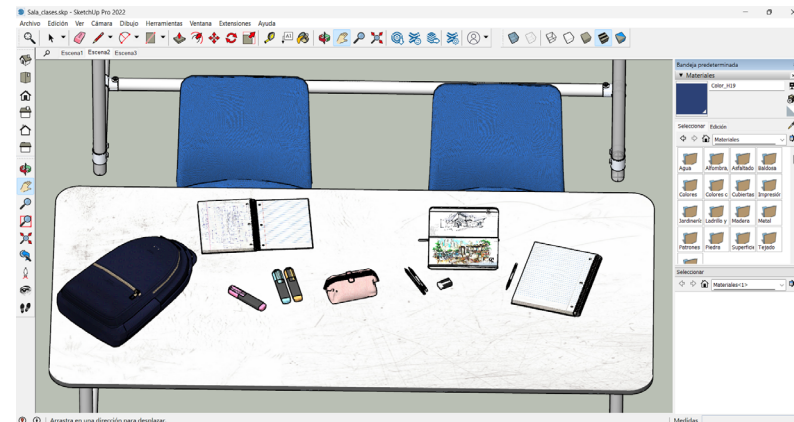


Distribución original de la sala



Distribución de la sala durante la escena de la reunión.

En la escena que transcurre durante la clase, los elementos se dispusieron de manera que reflejaran la personalidad de los personajes, por una parte, el puesto de Camila está ordenado, con su cuaderno abierto y lleno de notas, aludiendo a su compromiso con los estudios, mientras que en contraste, el puesto de Sofía muestra una libreta de dibujos abierta y su cuaderno vacío a un lado, evidenciando su naturaleza más creativa y menos estructurada.



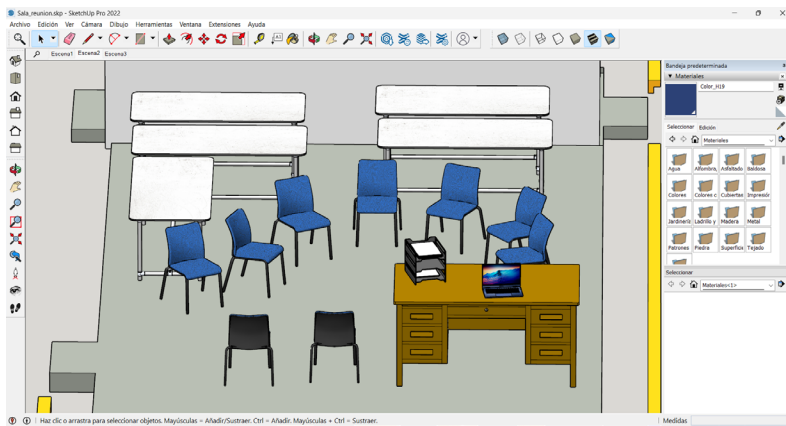
Distribución de elementos de la mesa

Fondo utilizado en la escena de clases.



ETAPA DE DISEÑO

Para la escena de la reunión, se optó por una distribución semicircular con la intención de representar un entorno más cercano e íntimo entre los participantes, así como para proporcionar un espacio adecuado para la exposición de los personajes principales.



Nota: En el escenario final se ocultaron algunos elementos como el escritorio para dar una mejor vista de los estudiantes



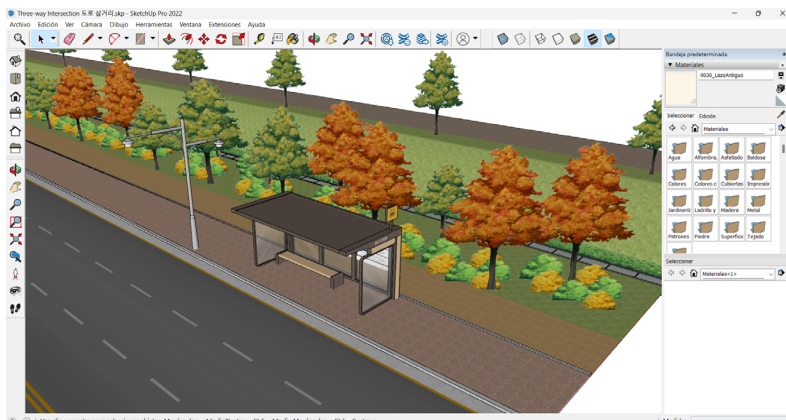
Escenario de fondo durante el monólogo de los personajes.

Paradero rural

El paradero rural fue un escenario ideado a partir de la observación personal en los viajes, ya que este tipo de paradero aparecía de manera recurrente durante los trayectos. Inicialmente, se compró un modelo 3D (Road Samgeori and Bus Stop) del artista Dondrow que se utilizó durante la etapa conceptual del proyecto, sin embargo, se decidió posteriormente modificar este escenario para adecuarlo mejor al diseño de un paradero rural en Chile, similar al observado por lo que se creó un nuevo modelo 3D basado en fotografías reales tomadas durante los trayectos, manteniendo solo la base y el poste de luz del modelo original, permitiendo que este escenario refleja con mayor fidelidad la estética y características de algunos paraderos rurales chilenos.

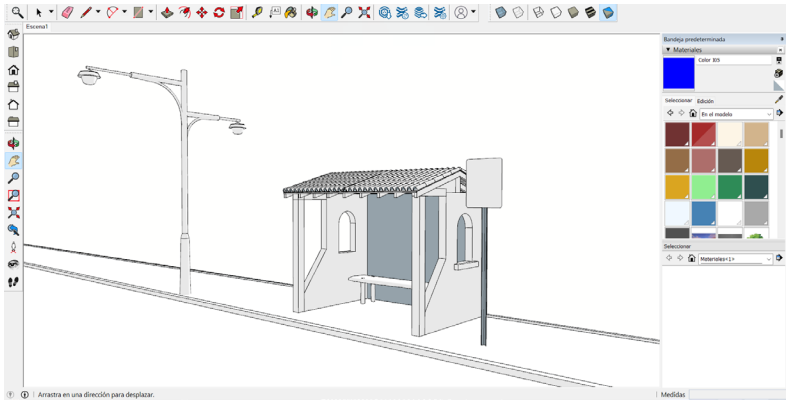


Registro fotográfico realizado durante los viajes.



Modelo original de SketchUp del artista Dondrow

ETAPA DE DISEÑO



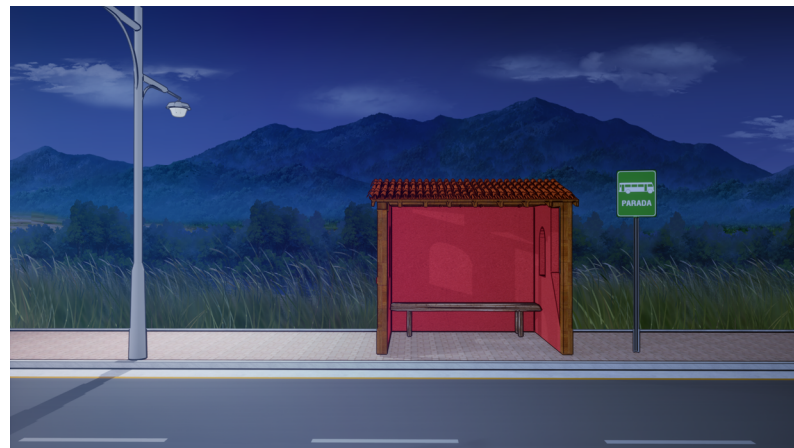
La escena se desarrolla durante la madrugada, por lo que resultó importante transmitir una sensación de aislamiento y tranquilidad, por ello la iluminación y disposición del entorno se concentraron en crear una atmósfera solitaria que centrara la atención únicamente en el personaje y la acción que se desarrolla a su alrededor.



Bus de la escena.



Elementos del escenario



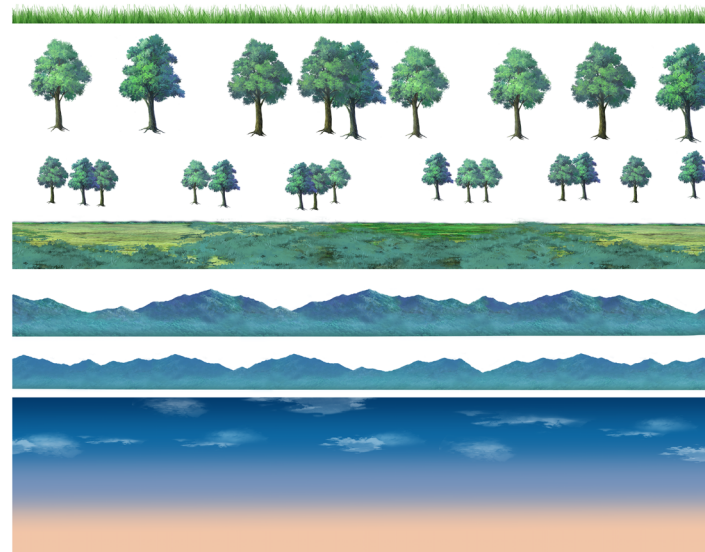
Escenario final.

Bus

Si bien se consideró el incluir a más pasajeros durante la escena que transcurre dentro del bus, debido a la cantidad de elementos ya presentes se optó por mantener el foco en Camila y el paisaje que avanzaba detrás. El modelo 3D se distribuyó de tal manera que solamente se incluyeran los asientos visibles en la escena, así como un espacio adecuado para situar la cámara.



Distribución del modelo 3D



Elementos del paisaje de fondo.

Exterior departamento Daniel

Para ayudar en la ambientación de las escenas, se utilizó como recurso Snaptoon, un programa gratuito de manejo 3D originalmente destinado a artistas de webcomics, con el cual se adaptaron los colores del modelo original de acceso libre creado por la artista Chairnine, permitiendo ambientar la escena de acuerdo a los diferentes momentos del día, utilizando estas imágenes durante las transiciones con el fin de contextualizar al espectador sobre el lugar en donde están ocurriendo los acontecimientos.



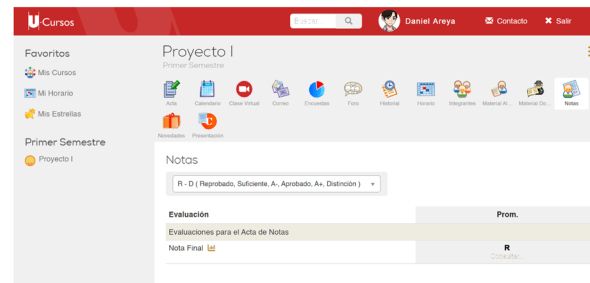
Captura de la interfaz de Snaptoon

Interior departamento Daniel

El modelo del departamento de Daniel se obtuvo a partir de la biblioteca de modelos de SketchUp, al cual se le añadieron todos los elementos personales del personaje para adecuarlo a la propuesta conceptual de un estudiante universitario proveniente de región, por lo que el sitio debía representar un lugar pequeño y funcional, reflejando las limitaciones de espacio y recursos que experimentan algunos estudiantes.



Escenario pieza de Daniel.



Recreación de la interfaz de la plataforma U cursos

ETAPA DE DISEÑO

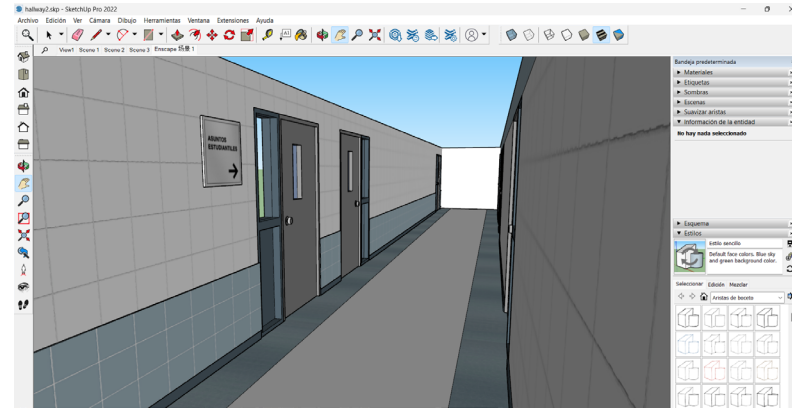
Para lograr una mejor representación del contexto de Daniel se incluyeron elementos que hicieran referencia a su situación personal, como fotos familiares y con amigos, así como un calendario con recordatorios importantes para él, además, se recrearon chats y mensajes con sus familiares, los cuales fueron incorporados en los modelos del celular, proporcionando mayor información sobre la dinámica de relación entre el personaje y sus padres.



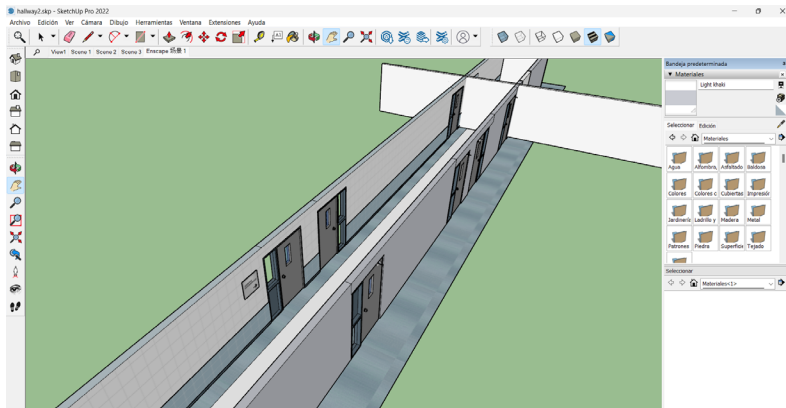
Elementos y chats diseñados para la escena.

Oficina asuntos estudiantiles

Para la escena exterior de la oficina de asuntos estudiantiles, se utilizó un modelo de la biblioteca de SketchUp, el cual fue modificado para adaptarse a una paleta de colores más fría, reflejando el estado de pesadumbre que atraviesa el personaje en esa escena, asimismo, la iluminación artificial se agregó posteriormente utilizando el programa Suptoon.



Modificaciones al modelo de Sketchup.



Vista del modelo en el programa Sketchup.



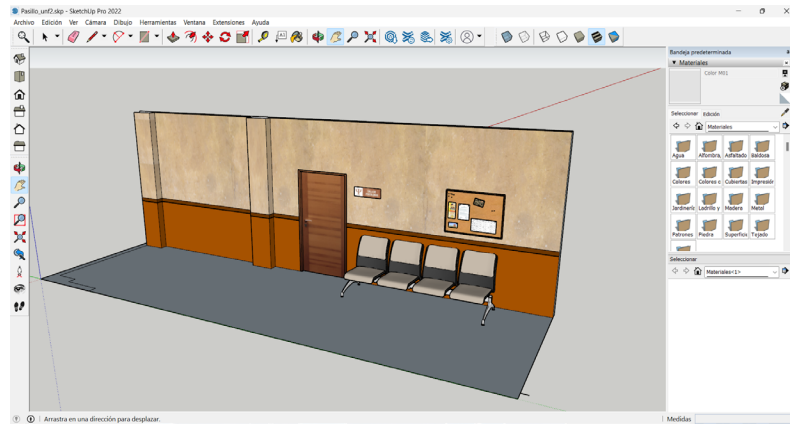
Iluminación artificial proveniente de los paneles agregada en Suptoon con el uso de la herramienta Point Light

ETAPA DE DISEÑO

Exterior sala psicóloga

Para la conversación que tiene lugar fuera de la oficina de la psicóloga se desarrolló solo la parte observable de la escena, de la cual posteriormente se corrigió la iluminación en Suptoon.

El foco principal de esta escena se basa en la conversación que mantienen los personajes por lo que los elementos de la escena debían ser simples.



Modelo preparado en SketchUp



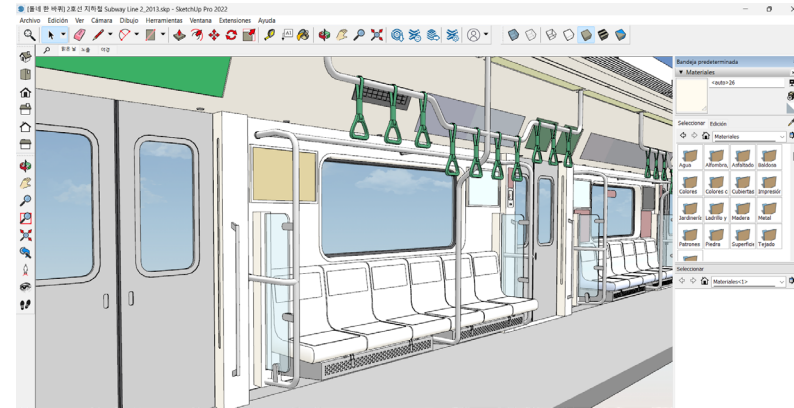
Iluminación corregida en Suptoon.

Fondo final utilizado.



Metro de Santiago

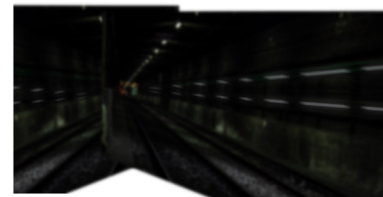
Inicialmente, el proyecto contemplaba más escenas dentro del metro, por lo que se compró un modelo 3D correspondiente a la línea 2 del metro de Corea, desarrollado por el artista Dole's Village, ya que guardaba ciertas similitudes con la línea 1 del metro de Santiago. Las texturas y elementos del modelo fueron modificados para asemejarse al metro de la capital, en busca de una representación más precisa e identificable del entorno.



El modelo original Line 2 subway del artista Dole's Village



Fuente: [Metro de Santiago tiene 7 trabajadores contagiados y 87 en cuarentena], 2020



Textura exterior del metro



Textura asientos del metro



Algunos elementos y texturas alusivas a publicidades chilenas.



Fuente: [Cibernautas revelan el gran secreto del Metro], 2016

Fondo final utilizado en la escena.



Proceso de Animación

Para el proceso de animación se escogió la técnica de rigging, la cual consiste en crear una serie de controles que definen el rango de movimiento de un objeto, permitiendo desarrollar sus acciones, gestos y movimientos. El término de “rigging en animación” se refiere a la estructura esquelética construida para identificar los huesos virtuales que permiten el movimiento del modelo, al igual que si fuera una marioneta virtual.

Aunque esta técnica es ampliamente utilizada en la animación 3D, también es aplicable a la animación 2D mediante con la ayuda del cut-out, una técnica que consiste en descomponer al personaje en distintas partes que funcionen como articulaciones, las cuales crean el movimiento al combinarse con el proceso de animación de rigging. Por lo tanto el proceso técnico se divide en dos componentes principales: el esqueleto, que corresponde a una serie de partes jerárquicamente conectadas entre sí, y la malla, que corresponde a la imagen previamente recortada (Adobe, s.f.).

Si bien se consideró la opción de utilizar una animación más tradicional de tipo cuadro a cuadro, esta técnica requeriría un tiempo mucho mayor en comparación con la técnica del rigging, puesto que esta última tiene la ventaja de poder definir los movimientos de los personajes en fotogramas

clave, mientras que el software ayuda en el proceso de tweening (o Inbetweening), creando fotogramas intermedios que transmiten una sensación de movimiento más fluido permitiendo optimizar los tiempos de producción.

Durante la realización de la etapa de rigging, se utilizó el software Moho Pro debido a que contaba con las herramientas necesarias para el proyecto, además de tener una interfaz amigable para principiantes. Durante esta etapa, se recurrió a herramientas en línea para familiarizarse con el proceso, incluyendo un curso de la plataforma Domestika impartido por Mauricio Esparza sobre rigging y animación de personajes en Moho, así como una serie de tutoriales online compartidos por el profesor Sebastián Pagueguy que ayudaron en la realización del proyecto.

Los tutoriales requerían un conocimiento previo básico sobre las nociones de animación, por lo cual se revisaron libros fundamentales en esta área, como *The Animator's Survival Kit* de Richard Williams, que ayudó a comprender mejor los ciclos de caminata y anticipación en las acciones de los personajes. Asimismo, *The Illusion of Life: Disney Animation* sirvió como guía para entender los principios de la animación, tales como el acelerar y desacelerar utilizados durante algunas secuencias.

Por otro lado, se consultaron libros como *Tezuka School of Animation: Vol.1 Learning the Basics* de Tezuka Productions,

que explica los fundamentos de la animación de manera simple y visual, particularmente orientado a las necesidades de principiantes. Finalmente, *Encyclopedia of Animation Basics* de Sachiko Kamimura fue un gran referente estético para este proyecto, ya que incluye información completa del proceso de animación y postproducción utilizados en la animación japonesa.

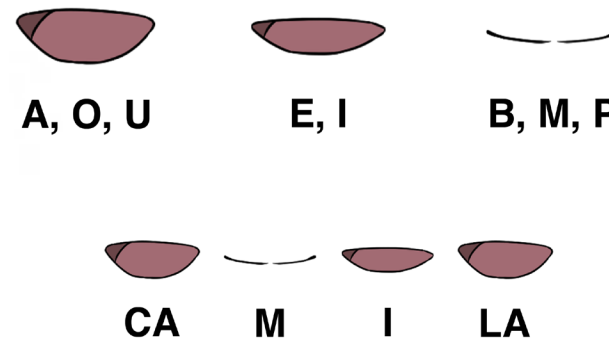
Rigging

Para realizar el rigging de los personajes, fue necesario dividir los dibujos de cada escena según las necesidades específicas de estas, durante la mayoría de las escenas, se separaron elementos de la cabeza, como el cabello frontal y posterior, los ojos y la boca.

Para los ojos y la boca, se recurrió al uso de Switch Layers en Moho, la cual es una herramienta que permite cambiar la capa visible manteniendo la posición. En el caso de los ojos, se llegó a la conclusión de que esta capa necesitaba estar adjunta a las cejas para crear una mayor consistencia durante el parpadeo y las expresiones faciales.

En cuanto a las bocas, se tomó como referencia la forma en que la animación japonesa utiliza, en muchos casos, solo tres posiciones que se intercalan de acuerdo al sonido producido. Aunque el proyecto no seguía una estructura definida de qué vocales y consonantes corresponden a cada posición, en la

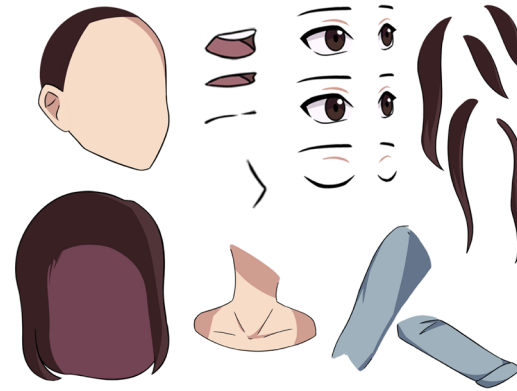
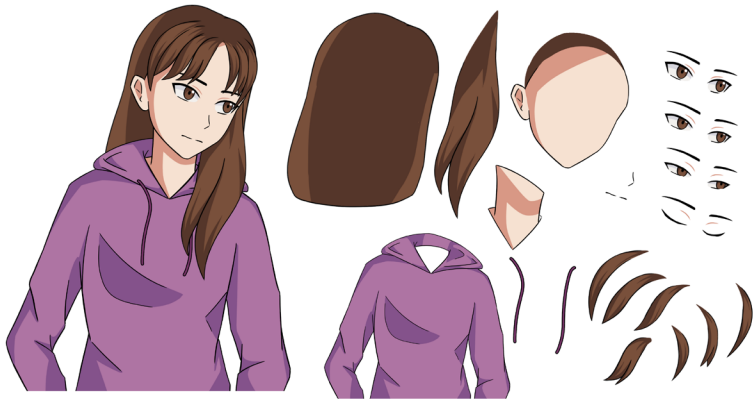
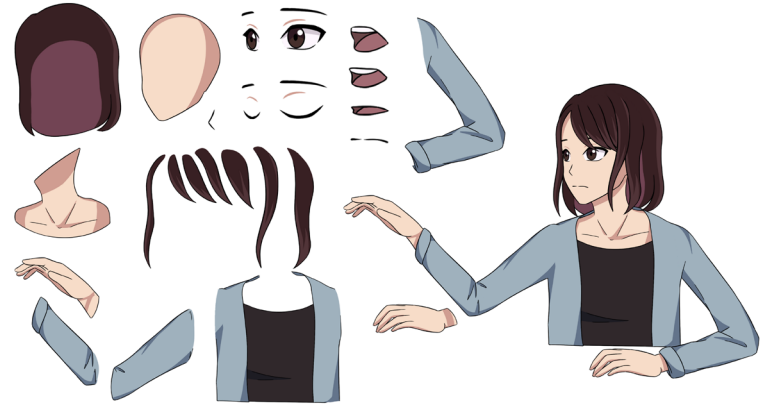
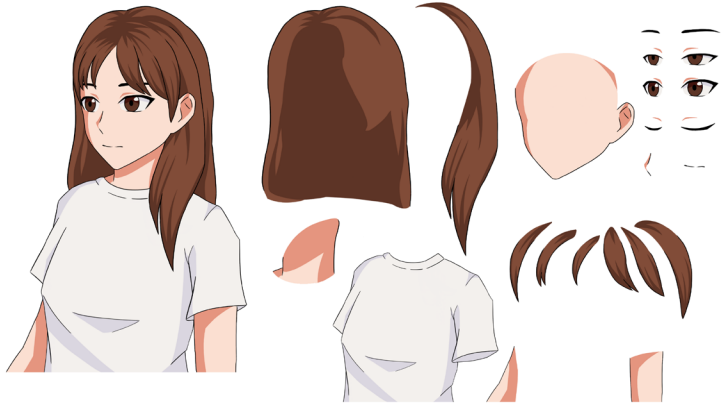
mayoría de los casos, las bocas se adecuaban según la vocal que integraba la palabra.



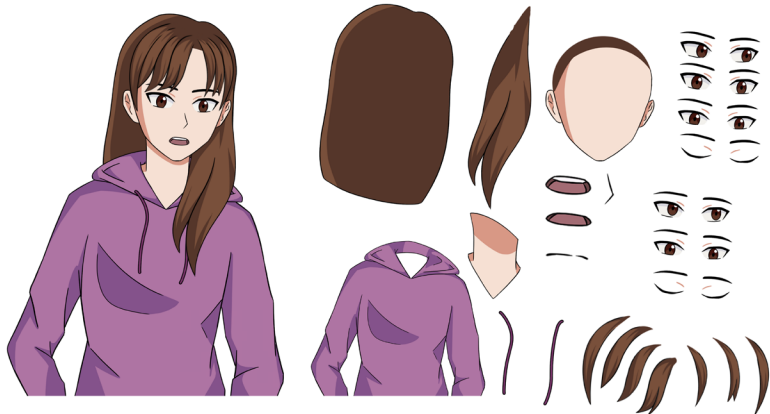
Ejemplo de cómo se definió el movimiento de bocas.

La separación de los elementos respondió a las necesidades de la animación, por lo que la cantidad de elementos que componían al personaje variaba en función de esto. Por ejemplo, para animar un ciclo de caminata, era obligatorio separar completamente los brazos del torso, lo cual no era necesario en las escenas donde los personajes aparecían en una posición estática, como de pie o sentados. Asimismo, a pesar de que el cuello permanecía inmóvil en muchas escenas, debía ser separado del torso para ser funcional en el rigging.

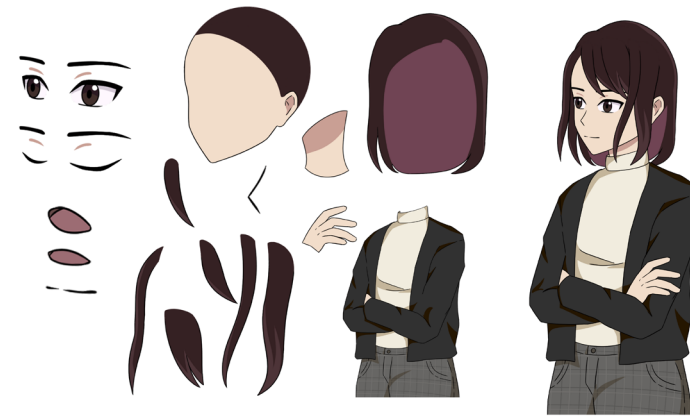
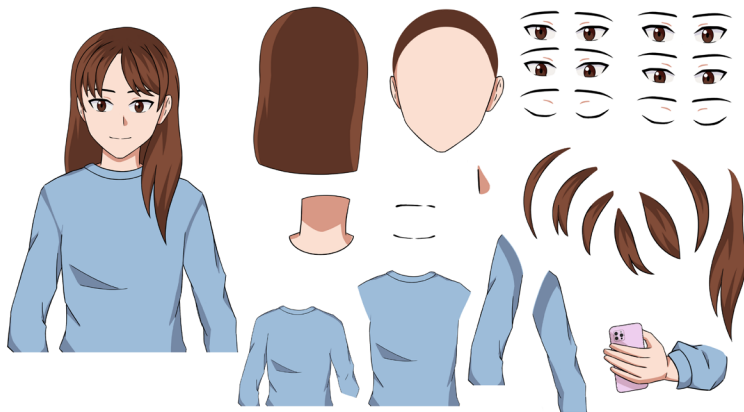
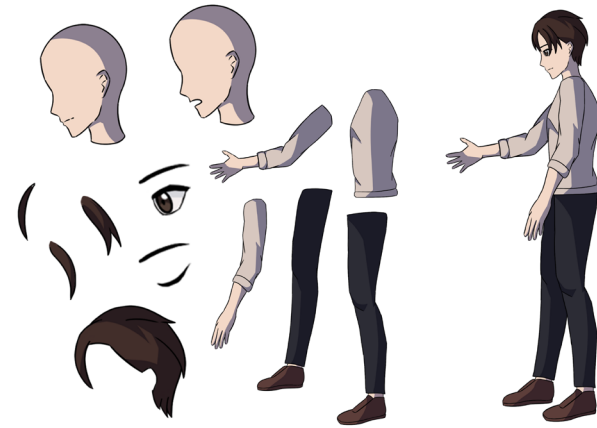
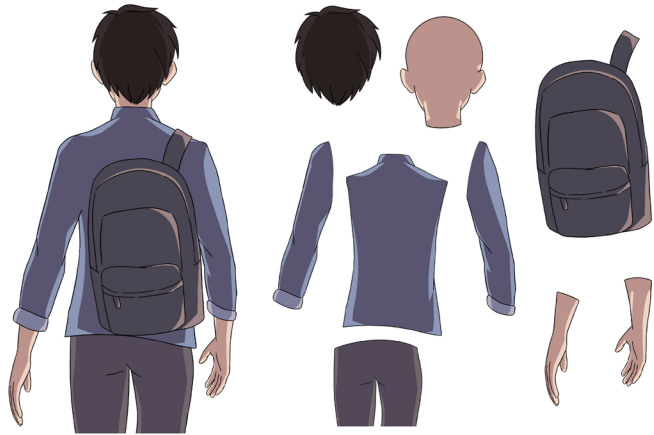
ETAPA DE DISEÑO



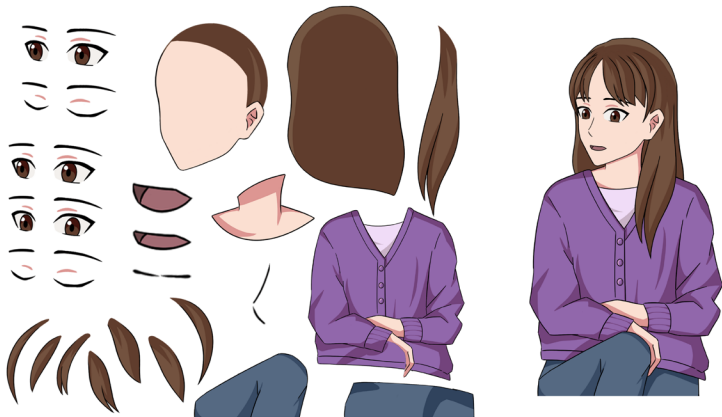
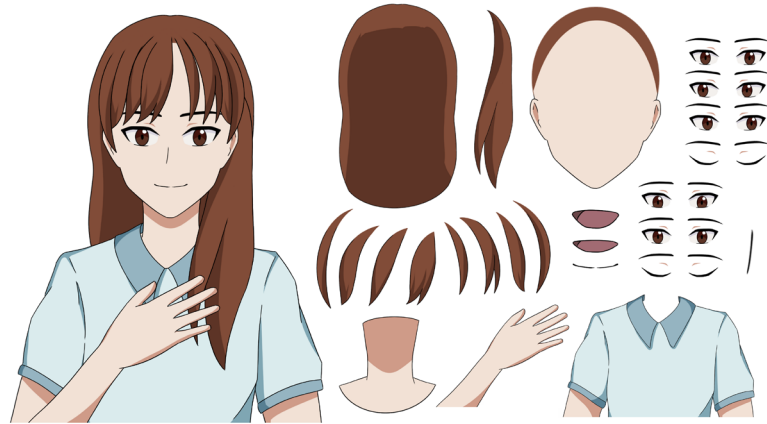
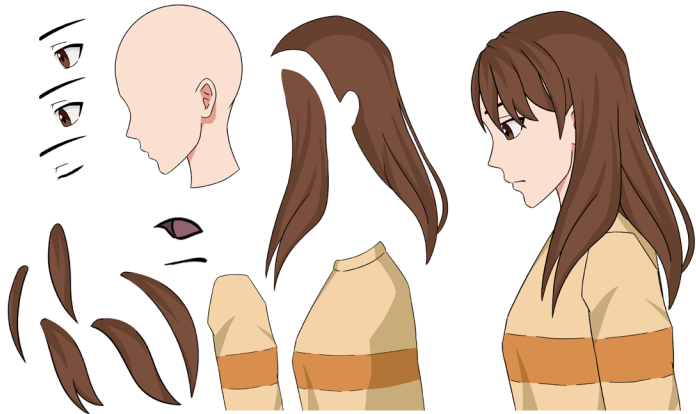
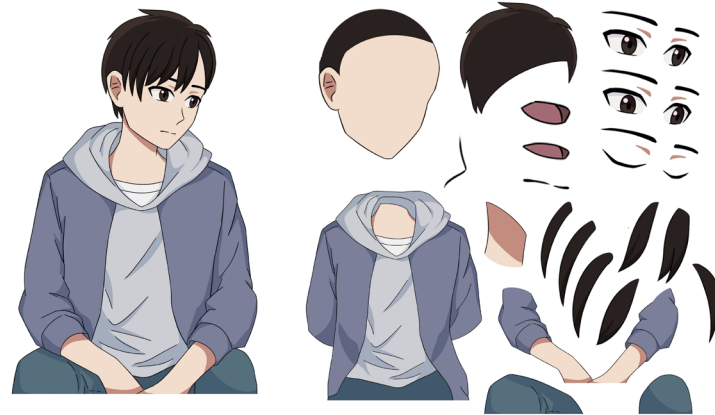
Nota: Para el rig de Sofía se utilizó la misma base cambiando los elementos superiores.



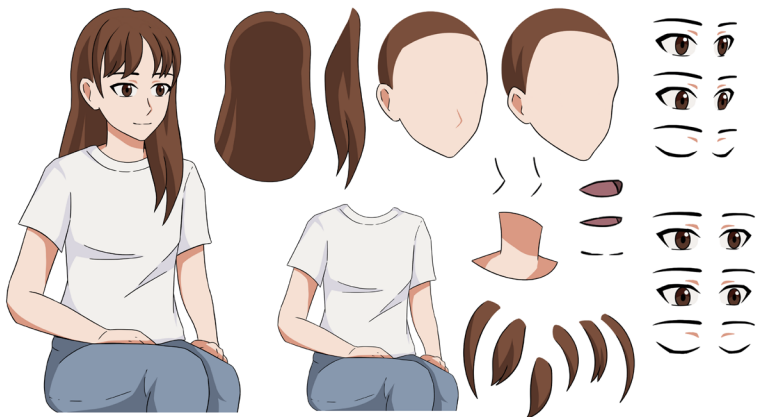
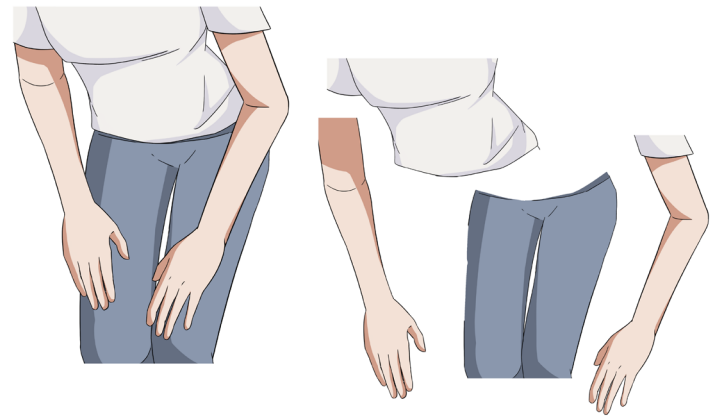
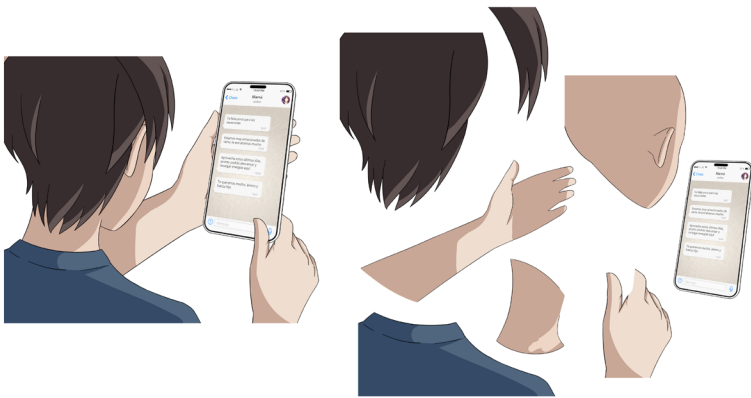
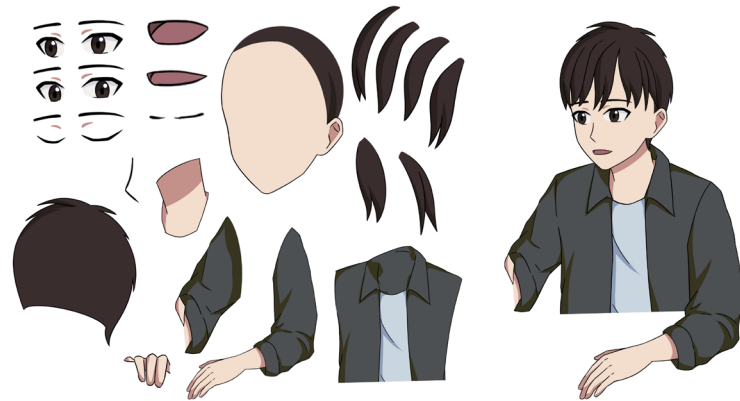
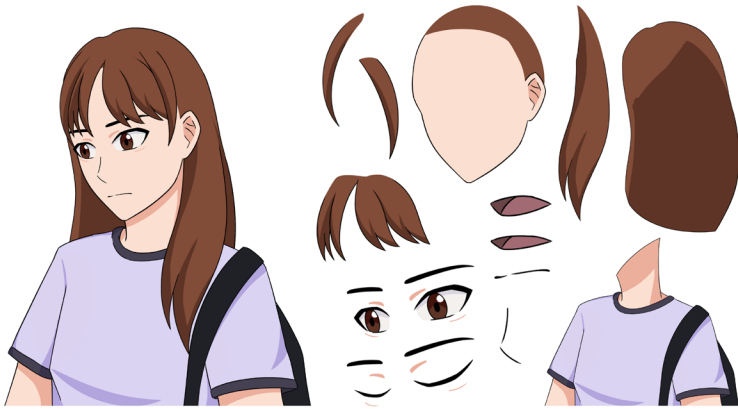
ETAPA DE DISEÑO



ETAPA DE DISEÑO

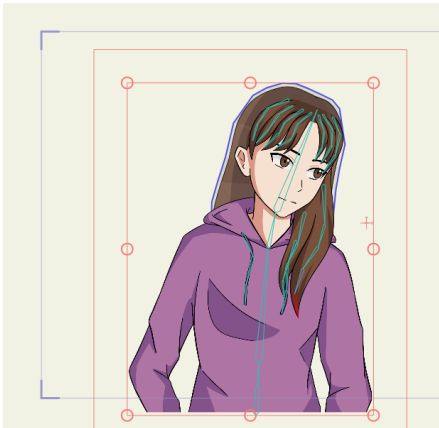
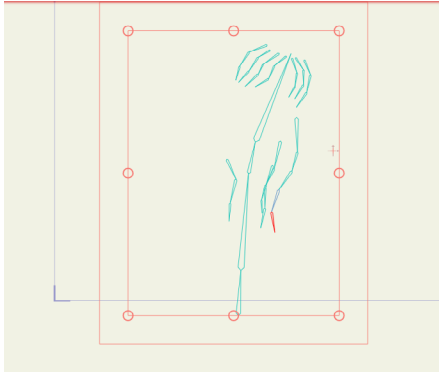


ETAPA DE DISEÑO

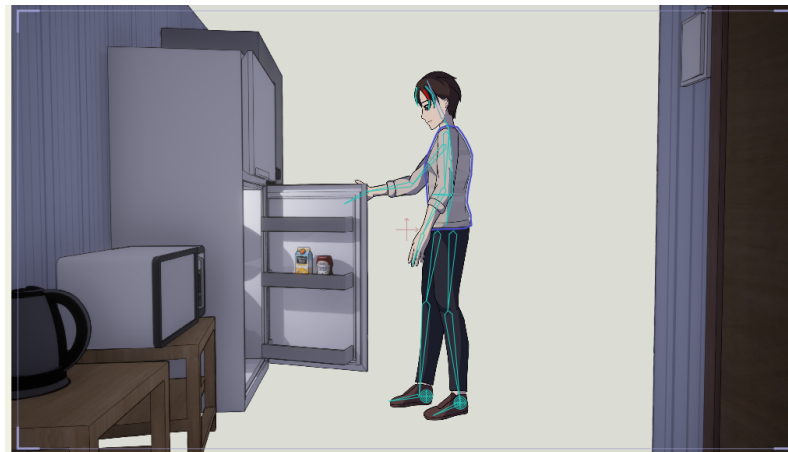
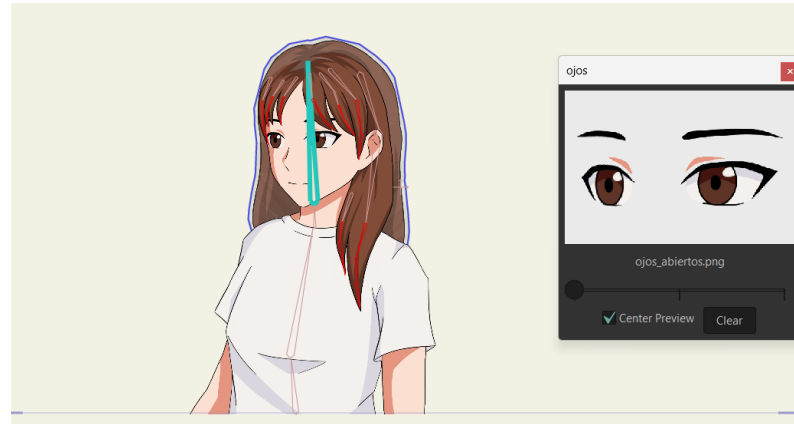


ETAPA DE DISEÑO

Una vez realizados y separados los dibujos, se procedió a crear los rigs o esqueletos de cada escena, la complejidad de estos dependía de la acción que ocurría, dado que las partes del rig debían cumplir una jerarquía para su correcto funcionamiento, fue necesario agregar divisiones adicionales que permitieran ampliar el rango de movimiento.



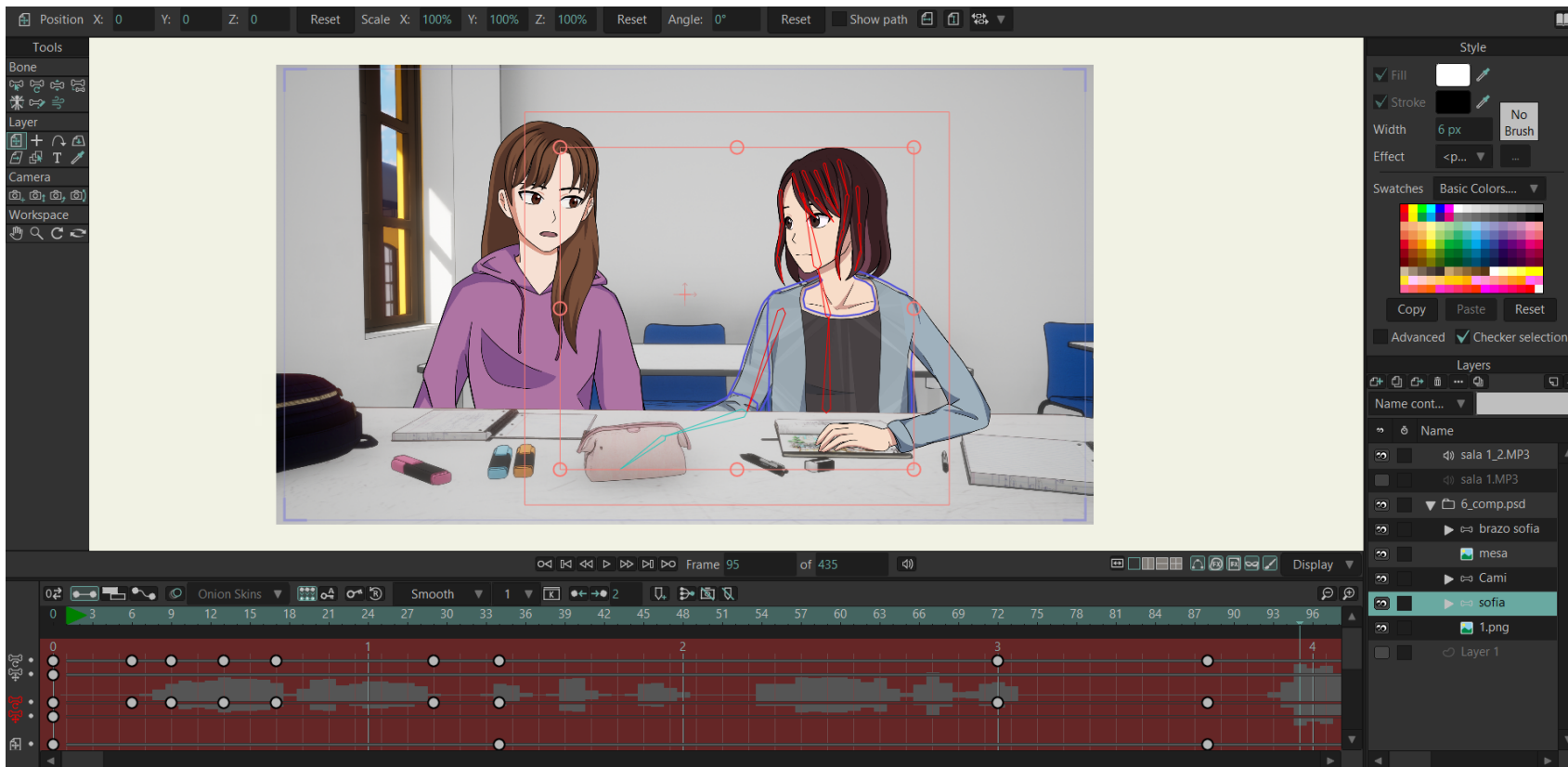
Ejemplo de rig aplicado al personaje.



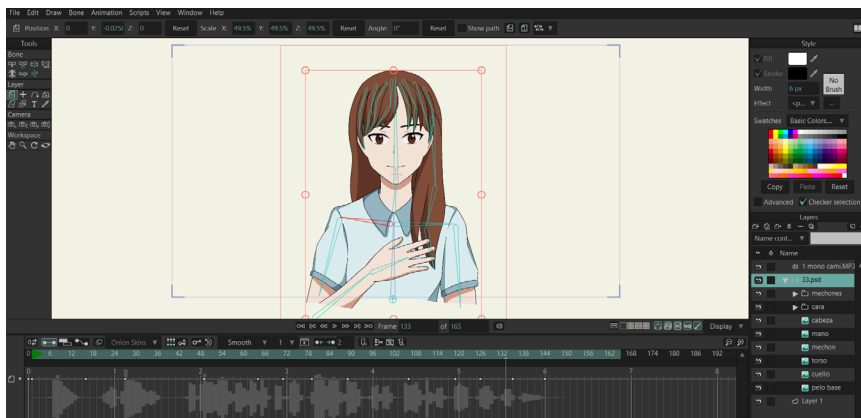
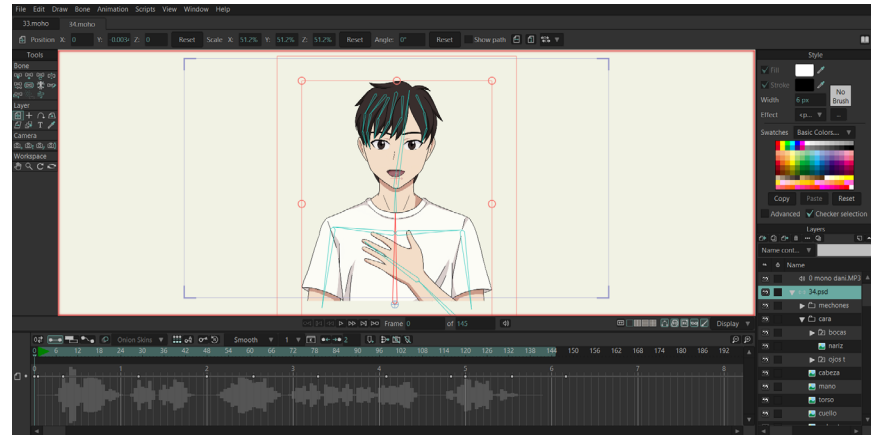
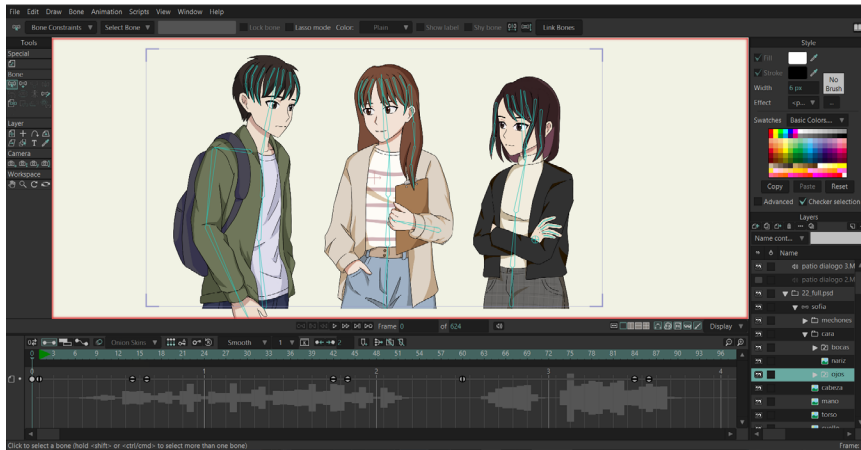
Comparativa entre rigs de acuerdo a las necesidades del movimiento.

ETAPA DE DISEÑO

El principal desafío en las escenas que incluyen diálogos fue la coordinación de movimientos y elementos que ocurren simultáneamente, ya que se necesitaba tener una sincronización precisa con el audio así como con la gestualidad del personaje.



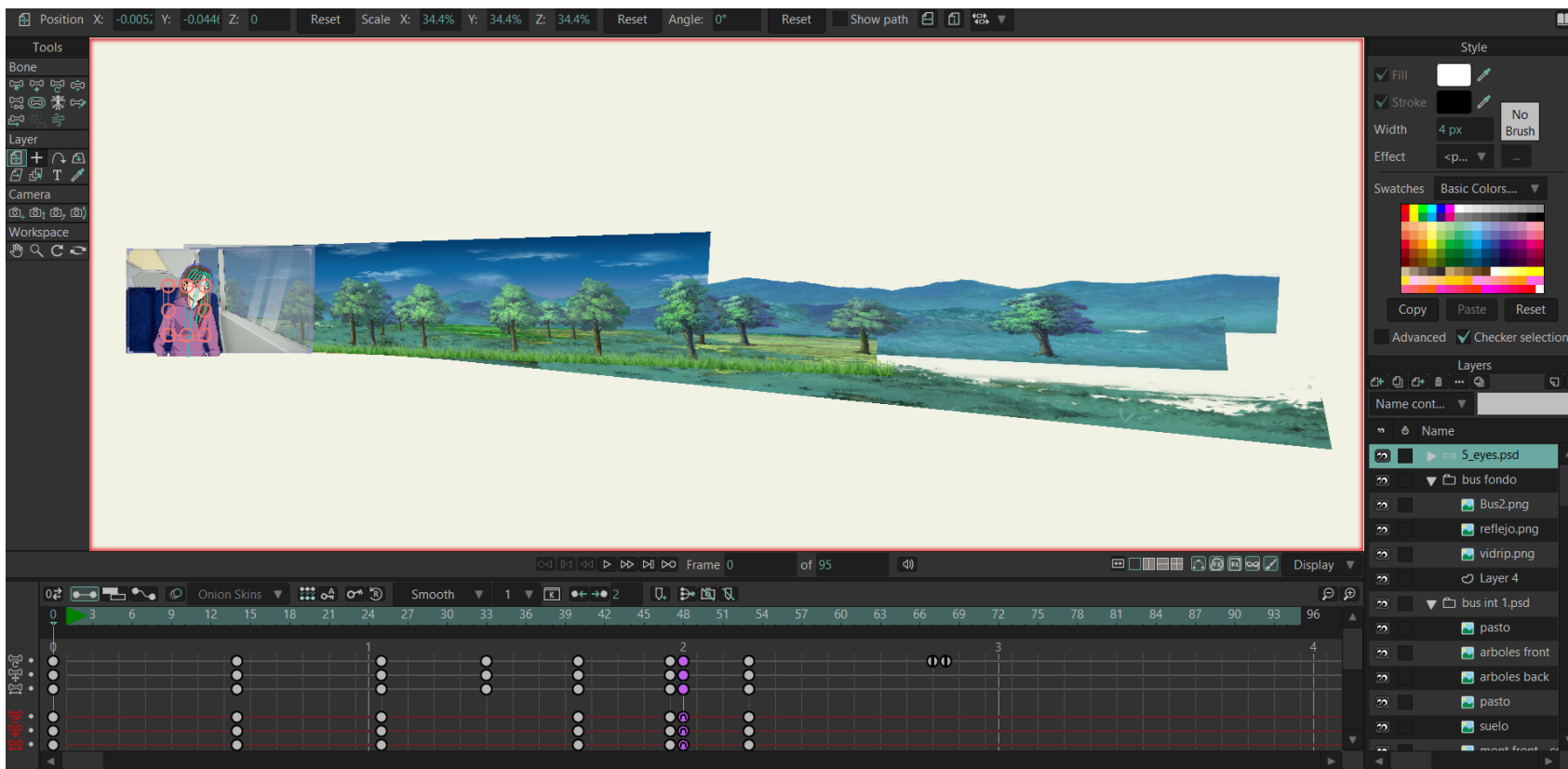
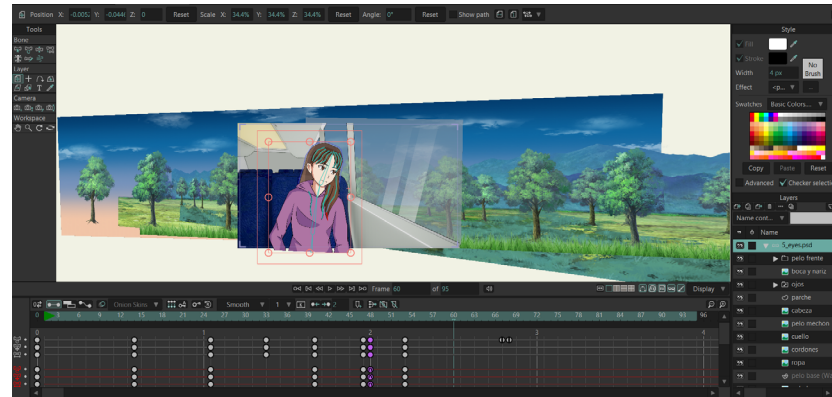
ETAPA DE DISEÑO



Capturas de la interfaz de mocho durante la sincronización con el audio.

ETAPA DE DISEÑO

Otro aspecto que también se decidió animar en Moho fue la escena del bus en la que se aplicó la técnica de Parallax, la cual ocurre cuando los elementos se mueven a distintas velocidades para dar un efecto de profundidad. En este caso, el cielo así como las montañas se desplazan a una velocidad menor que la de los árboles, es decir mientras más lejos se encuentre el objeto del personaje más lento es su movimiento.



Composición y Postproducción

Posterior a la etapa del rigging, se añadieron los fondos en After Effects, así como los efectos que dieron paso a la composición final. Entre los referentes clave en esta etapa estuvieron las recomendaciones del libro de Sachiko Kamimura, que explicaban cómo integrar de mejor manera los personajes en los fondos (Figura 1), así como consejos sobre movimientos en imágenes estáticas, como los paneos de cámara (Figura 2).

Del mismo modo, se recurrió a videos sobre los fundamentos del rodaje compartidos por trabajadores del estudio BONES, así como a los tutoriales del animador Dong Chang, que explicaban cómo componer las escenas y los “filtros” utilizados regularmente en la industria durante la postproducción.

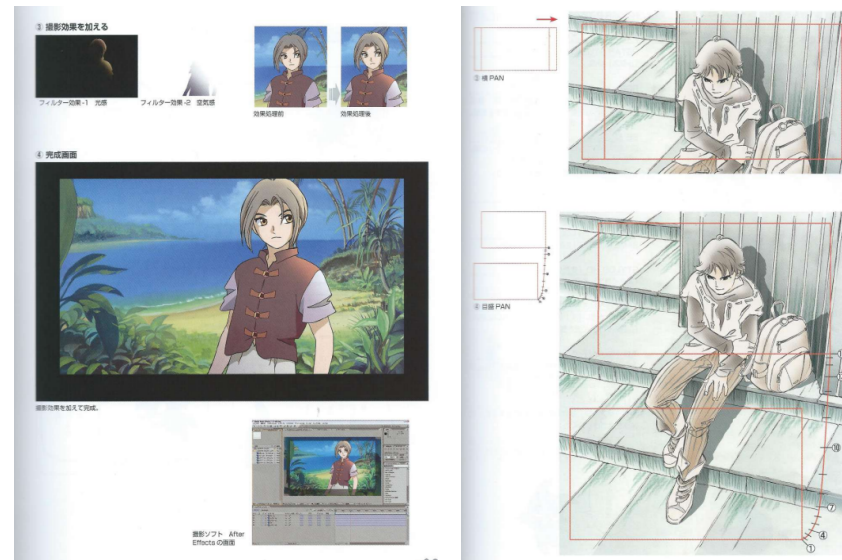


Figura 1 y 2: Enciclopedia of Animation Basics por Sachiko Kamimura (2009, pp. 17 y 81)



Fuente: Los fundamentos del “rodaje” enseñados por el popular estudio BONES por Livedoor NEWS [ライブドアニュース] (Youtube)

ETAPA DE DISEÑO

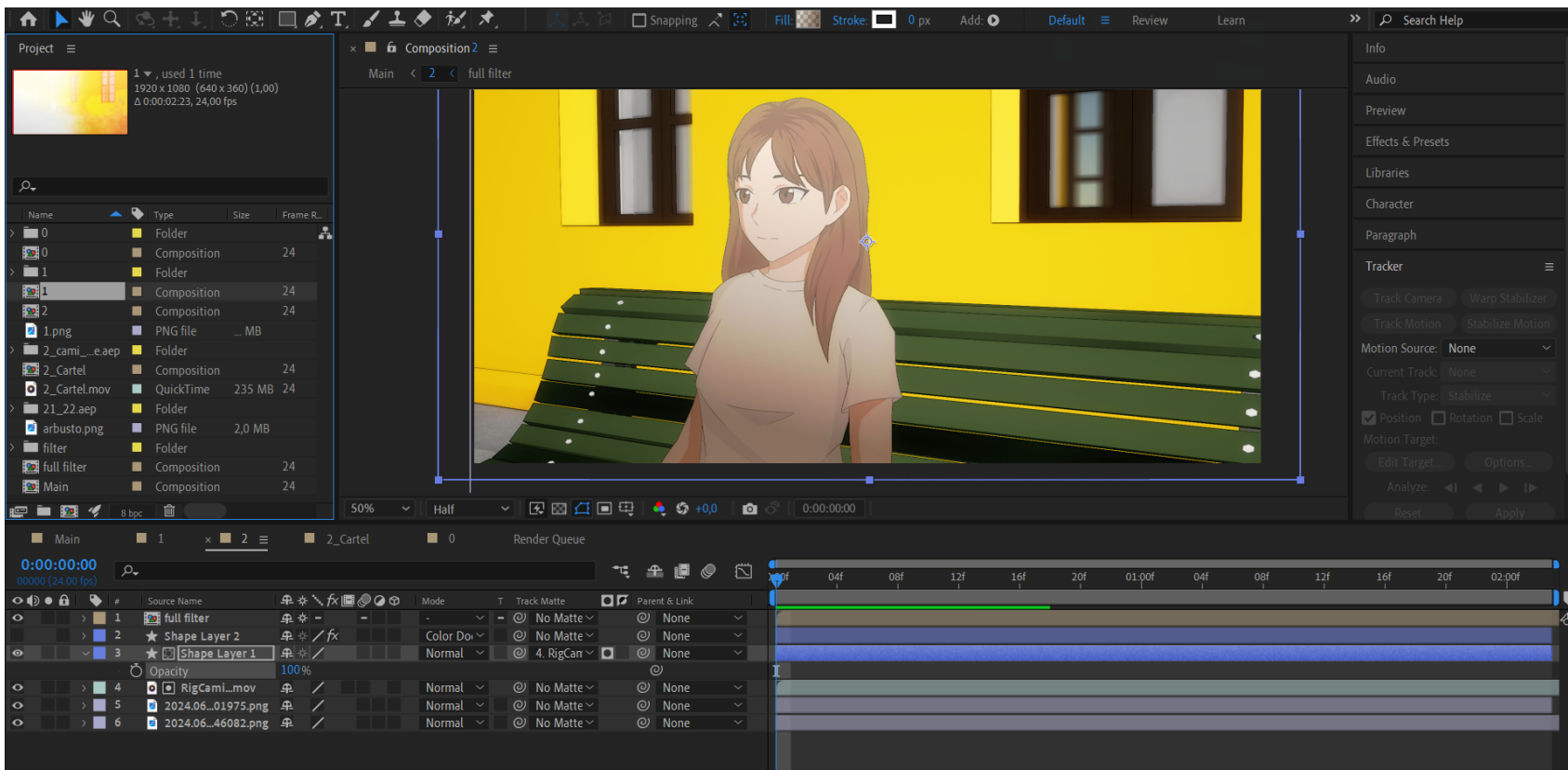
A partir de estos referentes, se aplicaron una serie de elementos que ayudaron en el proceso de composición y producción, tales como degradados y luces, mejorando la ambientación de las escenas y suavizando los trazos para mejorar la calidad de la animación.

Comparativa del efecto aplicado a la animación.



ETAPA DE DISEÑO

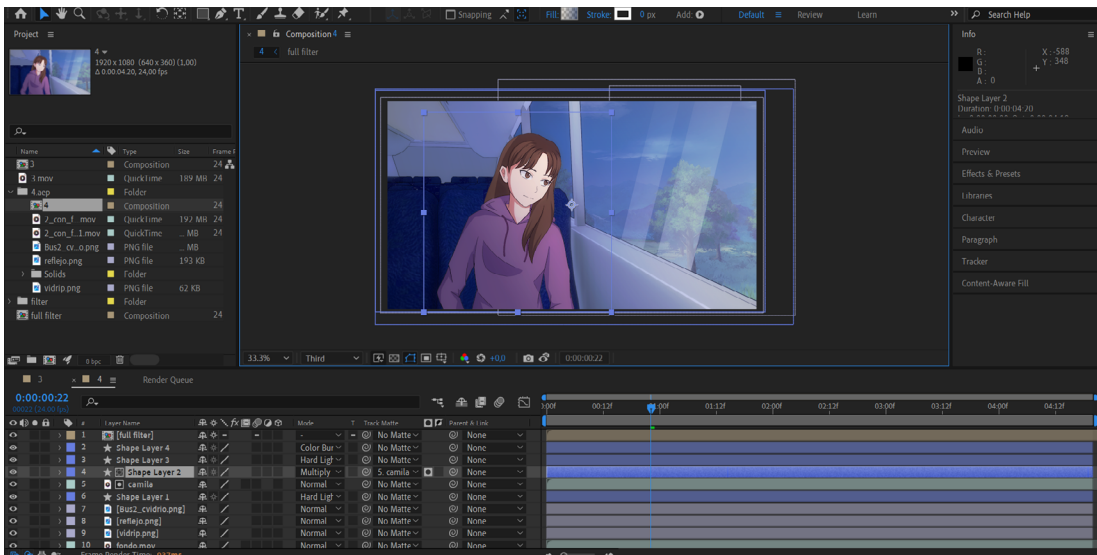
Un degradado se aplicó sobre los personajes en la mayoría de las escenas siguiendo las recomendaciones del libro de Kamimura.



ETAPA DE DISEÑO



Comparativa entre la pre y postproducción.



Flujo de trabajo en After Effects.

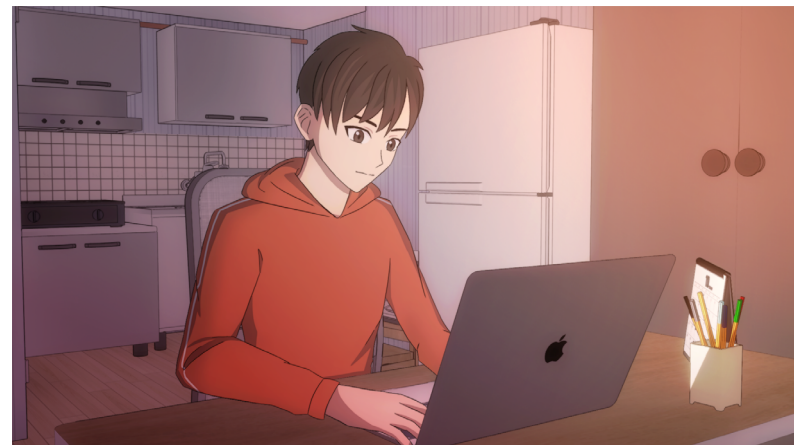
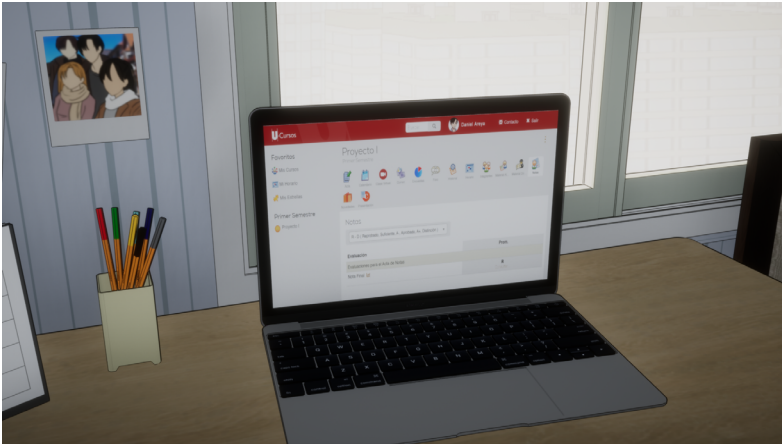
ETAPA DE DISEÑO

Las siguientes imágenes son algunos ejemplos de corrección en la iluminación de las escenas.



ETAPA DE DISEÑO

Para la secuencia que transcurre en la tarde se buscó equilibrar la paleta de colores mediante degradados.



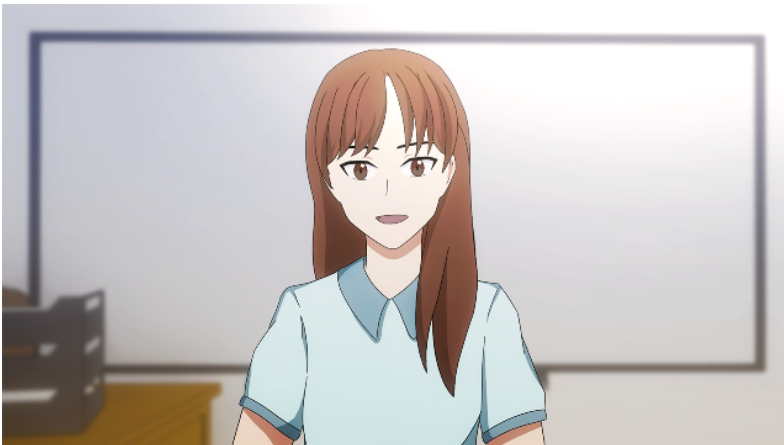
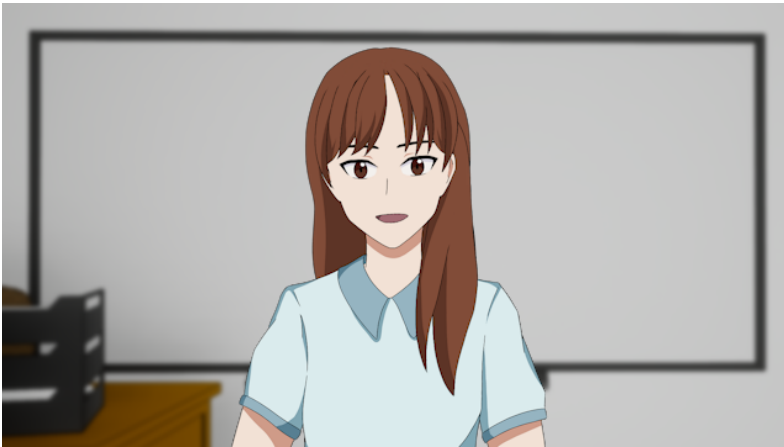
ETAPA DE DISEÑO

Los colores de algunas escenas fueron corregidos ligeramente como el caso de la oficina de asuntos estudiantiles, ya que se buscaba una paleta de tonos fríos que contrasten con el personaje.



ETAPA DE DISEÑO

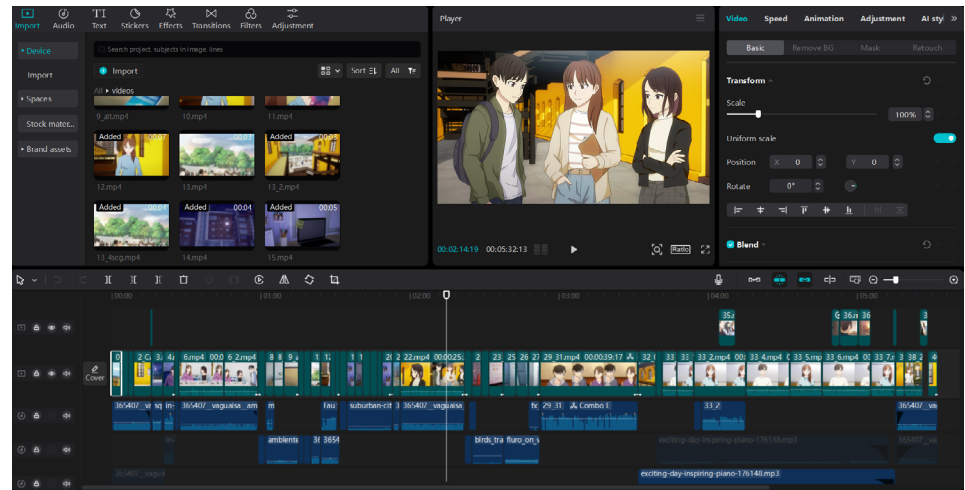
Durante las escenas del monólogo, se añadieron luces para aclarar más la escena aludiendo a un ambiente de inspiración y reflexión, permitiendo mejorar el impacto de la narración emocional que transcurre durante este momento.



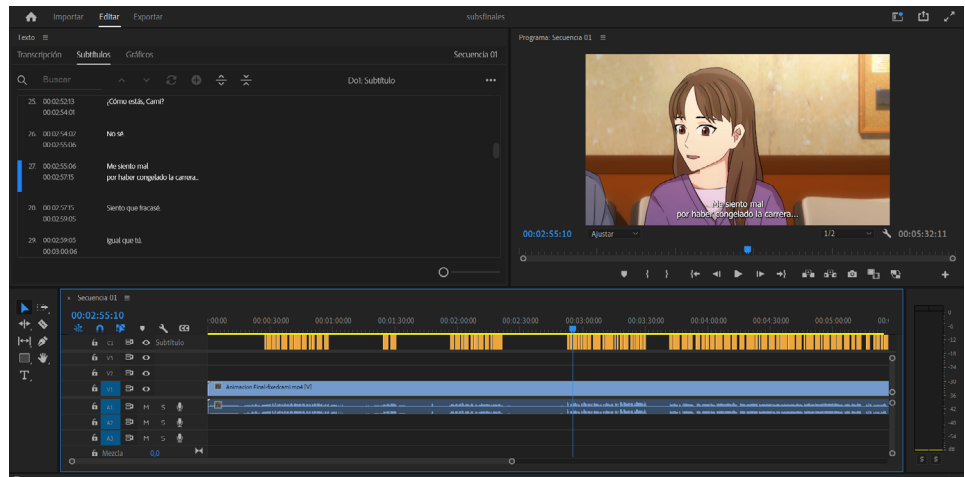
ETAPA DE DISEÑO

Aunque el audio de los diálogos se había agregado previamente en Moho para lograr la coordinación de las bocas, los sonidos ambientales y la música se integraron en CapCut, estos sonidos fueron obtenidos de FreeSound, una base de datos colaborativa de audios publicados bajo licencia Creative Commons. Por otra parte, se utilizó Adobe Premiere para agregar los subtítulos, buscando una mayor comprensión de los diálogos.

Una vez terminada la animación recién se escogió el título de esta, siendo "Entre Distancias" un título capaz de abordar el tema central del proyecto ya que este alude tanto a la distancia física entre el hogar y la universidad como a las distancias metafóricas entre las expectativas que muchas veces se crean y la realidad que termina ocurriendo. Por otra parte, este también sugiere una travesía, no solo en el sentido de un viaje físico, sino también en el de un recorrido emocional y personal que deben atravesar los protagonistas ya que el concepto de viaje y la transformación que surge de este es fundamental para la estructura narrativa del proyecto.



Capturas de canales de audio en CapCut.



Capturas de los subtítulos agregados en Adobe Premiere.

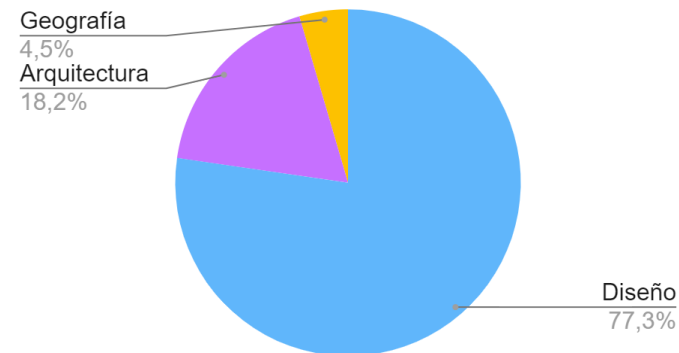
Proceso de pruebas con el público objetivo

Una vez terminado el proyecto se realizó una proyección de prueba con el público objetivo, desarrollando un cuestionario que abordó dos áreas principales del proyecto, por una parte, el contenido y la narrativa, mientras que por otra, los aspectos técnicos del cortometraje. Con esta metodología se buscó evaluar si los objetivos del proyecto se habían cumplido y también identificar posibles áreas de mejora, por lo que las preguntas relacionadas con el contenido y la narrativa se centraron en la coherencia de la historia, la identificación con los personajes, y la relevancia del tema abordado, mientras que las preguntas técnicas se enfocan en la calidad del audio, la animación y correcta visualización del proyecto, de forma adicional se agregó una sección de desarrollo que permitiera a los encuestados dejar opiniones y sugerencias de mejora sobre el proyecto.

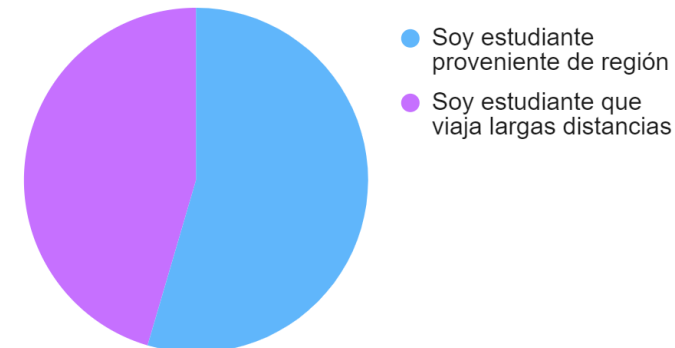
Para llegar al público objetivo se contactó a los centros de estudiantes de las tres carreras pertenecientes a la Facultad de Arquitectura y Urbanismo mediante redes sociales (específicamente Instagram), los cuales amablemente ayudaron en la difusión del cuestionario. Por otra parte, se compartieron publicaciones en los foros de la plataforma U-Cursos con una breve descripción del proyecto y el link al cuestionario.

Finalmente, se obtuvo un total de 22 respuestas con participantes de las tres carreras obteniendo una clara predominancia de estudiantes de Diseño, por otra parte, las respuestas se dividieron de forma casi equitativa entre los estudiantes que viajan largas distancias (45,5%) y aquellos provenientes de región (54,5%).

Recuento de ¿A qué carrera perteneces?



Recuento de ¿A qué grupo perteneces?

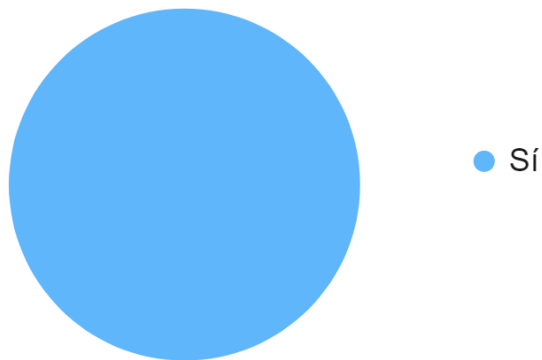


Feedback recibido

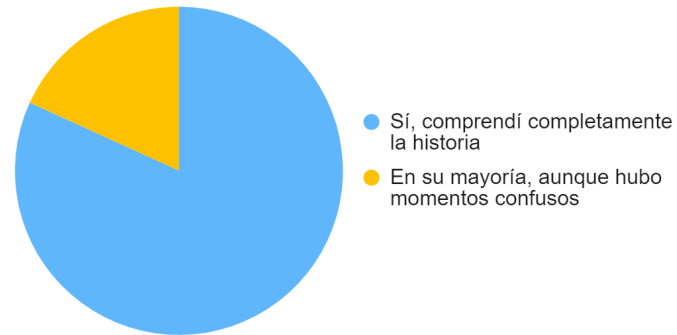
Los comentarios recibidos de la proyección de prueba con el público objetivo mostraron una valoración positiva general del cortometraje, con algunos aspectos destacados que se pueden mejorar.

En relación al contenido y la narrativa, las respuestas dieron como resultado un consenso unánime sobre la representación de situaciones vividas por estudiantes, asimismo se obtuvo una respuesta mayoritariamente positiva sobre la comprensión de la narrativa argumental del cortometraje, siendo el momento más confuso la correlación entre las últimas dos escenas como identificaron los encuestados.

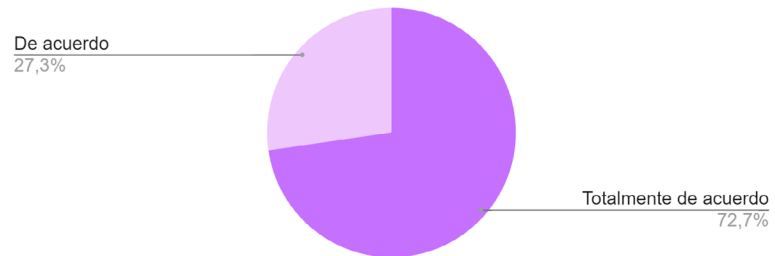
Recuento de ¿Has experimentado algunas de las situaciones descritas en el cortometraje?



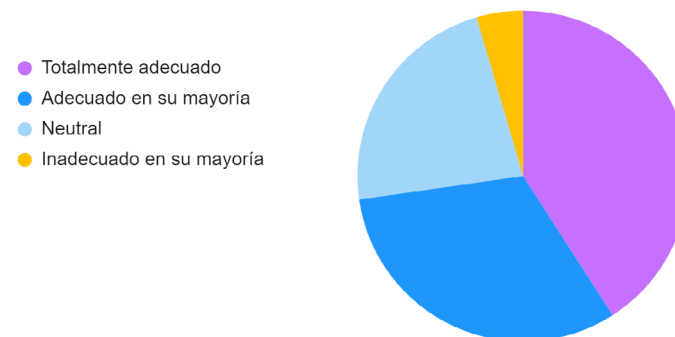
Recuento de ¿Fuiste capaz de seguir el hilo argumental del cortometraje?



Recuento de ¿Crees que el cortometraje visibiliza de manera correcta la problemática enfrentada por los estudiantes que viven estas situaciones?



Recuento de ¿El uso de colores fue adecuado para transmitir las emociones y el mensaje del cortometraje?

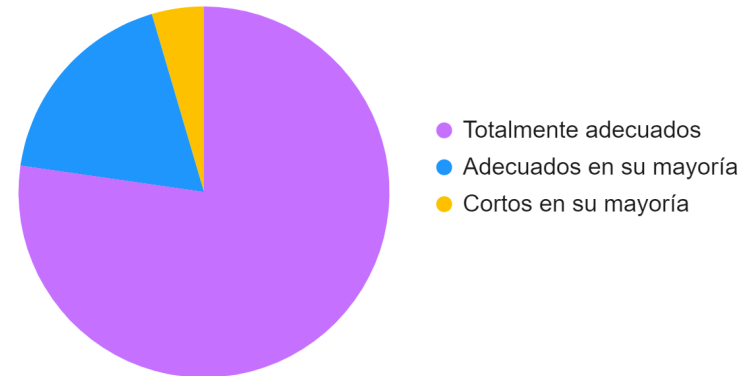


Por otra parte, en cuanto a los aspectos técnicos y estéticos las respuestas fueron más diversas pero manteniendo una predominancia de respuestas favorables, dentro de esta sección, la ambientación sonora del cortometraje obtuvo una mayoría de respuestas favorables, mientras que las regulares a negativas aluden a la regulación del volumen de los sonidos de fondo durante las conversaciones así como a mejorar la calidad del doblaje.

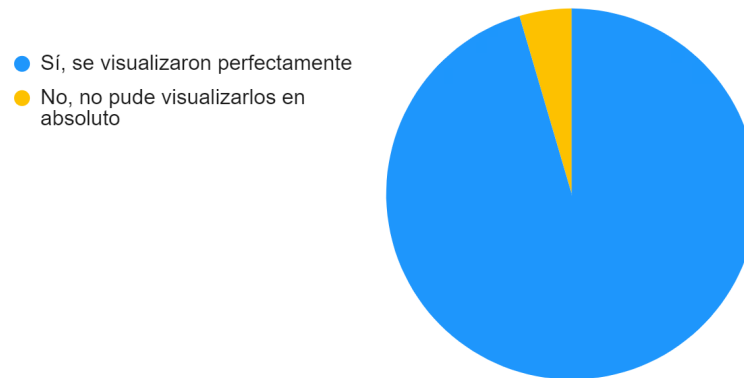
Por otro lado, si bien el uso de colores se consideró acertado en su mayoría por un 72,7% (16 estudiantes), un 22,7% (5 estudiantes) lo considero neutral y 4,5% (1 estudiante) lo considero inadecuado, estas opiniones aunque no conformen la mayoría representan un punto importante de aspectos que se pueden mejorar en futuros proyectos, las respuestas aludían a ajustes en la saturación de las escenas en algunos momentos, como por ejemplo, los tonos amarillos en las transiciones a la facultad, así como recomendaban un ajuste de la saturación de acuerdo al estado emocional del personaje.

En cuanto a los subtítulos, estos pudieron visualizarse de manera correcta para la mayoría de los espectadores, uno de ellos mencionó que no pudo visualizarlo producto del color, criterio que se tendrá en cuenta al momento de realizar este ejercicio en el futuro, tomando especial cuidado sobre el contraste de las letras con la escena.

Recuento de ¿Crees que los tiempos son adecuados para comprender los textos e imágenes?



Recuento de ¿Pudiste visualizar correctamente los subtítulos durante el cortometraje?



Conclusiones Finales

Para este proyecto fue necesario explorar sobre la centralización de la educación superior en Chile como un fenómeno que ha generado un impacto considerable en la vida de los estudiantes provenientes de regiones o que viajan largas distancias para acceder a sus instituciones, evidenciando cómo, muchas veces, este factor supone un desafío extra además de los académicos y personales comunes durante la vida universitaria. El llevar a cabo este proyecto permite reflejar estos desafíos de modo que se pueda generar un espacio que contribuya en la visibilización de estas situaciones dentro de la comunidad educativa, al trabajar con experiencias compartidas por los mismos estudiantes. En este contexto, también ha surgido una oportunidad significativa para difundir la importancia de la salud mental al visibilizar no solo las problemáticas, sino que también presentar un mensaje que enfatiza en la necesidad de desarrollar estrategias y buscar apoyo profesional.

La animación, al ser un medio para contar estas historias, constituye una forma efectiva para la comunicación de estas situaciones debido a su capacidad de combinar elementos visuales y auditivos que entregan un retrato más fiel e inmersivo de los contextos presentados. Asimismo, la comprensión e integración de distintas técnicas sobre el desarrollo y estructura narrativa permitieron dar una

mayor coherencia al proyecto, por lo cual la creación de personajes y escenarios comunes, logran humanizar las historias y hacer que las experiencias de los estudiantes se sientan más cercanas y comprensibles, constituyendo una parte importante del aprendizaje y la búsqueda sobre cómo crear un impacto en el espectador. Asimismo el formato de cortometraje supone un desafío al momento de sintetizar una historia pero también una oportunidad de llegar a la audiencia de forma breve ya que este puede ser distribuido y compartido fácilmente a través de plataformas digitales, ampliando el alcance del mensaje.

El desarrollo de este proyecto permitió explorar y trabajar con diversas técnicas y procesos de animación, suponiendo un desafío personal al no contar con conocimiento previo, por lo que tanto desde la ideación hasta la realización, se transformaron en una oportunidad de obtener experiencia y aprendizaje, especialmente desde el rol de un diseñador a través de la comprensión de los flujos de trabajo y necesidades específicas de este medio, resaltando la importancia de la naturaleza iterativa que presentan este tipo de proyectos. Debido a lo anterior, se vuelve necesario el desarrollar una capacidad autocrítica que impone estar en un constante estado de revisión y corrección del proyecto, no en búsqueda de la perfección, sino que con el fin de asegurar el cumplimiento de los objetivos comunicacionales planteados. Este enfoque ha permitido no solo mejorar la calidad del producto final, sino también fomentar un proceso

de aprendizaje continuo, fortaleciendo tanto habilidades técnicas como creativas en el ámbito del diseño y la animación.

Ver el resultado final del proyecto fue muy satisfactorio especialmente porque la animación constituye muchas veces un medio del cual solo vemos el producto sin imaginar el trabajo que hay detrás, encontrándome también con dificultades especialmente en cuanto al hecho de realizar por uno misma toda clase de etapas que usualmente son divididas entre un equipo encargado de las distintas áreas, apareciendo limitaciones al momento de desarrollar ciertos conceptos dejando potenciales ideas fuera debido a la cantidad limitada de recursos, pero a su vez aprendiendo a gestionar los tiempos para poder brindar el mejor resultado posible.

Asimismo, el feedback recibido representó una gran oportunidad de identificar los aspectos a mejorar, especialmente en el contexto del desarrollo y perfeccionamiento de la narrativa audiovisual que se tendrán en cuenta para futuros proyectos. Por otra parte, esta etapa también significó una validación de la representación de la temática central del cortometraje, logrando captar y comunicar eficazmente las dificultades y experiencias de los estudiantes que deben desplazarse o mudarse para estudiar. Esto no solo confirmó que la historia resuena con la audiencia, sino que también refuerza la relevancia y el impacto potencial de proyectos de este tipo en términos de generar conciencia

y empatía sobre estos desafíos, especialmente al trabajar a partir de las experiencias personales de otra persona.

Además, este proyecto también tiene un valor personal significativo, ya que refleja la experiencia propia vivida durante los años de carrera. Como alguien que ha experimentado de primera mano las dificultades y desafíos asociados con recorrer largas distancias para estudiar, esta perspectiva me entregó una motivación adicional que permitió completar este cortometraje animado de una manera más auténtica.

Finalmente espero que este proyecto contribuya no solo a resaltar la importancia de la salud mental dentro del fenómeno de la centralización de la educación superior en Chile y las implicancias del desplazamiento de los estudiantes, sino que también a lograr, a través de la animación, conformar un medio de visibilización y apoyo de aquellos estudiantes que atraviesan estas experiencias, actuando como una manera de despertar empatía y comprensión, generando un espacio seguro donde las historias de los estudiantes puedan ser escuchadas y valoradas, no solo desde el aporte de un diseñador, sino también desde alguien que ha pasado por la misma situación.

Bibliografía

Adobe. (s. f.). Rigging and skeletal animation: what it is and how it works. <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/rigging.html>

Alarcón, R. D. (2020). La Salud Mental de los estudiantes universitarios. *Revista Medica Herediana*, 30(4), 219-221. <https://doi.org/10.20453/rmh.v30i4.3655>

Aroca, P., & Fierro, P. (2020, 9 septiembre). Concentración y centralismo: una mirada territorial a nuestra crisis. CIPER Chile. Recuperado 26 de mayo de 2023, de <https://www.ciperchile.cl/2020/09/05/concentracion-y-centralismo-una-mirada-territorial-a-nuestra-crisis/>

Atienza, M., & Aroca, P. (2012). Concentración y crecimiento en Chile: una relación negativa ignorada. *EURE*, 38(114), 257-277. <https://doi.org/10.4067/s0250-71612012000200010>

Barrientos-Oradini, N., & Araya-Castillo, L. (2018). Educación Superior en Chile: Una Visión Sistémica. *Revista Aletheia*, 10(1), 80-109. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-03662018000200080

Bernasconi, A., & Rojas, F. (2003). INFORME SOBRE LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN CHILE: 1980-2003. En UNESCO (IES/2003/ED/PI/55). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000140395>

Bravo Sánchez, N., Pavez Moreno, F., & García González, J. (2021). Migrar para estudiar: Análisis del proceso de integración a la universidad de jóvenes con traslado intra nacional en Chile. En FUNDACIÓN AEQUALIS, FORO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. <https://aequalis.cl/wp-content/uploads/2021/08/Ensayo-sobre-migraci%C3%B3n-intraregional-en-Chile.pdf>

Brunner, J. J. (2008). EDUCACIÓN SUPERIOR EN CHILE: INSTITUCIONES, MERCADOS Y POLÍTICAS GUBERNAMENTALES, 1967-2007. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24108.26247>

Campbell, J. (1959). El héroe de las mil caras: PSICOANÁLISIS DEL MITO (L. J. Hernández, Trad.; 1.a ed.). FONDO DE CULTURA ECONÓMICA. <https://archive.org/details/EIHeroeDeLasMilCaras/mode/2up>

Cardozo, A. (2022, 21 enero). Los Vecinos Green: Disney anuncia una cuarta temporada y un largometraje musical. [Imagen] Anmtvla. <https://www.anmtvla.com/2022/01/los-vecinos-green-disney-anuncia-una.html>

Centro Intelis de análisis de la Innovación y el Emprendimiento [INTELIS]. (2012). EVALUACIÓN DE IMPACTO DE LAS BECAS DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE MINEDUC: INFORME FINAL. https://www.dipres.gob.cl/597/articles-141157_informe_final.pdf

Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital [U-tad].

(2023, 19 abril). ¿En qué consiste el storytelling? U-tad. <https://u-tad.com/en-que-consiste-el-storytelling/>

Chavarría-Cerdas, D., Beckford-Flores, H., Ortega-Coto, J., Peña-Brenes, N., Aguirre Gonzales, J., & Alfaro-Mora, R. (2020). Estrés y congestión vial en universitarios costarricenses. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 36, 1-10. https://www.researchgate.net/publication/347589073_Estres_y_Congestionamiento_vial_en_estudiantes_universitarios

Chernikoff, L. R. (2017, 6 enero). Sanrio's Adorable, Rage-Filled New Character Aggretsuko Is All of Us. [Imagen] ELLE. <https://www.elle.com/culture/news/a41905/sanrio-aggretsuko-it-me/>

Cibernautas revelan el gran secreto del Metro. (2016, 13 enero). [Imagen] Trabajemos. https://www.trabajemos.cl/2016/01/13/cibernautas-revelan-el-gran-secreto-del-metro/#google_vignette

Consejo Nacional de Educación [CNED]. (2021). INFORME DE TENDENCIAS DE LA MATRÍCULA DE PREGRADO DE EDUCACIÓN SUPERIOR. https://www.cned.cl/sites/default/files/02_informepregrado2021_final.pdf

Cortés, J. (2022, 6 mayo). ¿Qué es la Animación? Tipos y Técnicas. Notodoanimación. Recuperado 8 de julio de 2023, de <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>

Cubero, D. E. (2019, 17 abril). 197. Cómo funciona la estructura de Dan Harmon en 8 pasos (2o parte). <https://cursosdeguion.com/197-como-funciona-la-estructura-de-dan-harmon-en-8-pasos-2o-parte/>

Del Rosario, C. (2019). Salud Emocional: La Clave del Bienestar. *Revista RT*. https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/rt_30.pdf

[Dong Chang] (2023, 28 abril). Anime Compositing in After Effects [Video]. Youtube. https://youtu.be/MN518F3vOvE?si=NL_dgRYWuYjJO-hg

Font, J. (2004). La animación como instrumento de representación. *Dibujar Lo Que No Vemos: X Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 433-434. <http://www.etsav.upc.edu/cairat/cat/publ/animacion-04.pdf>

Formulario de Caracterización Estudiantil [FOCES]. (2020). Caracterización de la matrícula de pregrado: Efectos de la pandemia. En Universidad de Chile. http://gestiondb.e.uchile.cl/menus/docs/FOCES_2020_final.pdf

Gallardo, G. (2019). Educación Superior y Salud Mental Juvenil: Perspectiva relacional. *Revista RT*, 5-7. https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/rt_30.pdf

Gallardo, G., Goñi, F., Sanhueza, M., & Cruz, M. S. (2019). Transición secundaria-educación superior: desafíos para los estudiantes, desafíos para las instituciones. En

Educación Superior Inclusiva (1.a ed.). CINDA. https://www.researchgate.net/publication/333403078_Transicion_secundaria-educacion_superior_Desafios_para_los_estudiantes_desafios_para_las_instituciones

González, L. E. (1999). El desarrollo de la educación superior en Chile. *Educación Superior y Sociedad*, 10(1), 67-92. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265033.locale=es>

Göni, F., Moraga, C., Sanhueza, M. C., Catalán, X., Cruz, M. J., Gallardo, G., & Veliz, D. (2022). Transición a la universidad de estudiantes migrantes internos en Chile: Experiencias en un escenario de triple ruptura. *Education Policy Analysis Archives*, 30(63). <https://doi.org/10.14507/epaa.30.6057>

Jamil, D., Rayyan, M., Khalifa, A., Sreejith, A., Masood, F., & Javed, P. (2022). Journal of Medical and Health Studies The Impact of Commute on Students' Performance. ResearchGate. <https://doi.org/10.32996/jmhs.2022.3.3.9>

Jiménez Molina, Á. (2019, 11 marzo). Problemas de salud mental en estudiantes universitarios (I): ¿consecuencias de la (sobre) carga académica? CIPER Chile. <https://www.ciperchile.cl/2019/03/11/problemas-de-salud-mental-en-estudiantes-universitarios-i-consecuencias-de-la-sobre-carga-academica/>

Kamimura, S. (2009). *Encyclopedia of Animation Basics* (1.a ed.) [Graphic Inc].

Lamarre, T. (2009). The Anime Machine: A Media Theory of animation. En *Choice/Choice reviews* (Número 08, pp. 47-4242). University of Minnesota Press. <https://film7000.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/10/thomaslamarre-2009-theanimemachine.pdf>

Livedoor NEWS. (s. f.). Los fundamentos del «rodaje» enseñados por el popular estudio BONES [Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/HBiBn6AisU8?si=cnyH76KrrqHF9Hw7>

Marín, V. (2020, 19 mayo). La animación aplicada a la comunicación. Medium. <https://valentinaamarin.medium.com/la-animaci%C3%B3n-aplicada-a-la-comunicaci%C3%B3n-1e74a2180e8a>

Martínez, P. F., Jiménez-Molina, Á., Mac-Ginty, S., Martínez, V., & Rojas, G. (2021). Salud mental en estudiantes de educación superior en Chile: una revisión de alcance con meta-análisis. *Terapia Psicológica*, 39(3), 405-426. <https://doi.org/10.4067/s0718-48082021000300405>

Martínez-Líbano, J., Torres-Vallejos, J., Oyanedel, J. C., González-Campusano, N., Calderón-Herrera, G., & Yeomans-Cabrera, M. M. (2023). Prevalence and variables associated with depression, anxiety, and stress among Chilean higher education students, post-pandemic. *Frontiers*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1139946>

Metro de Santiago tiene 7 trabajadores contagiados y 87 en cuarentena. (2020, 25 marzo). [Imagen] Concierto. <https://>

www.concierto.cl/2020/03/metro-de-santiago-tiene-7-trabajadores-contagiados-y-87-en-cuarentena/

Mitra, R., Habib, K. N., Siemiatycki, M., Keil, R., & Bowes, J. (2020). StudentMoveTO - From Insight to Action on Transportation for Post-Secondary Students in the GTHA: 2019 Transportation Survey Findings. En <http://www.studentmoveto.ca/>. <http://www.studentmoveto.ca/wp-content/uploads/2020/10/StudentMoveTO-2019-Report-Final-5-Updated-October-15-2020.pdf>

Mönckeberg, M. O. (2007). El negocio de las universidades en Chile (1.a ed.). Debate. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/138228>

[moviemaniacsDE] (2016, 2 febrero). Zootopia - Judy Arrives | official FIRST LOOK clip (2016) Disney Animation [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kop-fmDY86E>

Prado, P. (2021, 20 septiembre). Triple Nacional. [Imágenes adjuntas] WEBTOON. https://www.webtoons.com/es/romance/triple-nacional/ep-7/viewer?title_no=3276&episode_no=7

Rock, J. A., Rojas, C., Puentes, G., & Durán del Fierro, F. (2013). Vinculación del desarrollo regional y la educación superior en Chile: diagnóstico y propuestas. <https://aequalis.cl/wp-content/uploads/2020/06/vinculacion-del-desarrollo-regional-y-la-educacion-superior-en-chile-diagnostico-y-propuestas.pdf>

Rodriguez Felix, E. (2021, 28 diciembre). "El círculo de Dan Harmon" en un anuncio publicitario. [Imagen] Medium. <https://medium.com/@evardriguez3/el-c%C3%ADrculo-de-dan-harmon-en-un-anuncio-publicitario-bfcb88d3f5bd>

Rolando, R., & Lara, A. (2015). Movilidad de Educación Superior desde Región de Origen. En Servicio de Información de la Educación Superior. https://bibliotecadigital.mineduc.cl/bitstream/handle/20.500.12365/4615/reporte_n1.pdf?sequence=1

Sincronización Labial (s. f.). side-Animation. http://listeningaside.net/a_side07.html [Imágenes adjuntas]

Taylor, H. (2021, 8 octubre). What is Dan Harmon's Story Circle? And How to Use It (with Examples). Industrial Scripts. <https://industrialscripts.com/dan-harmons-story-circle/>

Tezuka Productions. (2003). Tezuka School of Animation: Vol.1 Learning the Basics (1.a ed.). Digital Manga Publishing. https://issuu.com/iceburn91/docs/tezuka_animation_vol_1

Vogler, C. (2002). El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas (2.a ed.). Ediciones Robinbook. https://docs.google.com/file/d/0B6F7Eoeev69vYk96OWZLck9tRGM/edit?resourcekey=0-5WcQKqK_ATQwvd2TgwWXdg

Zagzoug, M. (2001, abril). The History of Anime and Manga. <https://novaonline.nvcc.edu/eli/evans/his135/Events/Anime62/Anime62.html>

Anexo

Presupuesto

En este apartado se presenta una cotización proporcionada por el estudio Poston Digital Arts, la cual comprende los costos asociados a la realización profesional del proyecto considerando el contenido.



Cotización N°14073
F. Creación:
Versión 2

PARA : VALENTINA NUÑEZ
CLIENTE :
EMAIL : N/A
DE : GONZALO POMES
EMAIL : GONZALO@POSTON.CL

ANIMACIÓN SALUD MENTAL FAU

Nombre		
PRODUCTOS		
ANIMACION 2D		
Animación 2D de 5 minutos aprox:		
- Dirección		
- Storyboard		
- Animatic		
- Ilustraciones		
- Animación 2D		
- Composición		
- Locuciones		
- Música de archivo		
- Post de sonido y mezcla		
- Master en 16:9		
TOTAL NETO		\$ 9.570.000
IVA (19%)		\$ 1.818.300
TOTAL		\$ 11.388.300

OBSERVACIONES

Forma de pago: A 30 DIAS

Fecha de evento: 09-07-2024

Observaciones: -Validez de la cotización es de 15 días

No incluye: -No considera entrega de proyecto editable.
-No incluye items no especificados en presupuesto.
-Valores no incluyen IVA.

Datos Empresa

Razon Social: POSTON WORKS S.A

Rut: 99529440-0

Giro: SERVICIOS PUBLICITARIOS

Dirección: AV DEL VALLE NORTE 961 OF 3707, HUECHURABA HUECHURABA - SANTIAGO

Estadísticas DIRBDE

La información estadística entregada por el DIRBDE se decidió incluir en el anexo con el fin de dejar constancia de los datos para posibles análisis futuros, a partir de esto se obtuvo la siguiente información:

En cuanto a los estudiantes con tiempos de traslado iguales o superiores a 121 minutos, alcanza la cantidad de 2.397 estudiantes. De este grupo de estudiantes (con altos tiempos de traslado) un 48% son estudiantes de región lo cual puede ser un factor de riesgo para este tipo de estudiantes. Al analizar este último grupo observamos que la mayor parte se concentra en bajos tramos socioeconómicos y además, presentan un alto nivel de vulnerabilidad.

Sobre los estudiantes de región y su postulación al programa de residencia universitaria, existe un universo de estudiantes que postulan pero no logran acceder al beneficio, dichos estudiantes poseen una baja-moderada red de apoyo. Adicionalmente, el 74% pertenece a bajos escaños socioeconómicos.

Transcripciones

1. Entrevista a Moises Arancibia

Moises Arancibia es un Diseñador y Director Creativo, Socio fundador de Smog, un estudio de diseño audiovisual con base en Santiago de Chile.

Ha trabajado como docente en la facultad de Diseño de la Universidad Católica de Chile (Taller Motion Graphics) y en la Universidad del Desarrollo (Taller de Título en Diseño Digital).

Además ha dirigido proyectos como “VICTIMIZACIÓN SECUNDARIA III” para la Fundación Amparo y Justicia, del cual se refirió en la entrevista.

1.1 Planificación

Para la planificación de la entrevista se contactó a Moises a través de correo electrónico luego de la recomendación de parte del profesor guía, se tenía un conocimiento previo sobre su rol como director creativo a partir de un curso de la plataforma Domestika titulado “Storytelling para animación y motion design”. Al momento de realizar el contacto se explicó brevemente sobre el proyecto así como preguntar por la oportunidad de realizar una entrevista en busca de conocer su visión y proceso de trabajo en el campo de la animación, llevando a cabo una entrevista de la cual se extrajeron las siguientes frases para realizar el proceso de síntesis.

Estructura Narrativa

Frases extraídas

“Y que llegue a ese espectador de la forma apropiada sin que sea un impacto negativo.”

“Una cosa es comunicar con imágenes y otra cosa es poder contar un relato completo.”

“Todo tiene que estar atado.”

“Esa es la forma de poder armar una historia que suene coherente, que no suene densa y que no aparezcan elementos o hitos que suenen que son realmente como que están fuera de lugar.”

“Conservar el ritmo es demasiado difícil e importante.”

“Tú marcas los hitos y sabés que tienes que ir bajo cierta forma, pero (...) tienes que aprender a hacer el tejido de entre medio.”

“Todo eso es el proceso de prototipado que te permite descubrir si la historia que estás contando funciona o no funciona.”

“Cuestionarte, ¿qué pasa si y qué tal si parto contando la mitad al principio para poder así llegar primero al tema principal que quiero abordar para que se entienda desde el principio mismo con rodeos.”

Síntesis

En el proceso de estructuración narrativa es fundamental que la historia llegue al espectador de manera adecuada sin causar un impacto negativo.

El comunicar con imágenes y contar un relato completo tiene su base en la capacidad de entrelazar todos los elementos de la historia de forma que sea cohesiva y evitar que algunos hitos parezcan fuera de lugar, ayudando así a mantener el ritmo para que el espectador no pierda interés..

También es necesario aprender a tejer los eventos intermedios por lo que cuestionar el orden y la forma de presentar los acontecimientos es una técnica importante para garantizar que la narrativa se entienda claramente.

Proceso Creativo e Iterativo

Frases extraídas

“Como del mensaje fuerte o de que solo sea un video que sea impactante, sino que más de que de eso, de buscar soluciones.”

“Lo primero es saber tener súper claro a quién le estás contando.”

“Como que ahí un poco está el desafío, pero creo que el primero el primer punto es entender quién es tu quién es tu oyente para saber en qué términos le vas a hablar.”

“Poderte vincularte fácilmente de ideas o decisiones que en un momento parecen buenas y que después te das cuenta que no funcionan, si es por el bien de la narrativa, hay que eliminarlas nomás.”

“En narrativa audiovisual tú empezáis con ideas, un storyboard, lo evaluas, lo ves como animatic y te das cuenta si la historia funciona o no funciona, y si no funciona vamos retrocediendo a eliminar cosas y cambiar el orden.”

“No es la forma en la que nos enseñan a trabajar (a los diseñadores), entonces es como nuevo.”

“Mi herramienta principal es el post-it, el dibujo rápido feo, que si después tengo que eliminarlo porque me da cuenta que ya no funciona, no le tengo el cariño.”

“En el fondo para ver como ok, funciona o no funciona la historia, y después, recién después de eso, paso a dibujarlo en verdad.”

“Porque tu espectador final es distinto, entonces, la gracia está en que teniendo un ecosistema gráfico lo suficientemente fuerte, tú igual puedes adaptar esa imagen a distintos lenguajes comunicacionales.”

Síntesis

El proceso creativo e iterativo, es crucial para entender a quién se dirige la historia y así adaptar la narrativa. Es necesario distanciarse de ideas iniciales que no funcionen y estar dispuesto a eliminarlas para lo que la creación de ideas, storyboards, y animatics ayudan a evaluar la efectividad de la historia, siendo posible realizar ajustes según sea necesario.

Claridad Narrativa

Frases extraídas

“Y la cifra de cantidad de niños, a veces tú no basta con que llegar y la cifra, sino que tenéis que hacer el equivalente en algo para que entiendas.”

“Cuando uno escribe guiones con personajes, uno tiene que hacer el perfil completo del personaje aunque no vayas a hablar de su perfil completo.”

“Porque llegado el momento de que lo enfrentes a una situación, solamente si tú tienes su perfil completo, puedes entender cómo reaccionaría a esa situación.”

“Puede que no aparezca la mamá, pero necesito yo saber quién es la mamá de este niño para saber también por qué este niño es así.”

“En la historia, en el comercial nunca se cuenta eso.”

“Pero para nosotros es súper importante saberlo porque así tenemos el backup del personaje.”

“Empiezas como a armar ciertos como criterios.”

Síntesis

Para lograr una narrativa clara, es esencial desarrollar perfiles completos de los personajes incluso si no todos los detalles forman parte explícitamente en la historia. Este ejercicio permite anticipar y entender las reacciones de los personajes en diversas situaciones brindando un respaldo más sólido al desarrollo del personaje y ayudando en la comprensión global del relato.

Técnicas Narrativas

Frases extraídas

“Se te permite jugar más con analogías, se te permite defender mejor ese tipo de aproximaciones también.”

“Porque pasan esas cosas que parecen un poco caricaturas de las experiencias laborales, pero pasan.”

“Que tenga un arco narrativo luego eso, funcionar con el lenguaje audiovisual y el diseño.”

“No se entrega el mensaje solamente, ahí es donde uno tiene que aprender a jugar, qué tipo de herramientas son las que puedo trabajar.”

“Y ahí empezaría a armar un relato en función de esas herramientas, qué tipo de analogía podrías ocupar para presentar que espera justamente escuchar algo más interesante o más rotundo.”

“Y como ya teníamos un arco narrativo armado, empieza a ser útil el tipo de referencias que ocupas.”

“Y yo creo que esa es la principal gracia de armar relatos desde el punto de vista del diseño, desde el área del diseño, porque empezáis a usar ese tipo de herramienta.”

“Entonces así ciertos guiños que te permiten ir del pasado al pensamiento al futuro y que hacen que la historia sea redondita y funcione.”

Síntesis

El uso de las técnicas narrativas implica por ejemplo la capacidad de jugar con analogías. Es importante crear un arco narrativo coherente y combinarlo con lenguaje audiovisual y diseño a modo de herramientas que capturen el interés del espectador. Las referencias y guiños pueden ayudar a conectar diferentes momentos de la historia y permiten explorar de forma más profunda el pasado y presente de los personajes y situaciones.

Guión Cortometraje Animado

Parte 1

EXT. PATIO DE LA FACULTAD - TARDE

La cámara muestra a CAMILA, una joven estudiante, que está sentada en una banca del patio de la facultad de su universidad (FAU). A su lado en la banca se encuentra su mochila y una bolsa con algunos papeles. Tiene el rostro cansado y pensativo, su mirada se dirige hacia el cartel colocado en la pared frente a ella el cual dice: "Te invitamos a ser parte de la tercera reunión de apoyo a estudiantes. No estás solo. Contáctanos alguna de las siguientes redes y te apoyaremos". Hay un número de teléfono, redes sociales y un dibujo de una mano con el pulgar hacia arriba.

CAMILA mira el cartel mientras su expresión se vuelve pensativa y su mirada se pierde un poco.

FLASHBACK

EXT. PARADERO RURAL - MADRUGADA

CAMILA está de pie en un paradero alumbrado por un poste de luz, rodeada de campos oscuros. Lleva su mochila y una chaqueta gruesa.

Se escucha el sonido de un motor. Un bus se acerca por la carretera. deteniéndose frente a CAMILA.

INT. BUS - MADRUGADA

Se ve a CAMILA dentro del bus sentada al lado de la ventana.

CAMILA apoya la cabeza en el vidrio y mira hacia afuera, comienza a pestañear quedándose dormida hasta que su cabeza golpea con la ventana mientras el bus pasa por el camino de tierra.

CAMILA cabecea una segunda vez, mientras comienza a escuchar una voz distante, al abrir los ojos se da cuenta que ahora se encuentra en la sala de clases.

INT. AULA - MAÑANA

En un momento comienza a escuchar su amiga y compañera de puesto, SOFÍA, quien la estaba llamando tocándole el hombro tratando de despertarla.

SOFÍA

Cami, Cami, ¡Despierta!
Termino la clase

CAMILA [somnolienta]

¿Qué? ¿Ya?

SOFÍA

Sí, ya se están yendo todos...
Camila, deberías dormir más,
no puedes seguir así.

CAMILA

Lo sé, lo sé... Pero si no
me despierto temprano para
tomar el bus termino llegando
tarde.

DANIEL

Sofía tiene razón, te ves
agotada.

SOFÍA

¿ya te vas, Dani?

DANIEL

Sí, tengo que llegar a
estudiar. No me ha ido muy
bien en el ramo y la próxima
prueba es importante.

SOFÍA

vale, cuidate que llegues
bien

del sueño. Luego se comienza a seguir a DANIEL
quien se dirige a un pequeño departamento
solitario y poco iluminado en Santiago.

INT. DEPARTAMENTO DE DANIEL - DÍA

Daniel entra en su departamento y cierra la
puerta tras de sí. Camina hacia un pequeño
escritorio donde observa un calendario que
cuenta los días hasta las vacaciones, en la
pared se encuentran unas fotos familiares.

DANIEL deja su celular sobre el escritorio y
se dirige a la cocina, el celular se ilumina
con notificaciones de mensajes de familiares
deseándole buena suerte en sus exámenes. Los
mensajes reflejan las altas expectativas que
su familia tiene de él.

MAMÁ (MENSAJE)

Hijo, no te estreses demasiado
por los exámenes. Confía
en tu capacidad ¡Ánimo! te
quiero

PAPÁ (MENSAJE)

Daniel, siempre te ha ido bien
en los estudios, así que no
te preocupes tanto.

Parte 2

INT. FACULTAD - PATIO - TARDE

Mientras SOFIA y DANIEL se despiden se puede ver
a CAMILA quien ha vuelto a cabecear producto

ANEXO

CAMILA sale de clases y ve que hay una actividad en la facultad. Hay música, comida, juegos y puestos manejados por los estudiantes. CAMILA se acerca con curiosidad y ve a varios estudiantes participando y divirtiéndose.

CAMILA saca su teléfono y ve la hora. Se da cuenta de que se está haciendo tarde para tomar el bus de regreso a su casa.

CAMILA [suspirando]

Se ve divertido, ojalá pudiera quedarme... Pero si no me voy ahora, se hará tarde y perderé el bus.

CAMILA guarda su teléfono y se aleja de la actividad con resignación.

INT. APARTAMENTO - NOCHE

De noche se observa la habitación de Daniel con la computadora apagada. Hay una lista de tareas pegada en una esquina de la pantalla.

DANIEL se dirige al refrigerador para encontrarlo casi vacío, suspira al darse cuenta de que se ha olvidado de comprar comida.

Se vuelve a enfocar el post-it en el que se ha agregado apresuradamente una nueva tarea al final de la lista: "Compras de supermercado *URGENTE*"

EXT. UNIVERSIDAD- DÍA

Daniel se encuentra en el patio de la facultad charlando junto a Sofía y Camila.

SOFÍA

... y eso fue lo que pasó en la clase con las maquetas. ¡Ah! Oye, Daniel, ¿cómo te fue en la prueba?

DANIEL

No estoy seguro, me sentí un poco perdido en algunas preguntas. Tengo miedo de reprobar.

SOFÍA

Entiendo cómo te sientes. Sé que suena difícil pero no te preocupes tanto por la nota. Lo importante es que te esforzaste y diste lo mejor de ti.

CAMILA

Exacto, Daniel, Aun así lo intentaste y eso es lo más importante.

DANIEL se queda pensativo.

INT. DEPARTAMENTO DANIEL. NOCHE

Unos días después Daniel sentado frente al computador recibe sus resultados y descubre que ha reprobado la materia. La noticia es un golpe devastador para él, y se siente abrumado por la decepción y la vergüenza. Se muestra la pantalla del computador con un 3.5 como nota final y a Daniel sentado en la silla con las luces apagadas observándola con una expresión triste.

INT. FACULTAD - BIENESTAR ESTUDIANTIL - DÍA

Camila se encuentra parada frente a la puerta de la oficina de bienestar estudiantil, con una expresión preocupada y abatida. En sus manos sostiene unos papeles en los que se lee "Solicitud de Postergación" y "Certificado Médico". Su mirada se fija en los documentos, dudando por un momento.

Con un suspiro pesado, CAMILA llama golpeando la puerta.

Parte 3

INT. PASILLO AFUERA DE LA OFICINA DE LA PSICÓLOGA - DÍA

DANIEL y CAMILA están sentados en un banco afuera de la oficina de la PSICÓLOGA, esperando a ser atendidos. Ambos se ven tristes y desanimados.

DANIEL

¿Cómo estás, Cami?

CAMILA [desanimada]

No sé. Me siento mal por haber congelado la carrera. Siento que fracasé..

DANIEL

Igual que tú .. Me siento mal por haber reprobado el ramo. Siento que decepcioné a mis papás y a mí mismo. Se esforzaron mucho para que pudiera venir a estudiar a Santiago y yo no fui capaz..

CAMILA

Te entiendo. Aunque nuestras situaciones son diferentes, el sentimiento es el mismo al final

DANIEL

¿Qué vamos a hacer?

CAMILA [determinada]

¿Ahora? Podemos pedir ayuda solamente. De verdad me gusta la carrera y quiero volver a intentarlo. No sé si también te pasa.

DANIEL

Sí.. Me estresa porque es un gasto extra de plata pero también quiero intentarlo. No quiero rendirme con esto.

Se produce un silencio que ambos comprenden mientras miran el piso y la escena se oscurece.

INT. SALA DE LA FACULTAD - TARDE

Se ve a DANIEL y CAMILA quienes están junto a un grupo de estudiantes que los escuchan atentamente. Se dirigen frente al grupo y mientras ellos hablan se van intercalando sus relatos.

DANIEL

Hola a todos, gracias por venir. Me llamo Daniel y quiero contarles un poco sobre mí y cómo llegué hasta aquí.

CAMILA

Hola, soy Camila y también quiero compartir con ustedes mi trayectoria y los desafíos que he enfrentado.

CAMILA

Todos los días tengo que viajar para llegar a la universidad.

Es un esfuerzo que hago por mi carrera y al principio pensé que podría manejarlo, pero me afectó mucho física y mentalmente. El viaje me cansaba, me quitaba horas de sueño y estudio, el estrés que me producía comenzó a hacer que me enfermara seguido y empecé a dudar si podía continuar con esto.

Se muestra una escena de Camila en el metro, con expresión cansada entre la multitud.

DANIEL

Yo también tuve que hacer un gran esfuerzo por estudiar lo que me gusta. Después del colegio, descubrí que ninguna universidad en mi región ofrecía la carrera que quería, así que me mudé a Santiago. Adaptarme fue difícil, extrañaba mi hogar, y sabía que mi familia se esforzaba para que estuviera cómodo, mis notas comenzaron a bajar y empecé a tener dificultades con las materias.

CAMILA

Y nos dimos cuenta que no

éramos los únicos, muchos estudiantes en Chile enfrentan estas dificultades debido a la concentración de las instituciones de educación superior en la capital, dejando pocas oportunidades a aquellos que residimos fuera.

DANIEL

Es una realidad injusta, pero también creo que podemos hacer algo al respecto y buscar soluciones alternativas. Tenemos que cuidar nuestra salud mental y física, porque sin ella no podemos seguir adelante. Es importante buscar ayuda profesional, encontrar espacios de recreación, hablar con nuestros familiares, conectarnos con otras personas que vivan situaciones similares, que nos comprendan y puedan aconsejarnos.

Se muestra a Daniel en su habitación, mirando por la ventana hacia la ciudad, con libros de texto y notas desordenadas a su alrededor.

CAMILA

Por eso quisimos crear un espacio entre los mismos estudiantes, que se sientan unidos y capaces de sí

mismos. Nosotros estaremos dispuestos a escucharlos.

EXT. PATIO DE LA FACULTAD - TARDE

La cámara vuelve mostrar el mismo escenario del inicio, Camila quien estaba absorta mirando el cartel es distraída cuando le tocan el hombro.

DANIEL (tocando el hombro de Camila)

Camila, ¿estás bien? ¿Cuántos te quedan?

CAMILA (despertando de sus pensamientos)

Ah, sí, me quedé pensando un rato. No muchos este era uno de los últimos.

La cámara muestra el bolso de Camila, donde guarda una copia del mismo cartel de la escena inicial, junto a rollos de cinta adhesiva y otros materiales que han utilizado para colocar los carteles.

La escena final refleja la determinación de Camila y Daniel para crear conciencia sobre la salud mental y el apoyo entre los estudiantes.