

# Universidad Cardenal Miguel Obando Bravo

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación



## Diseño de Producto Creativo para optar al título de Licenciado en Arte Digital y Animación

Producción audiovisual

*Producción de teaser de la serie animada de terror psicológico "MISERU"*

### AUTOR

Tapia-Davila, Lester Noel

### ASESOR METODOLÓGICO

Chavarria Bustamante  
Leonard Gonzalo  
Diseñador - Académico  
orcid.org/0009-0009-0611-75  
37

### ASESOR CIENTÍFICO

Urroz Alvarez  
Fernando José  
Diseñador - Académico  
orcid.org/0009-0002-0727-  
703x

### REVISOR DE CONTENIDO Y ESTILO

Gámez-Ayerdis, Dayana Paola  
Arquitecto - Académico  
orcid.org/0009-0009-7730-9675

Managua, Nicaragua

Abril 2026

## **Dedicatoria**

Este trabajo de investigación está dedicado, a mi familia, por su apoyo incondicional, por su paciencia en los momentos más difíciles y por motivarme a seguir adelante incluso cuando el proceso se tornó complejo. A las personas que creyeron en este proyecto desde sus inicios, quienes, de una u otra manera, aportaron a su desarrollo y me impulsaron a confiar en mis ideas. Finalmente, este trabajo está dedicado a la industria del entretenimiento, especialmente a todos aquellos creadores que, a través de sus obras, inspiran a muchos a crear e innovar con nuevas propuestas.

## **Agradecimiento**

En primer lugar, se agradece a Dios por la enorme paciencia que me brindó, se agradece a la Universidad Cardenal Miguel Obando Bravo por facilitarme el acceso a medios digitales que me apoyaron al desarrollo del proyecto, también, se agradece a los docentes y asesores académicos que acompañaron este proceso. De igual manera, se reconoce la colaboración de los profesionales entrevistados, quienes, desde su experiencia en el ámbito de la psicología y la animación, aportaron información valiosa para el desarrollo de la investigación.

## **Resumen**

La investigación tuvo como objetivo desarrollar un teaser animado en 2D del género de terror psicológico titulado MISERU, planteando el uso de los trastornos de la personalidad como inspiración para la construcción narrativa. El estudio se desarrolló desde un enfoque cualitativo, mediante la revisión de información teórica y la realización de entrevistas semiestructuradas a profesionales del área de la psicología y la animación, lo que permitió comprender tanto las características de estos trastornos como sus posibles formas de representación en un producto audiovisual.

Los resultados permitieron identificar elementos clave para la construcción de personajes y atmósferas, sumando a que el uso de estos trastornos puede aportar profundidad narrativa cuando se abordan desde una perspectiva más simbólica y no estereotipada. De igual manera, se determinó que recursos como la iluminación, color, ángulos de cámara y el sonido son esenciales para transmitir sensaciones de tensión e incomodidad propias del terror psicológico.

Los aportes de los profesionales ayudaron a respaldar las decisiones creativas durante el proceso de desarrollo. En este sentido, se logró construir una propuesta de teaser coherente tanto a nivel narrativo como visual, aportando una alternativa diferente dentro del panorama audiovisual nicaragüense, de forma clara, sencilla, directa, y comprensible para el público en general.

## **Palabras Claves**

- MISERU
- Terror
- Teaser
- Animación
- Psicológico
- Nicaragua

## **Abstract**

The aim of the research was to develop a 2D animated teaser in the psychological horror genre titled MISERU, using personality disorders as inspiration for the narrative structure. The study was conducted using a qualitative approach, involving a review of theoretical literature and semi-structured interviews with professionals in the fields of psychology and animation, which allowed for an understanding of both the characteristics of these disorders and their potential forms of representation in an audiovisual product.

The results identified key elements for character and atmosphere development, noting that the use of these disorders can add narrative depth when approached from a more symbolic and non-stereotypical perspective. Similarly, it was determined that elements such as lighting, color, camera angles, and sound are essential for conveying the feelings of tension and unease characteristic of psychological horror.

The contributions of the professionals helped support creative decisions during the development process. In this regard, we succeeded in creating a teaser concept that is coherent both narratively and visually, offering a distinct alternative within the Nicaraguan audiovisual landscape, one that is clear, simple, direct, and understandable to the general public.

## **Keywords**

1. Thriller
2. Horror
3. Teaser
4. Animation
5. Psychological
6. Nicaragua

## Índice de Contenido

<b>Introducción.....</b>	<b>9</b>
Antecedentes y Contexto del Problema.....	10
Objetivos.....	17
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos.....	17
Pregunta de Investigación.....	18
Pregunta general:.....	18
Preguntas específicas:.....	18
Justificación.....	18
Académica.....	19
Creativa.....	20
Cultural.....	20
Limitaciones.....	20
<b>Marco Teóricos.....</b>	<b>21</b>
Marco referencial.....	21
Marco conceptual.....	23
Narrativa audiovisual.....	23
Estructura Narrativa.....	23
Desarrollo de personajes y conflictos.....	24
Tensión dramática.....	25
Diferencia entre terror psicológico y terror físico.....	25
Atmósferas cinematográficas.....	26
Terror psicológico.....	26
Trauma psicológico.....	27
Incertidumbre Narrativa.....	27
Planos y encuadres.....	28
Iluminación y sombras.....	29
Animación.....	30
Animación tradicional.....	31
Animación vectorial.....	31
Motion graphics.....	31
Animación 3D.....	31
Teoría del color y círculo cromático.....	32
Concept art.....	32
Simbolismo.....	33
Guión literario.....	34
Guión técnico.....	34
Storyboard.....	35

Post producción.....	35
El teaser y su objetivo.....	35
Teaser vs Trailer.....	36
Salud mental.....	36
Trastornos de la personalidad.....	37
<b>Marco Metodológico.....</b>	<b>37</b>
Tipo de Investigación.....	37
Muestra Teórica y Sujetos de Estudio.....	38
Métodos y Técnicas de Recolección de Datos.....	39
Criterios de calidad aplicados.....	41
Consentimiento Informado.....	41
Financiamiento.....	42
Conflicto de Interés.....	42
Procedimientos para el Procesamiento y Análisis de Información.....	42
<b>Resultados y Discusión.....</b>	<b>42</b>
<b>Producto Creativo.....</b>	<b>44</b>
Diagnóstico.....	44
Conceptualización.....	46
Moodboards.....	48
Diseño.....	51
Preproducción.....	51
GUIÓN LITERARIO.....	52
GUIÓN TÉCNICO.....	53
Diseño de personaje.....	53
Alejandro Mercè.....	53
Diana.....	54
Tracy Valery Wilson.....	55
La Anfitriona.....	57
Diseño de escenario.....	58
Tipografía.....	62
Producción/Proceso de animación.....	62
Técnicas de animación empleadas.....	62
Elección de fotogramas.....	63
Dibujo base y construcción de composición.....	63
Aplicación de técnica de animación 3D.....	64
Locución.....	66
Post-producción.....	66
Aplicación de efectos de color.....	66
Banda sonora o soundtrack.....	67
Portada.....	68

Validación.....	70
<b>Conclusiones.....</b>	<b>71</b>
<b>Referencias.....</b>	<b>72</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>79</b>
Anexo 1: Vínculo de drive para el guión literario.....	79
Anexo 2: Vínculo de drive para el guión técnico.....	79
Anexo 3: Diseños iniciales de personajes.....	79
Anexo 4: Personajes secundarios de la historia.....	81
Anexo 5: Carta de consentimiento para entrevistados.....	84
Anexo 6: Gráficos de respuestas en el instrumento de validación.....	85
Anexo 7: Tablas de análisis del instrumento de investigación.....	87
Anexo 8: Estructura de entrevistas y preguntas.....	94
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN.....	96

### Índice de Tablas

Tabla No. 1.....	11
Tabla No. 2.....	83
Tabla No. 3.....	87
Tabla No. 4.....	98
Tabla No. 5.....	98
Tabla No. 6.....	99
Tabla No. 7.....	99
Tabla No. 8.....	100

## Índice de Figuras

Figura No. 1.....	14
Figura No. 2.....	15
Figura No. 3.....	16
Figura No. 4.....	47
Figura No. 5.....	49
Figura No. 6.....	50
Figura No. 7.....	54
Figura No. 8.....	55
Figura No. 9.....	56
Figura No. 10.....	58
Figura No. 11.....	59
Figura No. 12.....	60
Figura No. 13.....	61
Figura No. 14.....	62
Figura No. 15.....	63
Figura No. 16.....	64
Figura No. 17.....	65
Figura No. 18.....	67
Figura No. 19.....	68
Figura No. 20.....	69
Figura No. 21.....	92
Figura No. 22.....	93
Figura No. 23.....	94
Figura No. 24.....	95
Figura No. 25.....	96
Figura No. 26.....	97
Figura No. 27.....	98

## Introducción

La presente investigación se enfoca en el desarrollo de un teaser animado en 2D titulado MISERU, como una propuesta audiovisual dentro del género de terror psicológico, dirigida a un público adulto en Nicaragua. Este proyecto surgió del interés por explorar y aportar nuevas formas de narración en el contexto nacional, en un entorno donde la producción audiovisual ofrece una limitación en cuanto a diversidad de géneros narrativos y propuestas innovadoras.

En este sentido, se busca integrar recursos propios del lenguaje audiovisual, para construir una pieza animada que sea funcional y que cumpla con los parámetros de un teaser. El terror psicológico se define por generar inquietud a partir de experiencias internas de un individuo. Su enfoque se centra en la mente humana, donde la percepción de la realidad, los recuerdos y los conflictos emocionales son los componentes para la construcción del miedo. En esta perspectiva, la investigación retoma planteamientos teóricos que explican cómo lo inquietante puede surgir tanto de alteraciones en lo cotidiano como de factores internos vinculados a experiencias reprimidas o traumas. De esta manera, el género de terror psicológico actúa como un puente narrativo hacia historias que exploran dimensiones complejas en base a las experiencias y comportamientos humanos.

En tal sentido, el estudio incorpora los trastornos de la personalidad como base conceptual e inspiracional para la construcción de los personajes, estos trastornos se entienden como patrones persistentes que influyen en la manera en que una persona piensa, siente y se relaciona con su entorno. Dentro de lo narrativo, representan una herramienta para desarrollar conflictos internos profundos, sin embargo, la representación de trastornos mentales en la industria cinematográfica suele estar marcada por simplificaciones o estigmatizaciones, asociándose con conductas extremas o violentas. Ante esta problemática, el proyecto propone abordarlos desde una perspectiva más cuidadosa y contextualizada dentro de una narrativa ficticia, utilizándolos como referencia sin caer en representaciones erróneas.

La animación se presenta como un medio idóneo para abordar el terror psicológico, debido a su capacidad para representar cosas abstractas y simbólicas con libertad creativa. Esto la convierte en una herramienta eficaz para construir atmósferas inquietantes donde el espectador puede interpretar lo que está observando.

En consecuencia, el propósito de esta investigación es desarrollar un teaser que incluya los elementos propios del terror psicológico y lograr una propuesta creativa coherente en lo visual y la conceptual. Para ello, se plantea una pregunta central orientada a comprender de qué manera estos elementos pueden integrarse en una narrativa que genere intriga, tensión y expectativa del espectador.

Finalmente, el documento se organiza en distintos apartados que abordan el desarrollo del estudio. Para empezar, se presenta el contexto del problema y los antecedentes, seguido de los objetivos, la pregunta de investigación, la justificación y las limitaciones. Posteriormente, se desarrolla el marco teórico y metodológico, de igual forma los resultados obtenidos. Luego, el producto creativo, incluyendo su diagnóstico, conceptualización, diseño y validación. Por último, se presentan las conclusiones, referencias y anexos, ofreciendo la visión del proceso investigativo que da origen al teaser animado MISERU.

### **Antecedentes y Contexto del Problema**

Según Fisher, M. (2016), lo inquietante se manifiesta cuando existe una sensación de presencia o ausencia inexplicable que altera la percepción de la realidad y genera ansiedad ontológica.

Mientras que Freud, S. (2003), dice que lo siniestro emerge cuando elementos familiares se transforman en fuente de angustia, generando una inquietud profunda vinculada a procesos inconscientes reprimidos.

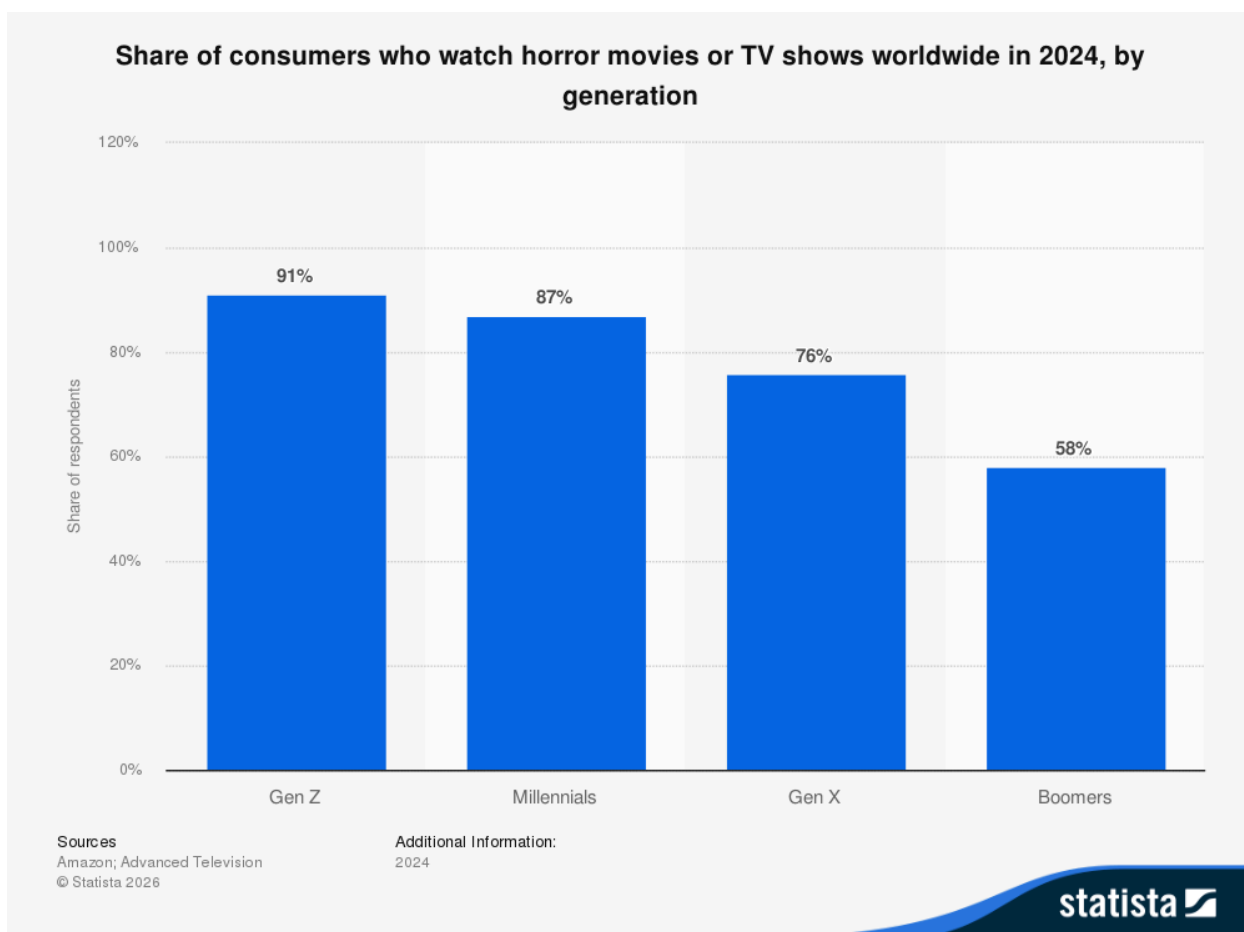
Haciendo un análisis de ambas partes, se puede decir que el terror subyacente de cada individuo surge de lo externo y lo interno, el terror psicológico abarca esos dos extremos en su totalidad. Lo inquietante surge en la sensación de una realidad exterior al cual no se está acostumbrado a percibir, ya sea en una presencia o ausencia de algo en una atmósfera totalmente ajena a lo cotidiano, en cuanto a lo interno, se refiere a aquello que se reprime emocionalmente, puede ser un trauma emocional, vacío existencial o experiencias pasadas.

Unificando esta teoría podemos enfatizar que la sensación del terror psicológico es una presencia o ausencia inexplicable que puede activar contenidos reprimidos haciendo que lo familiar se convierta en algo amenazante.

Se realizó una investigación acerca de un porcentaje de consumidores globales de películas o programas de televisión que tienen como tema el terror en general, tomando en cuenta las diferentes generaciones. Tenemos un 91% de consumidores en la generación Z, 87% en millenials, 76% de la generación X, por último, 58% en los baby boomers (Statista, 2025).

**Tabla No. 1**

Porcentaje global de consumidores de películas/programas sobre el género del terror.



Nota: Grafica sacada de Statista

Los trastornos de la personalidad son patrones persistentes de experiencia interna y comportamiento que se desvía de las expectativas culturales, son inflexibles, estables en el tiempo y generan malestar significativo o deterioro funcional (American Psychiatric Association, 2022).

De la misma forma, se diagnostican como afecciones cuando la personalidad del individuo se vuelve inestable y desadaptativo, tanto que la persona afectada tiende a tener dificultades sociales en su vida cotidiana. Estas malas adaptaciones sociales pueden causar una angustia para la persona que padece estos trastornos de la personalidad, así mismo el sujeto es incapaz de cambiar o modificar sus patrones de respuesta, incluso cuando estos mismos son ineficaces y dañinos, que a su vez pueden traer consecuencias negativas (Zimmerman, 2024). En este sentido, los trastornos de personalidad son un recurso narrativo particularmente eficaz dentro del género de terror psicológico, ya que implican patrones persistentes de pensamiento, emoción y conducta que alteran la percepción del yo, la regulación emocional y las relaciones interpersonales (American Psychiatric Association, 2022).

En el estudio de Badii y Badii (2021), afirma la existencia de los temas de salud mental en el cine y las series de las últimas décadas, donde se ha visto representaciones como lo son la esquizofrenia, psicopatía, adicciones, depresión, narcisismo, trastornos sexuales y estrés post-traumático. Algunas de las películas más reconocidas dentro del género se encuentran *El resplandor* (*The Shining*, Kubrick, 1980) inspirado en el libro de Stephen King, de igual forma películas como *Una mente maravillosa* (*A beautiful mind*, 2001), incluso el reciente *Joker* (2019), este tipo de películas nos muestra personajes que no controlan sus impulsos y sufren alucinaciones o delirios.

Se ha verificado que las series y películas en cuanto a los usos de trastornos mentales o temas de salud mental han fracasado en la forma de cómo los representan, esto hace que muchas veces transmita asociaciones equivocadas o errores en la interpretación de distintos signos y síntomas de los trastornos, incluso en confusiones. De este modo, puede llevar a una percepción errada de parte del espectador y estereotipos alejados de la realidad que pueden conducir a un estigma donde la representación quede asociada a determinada característica, cuando en la realidad puede no siempre ser así (Badii & Badii, 2021).

El problema ético en debate de la representación de los trastornos de la personalidad es la estigmatización social. Muchos estudios indican que el cine suele transformar este tipo de temas y asociar las enfermedades mentales con conductas violentas, impredecibles o peligrosas. Películas como *Psycho*, *Split* o *Joker* presentan personajes con trastornos psicológicos vinculados a comportamientos criminales o antisociales, que refuerzan el estereotipo negativo a la vista pública.

Según Wahl (1995), los medios de comunicación han sido históricamente una de las principales fuentes de estigmatización hacia las personas con trastornos mentales. Esto puede afectar en cómo la sociedad percibe y trata a las personas que sufren estos trastornos mentales, además que las representaciones violentas en enfermedades mentales pueden conducir al miedo y prejuicio colectivo a personas que padecen trastornos psicológicos (Stuart, 2006).

Otro problema ético, es la distorsión y simplificación del trastorno, en muchas narrativas cinematográficas, los trastornos de la personalidad y las enfermedades mentales se combinan o se exageran para aumentar el dramatismo narrativo.

Según Wedding y Niemiec (2014), el cine frecuentemente presenta diagnósticos psiquiátricos de manera imprecisa, mezclando síntomas de diferentes trastornos o exagerando rasgos para crear personajes más dramáticos. Partiendo de eso, se han desarrollado 3 enfoques principales a los medios con respecto a trastornos mentales.

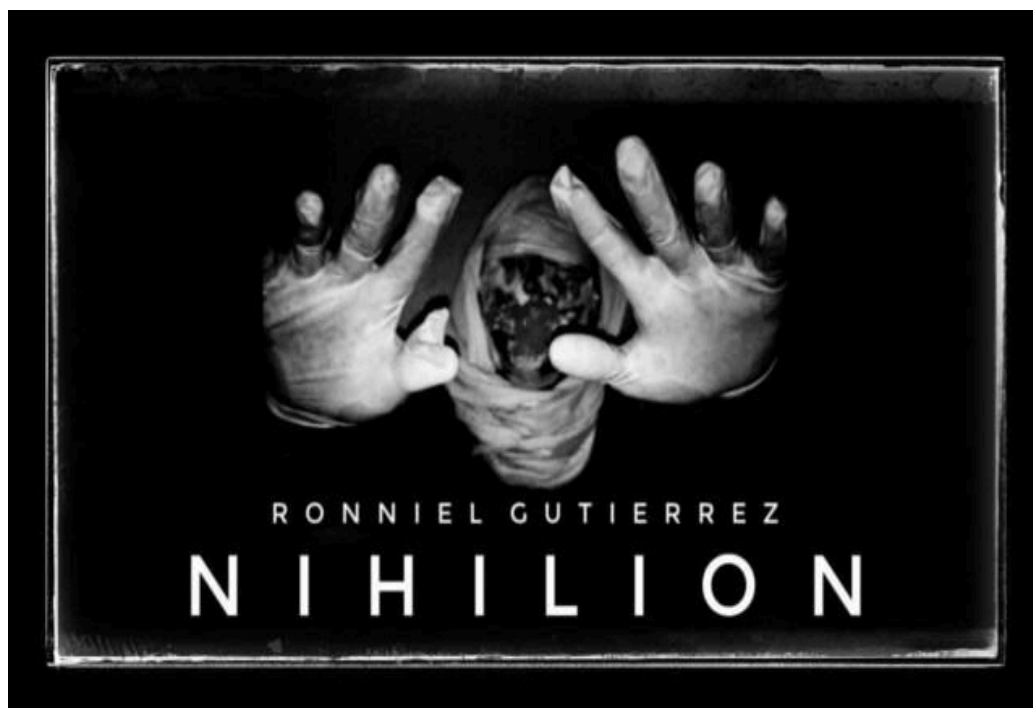
- Libertad artística: Este enfoque sostiene que el cine, como forma de expresión artística, no está obligado a representar la realidad clínica con precisión. La ficción puede exagerar o simbolizar aspectos psicológicos para fines narrativos.
- Responsabilidad social: Otros autores argumentan que, debido al impacto cultural del cine, los creadores tienen una responsabilidad social en la forma en que representan la salud mental (Byrne, 2009).
- Representación responsable: Una postura intermedia propone que el cine puede abordar la enfermedad mental siempre que lo haga de manera contextualizada y humanizada.

Con lo cual tenemos intentos de representación más empática que pueden observarse en películas como *A Beautiful Mind* o *Silver Linings Playbook*, donde los personajes presentan trastornos psicológicos sin ser definidos exclusivamente por ellos. Resulta cierto que se han realizado cortometrajes experimentales que abarcan el género de terror psicológico, aunque se hace más presencia en referentes internacionales, generalmente abarcan temáticas distintas y se toman la libertad creativa para transmitir una idea.

Tal es el caso como el cortometraje *El señor de la nada* (2022) dirigida por Ronniel Gutierrez, es un cortometraje venezolano de terror psicológico que trata sobre una historia donde exploramos el viaje de la Muerte desde la idea de la filosofía Nihilista, guiando a un misterioso individuo por el limbo para llegar hasta la luz, con lo que deberá obtener la piezas para construir el rompecabezas de cómo falleció, mientras es perseguido por una entidad llamada Nihilion.

**Figura No. 1**

Cortometraje *El señor de la nada*.



Nota: Miniatura tomada de *El señor de la nada* [Cortometraje], por R. Gutiérrez (2022),

Cortos de Metraje.

Al mismo tiempo tenemos un cortometraje de España titulado *Ahora vuelvo* (2023), dirigido por Lucas Paulino, trata sobre cómo María, una niña de 7 años se queda sola en casa mientras su madre sale de compras, el tiempo se extiende en la espera hasta que alguien toca la puerta, pero María duda si realmente es su madre o no.

**Figura No. 2**

Cortometraje *Ahora vuelvo*.



Nota: Miniatura tomada de *Ahora vuelvo* [Cortometraje], por L. Paulino y G. Ibáñez (2023), Cortos de Metraje

Así como también un trailer de un cortometraje chileno dirigido por Paulette Lecaros, titulado *Fury* (2019), trata sobre una mujer joven que sufre de Piromanía y una enfermedad que le impide tener una vida normal y pone todo a su alrededor en peligro.

**Figura No. 3**

Trailer de cortometraje FURY



Nota: Miniatura tomada de Fury [Cortometraje], por P. Lecaros (2019), Cortos de Metraje.

La industria audiovisual en la región centroamericana, se encuentra en proceso de crecimiento, por lo que deja avances y limitaciones. Se puede señalar, que la producción en estos países sigue siendo baja en comparación con mercados más desarrollados, de modo que presenta una concentración en formatos tradicionales como el cine comercial, la televisión y el documental de carácter social (EGEDA, 2021). Generalmente, se puede entender que aunque estas producciones cumplen un papel importante para lo cultural, también está limitando la exploración de nuevas propuestas más innovadoras, como aquellas relacionadas a distintos tipos de géneros y subgéneros narrativos.

En cuanto al uso de la animación dentro del panorama audiovisual, teóricamente este recurso tiene mucho potencial y características que la convierten en un medio útil para desarrollar productos innovadores de entretenimiento. Según Wells (1998), este medio permite distorsionar o reinterpretar la realidad para mostrar elementos que no son visibles, como los pensamientos o las percepciones subjetivas.

Por otra parte, los cambios en los hábitos de consumo audiovisual han transformado en cómo la audiencia se relacionan con los contenidos, los mejores ejemplos de estos individuos están en la generación Z y Millennials. Esto lo refuerza Jenkins (2006), porque señala que dentro de la cultura de la convergencia, los consumidores están activos buscando fuentes de entretenimiento y consumo inmerso, diverso y alineado con los intereses personales, principalmente en plataformas digitales.

En definitiva, se evidencia una brecha entre tendencias contemporáneas de consumo. La escasez de proyectos narrativos como el subgénero de terror psicológico y otros tipos de géneros narrativos en Nicaragua, tiene como resultado a una limitación del contexto actual, afecta a una oportunidad de desarrollar contenidos que amplíen el panorama creativo y audiovisual en el país y que a su vez respondan a los nuevos tipos de consumos culturales y generacionales.

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

Desarrollar un teaser animado en 2D, sobre una historia de terror psicológico para mayores de 18 años llamada “MISERU”.

### ***Objetivos Específicos***

- Identificar las características de los trastornos de la personalidad a partir del manual de diagnóstico DSM-V.
- Analizar las características narrativas, visuales y estilísticas del género de terror psicológico en películas y series para aplicarlas en el desarrollo del teaser.
- Elaborar un guión original de terror psicológico, estableciendo una trama, personajes y conflictos que reflejen los elementos característicos del género de terror psicológico en el teaser animado
- Definir un plan de producción para el teaser animado considerando un guión técnico, storyboard, conceptualización de personajes, escenarios, flujo de trabajo, recursos y tiempos de desarrollo.

## **Pregunta de Investigación**

### ***Pregunta general:***

¿De qué manera pueden integrarse los elementos narrativos del terror psicológico y las características de los trastornos de la personalidad para la creación de un teaser animado en 2D dirigido a un público adulto en Nicaragua?

### ***Preguntas específicas:***

- ¿Cuáles son las características principales de los trastornos de la personalidad según el DSM-V que pueden ser adaptadas narrativamente?.
- ¿Cuáles son los recursos narrativos y visuales más utilizados en el terror psicológico contemporáneo?
- ¿Cómo se construye la tensión en el terror psicológico sin recurrir al horror explícito?
- ¿Qué elementos diferencian el terror psicológico del terror tradicional?
- ¿Cómo influye el diseño sonoro en la construcción de atmósferas psicológicas en una serie animada de terror psicológico?
- ¿Existe producción audiovisual de terror psicológico en Nicaragua?
- ¿Qué oportunidades creativas culturales ofrece el contexto nicaragüense para este tipo de propuestas?

## **Justificación**

Este proyecto propone un Teaser de terror psicológico que toma como inspiración narrativa los trastornos de personalidad, llevando a la pantalla una propuesta poco explorada en el medio audiovisual local. Esto representa una oportunidad para explorar un enfoque visual diferente y también para ampliar el panorama creativo y narrativo de las producciones locales.

La animación se ha promovido como uno de los medios más flexibles dentro de la producción audiovisual, ya que permite representar ideas, movimientos y narrativas a través de diferentes técnicas visuales. Muchas producciones animadas han logrado consolidar comunidades y fenómenos culturales alrededor de sus historias y personajes. Un ejemplo representativo es Disney, una de las compañías más influyentes en la producción de cine

animado, cuyas obras han alcanzado una gran popularidad a nivel mundial. Películas como Aladdin han tenido un importante impacto en la industria cinematográfica, mientras que la expansión de la compañía hacia parques temáticos y otros espacios de entretenimiento demuestra cómo la animación puede trascender la pantalla y convertirse en una experiencia cultural compartida por millones de personas (Dinh, 2020).

En la actualidad, el género del terror psicológico ha adquirido un impacto relevante tanto en el cine como en los videojuegos, consolidándose como una forma narrativa que prioriza la exploración de la mente humana y los estados emocionales por encima del horror explícito. Asimismo, el desarrollo de la psicología como disciplina ha influido en la creación de narrativas más complejas y perturbadoras, en las que se difuminan los límites entre lo real y lo imaginario (Torrejón, 2020). El impacto que tiene este género en la actualidad, tanto en cine como videojuegos, representan un reto para los escritores ya que el género de terror psicológico tiene un público muy selecto, crítico, y muy difícil de complacer. Por lo tanto, la producción audiovisual en este género no es tan masiva, como los drama o el cine de acción.

### ***Académica***

Efectivamente, el desarrollo de un teaser animado de terror psicológico permite integrar distintos campos de estudio, como la narrativa audiovisual, la psicología y la animación. En primer lugar, se estudia cómo la narrativa audiovisual organiza historias mediante relaciones de causa y efecto, lo que facilita que el espectador comprenda el desarrollo de una narrativa (Bordwell & Thompson, 2013).

En este sentido, el miedo no dependerá únicamente de lo que se muestre, sino de cómo el espectador interpreta la historia y responde a ella, lo cual se convertirá en una experiencia emocional para el individuo (Carroll, 1990).

Así mismo, la animación aporta a su vez un valor importante, ya que al no estar limitada por el realismo, permite representar conceptos de forma más libre como percepciones alteradas, estados mentales, emociones intensas o realidades subjetivas (Wells, 1998). Por lo tanto la realización de este proyecto busca cómo se construye un producto con una narrativa enfocada del miedo psicológico, utilizando la animación como un medio para explorar nuevas formas de contar historias.

### ***Creativa***

En el ámbito creativo, el proyecto explora nuevas formas de representación que se aleja de los enfoques tradicionales normalmente conocidos, entonces esto abre un espacio creativo más amplio para experimentar con diferentes formas narrativas. Según Thomas y Johnston (1981), la animación se basa en un conjunto de principios que permiten dotar de vida y expresividad a los elementos, convirtiendo el movimiento en un recurso narrativo capaz de comunicar sensaciones y emociones complejas.

Debido a esto, este proyecto utiliza la animación como una herramienta técnica para construir atmósfera, tensiones, y distorsiones visuales que caracterizan la naturaleza del género terror psicológico.

### ***Cultural***

Desde lo cultural, resulta relevante el desarrollo de este proyecto debido a la evolución de la animación como un medio que ha sido capaz de abordar temáticas complejas y también dirigidas a un público más adulto. Obras como *Perfect Blue* (Kon, 1997) evidencian cómo la animación puede explorar la identidad y la percepción a través de narrativas, de forma similar *The Wolf House* (León & Cociña, 2018) y el cortometraje *Pachyderme* (Clément, 2022), demuestran que animaciones independientes también tienen la capacidad de otorgar experiencias inquietantes, y la presencia internacional del terror animado junto con aceptaciones públicas confirman el interés por este tipo de propuestas dentro del panorama audiovisual contemporáneo (McLean, 2018).

### **Limitaciones**

En cuanto a las limitaciones del estudio, se identifican diversas restricciones que influyeron en el desarrollo de la investigación, especialmente en el acceso a información y referentes dentro del contexto nacional. A continuación, se detallan las principales:

1. La inexistencia de un gremio formal de animadores en el país dificulta la búsqueda estructurada de referentes y técnicas de animación, lo que limita el acceso a experiencias y conocimientos técnicos contextualizados.

2. El acceso limitado a bibliografía especializada en terror psicológico dentro del contexto centroamericano, restringe la construcción de un marco teórico con enfoque regional, obligando a recurrir principalmente a fuentes internacionales.
3. La limitada comprensión del género de terror psicológico en el contexto nicaragüense puede influir en una interpretación errónea del concepto central del proyecto.
4. La limitada disponibilidad de softwares profesionales de animación, junto con el acceso restringido a técnicas especializadas, afecta en el proceso de producción, condicionando tanto la calidad visual como el nivel de desarrollo técnico del producto final.

### **Marco Teóricos**

#### **Marco referencial**

En la presente investigación se identificaron diversos tipos de animación que abordan distintas temáticas; dichos referentes fueron seleccionados a partir de la revisión documental realizada en la biblioteca de la Universidad Cardenal Miguel Obando Bravo. Cabe destacar que los referentes fueron seleccionados bajo el criterio de integrar proyectos desarrollados desde una metodología académica, centrados en la animación como formato; además, estos aportes corresponden a producciones estudiantiles de la carrera de Arte Digital y Animación. A continuación se detallan los hallazgos de cada uno de los proyectos:

#### **Producción del capítulo piloto de la webserie animada de fantasía medieval oscura “El Dios de Hierro”, por Jahir de Jesús Herrera Toruño (2024).**

Según Jahir (2024) , se implementó una metodología estructurada en tres fases: preproducción, producción y posproducción. El estudio se centró en el desarrollo de un capítulo piloto como ejercicio de producción audiovisual dentro del contexto nicaragüense, dicho piloto se enfoca desde el género fantasía oscura como punto de partida narrativa, partiendo de una limitada oferta en contenidos animados a nivel nacional. La investigación aborda la creación de un producto audiovisual animado, también expone su proceso a partir de las etapas clásicas de la producción audiovisual, desde la preproducción hasta la postproducción.

El principal aporte del estudio es que demuestra que la producción animada, puede presentarse como una propuesta viable dentro de un posible mercado creativo, tanto como la implementación de un género narrativo para transmitir la idea del relato. A nivel técnico, destaca el uso de herramientas digitales accesibles, como Adobe After Effects, optimizando recursos disponibles y adaptándose a las limitaciones del entorno.

**Creación de cortometraje mediante la técnica del collage y la animación mixed media acerca de la depresión en adultos jóvenes, por Li Zhen Gutiérrez Maradiaga (2024).**

La investigación se orientó al desarrollo de un cortometraje desde una perspectiva del cine independiente, abordando la depresión en adultos jóvenes como eje temático central. A diferencia de propuestas meramente narrativas, el estudio se apoyó en fundamentos clínicos, específicamente en los criterios diagnósticos del DSM-V, adopta un enfoque informativo que integra aspectos como sintomatología, factores de riesgo y desarrollo de la enfermedad.

El estudio resalta el uso del DSM-5 como una herramienta de aporte para la identificación y comprensión de trastornos mentales dentro del desarrollo de proyectos audiovisuales. De esta forma, dicho manual puede emplearse como una guía teórica accesible para la construcción de proyectos representativos y narrativos.

**Corto animado sobre el impacto de las redes sociales en la concentración de jóvenes entre 17 y 25 años de Managua, por Alejandra Lucía Loáisiga Canales (2024).**

La investigación parte del reconocimiento de estas plataformas como espacios de interacción social que, si bien ofrecen beneficios comunicativos, también promueven dinámicas de consumo acelerado de contenido. A nivel narrativo y de producción, el proyecto plantea un formato breve que responde tanto a los hábitos de consumo actuales como a las lógicas algorítmicas de difusión de contenido digital.

En el aporte técnico y estratégico, la investigación destaca la importancia de adaptar la duración y estructura del contenido, proponiendo formatos breves que optimicen tanto el interés de la audiencia como su alcance algorítmico.

## **Marco conceptual**

### ***Narrativa audiovisual***

En la idea de la narrativa audiovisual, una historia se construye desde una secuencia organizada de situaciones dentro de un tiempo y un espacio. Estas situaciones no aparecen de forma individual, sino que se conectan mediante otras causas y efectos que permiten la continuación y relación en la narrativa. Partiendo de esta teoría, se puede entender como una cadena progresiva de eventos con el fin de que el espectador entienda la progresión de la historia (Thompson, 1999).

### ***Estructura Narrativa.***

Dentro de esto, el cine clásico de Hollywood estableció una estructura para la claridad y continuidad del relato. En este sistema Thompson (1999) señala que una de las características de esto es la capacidad de enlazar personajes, acontecimientos, tiempo y espacio. De esta forma, los distintos elementos se integran de manera coherente, para permitir que el relato se sienta como un proceso natural dentro de la historia.

El acto de contar historias tiene una práctica arraigada desde la experiencia humana. A lo largo de la historia, las narrativas han transmitido realidades de forma comprensible, a su vez se convirtió en una herramienta fundamental para interpretar la realidad y compartir vivencias. Muchas investigaciones indican que la narración surgió inicialmente dentro de la tradición oral y después se expandió hacia distintas formas artísticas, por ejemplo, el teatro o la literatura, mucho antes de la llegada del cine como medio audiovisual (Boyd, 2009; Cutting, 2016). En este sentido, las narrativas han ayudado al desarrollo cultural de las sociedades, funcionando como un medio para comunicar ideas, valores, experiencias colectivas y sobre todo el entretenimiento.

En cuanto a la estructura de las historias, una de las fórmulas más influyentes se encuentra en los estudios de Aristoteles. Desde el análisis de la tragedia, se dice que la narración se organiza en tres partes fundamentales, el inicio o protasis donde se introduce a los personajes y el escenario donde se desarrolla, luego está la epitasis que corresponde la parte central donde se desarrolla el conflicto, por último el clímax como la fase final que representa la resolución del conflicto. Esta estructura ha influido en cómo se construyen las historias en

diferentes formas artísticas, incluyendo la industria cinematográfica contemporánea (Pavis, 1998).

### ***Desarrollo de personajes y conflictos.***

A partir de esta base estructural, los personajes se convierten en uno de los elementos para el desarrollo de la narrativa, ya que de ellos se anclan las acciones, los conflictos y las transformaciones que conforman la historia. Desde una perspectiva clásica, el personaje puede relacionarse con la idea de aristóteles, quien destacó la importancia de la transformación que experimenta el protagonista a lo largo del relato, este proceso implica que los personajes experimenten una serie de acontecimientos que cambian su situación o contexto inicial (Valhondo Crego & Vivas Moreno, 2020).

Desde esta perspectiva, la evolución del personaje puede entenderse como un proceso narrativo mediante el cual la identidad del individuo se construye y transforma a partir de las experiencias que enfrenta a lo largo de la historia. La sucesión de acontecimientos, organizada a través de relaciones de causa y efecto, permite que tanto el personaje como el espectador comprendan el desarrollo del relato y el significado de los cambios que ocurren dentro de él. De esta manera, la narración funciona como un mecanismo que otorga coherencia a la trayectoria del personaje, permitiendo interpretar su evolución dentro del universo narrativo (Valhondo Crego & Vivas Moreno, 2020).

Desde la perspectiva de la psicología narrativa, la construcción de la identidad también puede entenderse como un proceso que se ancla mediante relatos. Según János László, los individuos construyen una identidad a partir de las narrativas que crean sobre sus propias experiencias y relaciones con los demás. De manera similar, dentro del ámbito audiovisual la creación de personajes ficticios reproduce este mismo mecanismo, ya que los personajes se definen a través de historias que explican sus origen, sus motivaciones y las transformaciones que experimentan a lo largo del relato (László, 2008; Valhondo Crego & Vivas Moreno, 2020).

### ***Tensión dramática.***

Otro elemento fundamental dentro de la construcción narrativa es la tensión dramática, ya que permite mantener la atención del espectador a lo largo del desarrollo de la historia. En este sentido, Poggi (2024) plantea que la tensión dramática puede entenderse como la expectativa que genera la trama. Esta expectativa funciona como una energía que mantiene al espectador atento e inmerso en los acontecimientos que se desarrollan, esto genera sensaciones de inquietud o ansiedad ante la posibilidad de que un acontecimiento importante esté a punto de ocurrir.

No obstante, la tensión dramática depende de la manera en que se administra a lo largo del relato. Poggi (2024) señala que la intensidad dramática no puede mantenerse de forma constante a un mismo nivel, debe variar entre momentos de mayor tensión y otros de menor tensión. Esta dinámica hace que la narración establezca instantes de conflicto, generando un ritmo narrativo que ayuda a sostener el interés durante el desarrollo de la historia.

### ***Diferencia entre terror psicológico y terror físico.***

La diferencia entre ambos conceptos puede entenderse a partir de cómo se genera la experiencia del miedo en el individuo. En el caso del terror físico, el miedo se construye a base de estímulos directos de amenaza visible y tangible, como la violencia, el daño corporal o la presencia de entidades peligrosas. De acuerdo con Martin (2019), el cine de horror recurre a este tipo de elementos para provocar respuestas emocionales a través de la muerte, la mutilación o lo grotesco, los cuales activan respuestas inmediatas del espectador, lo que se le conoce como respuestas instintivas asociadas a un mecanismo de defensa como la alerta o el sobresalto.

Por otra parte, el terror psicológico se construye en base de procesos internos vinculados con la mente. Este tipo de terror no depende de una amenaza física, utiliza elementos como la paranoia, la distorsión de la realidad y la inestabilidad mental para provocar una reacción de inquietud en el espectador (Limantoro & Atma, 2024).

### ***Atmósferas cinematográficas***

La atmósfera cinematográfica es un recurso que integra diversos elementos audiovisuales que se utilizan para generar un ambiente específico, este recurso ayuda a conectar más profundamente con la historia y los personajes, por otra parte, factores como la música, sonido, diseño y colores, pueden determinar la dirección emocional y psicológica de una película, también puede llegar a ser tan importante como los propios personajes (Autorjuanlu, 2023a).

Según Kratje (2018), la atmósfera se construye por medio de una composición de signos sensoriales, visuales y auditivos, la atmósfera se manifiesta como una experiencia perceptiva que no se reduce únicamente a los elementos formales del lenguaje cinematográfico, de modo que esta ajusta un clima que organiza las acciones y condiciona su percepción. Como consecuencia, la atmósfera adquiere un carácter relacional, ya que esto surge con una interacción de la obra con el espectador, influyendo en la forma en que se perciben los acontecimientos dentro del relato.

### ***Terror psicológico***

Desde el punto de vista de Limantoro y Atma (2024), el terror psicológico se describe como un subgénero narrativo centrado en temas que contrastan con la realidad. A diferencia del terror tradicional, este subgénero profundiza en las creencias, miedos, estado emocional, psiquiátrico o mental de los personajes. Ahora bien, este subgénero en ocasiones no presenta la fuente del miedo de forma directa; en cambio, utiliza la inestabilidad mental de los personajes como punto de anclaje para generar el miedo. Por lo tanto, este subgénero de terror se diseñó para inquietar al público mediante la exploración de estados mentales, emocionales y psicológicos (Judytl, 2022, citado en Vorobeva, 2024).

El terror psicológico suele incluir elementos como el misterio, con personajes representados como mentalmente inestables o perturbados. Baako (2023) explica que el terror psicológico explora las complejidades de la mente humana para invocar el miedo, la incomodidad y la tensión; a su vez, redefine el terror al cambiar el miedo por factores externos y lo dirige hacia los demonios internos.

### ***Trauma psicológico***

De acuerdo con Feriante y Sharma (2023), el trauma psicológico se refiere a un factor estresante experimentado de manera directa o indirecta, con lo cual produce un daño subjetivo y grave hacia un individuo. El trauma de salud mental es omnipresente y se experimenta a lo largo de nuestra vida, de hecho, una circunstancia frecuente en las experiencias traumáticas es el deterioro funcional, que puede resultar en una menor calidad de vida y estados de salud bajos (Feriante & Sharma, 2023).

Las experiencias traumáticas se conciben como eventos que marcan la narrativa personal y la identidad de una persona. En este marco, la identidad se construye a partir de historias de vida, las cuales se moldean por experiencias personales y normas más amplias. Estas narrativas personales configuran la historia de cada individuo, incluyendo cómo llegó a ser quien es en el presente (Wiesepepe et al., 2025).

Según Wiesepepe et al. (2025), diversas investigaciones enfatizan que los recuerdos traumáticos suelen presentarse de manera fragmentada e incompleta tras un evento traumático. De cualquier forma, en un relato de terror psicológico, aquello que afecta al personaje suele estar vinculado a un recuerdo o herida del pasado, que se manifiesta de manera simbólica y mental en el presente.

### ***Incertidumbre Narrativa***

La incertidumbre narrativa puede entenderse como una condición en la que los acontecimientos representados no poseen una única interpretación clara. Según Georgiou et al. (2022b) toda narrativa implica un proceso de organización e interpretación de la información, la cual se vuelve más compleja cuando los datos son incompletos o ambiguos, y esto genera distintas percepciones de una misma situación.

Como resultado, el género de terror psicológico introduce esta condición como un papel fundamental, debido a que la ambigüedad y la inestabilidad interpretativa se convierten en un recurso que potencia la inquietud. El terror psicológico se apoya en estas faltas de certezas absolutas, que a su vez sitúan al espectador en un estado constante de cuestionamiento sobre la naturaleza de los hechos presentados.

### ***Planos y encuadres.***

De acuerdo con Tapia y Manzano (2025), el lenguaje cinematográfico es un conjunto de elementos visuales, sonoros y narrativos, que permiten crear el significado de una pieza audiovisual, algunos de estos recursos dinámicos son las escenas y los planos.

El plano es la unidad mínima de grabación o montaje que compone una escena, mientras que la escena corresponde a la unidad de tiempo y espacio; además, la secuencia se entiende como la unidad narrativa (Tapia & Manzano, 2025). Según Tapia y Manzano (2025), existen diferentes tipos de planos, entre ellos los amplios y panorámicos, los cuales tienen como finalidad visualizar o situar al espectador en un entorno, escenario y personajes; de la misma forma, existen planos más expresivos y cercanos que se centran en las emociones o en el rostro del sujeto, mostrando su lenguaje corporal.

Desde el punto de vista de Pérez Chávez (2021), los planos también pueden ser denominados fotogramas o cuadros, e incluso pueden presentar hasta tres definiciones. Por ejemplo, una primera definición entiende el plano como la adaptación que realiza la pantalla con respecto a la dimensión del elemento mostrado en una escena. Asimismo, el plano puede definirse como la duración de una imagen hasta que es sustituida por otra, teniendo una extensión indefinida. En este sentido, el plano posee la capacidad de transmitir ideas que el espectador interpreta, lo cual varía según la intención del director, permitiendo que cada plano contenga una lectura particular. Estos planos se componen mediante los ángulos de cámara; en primer lugar, se encuentra el ángulo frontal, el cual cumple una función expresiva, se sitúa a la altura de los ojos y presenta una visión neutra, objetiva y descriptiva (Morante, 2014).

Después, se encuentran los planos generales y abiertos, los cuales corresponden a tomas amplias cuya función es mostrar el entorno donde se desarrolla la acción. Es decir, presentan la cantidad necesaria de información para comprender el espacio en el que se sitúa la historia; además, suelen utilizarse para iniciar o finalizar una escena, al mismo tiempo que ubican al personaje dentro de un contexto determinado (Aprendercine.com, 2025).

Los planos se clasifican de diferentes maneras tomando en cuenta distintos parámetros y funciones; sin embargo, existe cierta imprecisión en los términos, aunque generalmente se emplea la siguiente clasificación (Sofía, 2021):

- El primerísimo primer plano recoge la totalidad del rostro del personaje, por lo que resulta altamente intenso y uno de los más expresivos. Debido a esta intensidad, puede generar una sensación de incomodidad en el espectador.
- El primer plano enfoca al personaje desde los hombros hacia arriba. Se trata de un plano muy expresivo cuya función principal es permitir la visualización de los rasgos y movimientos del personaje.
- El plano detalle se centra en un objeto específico o en una parte del cuerpo, mostrando un movimiento o una expresión particular que aporta significado a la escena.
- El plano medio recoge la mitad superior del cuerpo, desde la cintura hasta la cabeza. Su función es presentar al personaje, así como sus expresiones y diálogos dentro de la narrativa.
- El plano cenital se caracteriza porque la cámara se sitúa completamente por encima del personaje, ofreciendo una perspectiva vertical.
- El plano nadir, por el contrario, ubica la cámara completamente por debajo del sujeto, generando una percepción inversa.
- El plano holandés presenta una inclinación en el ángulo de la cámara, lo que permite representar sensaciones de inestabilidad y tensión dentro de la escena.
- Finalmente, el plano gusano sitúa la cámara a nivel del suelo, simulando la perspectiva de un elemento minúsculo.

### ***Iluminación y sombras***

Citando a Gonzalez (2025b), la iluminación en el cine de terror se considera una herramienta tan importante como el guión y los personajes, debido a que la luz y las sombras cuentan una historia por sí solas y transmiten emociones intensas. En este sentido, el uso de la luz en los productos audiovisuales no puede dejarse en segundo plano, ya que se ha definido como un recurso expresivo a lo largo de la historia del cine y el arte. Por ello, debe mantener coherencia con el escenario, el decorado y el momento de la acción; sin embargo, en ciertos casos, esto puede variar en géneros menos realistas (Sofía, 2021).

Según Sofía (2021), una iluminación adecuada debe ser intencional, coherente con el diseño visual y acorde a las necesidades del guión, además de responder al tipo de ambientación que se pretende desarrollar. Así mismo, es importante señalar que las sombras no solo representan oscuridad, también lo desconocido y lo reprimido. En este sentido, la sombra se configura como un espacio simbólico donde se proyectan los miedos y aspectos ocultos del individuo, lo que provoca que, de manera inconsciente, la mente complete los vacíos con sus propios temores. A esto se suma que, en una narrativa oscura, los personajes pueden adquirir un contraste más intenso y perturbador (Gonzalez, 2025b).

Como señala Gonzalez (2025b), la técnica del claroscuro se utiliza para generar un contraste entre la luz y la sombra, lo que permite destacar a los personajes dentro de la oscuridad; además, contribuye a transmitir ambigüedad y simbolismo dentro de la escena.

### ***Animación***

Según describe Pérez (2026), la animación es una técnica que consiste en dar vida a objetos estáticos mediante una secuencia de imágenes; a través de dibujos, figuras y objetos modelados, se genera la ilusión de movimiento conocida como el fenómeno de la persistencia retiniana. Desde los siglos XIX y XX, la animación comenzó a implementarse como una forma narrativa y artística.

En la actualidad, la animación ha trascendido más allá del cine, aplicándose en ámbitos como los videojuegos, la publicidad, los motion graphics y las experiencias interactivas. De acuerdo con Pérez (2026), esta técnica ha evolucionado incluso hacia la realidad aumentada y la realidad virtual. En este contexto, la animación, tanto tradicional como digital, ha redefinido los límites del consumo y se ha consolidado como una herramienta social capaz de expandirse a múltiples medios digitales. De este modo, ha transformado la manera de contar historias, ya que permite explorar diversos mundos y emociones, así como dar vida a personajes, extendiendo su influencia más allá del entretenimiento.

### ***Animación tradicional***

Según Andrea (2023), esta técnica de animación consiste en dibujar a mano sobre lo que se denomina lámina de celuloide, las cuales posteriormente se colocan sobre fondos para convertirlas en una secuencia. Asimismo, este método fue el estándar utilizado en la industria desde la década de 1930 hasta la de 1980; sin embargo, a partir de los años noventa, la animación en celuloide fue reemplazada progresivamente por medios tecnológicos que facilitan el proceso de producción, hoy en día la animación tradicional se divide en dos ramas, la animación 2D tradicional y la animación 2D digital (García et al., 2025).

### ***Animación vectorial***

Citando a Andrea (2023), la animación tradicional se ha adaptado a la era digital, lo que ha permitido que programas informáticos generen animaciones mediante imágenes vectoriales en movimiento. Este recurso ha facilitado el proceso de desarrollo directamente desde las computadoras, haciéndolo más flexible y accesible. Este tipo de animación se ha implementado en películas, videojuegos, banners publicitarios, contenido creativo y videoclips.

### ***Motion graphics***

Esta técnica de animación se centra en dar movimiento a elementos de diseño como textos, logotipos o ilustraciones. Su uso es común en publicidad, marketing, videos educativos y sitios web; sin embargo, tiende a ser menos relevante en narrativas, ya que se enfoca principalmente en la animación de elementos gráficos estáticos (Andrea, 2023).

### ***Animación 3D***

Como postula Torres (2025), la animación 3D se refiere a la creación y manipulación de objetos digitales que adquieren movimiento y dan la impresión de cobrar vida en un espacio tridimensional. Además, estos elementos pueden alcanzar un mayor nivel de realismo mediante el uso de texturas, la modificación de expresiones y emociones, así como el manejo de la luz y la sombra, lo que contribuye a generar una experiencia más inmersiva para el espectador.

### ***Teoría del color y círculo cromático***

La teoría del color puede entenderse como un conjunto de principios que orientan la combinación de los colores para su aplicación en distintos campos como el diseño gráfico, la fotografía, la pintura, la edición de vídeo y la impresión (Romero, 2025).

Romero (2025) plantea que el círculo cromático se organiza a partir de los colores primarios, considerados como la base para la obtención del resto de tonalidades. A partir de estos, surgen los colores secundarios, los cuales se generan mediante la mezcla proporcional de dos colores primarios. Por su parte, los colores terciarios resultan de la combinación entre un color primario y un color secundario adyacente dentro del círculo cromático, lo que permite ampliar la gama de variaciones cromáticas.

Por ende, los colores primarios corresponden al amarillo, azul y rojo. A partir de su mezcla se originan los colores secundarios, como el verde (amarillo y azul), el naranja (amarillo y rojo) y el morado (azul y rojo). Asimismo, la combinación entre estos colores da lugar a los colores terciarios, entre los que se encuentran el amarillo anaranjado, rojo anaranjado, rojo violáceo, azul violáceo, azul verdoso y amarillo verdoso, los cuales enriquecen la diversidad cromática dentro de las composiciones visuales (Romero, 2025).

### ***Concept art***

Según Unir (2025), este campo creativo integra el dibujo, la narrativa, la psicología y la estilización visual con el propósito de dar vida a personajes coherentes que, además de su construcción, logren generar un impacto emocional en la audiencia.

En otras palabras, el concept art se entiende como la disciplina encargada de traducir ideas abstractas en representaciones visuales que permiten definir el estilo de un proyecto animado. De este modo, ambos procesos se encuentran estrechamente vinculados en cada etapa de producción, ya que contribuyen tanto a la construcción estética como conceptual de los personajes.

Unir (2025) sostiene que uno de los componentes principales del diseño en personajes es la apariencia física, ya que define la lectura visual del personaje, con aspectos como la edad,

complexión, color de piel, vestuario y el peinado. Estos elementos se desarrollan desde la imaginación, pero deben mantener coherencia con el contexto narrativo.

Por otro lado, la personalidad se manifiesta visualmente a través de la postura y las expresiones faciales, donde el dibujo gestual cumple un papel fundamental al transmitir actitudes y rasgos de carácter mediante los trazos. De este modo, el diseñador debe lograr comunicar características como energía, dinamismo o reserva a través del lenguaje corporal. Finalmente, la historia de fondo constituye otro elemento clave, ya que el pasado del personaje influye directamente en su comportamiento y apariencia (Unir, 2025).

Hernández González (2016) señala que el diseño conceptual, también conocido como concept art, es desarrollado por equipos de realizadores especializados en áreas como la arquitectura, el arte y las técnicas visuales, quienes se encargan de materializar ideas que posteriormente se integran en el aspecto visual de la obra. En este sentido, este proceso permite construir una identidad gráfica propia del universo narrativo, especialmente cuando la historia se sitúa en contextos lejanos, ficticios o atemporales.

Por otra parte, el concept art cumple una función clave en las primeras etapas de desarrollo visual, ya que establece las bases sobre las cuales se construirá el proyecto. Además, conforme aumenta la magnitud de la producción, también lo hace la cantidad de profesionales involucrados, quienes suelen organizarse en equipos especializados en áreas específicas, como el diseño de escenarios, armas, objetos, vestuario y personajes, permitiendo así un abordaje más detallado y coherente del universo visual (Hernández González, 2016).

### ***Simbolismo***

De acuerdo con Del Carmen Fernández Trujillo (2023), quien retoma los planteamientos de Susanne Langer, la simbolización puede entenderse como el uso significativo de signos que permiten al ser humano interpretar y reflexionar sobre su entorno. Es decir, todo aquello que es percibido mediante los sentidos se transforma en conceptos que posteriormente pueden ser comunicados, lo que evidencia la necesidad humana de expresar pensamientos y construir significado a partir de la experiencia.

El subgénero de terror psicológico retoma mucho lo que es el simbolismo, al momento de representar visualmente aspectos mentales o situaciones irreales de una manera más

abstracta y perturbadora. Según Fernández Trujillo (2023), esta postura se fundamenta en la idea de que el ser humano posee una necesidad esencial de simbolizar, es decir, de crear significados que le permitan otorgar sentido a la realidad que lo rodea. De este modo, el simbolismo se consolida como un elemento clave en la construcción de representaciones artísticas también incluidas en el terror psicológico, ya que vincula la percepción sensorial con la expresión emocional.

### ***Guión literario***

El guión literario se constituye como el documento base dentro del proceso de producción audiovisual, ya que funciona como la principal guía tanto para la búsqueda de financiamiento como para la posterior realización de una película o serie. Esto significa que es como el eje estructural sobre el cual se articula el trabajo de producción, permitiendo establecer la visión clara del proyecto desde sus inicios. En cuanto a su contenido, este tipo de guión integra las acciones y diálogos de los personajes, acompañados de descripciones generales de los escenarios. Por otro lado, su redacción se caracteriza por ser sencilla y directa, con el propósito de que el lector pueda entender la historia de manera inmediata y, a su vez, visualizarla mentalmente en forma de imágenes, lo que resulta fundamental para su correcta interpretación dentro del ámbito audiovisual (Aprendercine.com, 2025).

Por su parte, desde el punto de vista de Javier (2021) lo define como un documento que contiene una narración concebida para ser filmada, en el cual se detallan las acciones y diálogos de los personajes, así como información sobre los escenarios y acotaciones dirigidas a los actores. Dentro de la producción, este documento actúa como la base sobre la cual se estructura todo el proyecto audiovisual, facilitando tanto su planificación como su ejecución.

### ***Guión técnico***

Citando a Javier (2021), define este tipo de guión como la organización de los planos, incluyendo su orden y duración, además de detallar los movimientos de cámara y diversas especificaciones técnicas. Brevemente, haciendo un análisis de su función, se comprende que el guión técnico traslada la narrativa planteada en el guión literario, y de esta manera permite organizar la historia a través de la imagen, el tiempo y el sonido.

### ***Storyboard***

Tal como indica García (2024b), este recurso permite representar de forma visual la composición de cada escena y la progresión de esta misma, debido a esto facilita una comprensión más clara de cómo se desarrollará visualmente el proyecto, el storyboard se elabora durante la fase de preproducción, etapa en la que se definen los distintos planos que conformarán la obra. Por último, se puede considerar que el storyboard actúa como una guía visual o plan de rodaje, siendo como un elemento clave en la planificación de cualquier producción audiovisual (García, 2024b).

### ***Post producción***

La postproducción corresponde a la etapa final del proceso audiovisual, desarrollándose una vez concluidas tanto la preproducción, en la que se generan los recursos necesarios para la animación, como la fase de producción, donde se ejecuta el trabajo plano por plano de cada episodio. Según Dupré (2026), esta fase se enfoca en la integración y ajuste de todos los elementos previamente elaborados, permitiendo pulir el producto final a nivel visual y sonoro, Así mismo, esta fase también representa una oportunidad clave para la corrección de errores, ya que permite identificar y solucionar inconsistencias que no fueron detectadas durante la producción.

### ***El teaser y su objetivo.***

Es importante no confundir el tráiler con el teaser, ya que ambos cumplen funciones distintas dentro de la promoción audiovisual. Teniendo en cuenta a Vilaseca Corderroure (2016), explica que el teaser se configura como una estrategia de intriga propia de las campañas de prelanzamiento o expectativa, funcionando como un recurso publicitario que anticipa un producto o servicio audiovisual. De este modo, su finalidad principal radica en generar curiosidad y anticipación en el público, utilizando el misterio como elemento central de atracción y suele apoyarse en la viralidad de los medios digitales, lo que le permite alcanzar una mayor repercusión mediática (Vilaseca Corderroure, 2016).

### ***Teaser vs Trailer***

El tráiler es como una pieza audiovisual que funciona como un avance o síntesis de una obra original, ya sea una película, serie, cortometraje u otro formato audiovisual. De acuerdo con Vilaseca Corderroure (2016), plantea que se trata de un producto construido a partir de un proceso de selección y montaje, cuyo objetivo es comprimir, en un tiempo reducido, los elementos más representativos de la obra para comunicar su contenido y atractivo principal.

Según Nicole (2025), este formato incluye una selección de escenas clave que permiten identificar elementos esenciales en un tiempo máximo de 3 minutos, como los personajes principales, el conflicto central y los temas que estructuran la narrativa. Por esta razón, el trailer nos muestra de manera más extensa el arco narrativo de la obra.

Vilaseca Corderroure (2016) señala que, a diferencia del tráiler que ofrece una visión más desarrollada de la obra, el teaser se caracteriza por presentar información fragmentaria e incompleta en un plazo corto de tiempo, puede abarcar entre los 20 o 30 segundos. En otras palabras, funciona como un anticipo que no explica la narrativa, sino que busca sugerir la idea de forma ambigua.

Por otro lado, es habitual que oculte información clave, como la identidad del producto, servicio o incluso del anunciante, mostrando únicamente indicios o pistas parciales. El teaser basa su efectividad en la generación de misterio y anticipación, incentivando al público a interesarse por el lanzamiento futuro del producto audiovisual (Vilaseca Corderroure, 2016).

### ***Salud mental***

Teóricamente se refiere al estado del bienestar emocional, psicológico y social de las personas. A menudo a lo largo de nuestra vida enfrentamos todo tipo de situaciones que afectan la manera en cómo pensamos, actuamos y sentimos, la salud mental nos ayuda a determinar cómo manejamos el estrés, la comunicación y la toma de decisiones. Es importante reconocer que la salud mental es esencial desde la etapa temprana de la niñez hasta la edad adulta y la vejez. (National Library of Medicine, s. f.)

Se entiende que aparte de ser una ausencia de trastornos mentales, son herramientas de apoyo para desbloquear habilidades que ayuden al desarrollo personal de un individuo o

comunidad. Las afecciones de salud mental comprenden trastornos mentales y discapacidades psicosociales, así como otros estados mentales vinculados a un alto grado de angustia, discapacidad funcional o el riesgo de conductas autolesivas. Las personas que las sufren son más propensas a tener niveles más bajos de bienestar mental, aunque no siempre es así. (OPS/OMS, 2026)

Sin embargo, la presencia de las afecciones de los trastornos mentales en tienen gran prevalencia en todo el mundo y son causas importantes de morbilidad, discapacidad y mortalidad prematura, lo cual ha dejado una brecha de tratamiento que, en muchos países, supera el 70%. El estigma, la exclusión social y la discriminación que rodean a las personas con trastornos mentales agravan la situación. (OPS/OMS, 2026)

### ***Trastornos de la personalidad***

Con respecto a la salud mental, se tomó como inspiración un tema relacionado con esta área para el desarrollo narrativo de los personajes, el cual se denomina trastornos de la personalidad. Fariba et al. (2024) señalan que los trastornos de la personalidad se manifiestan como patrones persistentes de experiencia interna y comportamiento que se desvían de manera significativa de las normas culturales del entorno del individuo.

## **Marco Metodológico**

### **Tipo de Investigación**

Este estudio se centra en comprender, analizar e interpretar los elementos que conforman la relación entre los trastornos de la personalidad y su representación dentro del terror psicológico. El proyecto se plantea desde un enfoque cualitativo. De acuerdo con Blasco y Pérez (2007, como se citó en *Enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto*, s. f.), la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural e interpreta los fenómenos a partir de los significados que las personas les atribuyen. Desde esta perspectiva, el interés no radica en la medición de variables, sino en la comprensión profunda de procesos, experiencias y construcciones simbólicas. En coherencia con lo anterior, esta investigación se orienta al análisis e interpretación de conceptos psicológicos lo que nos lleva a su transformación en recursos narrativos y visuales dentro del género del terror psicológico, Por lo tanto, el estudio se fundamenta en la interpretación y construcción de significado.

Al mismo tiempo, se ubica dentro de una investigación aplicada, El Manual de Frascati (2015, como se citó en Biblioteca: *Investigación Aplicada, Innovación y Transferencia*, s. f.) define la investigación aplicada como trabajos originales realizados para adquirir nuevos conocimientos. Está dirigida fundamentalmente hacia un objetivo o propósito específico práctico. Se realiza para determinar los posibles usos de los resultados de investigación básica, o para determinar nuevos métodos o formas de alcanzar objetivos específicos predeterminados, lo que implica un intento de solucionar problemas específicos. Ya que todo lo que se analiza y descubre tiene un fin concreto; la creación del teaser de una serie de terror psicológico.

En cuanto a su aplicación en el proyecto la investigación utiliza distintos referentes teóricos como base para la construcción narrativa y estética de la propuesta audiovisual. Por una parte, se analizan planteamientos relacionados con los trastornos de personalidad con el fin de comprender sus patrones o características principales y implementarlas para el trasfondo psicológico de los personajes dentro de una narrativa ficticia, sin embargo, estos elementos no se abordan desde una perspectiva clínica, más bien como referencias conceptuales que permitan la construcción narrativa del terror psicológico.

Por último, en cuanto a su orientación temporal, este estudio se desarrolla con un diseño transversal, el diseño de estudio transversal que implica el análisis de información sobre una población en un momento específico (Simply Psychology, 2023). La propuesta se centra en un periodo específico de tiempo, los datos fueron recopilados el 2/9/2025 hasta 23/9/2025.

### **Muestra Teórica y Sujetos de Estudio**

La investigación se apoya en una muestra teórica, conformada por profesionales que aportan de manera directa a los objetivos del estudio. Por un lado, se incluyen psicólogos que brindan un análisis sobre los trastornos de la personalidad; por otro, expertos en animación y narrativa audiovisual, quienes ofrecen perspectivas sobre cómo trasladar estos conceptos a un lenguaje visual y narrativo del terror psicológico.

El estudio aplica un muestreo teórico o conceptual, también conocido como muestreo basado en la teoría, es un método de investigación cualitativo en el que se recopilan y analizan datos simultáneamente para desarrollar una teoría relacionada con el tema de estudio. Este enfoque difiere de los métodos tradicionales, que suelen partir de una teoría preestablecida, lo

que permite una comprensión más flexible y evolutiva del tema. El muestreo teórico es particularmente importante en el desarrollo de teorías fundamentadas, que surgen de los datos en lugar de ser impuestas (*Theoretical Sampling | Research Starters | EBSCO Research*, s. f.) en el cual los sujetos se seleccionaron intencionalmente por poseer atributos específicos que aportan información relevante para el análisis. Este tipo de muestreo permite centrarse en la profundidad y calidad de los datos, en lugar de la cantidad de participantes.

Se eligieron profesionales con formación y experiencia en el área de la psicología. Entre los participantes se cuenta con la máster Meyling Edelmy Palma, especialista en psicología escolar y en psicología clínica infantil-juvenil con experiencia en intervención y tratamiento psicoterapéutico; así como una psicóloga educativa, dedicada a la gestión del desarrollo personal de jóvenes mediante planes de acción y actividades orientadas al acompañamiento en la superación de problemas socioemocionales y disciplinarios. De igual manera, la participación de la psicóloga Maria Danelia Reyes Moya, como especialista educativa en el desarrollo personal de los jóvenes.

A estos también añadiendo a expertos del área de animación y diseño, el Licenciado Jahir Herrera Toruño, motion grapher, quien contribuyó con su experiencia técnica sobre técnicas de animación, efectos visuales y narrativas audiovisuales; y el licenciado Germán Ismael Guerrero Vado, diseñador de productos industriales y supervisor de diseño de campañas licoreras, cuya participación aporta un enfoque interdisciplinario sobre estética y composición.

### **Métodos y Técnicas de Recolección de Datos**

La entrevista, de acuerdo con Richards et al. (1992: 303), es “una conversación dirigida entre el investigador y un individuo o grupo de individuos con el propósito de recolectar información”. (*La Entrevista Como Instrumento de Investigación – Aprendizaje U. Chile*, s. f.)

La entrevista fue seleccionada con el fin de profundizar en un tema complejo como los trastornos de la personalidad desde un punto de vista psicológico. La entrevista facilita el acceso a conocimientos especializados y experiencias prácticas que enriquecen la investigación. Esto asegura que los aportes no solo sean teóricos sino que también aplicables al proceso creativo del proyecto. De cualquier forma las entrevistas se llevaron a cabo de manera presencial con cada sujeto de estudio, esto con el objetivo de poder generar un intercambio directo de

respuestas para facilitar la comprensión de sus perspectivas profesionales, inclusive, las respuestas fueron registradas mediante grabaciones de audios con la decisión y consentimiento de los participantes.

En relación con lo anterior, al instrumento dirigido a especialistas en el área de psicología, se diseñó una entrevista semiestructurada con el propósito de recopilar y ampliar el conocimiento acerca de los trastornos de la personalidad para utilizar estos conceptos como una guía inspirativa a la hora de diseñar personajes, la estructura de la entrevista se organizó en cuatro dimensiones temáticas. Según Díaz-Bravo et al. (s. f.) señala que este tipo de entrevista posibilita una comunicación más dinámica, en la que el investigador puede profundizar en las respuestas, aclarar conceptos y adaptarse a las particularidades de cada sujeto de estudio. En primer lugar, se incluyó una dimensión de datos generales del participante, esto con el fin de identificar su perfil profesional y experiencia en el área. En segundo lugar, se abordó una dimensión centrada en las manifestaciones conductuales y emocionales, en la cual se exploraron los comportamientos, patrones de reacción y respuestas extremas que pueden presentar los individuos con distintos trastornos de la personalidad. En una tercera dimensión, se profundizó en aspectos relacionados con la percepción de la realidad, la memoria y la identidad, con el fin de comprender cómo estos elementos pueden verse afectados desde una perspectiva psicológica. Finalmente, la entrevista incorporó una dimensión a la aplicación en el lenguaje audiovisual, en la que se solicitó la valoración de los especialistas sobre la representación de estos trastornos en medios como el cine y la televisión, así como recomendaciones para evitar estereotipos o interpretaciones erróneas.

En cuanto al instrumento ejercido a los profesionales del área de la animación, se aplicó nuevamente una entrevista semi estructurada con el propósito de recopilar información sobre técnicas de animación, así como recursos visuales y narrativos que permitan construir una guía adecuada para desarrollar un teaser animado de terror psicológico, la estructura de la entrevista se organizó en cinco dimensiones temáticas. En este caso, la primera dimensión fue la recopilación de sus datos generales, en segundo lugar, se abordó una dimensión centrada en las técnicas de animación, la mezcla de estilos y los efectos de cámara, para la representación de estados como la inestabilidad mental o la paranoia. Posteriormente en la tercera dimensión, se

basó en la construcción de la atmósfera visual, mediante el uso del color, la iluminación y las texturas como elementos inquietantes de tensión psicológica. Asimismo, se incorporó una dimensión orientada a los recursos narrativos y sonoros, en la que se analizaron estrategias para transmitir incomodidad sin recurrir a la violencia explícita, así como qué papel importante juega el sonido o la música en el género del terror psicológico en la generación de sensaciones de angustia o perturbación. Finalmente, se incluyó una dimensión enfocada en los errores comunes y el manejo del ritmo, donde se abordaron las principales dificultades al representar estados psicológicos complejos y las estrategias para controlar los tiempos, pausas y repeticiones, con el objetivo de mantener la tensión narrativa sin perder la atención del espectador.

### **Criterios de calidad aplicados**

En la calidad se tomaron algunos criterios que confirman la confiabilidad y validez del estudio, según Mills et al. (2010), menciona que la credibilidad se refiere al grado del cual un informe es considerado creíble y apropiado, especialmente en referencia al nivel de acuerdo entre participantes e investigadores. Partiendo de esto, la credibilidad se aseguró mediante el registro en audio de cada entrevista, lo que hizo que cada entrevista se transcribiera de manera literal,

Para Coghlan y Brydon-Miller (2014) la transferibilidad se refiere al grado en la que una investigación puede aplicarse a otros contextos y estudios. En la transferibilidad los hallazgos fueron detallados para que otros investigadores con contexto similar pudieran tomar referentes o comparaciones útiles.

Según Venegas-Mejía et al. (2025) la confirmabilidad es un criterio para garantizar que los resultados están basados en la información brindada de los participantes, quitando los sesgos o expectativas del investigador.

### ***Consentimiento Informado***

Antes de realizar las entrevistas, se entregó a cada participante un consentimiento informado en formato físico. En ese documento se explicaban los objetivos de la investigación, la finalidad académica del proyecto y las condiciones de participación. Así mismo, se señalaba que la colaboración era totalmente voluntaria y que los entrevistados tenían el derecho de no

responder alguna pregunta o retirarse en cualquier momento sin consecuencia alguna. Todos los participantes aceptaron participar de manera consciente y voluntaria, dejando constancia de ello con su firma en la carta.

### ***Financiamiento***

Esta investigación no contó con financiamiento externo, ya que desde el inicio hasta el final del proceso que fueron la planificación, hasta la ejecución de las entrevistas y el análisis de los datos se hizo con recursos propios del investigador.

### ***Conflicto de Interés***

No hay conflicto de interés ni social, ni económico, ni profesional, que influya en los resultados o en la interpretación de los datos presentados en esta investigación. Porque el estudio es solamente para fines académicos.

### **Procedimientos para el Procesamiento y Análisis de Información**

El procesamiento de la información se realizó a partir de un enfoque cualitativo, orientado a la comprensión e interpretación de las respuestas obtenidas por las entrevistas aplicadas a los participantes. En una primera etapa, se llevó a cabo la transcripción completa de las respuestas, con el propósito de contar con un registro fiel del contenido del instrumento aplicado. Posteriormente, se efectuó una revisión detallada de dichos documentos, para identificar patrones, conceptos y elementos relevantes en las respuestas.

A partir de este análisis, se procedió a la extracción de ideas clave relacionadas con los objetivos de la investigación. De este modo, se realizaron tablas en matrices estructuradas para organizar las ideas extraídas por participante y por dimensión, con lo cual facilitó la sistematización de los datos y una mejor forma de visualizar las ideas recolectadas de cada participante.

### **Resultados y Discusión**

Las psicólogas entrevistadas coinciden en que las manifestaciones conductuales en los trastornos de personalidad varían según su clasificación, dado que cada uno presenta características emocionales y conductuales diferentes. No obstante, ambas identifican patrones generales en determinados trastornos; por ejemplo, el trastorno de personalidad paranoide se

asocia con desconfianza excesiva, frecuentemente injustificada, mientras que el trastorno límite se caracteriza por inestabilidad emocional, impulsividad y un miedo al abandono. Asimismo, coinciden en que estos trastornos implican una distorsión en la percepción de la realidad, la cual se manifiesta a través de conflictos internos, creencias irracionales y comportamientos potencialmente perjudiciales tanto para el individuo como para su entorno social.

En relación con su aplicación en el lenguaje audiovisual, ambas profesionales sugieren que estas manifestaciones pueden trasladarse a la construcción de personajes creíbles, considerando sus emociones y percepción subjetiva de la realidad, pueden ser reforzadas mediante el desarrollo de narrativas basadas en la historia de vida de cada personaje.

Con respecto a los animadores, señalan que para representar este tipo de condiciones en una narrativa de terror psicológico, es necesario considerar la generación de tensión visual mediante el uso de distintos recursos técnicos, tales como el efecto de parallax y las transiciones tipo morphing. De igual manera, destacan la relevancia del lenguaje visual, enfatizando el uso de ángulos de cámara como herramienta narrativa, además de elementos como la iluminación, el color y las sombras. Finalmente, ambos coinciden en que el sonido ambiental y la música desempeñan un papel fundamental dentro de la narrativa, por ser elementos clave dentro de la estrategia comunicativa, por lo que no deben ser considerados como recursos secundarios, especialmente en el desarrollo de producciones del género terror psicológico.

Ahora bien, los hallazgos obtenidos permiten afirmar la existencia de una complementariedad entre el conocimiento psicológico y las herramientas técnicas de la animación. Por una parte, dentro del desarrollo de una propuesta de teaser del género de terror psicológico, resulta importante definir con claridad la idea central que sustenta la narrativa, estableciendo bases teóricas que sirvan de guía tanto para la construcción de la ambientación y la historia de fondo.

De igual manera, la selección de un lenguaje audiovisual, que ayude a sostener la intención narrativa con el diseño y la construcción de los personajes, contribuye a transmitir la esencia del producto en un tiempo reducido, y esto logra que el teaser comunique el tono, la atmósfera y la posible dirección de la historia para la audiencia.

## **Producto Creativo**

En la presente sección se aborda un análisis general de la situación que sustenta el desarrollo del proyecto, tomando como base la revisión de antecedentes y resultados del instrumento de investigación. Este diagnóstico identifica las principales problemáticas, vacíos y oportunidades que justifican la propuesta creativa y su desarrollo dentro del panorama creativo nacional.

### **Diagnóstico**

A partir de la revisión teórica, se comprende que el terror psicológico se construye desde la interacción entre lo externo y lo interno del individuo. Por un lado, lo inquietante se manifiesta como una alteración de la realidad percibida, generando una sensación de extrañeza o amenaza ante lo desconocido, mientras que, por otro lado, lo siniestro surge cuando elementos familiares se transforman en fuentes de angustia vinculadas a contenidos reprimidos del inconsciente. En conjunto, mediante estos conceptos se entiende que este subgénero se fundamenta en la activación de tensiones psicológicas profundas, donde la percepción subjetiva juega un papel central.

Evidentemente la industria cinematográfica ha desarrollado narrativas que implementan diferentes tipos de temáticas basadas en trastornos mentales, sin embargo, diversos estudios evidencian que el cine y las series han tendido a representar estos trastornos de forma inexacta o estereotipada, asociándose frecuentemente con conductas violentas o peligrosas, lo que contribuye a la estigmatización social (Badii & Badii, 2021; Wahl, 1995; Stuart, 2006). Ante esta problemática, surgen posturas que afinan entre la libertad artística y la responsabilidad social, proponiendo enfoques de representación más contextualizados y humanizados.

Por otra parte, el análisis del contexto audiovisual evidencia que, aunque existen producciones internacionales que abordan el terror psicológico desde perspectivas experimentales y narrativas diversas, en la región centroamericana la industria aún presenta limitaciones en cuanto a volumen de producción y diversidad de géneros, predominando formatos tradicionales.

No obstante, los cambios en los hábitos de consumo, especialmente en las generaciones más jóvenes, reflejan una búsqueda constante de contenidos innovadores, inmersivos y alineados con intereses personales dentro de entornos digitales.

A partir de una revisión documental realizada en la biblioteca de la Universidad Cardenal Miguel Obando Bravo, se observa que la producción académica en animación dentro del contexto nicaragüense ha abordado distintas temáticas y enfoques narrativos; no obstante, se identifica también una tendencia hacia el desarrollo de contenidos centrados en géneros y problemáticas de tratamiento más flexibles o problemáticas abiertas condicionadas bajo un contexto nacional.

Los estudios analizados postulan que la producción animada en el ámbito académico se estructura, en su mayoría, bajo metodologías tradicionales de preproducción, producción y posproducción, lo cual garantiza un orden técnico adecuado en el desarrollo de proyectos audiovisuales, destacando herramientas digitales accesibles para la realización de productos animados pese a las limitaciones del entorno.

En cuanto a los resultados obtenidos a partir de las entrevistas realizadas, se identifican aportes relevantes tanto desde el campo de la psicología como desde la animación, Por parte de las profesionales en psicología, se establece que los trastornos de la personalidad presentan manifestaciones conductuales diferenciadas según su tipología; sin embargo, comparten ciertos patrones generales, al mismo tiempo se menciona que estos trastornos pueden traducirse en recursos narrativos efectivos, siempre que se aborden desde la construcción de personajes basados en su historia de vida y en su experiencia subjetiva.

Por otro lado, se identificaron elementos visuales como parte del aporte de los profesionales en animación, tales como el uso de ángulos de cámara, iluminación, sonido, color y composición, en otras palabras, sugieren que el desarrollo de una propuesta audiovisual de terror psicológico debe partir desde una base conceptual clara, implementando lo que se denominaría como el lenguaje audiovisual.

Los referentes teóricos como los hallazgos empíricos confirman la viabilidad de integrar el conocimiento psicológico con recursos del lenguaje audiovisual para construir narrativas más profundas, simbólicas y contextualizadas. En este sentido, se concluye una oportunidad para el

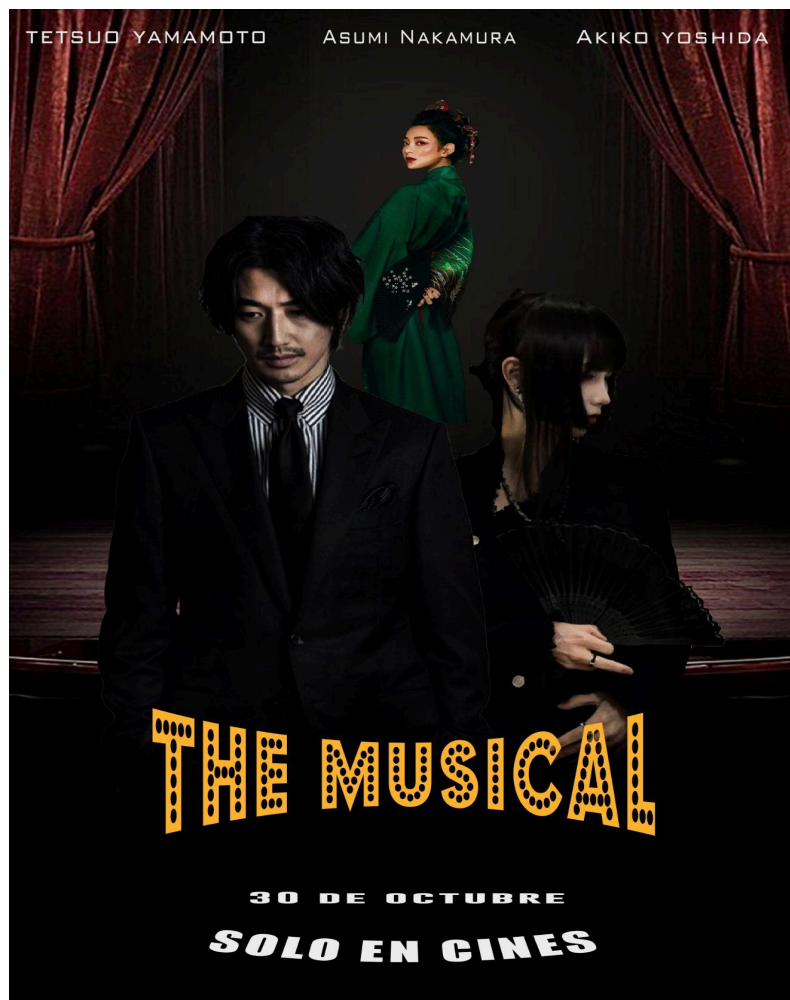
desarrollo de un producto animado en formato teaser que, mediante una base conceptual sólida y el uso de herramientas técnicas, acorde a las nuevas dinámicas de consumo, justifica la necesidad de explorar y desarrollar una propuesta innovadora dentro del campo de la animación nacional, mediante la creación de un teaser animado en 2D del género de terror psicológico titulado “MISERU”. Este proyecto busca integrar los fundamentos teóricos del ámbito psicológico, recursos narrativos del género y estrategias de producción, ayudando a ampliar las posibilidades creativas de la animación en Nicaragua.

### **Conceptualización**

La idea del producto creativo surge a partir de una pesadilla personal que funcionó como punto de partida conceptual y detonante para el desarrollo de una narrativa como propuesta experimental. Inicialmente, el concepto se abordó en un proyecto académico que consistió en un póster publicitario para una película hipotética de terror. No obstante, esta primera aproximación se limitó a un ejercicio y no se profundizó con el género de terror psicológico como concepto narrativo. Con el tiempo, la idea evolucionó hacia una propuesta más elaborada, orientada a recuperar la esencia original de la pesadilla y reinterpretarla mediante un lenguaje narrativo y visual más complejo. Mediante el teaser, se busca captar la atención del público y al mismo tiempo que funcione como propuesta para un desarrollo futuro más amplio, como una serie o película, conservando la fidelidad del concepto inicial y asegurando coherencia narrativa.

**Figura No. 4**

Origen del proyecto/Poster.



Nota: Poster desarrollado personalmente.

Si bien el punto de partida proviene de una experiencia personal, al integrar los trastornos de personalidad para la construcción de personajes requirió un sustento teórico, por ello, se recurrió al DSM-5 con el fin de identificar y seleccionar características específicas aplicables a la narrativa. Se seleccionaron cinco trastornos específicos, paranoide, límite, esquizoide, esquizotípico e histriónico, que sirvieron de base para la creación de los personajes, sin embargo, únicamente cuatro de ellos serán seleccionados para protagonizar el teaser, esto evita la sobrecarga de información en una estrategia de marketing que está diseñada para mostrar poca información como lo es un teaser.

## **Moodboards**

Para el desarrollo del proyecto se elaboraron dos moodboards complementarios, cada uno con un propósito específico dentro de la conceptualización visual. El primer moodboard se centró en definir el tono de la narrativa y el estilo visual del teaser. En él se incluyeron referencias de color, iluminación y composiciones. Aspectos que reflejan la atmósfera y el enfoque de la historia.

En el moodboard 1 se incluyó la imagen del póster que inició toda la idea del proyecto, la cual representa el punto de partida conceptual del proyecto. A partir de ello, se elaboró este moodboard como una herramienta de definición estética, con el propósito de establecer una base visual para la propuesta del teaser. La selección de las imágenes está ligada a una intención de construir una atmósfera vinculada al terror, donde predominan tonalidades como el rojo y negro, por ser colores sumamente con carga asociada a generar tensión y perturbación en este tipo de géneros cinematográficos.

De igual manera, se incluye un espacio escénico de un pasillo, que sirve como referencia para el desarrollo de una escena en específico la cual será parte del producto tomando en cuenta la estética general del proyecto. Con respecto a la selección de figuras humanas y distorsionadas, la idea es establecer una aproximación visual a la inestabilidad perturbadora y simbólica que se planea transmitir en los personajes con el entorno, como una manera de plantear elementos abstractos que a su vez comuniquen narrativa psicológica perturbadora. Por último, la idea de este moodboard es cumplir una función como guía de dirección artística, ya que a partir de su construcción se definen los criterios visuales que serán reinterpretados en el desarrollo del teaser.

Figura No. 5

Moodboard 1



Nota: Moodboard construido en canvas usando imágenes al estilo collage.

El segundo moodboard se orientó hacia la selección de referentes pertenecientes al género del terror psicológico, con el propósito de identificar recursos que permitieran construir la atmósfera del producto creativo. Se tomaron como base obras que destacan por el desarrollo de tensiones sostenidas y escenarios inquietantes que generan incomodidad, entre los referentes seleccionados destacan Silent Hill y Mouthwashing.

Figura No. 6

Moodboard 2



Nota: Moodboard construido en canvas usando imágenes al estilo collage.

Silent Hill es una franquicia de videojuegos reconocida por su enfoque psicológico en el terror, en la que tanto la narrativa como el diseño de escenarios construyen una sensación constante de incertidumbre, angustia y amenaza. En esta obra, el simbolismo cumple una función central, porque refuerza la representación de conflictos internos o traumas personales, que también sugiere un punto de vista más profundo que explora la experiencia emocional de

los personajes detrás de sus historias. Por otro lado, Mouthwashing es un videojuego de horror psicológico ambientado en una nave espacial, donde sus protagonistas enfrentan una sensación de aislamiento, deterioro y desorientación a lo largo de su historia. Mouthwashing aportó como inspiración la idea de un entorno cerrado y aislado donde los personajes se encuentran atrapados en una situación desconcertante, por lo que este recurso sirvió para la construcción de la historia del proyecto.

## **Diseño**

### **Preproducción**

#### Estructura narrativa

Para el desarrollo de la narrativa del proyecto, se tomó como base la estructura in medias res, la cual resulta esencial para propuestas que buscan introducir al espectador en el conflicto sin presentar un contexto inicial completo. Según Jackson y Bottcher (2023), el término in medias res hace referencia a una técnica narrativa en la que la historia inicia en un punto intermedio de la trama, permitiendo que la información previa se revele posteriormente mediante distintos recursos como recuerdos, fragmentos o reconstrucciones.

A partir de este enfoque, la historia se construye por una organización no lineal, en la que los acontecimientos no se presentan de forma cronológica, es decir que se entrelazan entre pasado y presente. En este caso, la narrativa general se estructura en ocho capítulos, los cuales desarrollan progresivamente los conflictos de los personajes dentro de la mansión, iniciando con el despertar del protagonista sin un contexto claro de su situación, esto refuerza la sensación de desorientación e incertidumbre desde el inicio.

En relación con el teaser, retoma fragmentos de la misma narrativa desarrollada, seleccionados estratégicamente para introducir el tono y los personajes importantes, Finalmente, con esto se busca generar interés en el espectador sin revelar los eventos clave ni la resolución final de la historia.

## GUIÓN LITERARIO

El guión literario del teaser constituye la base conceptual y narrativa sobre la cual se estructura la propuesta audiovisual, definiendo los acontecimientos que se mostrarán en el producto. En cuanto a su estructura, la narrativa del guión se organizó en una secuencia de escenas breves, La primera escena, titulada La voz, es donde arranca el teaser mostrando al personaje principal de la historia “Alejandro”, dicho esto, A través de una secuencia en la primera escena se introduce la voz de Diana, presentada como un fragmento, que introduce un conflicto emocional ligado al pasado del protagonista. De igual forma, la aparición de la figura de la Anfitriona funciona como un elemento simbólico que anticipa la manipulación y el control que ella ejerce sobre el conflicto narrativo.

Posteriormente, la segunda escena del guión literario centra la atención en el protagonista, enfatizando su estado mental y el conflicto interno, donde el protagonista se desplaza en un pasillo cerrado rodeado de telones rojos. Además, se incluyó una aparición breve al rostro de Diana, que actúa de manera simbólica como una intrusión de la memoria y la culpa del protagonista.

De modo similar, la tercera escena introduce a “Tracy” como eje emocional secundario, explorando su inestabilidad psicológica mediante acciones físicas, en base de la interacción con el espejo y la aparición de una figura distorsionada permiten representar de forma simbólica su conflicto interno, mientras que la autolesión refuerza la pérdida de control e impulsividad característica de su personalidad.

Finalmente, la escena de cierre presenta a “la Anfitriona”, consolidando su rol como figura central que articula el conflicto. Su diálogo anticipa el concepto principal del proyecto, que funciona como un planteamiento abierto que invita al espectador a idear la naturaleza especular y plantearse la idea de lo que se le presenta, y esto refuerza la intención del teaser como pieza introductoria. De este modo, se establece una base sólida para el desarrollo del lenguaje audiovisual del teaser.

## **GUIÓN TÉCNICO**

El guión técnico del teaser corresponde a la organización que retoma el guión literario, en el cual es reorganizado en una estructura planificada plano por plano. Ahora bien, de esta manera se definieron los elementos de realización audiovisual, como el tipo de plano o encuadre, ángulo de cámara, movimiento, descripción de la imagen, sonido y la duración temporal, también, como elemento extra se añadió una columna especial para organizar el storyboard del teaser, de modo que sirva como una guía para el proceso de producción animada.

### **Diseño de personaje**

El diseño de personajes desarrollado para el producto creativo, considera tanto su construcción narrativa como su función dentro del lenguaje visual del teaser. Cada diseño de cada personaje responde a su rol dentro de la narrativa general del proyecto, estableciendo sus características generales que influyen en la trama de la historia. La narrativa de la historia cuenta con un total de 7 personajes, pero para la propuesta del producto se seleccionaron solamente 4 de ellos, esto con el objetivo de cumplir la función del teaser, mostrando un segmento de la historia pero sin revelar la trama completa de esta misma. A continuación se describen los personajes de la historia:

#### ***Alejandro Mercè***

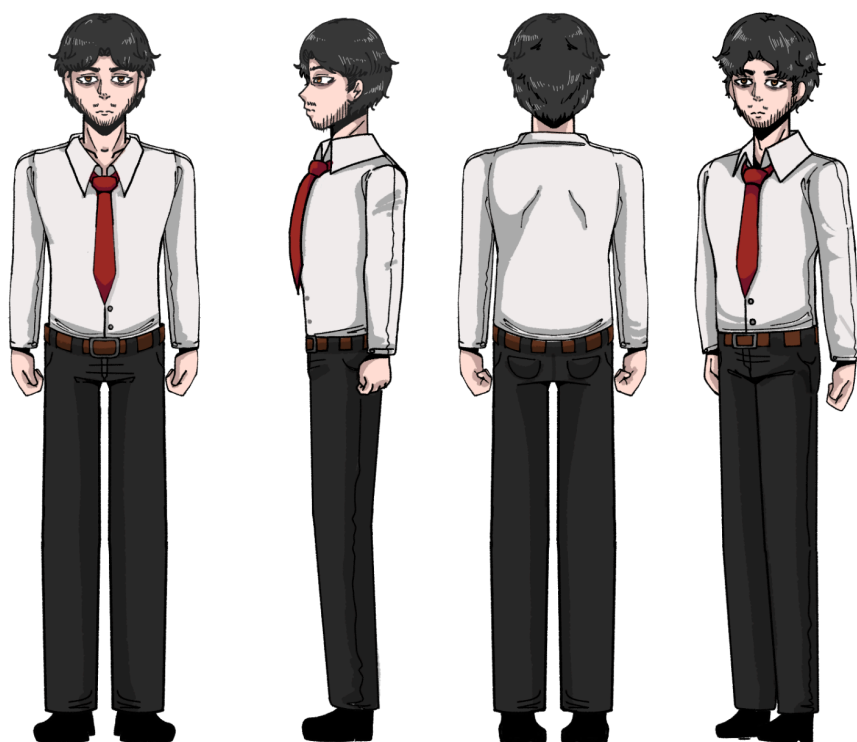
Alejandro Mercè, de 32 años, es el personaje protagonista del proyecto, cuya construcción narrativa se centra en una percepción irracional de su entorno. Su desarrollo parte de una constante desconfianza hacia las personas que lo rodean.

Su conflicto interno se origina a partir de una experiencia trágica relacionada con la muerte de su ex pareja, quien fue asesinada por un tercero. Previo a este suceso, Alejandro había decidido distanciarse de ella debido a sospechas de una posible infidelidad, las cuales resultaron ser completamente infundadas. Esta decisión provocó una ruptura en la relación y se convierte posteriormente en el núcleo de su culpa, al percibir que su desconfianza lo llevó a apartarse en un momento en el que pudo haber estado presente.

Debido a ello, establece una carga emocional que condiciona su comportamiento y su forma de relacionarse con los demás. En este sentido, su construcción toma como referencia rasgos asociados al trastorno de personalidad paranoide, particularmente en la tendencia a desconfiar extremadamente de los demás.

### Figura No. 7

Diseño de personaje / Alejandro



Nota: Creación propia

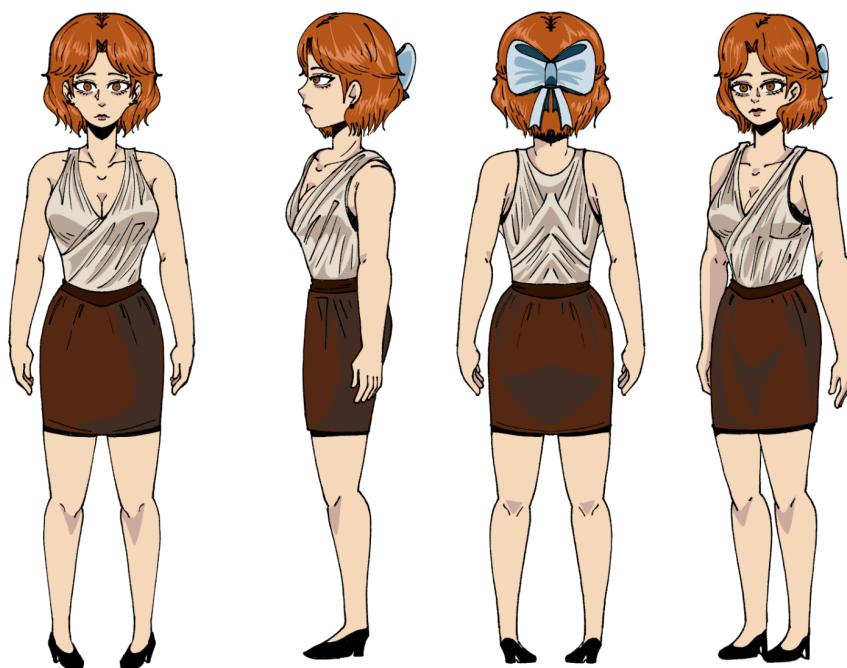
### ***Diana***

Diana, de 29 años, es una figura clave dentro del trasfondo emocional del protagonista, cuya presencia se mantiene a través del recuerdo y la culpa de Alejandro. En un periodo previo a su muerte, Diana comienza a manifestar una creciente inquietud ante la sensación de estar siendo observada o seguida, sin contar con pruebas concretas que respalden esa percepción. Evita ciertas calles, se muestra incómoda con llamadas desconocidas y, en ocasiones, evade

preguntas o cambia de tema. Estas actitudes, aunque no constantes, Alejandro las interpretó como señales de que Diana oculta algo, asociándolos erróneamente a una posible infidelidad. Esta percepción provoca un distanciamiento progresivo entre ambos, marcado más por la sospecha que por la comunicación.

### Figura No. 8

Diseño de personaje / Diana



Nota: Creación propia

### *Tracy Valery Wilson*

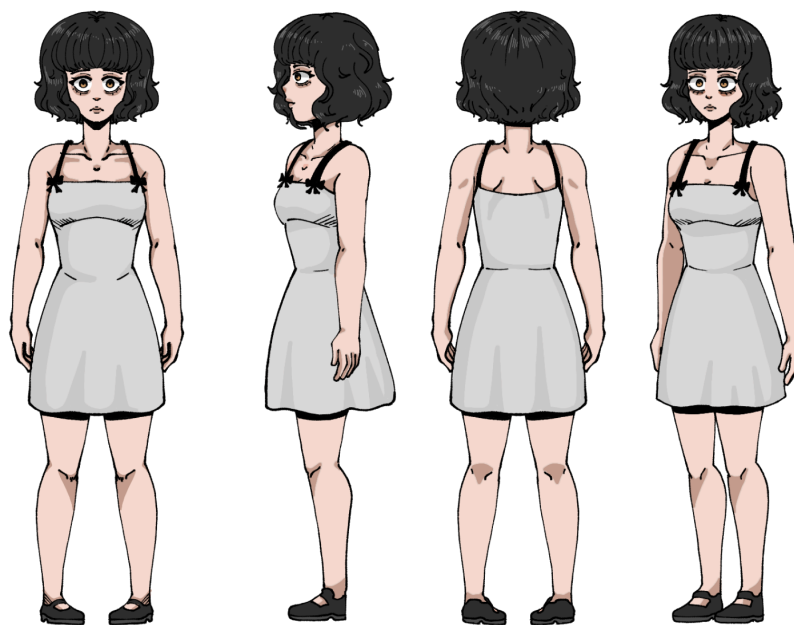
Tracy Valery Wilson, de 27 años, es el eje emocional dentro de la propuesta narrativa, cuya construcción responde a una representación del trauma afectivo y sus repercusiones en la forma de establecer vínculos interpersonales. Su historia está marcada por una infancia

caracterizada por la violencia intrafamiliar, donde el miedo y el dolor influyen directamente en su comprensión del afecto, generando una asociación entre el amor y el sufrimiento.

A partir de estas experiencias, el personaje desarrolla patrones de conducta orientados a la dependencia emocional, produciendo a lo largo de su vida relaciones abusivas y disfuncionales. Estas dinámicas incluyen situaciones de manipulación, violencia y abuso sexual, las cuales reforzaron su temor constante al abandono y su necesidad de validación afectiva, su comportamiento recae en inestabilidad emocional persistente, acompañada de impulsividad y conductas autodestructivas, tales como el consumo de sustancias, las autolesiones y tendencias suicidas, utilizadas como mecanismos para afrontar su vacío interno. Desde una perspectiva conceptual, el personaje toma inspiración en rasgos asociados al trastorno límite de la personalidad.

### Figura No. 9

Diseño de personaje/ Tracy



Nota: Creación propia

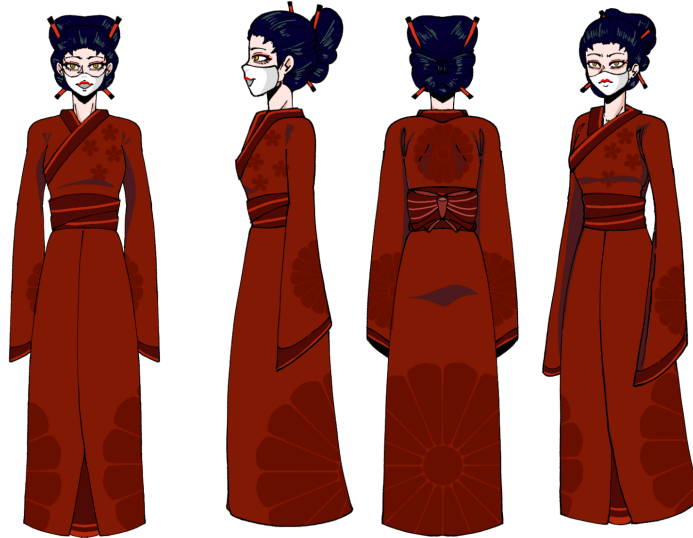
### ***La Anfitriona***

La Anfitriona es la figura antagonista dentro de la propuesta narrativa, cuya construcción se basa en el control absoluto del entorno y la manipulación psicológica de los personajes. Su origen es indefinido, sin registros claros que comprendan su trayectoria, lo que refuerza su carácter enigmático y su presencia como una figura difícil de comprender. No obstante, se reconoce su participación en círculos de teatro clandestino dirigidos a élites, donde desarrolla propuestas escénicas orientadas a experiencias extremas.

Para materializar esta propuesta, el personaje recurre a un dispositivo tecnológico que le permite conectar las mentes de los participantes dentro de un entorno simulado, concebido como una mansión que funciona como escenario principal de la experiencia. Sin embargo, el uso de este sistema implica un riesgo mental, especialmente en individuos con estados mentales frágiles, ya que la intensidad de las experiencias puede provocar un deterioro psicológico progresivo. Dentro del teaser, La Anfitriona tiene la función de ofrecer la dinámica central de la narrativa, al convertir este entorno en un escenario donde los personajes son forzados a confrontar sus propias fracturas psicológicas.

**Figura No. 10**

Diseño de personaje/La anfitriona



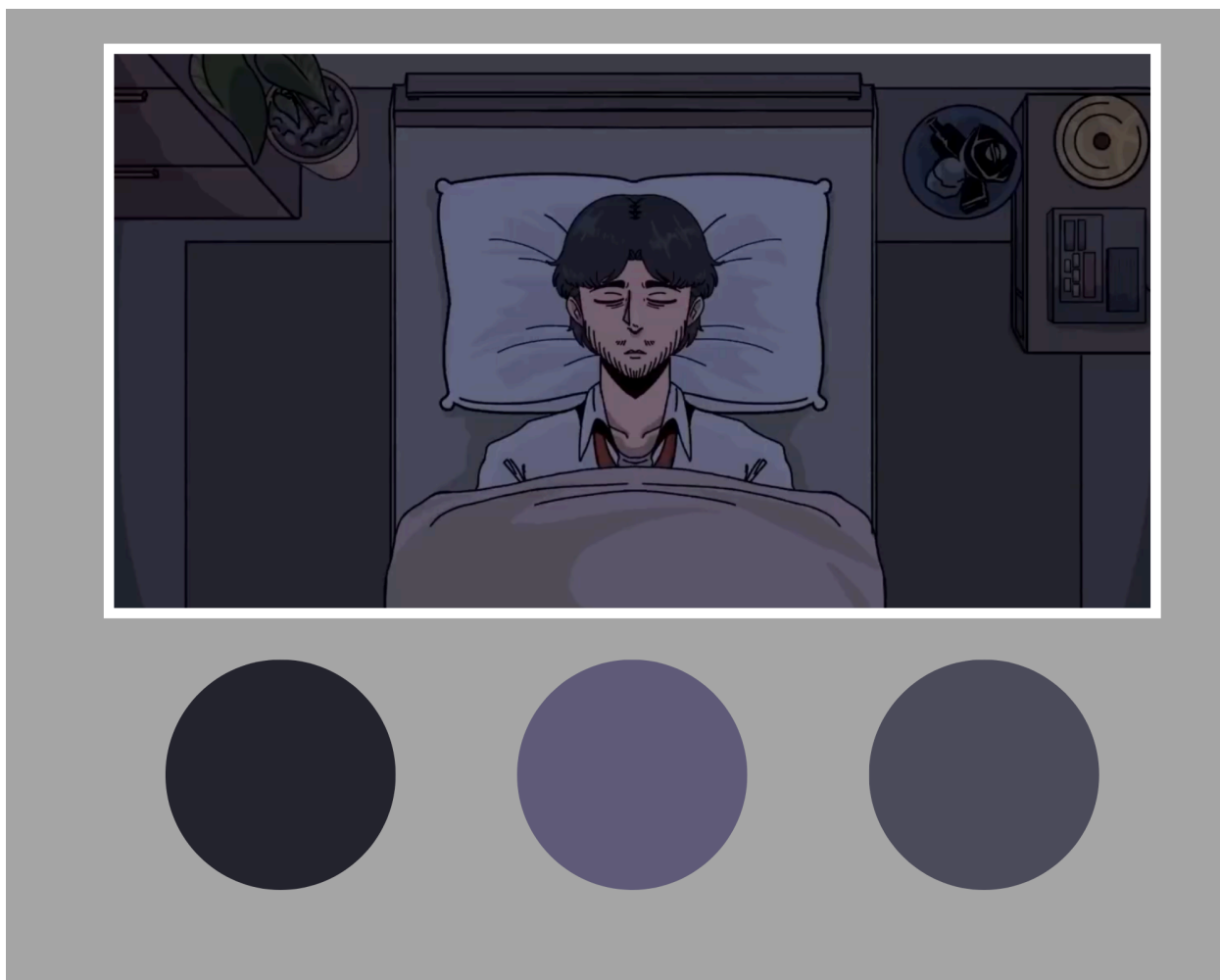
Nota: Creación propia

**Diseño de escenario**

El diseño de escenarios en el teaser se plantea desde el lenguaje audiovisual, a través del uso de composición, iluminación y el uso del color se busca generar sensaciones inmersivas que sitúe al espectador dentro del contexto narrativo, de este modo, cada escenario responde a una intención dentro del relato y aporta significado a lo que se muestra.

**Figura No. 11**

Escenario 1

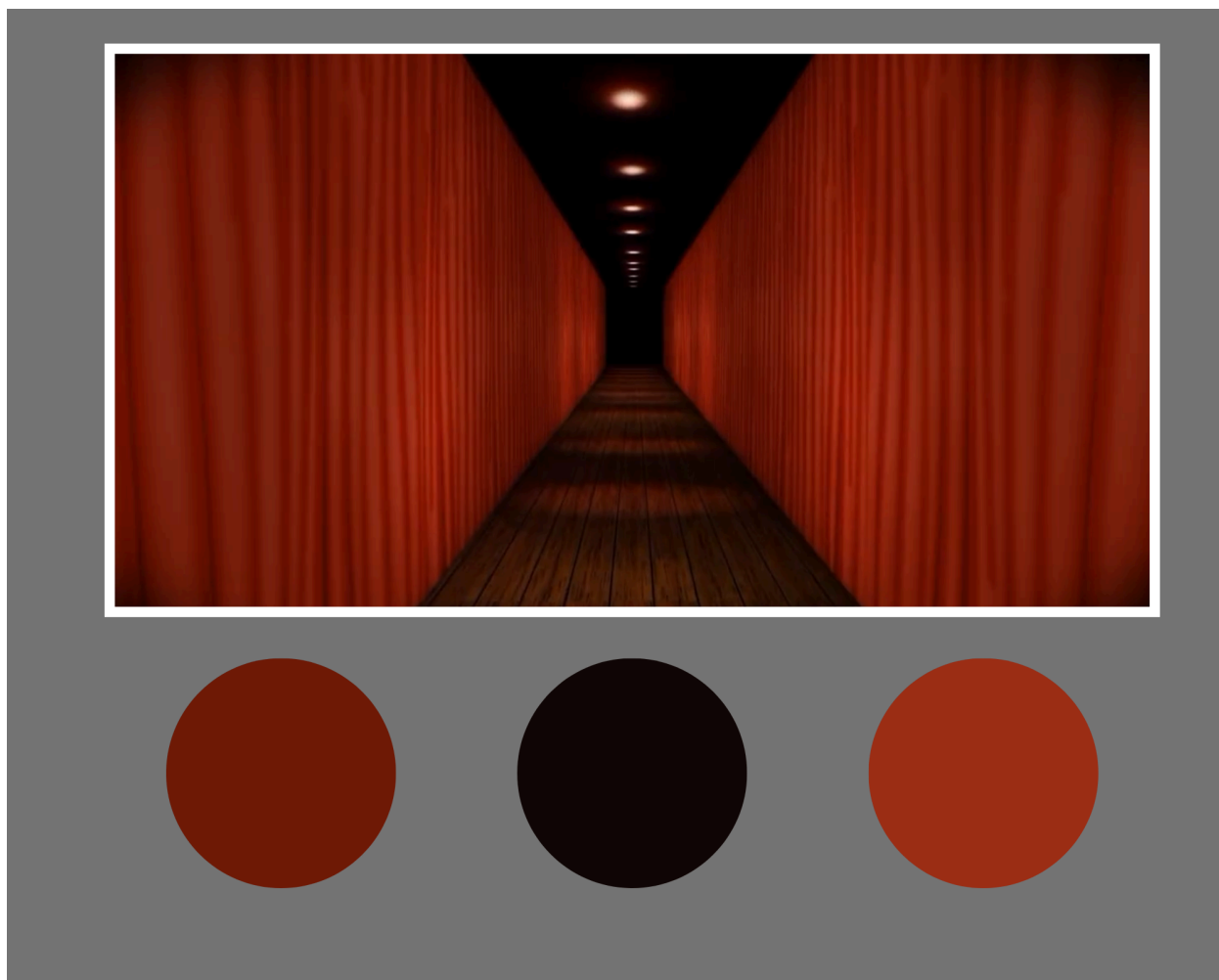


Nota: Creación propia

El escenario 1 se construye mediante una paleta cromática fría y desaturada, predominando tonos azulados y grises, la iluminación es tenue y uniforme, evitando contrastes muy saturados, y esto contribuye a generar una sensación de falsa tranquilidad, como la disposición ordenada de los objetos y la ausencia del desorden. En términos narrativos, este escenario cumple la función de establecer un falso sentido de seguridad, presentando un entorno aparentemente normal.

**Figura No. 12**

Escenario 2

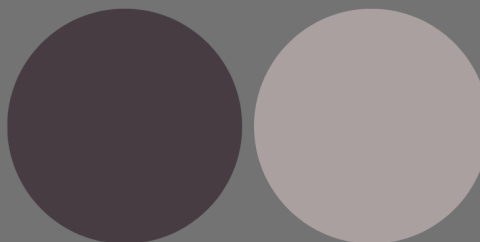


Nota: Creación propia

El escenario 2 corresponde a un pasillo que introduce una atmósfera más opresiva y dirigida hacia la tensión psicológica. El espacio se construye a partir de una composición profundamente simétrica y lineal, donde las paredes cubiertas por cortinas rojas crean un efecto que guía la mirada hacia un punto de fuga central. Desde el punto de vista cromático, predomina una paleta basada en tonos rojos intensos y oscuros, los cuales se asocian con emociones como la ansiedad y el peligro, este escenario funciona como un espacio de tránsito hacia un entorno aparentemente hostil.

**Figura No. 13**

## Escenario 3



Nota: Creación propia

La escena 3 se sitúa en un espacio interior de carácter cotidiano, específicamente un baño, el cual es reinterpretado desde una perspectiva inquietante para la exploración psicológica del personaje. Este entorno se centra en un espacio íntimo que se transforma en una atmósfera de confrontación interna. En cuanto a la paleta cromática, predominan tonos neutros y fríos, los cuales contrastan con la intensidad cromática del escenario anterior.

Esta elección contribuye a generar una atmósfera de quietud tensa, un espacio construido para simbolizar el vacío emocional y la suciedad con ayuda de los colores, a su vez es donde el personaje se enfrenta a su propia imagen.

## Tipografía

### Figura No. 14

Tipografía Miyoshi



Nota: Tipografía descargada de la página Dafont.

La tipografía utilizada para el título del teaser, MISERU, corresponde a la fuente Miyoshi, una tipografía de estilo brush inspirada en la caligrafía asiática. Este tipo de fuente se caracteriza por simular trazos realizados a mano, con líneas gruesas, irregulares y dinámicas. La elección de esta tipografía responde a la intención de reforzar el tono perturbador del proyecto, a diferencia de tipografías limpias o geométricas, el estilo brush introduce una carga hacia lo imperfecto. Así mismo, la estética de inspiración asiática aporta un carácter simbólico adicional, ya que se liga directamente con la figura de la anfitriona y su conjunto de ropa asociado a una Geisha, parte de la cultura japonesa. Por esta razón, Miyoshi resulta especialmente adecuado para el título debido a su alto impacto visual y su capacidad de captar la atención.

## **Producción/Proceso de animación.**

### ***Técnicas de animación empleadas***

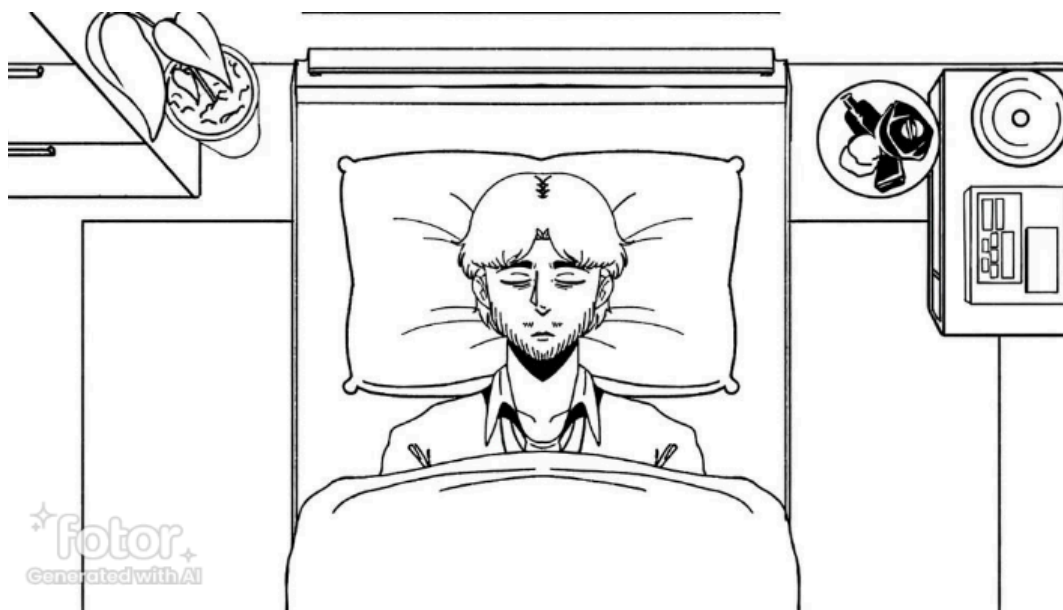
Tomando en cuenta la estructura del guión técnico, se desarrolló una animación 2D digital que combina elementos de animación bidimensional y tridimensional. A continuación, se describe el proceso de desarrollo:

### ***Elección de fotogramas***

En primer lugar, se estableció un número específico de fotogramas para la animación cuadro por cuadro, optándose por una tasa de 12 fotogramas por segundo. Esta decisión permitió mantener una fluidez visual adecuada, al mismo tiempo que facilitó un flujo de trabajo más controlado durante la producción.

### **Figura No. 15**

Dibujo base de la escena 1



Nota: Creación propia.

### ***Dibujo base y construcción de composición.***

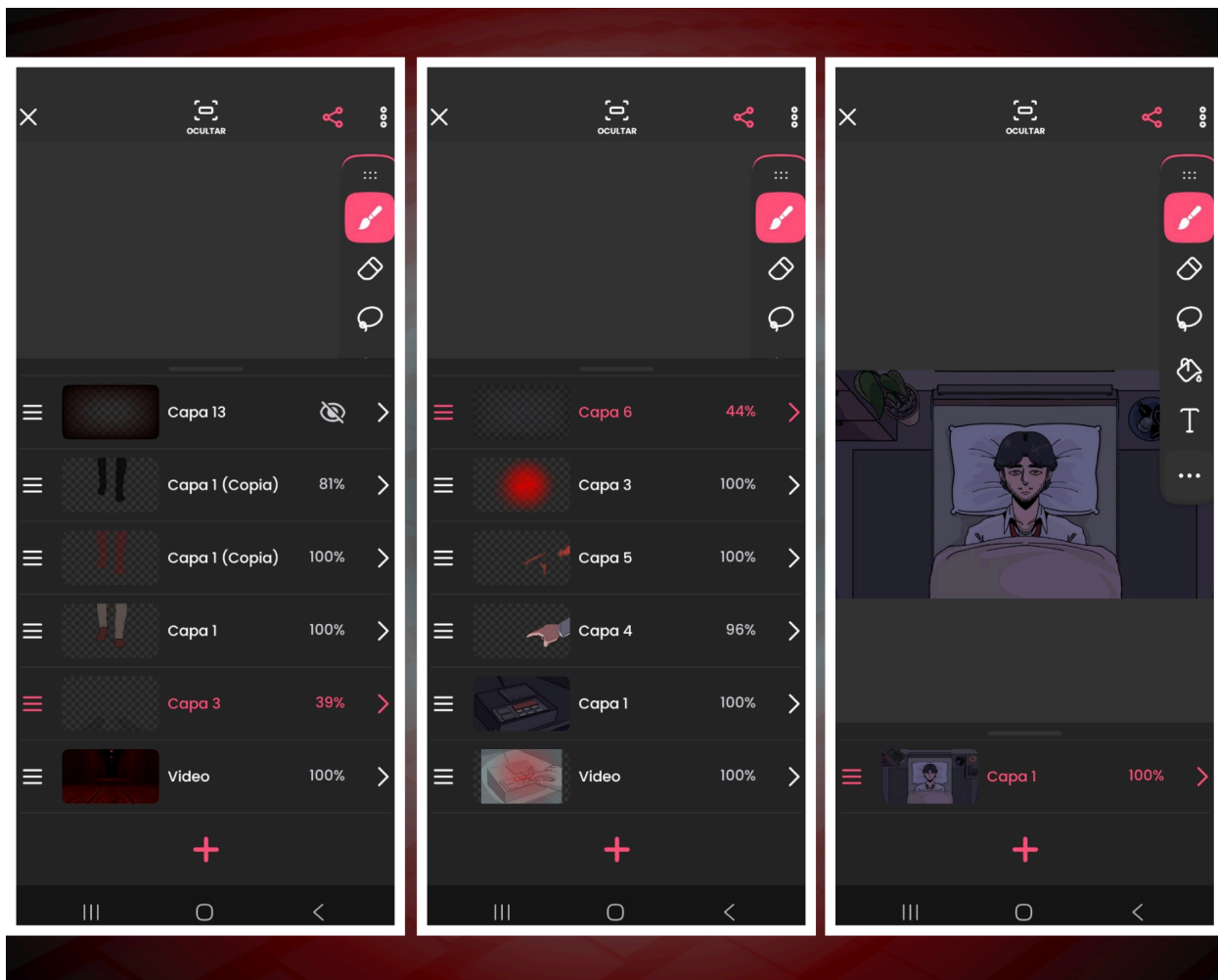
Posteriormente, cada plano fue construido a partir del storyboard. Con base en este, se realizó un dibujo base que sirvió como esqueleto para la composición de escenas. A partir de esta base, se desarrolló la animación cuadro por cuadro, siguiendo las acciones y tiempos definidos para el personaje, finalmente, se incorporaron los elementos visuales complementarios, como el color y las sombras.

Cabe señalar que se utilizó la aplicación Flipaclip para la animación cuadro por cuadro, debido a las limitaciones en la disponibilidad de programas de animación 2D más avanzados. No obstante, esta herramienta resultó eficaz, por ofrecer un sistema de capas que facilitó la

organización del proceso. De esta manera, las composiciones de cada escena se estructuraron mediante la separación de elementos como personajes, efectos, fondos y color, lo que permitió un mayor control durante la producción, ya sea para corregir errores o generar cambios repentinos.

**Figura No. 16**

Proceso de animación mediante el uso de capas



Nota: Capturas de pantalla en Flipaclip sobre el proceso organizado por capas.

### ***Aplicación de técnica de animación 3D***

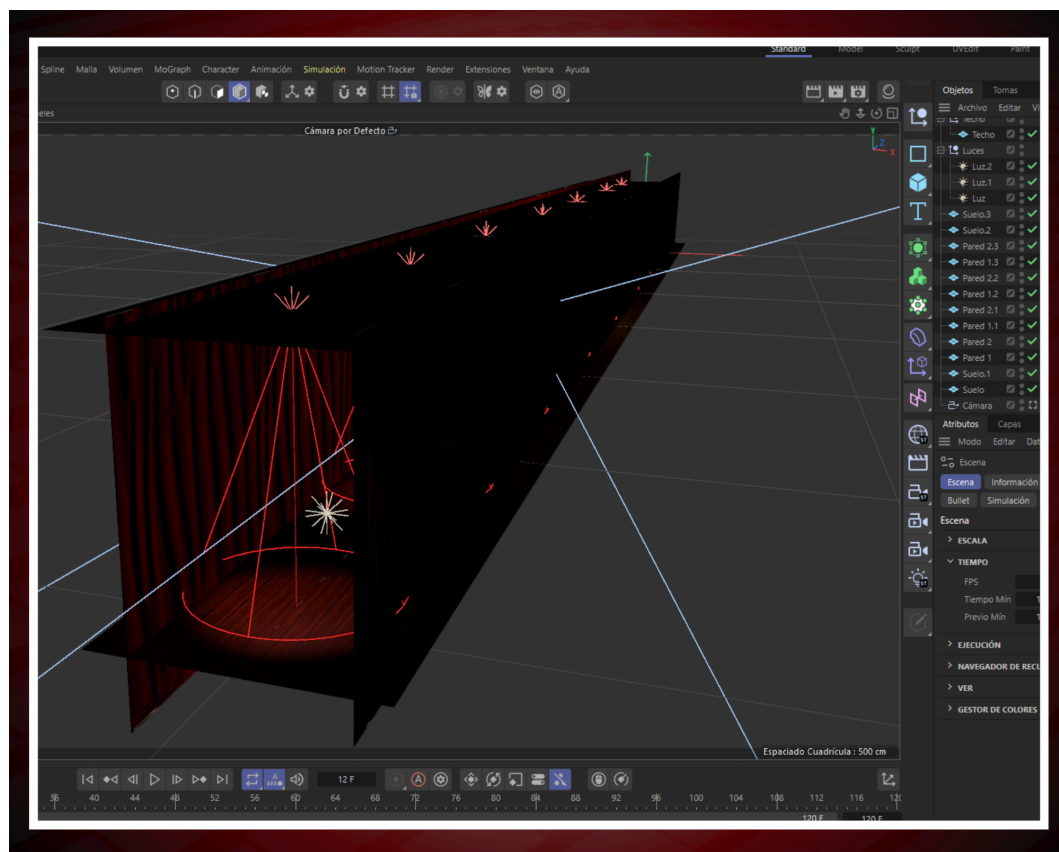
Para la segunda escena se implementó una técnica de animación 3D mediante el uso del programa Cinema 4D, con el objetivo de lograr movimientos de cámara tipo travelling. Esta

decisión permitió generar una sensación de profundidad y desplazamiento dentro del espacio, en la construcción del pasillo como entorno escénico.

La composición del escenario se desarrolló a partir de la creación de texturas en 2D, utilizadas para representar elementos como las cortinas, el techo y el suelo. Estas texturas fueron aplicadas estratégicamente para simular un entorno tridimensional, Asimismo, se incorporó iluminación dentro del entorno 3D con el fin de reforzar la atmósfera y dar mayor solidez a la escena.

### Figura No. 17

#### Composición escénica 3D



Nota: Captura de pantalla sobre la segunda composición escénica desde cinema4D.

### ***Locución***

La locución del teaser se desarrolló a partir de la grabación de voz, con el objetivo de construir una presencia sonora que interpreta al personaje de Diana. Para ello, se contó con la participación de una actriz de voz, Ana Caldera Moreira, estudiante de psicología, para interpretar la voz de Diana en el teaser. A partir de estas grabaciones, el material fue sometido a un proceso de selección de audio y edición, en el cual se incorporaron efectos como distorsión y efecto de interferencia.

En contraste, la construcción vocal del personaje de La Anfitriona se realizó mediante el uso de una herramienta de inteligencia artificial llamada MINIMAX, lo que permitió obtener un audio efectivo en cuanto a entonación y mantuvo de manera precisa la esencia del personaje, como una presencia dominante que mantiene cierto grado elegancia al hablar. En conjunto, la implementación de estas voces fortaleció la construcción atmosférica del teaser y mantuvo la esencia inquietante del terror psicológico.

### **Post-producción**

#### ***Aplicación de efectos de color***

Durante la etapa de postproducción, se implementaron ajustes de color y contraste mediante el uso del programa After Effects, con el objetivo de reforzar la atmósfera visual y aportar mayor coherencia estética a determinadas escenas del teaser. Estos ajustes no se aplican necesariamente en toda la animación, sino que fueron utilizados de forma específica en la escena tres y en la escena final.

En términos visuales, se incorporó una predominancia de tonos rojizos acompañados de un incremento en el contraste y la saturación, tomando en cuenta los resultados de los instrumentos investigación y consejos de los animadores. Este desarrollo intensifica la carga emocional de las escenas de modo que los ajustes de iluminación contribuyan a dirigir la atención del espectador hacia puntos específicos de la composición.

**Figura No. 18**

Collage sobre ajustes de iluminación aplicados.



Nota: Creación de collage propia.

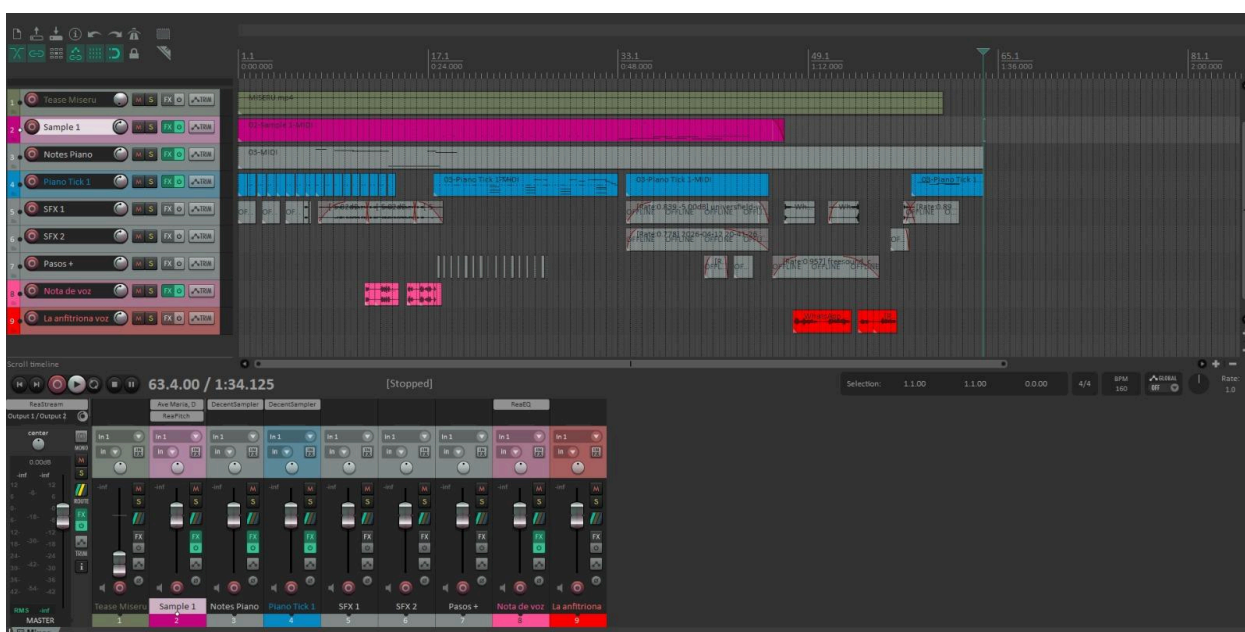
### ***Banda sonora o soundtrack***

La banda sonora del teaser MISERU comenzó a desarrollarse el 8 de noviembre de 2025, bajo el título inicial del proyecto ITSUMAKU. En esta primera etapa, se compuso una pista titulada I Tried to See, la cual presentaba una construcción armónica progresiva basada en el uso de piano, sintetizador y sonidos ambientales. Estos elementos permitieron establecer una atmósfera densa y sombría, alineada principalmente con la escena correspondiente al personaje de Tracy.

En esta etapa de ajuste, se buscó intensificar la tensión de la atmósfera mediante la incorporación de arreglos de piano más progresivos, así como el uso de variaciones tonales a través de la técnica de sampleo. Así mismo, los sonidos ambientales adquirieron mayor protagonismo dentro de la mezcla, apoyados por la aplicación de efectos como delay, chorus y reverb, junto con procesos de ecualización para las escenas, con el fin de lograr una mejor integración entre el sonido y la imagen.

### Figura No. 19

Versión final del soundtrack



Nota: Composición de sonido propio desde el Reaper, software dedicado al audio o

D.A.W.

### ***Portada***

La portada oficial del proyecto retoma un primer plano del rostro de La Anfitriona, parcialmente oculto detrás de cortinas rojas con una estética teatral. Esta composición enfatiza tanto la temática central de la historia como la relevancia del personaje dentro del conflicto narrativo, posicionándola como una figura dominante desde el primer contacto visual. De la misma manera, se mantiene una paleta cromática basada en tonalidades rojas, en coherencia con la propuesta desarrollada en el teaser, esta elección establece la continuidad estética entre la pieza animada y el material promocional.

### **Figura No. 20**

Poster oficial



Nota: Creación propia.

## **Validación**

El proceso de validación del teaser se llevó a cabo mediante la aplicación de un instrumento basado en encuesta, posterior a la visualización del producto. Para ello, se realizó una selección intencional de la muestra, conformada por un perfil de público joven-adulto nicaragüense, definido a partir de sus hábitos de consumo vinculados a la cultura digital, incluyendo contenido audiovisual en plataformas de internet, cine, animación, anime y videojuegos, con conocimiento hacia distintos géneros cinematográficos.

El objetivo de esta validación fue evaluar la eficacia del teaser en función de diversos aspectos, como la comprensión de la idea narrativa, la identificación del género, el nivel de intriga generado y la percepción del público hacia el producto. El instrumento consistió en un formulario digital elaborado en formularios de google, compuesto por seis preguntas, de las cuales una correspondió a respuesta abierta, integrando un enfoque mixto entre cuantitativo y cualitativo.

La aplicación del instrumento se realizó con un total de diez participantes, quienes visualizaron el teaser antes de responder la encuesta. En cuanto a los resultados obtenidos, se identificaron respuestas positivas, destacando un alto nivel de interés hacia la propuesta narrativa, así como una clara identificación del género de terror psicológico. De igual manera, la mayoría de participantes destacaron altos niveles de intriga y disposición por conocer el desarrollo completo de la historia.

A partir de estos resultados, se puede afirmar que el teaser cumple con su función principal como pieza introductoria, al lograr comunicar su intención narrativa sin revelar en exceso los elementos centrales de la trama. Se valida su capacidad para generar interés en el espectador, lo que sugiere un potencial mercado favorable dentro del contexto nacional.

## Conclusiones

En conclusión, se logró desarrollar un teaser animado en 2D que integra de manera efectiva los elementos del terror psicológico. A partir del análisis teórico y visual del género, así como de los trastornos de la personalidad, se construyó un guión coherente y una propuesta estética sólida. Además, se estableció un plan de producción claro que permitió articular todos los procesos creativos y técnicos necesarios para la realización del proyecto.

De igual manera, los resultados obtenidos a través del proceso de validación enfatizan que el teaser cumple con su función principal como pieza introductoria hacia un producto mayor, logrando generar intriga, interés y una identificación clara del género por parte del público. Esto confirma que la integración entre narrativa, diseño visual y banda sonora contribuye de manera significativa a la construcción de una experiencia dentro del terror psicológico, incluso en un formato breve como el teaser.

Por otro lado, la metodología aplicada, así como la forma en que se integran elementos conceptuales con decisiones estéticas y técnicas, puede servir como base para otros creadores interesados en desarrollar productos similares.

Finalmente, resulta importante la necesidad de incentivar y fomentar la producción de proyectos audiovisuales que exploren distintos géneros narrativos, ya que esto podría ampliar el panorama creativo y permitir abordar temáticas complejas desde nuevas perspectivas. En este sentido, el desarrollo de propuestas como MISERU contribuye a fomentar una cultura audiovisual más diversa, donde por medio de la innovación permita identificar y conectar con un nuevo tipo de mercado con audiencias poco visibilizadas dentro del contexto actual en el panorama nacional o regional en Centroamérica.

## Referencias

Andrea, F. V. (2023, 16 noviembre). DESARROLLO DE UNA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL ANIMADA CON TÉCNICAS DE MOTION GRAPHICS 2D e ILUSTRACIÓN. <https://burjcdigital.urjc.es/items/12a55f2d-c3d4-427b-a8d8-eb1a7fd294f9>

Aprendercine.com. (2025, 28 agosto). Guion literario: formato, plantilla y videotutorial. <https://aprendercine.com/guion-literario-formato-plantilla/>

Autorjuanlu. (2023a, octubre 4). La atmosfera cinematográfica y su importancia en el cine | El Diario Humano. El Diario Humano. <https://eldiariohumano.com/atmosfera-cinematografica/>

Badii, D. I. C., & Badii, D. I. C. (2021, 27 diciembre). Los trastornos mentales en el cine y las series. SOM Salud Mental 360. <https://www.som360.org/es/monografico/arte-cultura-salud-mental/articulo/trastornos-mentales-cine-series>

Badii, D. I. C., & Badii, D. I. C. (2021, 27 diciembre). Los trastornos mentales en el cine y las series. SOM Salud Mental 360. <https://www.som360.org/es/monografico/arte-cultura-salud-mental/articulo/trastornos-mentales-cine-series>

Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). Film art: An introduction (10th ed.). McGraw-Hill Education. <https://www.mheducation.com/highered/product/Film-Art-An-Introduction-Bordwell.html>

Byrne, P. (2009). Media and mental health. *Advances in Psychiatric Treatment*, 15(5), 341–348. <https://doi.org/10.1192/apt.bp.107.005769>

Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart*. Routledge. <https://www.routledge.com/The-Philosophy-of-Horror-or-Paradoxes-of-the-Heart/Carroll/p/book/9780415902168>

Chang, Y.-S., & Chen, Y.-H. (2018). The analysis of animation narration for short animation: The short film CARN. En 2018 IEEE International Conference on Advanced Manufacturing (AMCON). <https://doi.org/10.1109/AMCON.2018.8614758>

Checking your browser - reCAPTCHA. (s. f.-a). <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11851491/>

Clément, S. (Directora). (2022). Pachyderme [Cortometraje]. TNZPV Productions.

Cortos de Metraje. (s.f.). Terror psicológico. <https://cortosdemetraje.com/genero/terror-psicologico/>

Crego, J. L. V., & Moreno, A. V. (2020). La construcción de personajes audiovisuales: habilidades informativas. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=856938>

Cutting, J. E. (2016). Narrative theory and the dynamics of popular movies. *Psychonomic Bulletin & Review*, 23(6), 1713–1743. <https://doi.org/10.3758/s13423-016-1051-4>

Del Carmen Fernández Trujillo, M. (2023). El ritmo en el cine y el simbolismo de Susanne Langer. *Contratexto*, 39, 243-257. <https://doi.org/10.26439/contratexto2023.n39.5785>

Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (s. f.). La entrevista, recurso flexible y dinámico. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-50572013000300009](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009)

Dinh, D. (2020, 24 noviembre). Animation and its Impact on its Audience. ArcGIS StoryMaps. <https://storymaps.arcgis.com/stories/559fbbf6167e4ce5afcc343816fc83fe>

Dupré, G. (2026, 26 marzo). Animation Post-Production (2026): Definition, Process & Challenges. CGWire Blog. <https://blog.cg-wire.com/animation-post-production-definition-process-overview/>

Editores de Britannica (3 de marzo de 2025). in medias res . Enciclopedia Británica . <https://www.britannica.com/art/in-medias-res-literature>

Elena, F. P. J. (2017). El terror psicológico. Un estudio sobre el miedo. <https://idus.us.es/items/3d5861f6-b2ca-47d1-ba7a-26448f2c5ccf>

Fariba, K. A., Gupta, V., Torrico, T. J., & Kass, E. (2024, 17 julio). Personality disorder. StatPearls - NCBI Bookshelf. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK556058/>

Feriante, J., & Sharma, N. P. (2023, 2 agosto). Acute and Chronic Mental Health Trauma. StatPearls - NCBI Bookshelf. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK594231/>

Fernández Trujillo, M. (2019). El ritmo en el cine y la representación de los sentimientos: Susanne Langer y la noción simbólica del ritmo en las artes. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Cybertesis. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/10780>

Fisher, M. (2016). The weird and the eerie. Repeater Books.

Fonts, E. (2026). Cuphead as playable animation: Authorship, aesthetics, and visual language in the indie video game. Tripodos. <https://doi.org/10.51698/tripodos.2026.59.01>

Freud, S. (2003). The uncanny (D. McLintock, Trans.). Penguin Classics. (Trabajo original publicado en 1919).

García, Á. G. (2024b, mayo 27). Aprende a dibujar storyboards o guiones gráficos con estructuras y planos. Canal Diseño y Arquitectura. [https://www.inesem.es/revistadigital/disenio-y-artes-graficas/storyboard#%C2%BFQue\\_es\\_un\\_storyboard](https://www.inesem.es/revistadigital/disenio-y-artes-graficas/storyboard#%C2%BFQue_es_un_storyboard)

Georgiou, N., Morgan, R. M., & French, J. C. (2022). The shifting narrative of uncertainty: A case for the consistent consideration of uncertainty in forensic science. Forensic Science International: Synergy. <https://doi.org/10.1080/00450618.2022.2104370>

Girolimon, M. (2025, octubre 8). Why do people like the horror genre? Southern New Hampshire University. <https://www.snhu.edu/about-us/newsroom/liberal-arts/why-do-people-like-the-horror-genre>

Gonzalez, J. P. (2025, 25 diciembre). Iluminación en el Cine de Terror: Ejemplos de Películas Icónicas que Definen el Género.

<https://es.linkedin.com/pulse/iluminaci%C3%B3n-en-el-cine-de-terror-ejemplos-pel%C3%ADculas-que-gonzalez-wsnsf>

Hernández González, Á. (2016). Teoría y práctica del concept art: Procesos de preproducción [Trabajo de fin de máster, Universidad Politécnica de Valencia]. Repositorio Institucional UPV.

Hylar, S. E., Gabbard, G. O., & Schneider, I. (1991). Homicidal maniacs and narcissistic parasites: Stigmatization of mentally ill persons in the movies. *Hospital and Community Psychiatry*, 42(10), 1044–1048. <https://doi.org/10.1176/ps.42.10.1044>

Jackson, S., & Bottcher, S. B. (2023, 22 marzo). In Medias Res: Definition, tips, and examples. Jericho Writers. <https://jerichowriters.com/in-medias-res/>

Javier, S. S. D. (2021). Análisis del guion técnico y literario de las películas: Mejor no hablar de ciertas cosas; Tan distintos; Saudade, Solo es una más; y, Con alas para volar. <https://dspace.unl.edu.ec/items/350af178-ef28-4ffc-bbf9-e547732aac5d>

Kon, S. (Director). (1997). *Perfect Blue* [Película]. Rex Entertainment.

Kratje, J. (2023, 21 diciembre). Atmósferas generizadas. Sobre algunas apropiaciones teóricas de las nociones de Stimmung e idiorritmia para el estudio del cine - Caiana. Caiana. <https://caiana.caiana.com.ar/articulo/2018-1-12-a03/>

Kuniecki, M., Pilarczyk, J., & Wichary, S. (2015). The color red attracts attention in an emotional context. An ERP study. *Frontiers In Human Neuroscience*, 9, 212. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2015.00212>

László, J. (2008). *The science of stories: An introduction to narrative psychology*. Routledge. <https://www.routledge.com/The-Science-of-Stories-An-Introduction-to-Narrative-Psychology/Laszlo/p/book/9780415455404>

- León, C., & Cociña, J. (Directores). (2018). The Wolf House [Película]. Globo Rojo Films.
- Lewis, S. (2022, 28 febrero). The Meaning of Color in Horror. Slow Burn Horror. <https://slowburnhorror.com/2021/09/10/the-meaning-of-color-in-horror/>
- Limantoro, G. H., & Atma, Y. D. (2024). The Psychological Horror & Psychoanalysis. Journal Of Social Sciences And Cultural Study, 1(2), 109-115. <https://doi.org/10.61857/jsscs.v1i2.91>
- Limantoro, G. H., & Atma, Y. D. (2024). The psychological horror & psychoanalysis. Journal of Social Sciences and Cultural Study. <https://www.researchgate.net/publication/385932487>
- Martin, G. N. (2019). (Why) do you like scary movies? A review of the empirical research on psychological responses to horror films. Frontiers in Psychology, 10, 2298. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02298>
- McLean, T. J. (2018). Animafest 2018 details horror theme program. Animation World Network. <https://www.awn.com/news/animafest-2018-details-horror-theme-program>
- Morante, F. M. (2014). Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control. Editorial UOC.
- Nicole. (2025, 30 diciembre). Teaser vs trailer – what’s the difference? BeverlyBoy Productions. <https://beverlyboy.com/filmmaking/teaser-vs-trailer-whats-the-difference/>
- Pérez, A. (2026, 26 febrero). La historia de la animación. ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/historia-animacion>
- Pirkis, J., Blood, R. W., Francis, C., & McCallum, K. (2006). On-screen portrayals of mental illness: Extent, nature, and impacts. Journal of Health Communication, 11(5), 523–541. <https://doi.org/10.1080/10810730600755889>
- Poggi, D. (2024, 16 octubre). La tensión dramática. 3 Minutos de Arte. <https://www.3minutosdearte.com/cine/la-tension-dramatica/>

Rojas, A. E. G. (2024, 5 octubre). Horror y animación: una cartografía mínima. Revista el Laberinto del Minotauro. <https://ellaberintodelminotauro.com.co/horror-y-animacion-una-cartografia-minima/>

Romero, E. (2025, 19 noviembre). ¿Qué es la teoría del color? Canal Diseño y Arquitectura. <https://www.inesem.es/revistadigital/disenio-y-artes-graficas/cual-es-la-importancia-de-la-teoria-del-color>

Salud mental. (2026, 10 marzo). OPS/OMS | Organización Panamericana de la Salud. <https://www.paho.org/es/temas/salud-mental>

Sofía, P. C. G. (2021). El lenguaje visual de Spider-man : into the Spider-verse. <https://riuma.uma.es/entities/publication/3cdc2c9f-42ba-4824-9f07-7c1c2f81700f>

Stuart, H. (2006). Media portrayal of mental illness and its treatments: What effect does it have on people with mental illness? *CNS Drugs*, 20(2), 99–106. <https://doi.org/10.2165/00023210-200620020-00002>

Tapia, H. F. G., & Manzano, J. L. R. (2025). Análisis del lenguaje y montaje cinematográfico y su impacto en las estrategias de comunicación digital en Youtube. *Runas Journal Of Education And Culture*, 6(11), e250228. <https://doi.org/10.46652/runas.v6i11.228>

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. Disney Editions. <https://books.google.com/books?id=kvVZEQAAQBAJ>

Thompson, K. (1999). *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique*. Harvard University Press.

Torrejón, R. (2020, octubre 26). El impacto del terror psicológico en los videojuegos. MeriStation. [https://as.com/meristation/2020/10/26/reportajes/1603713119\\_746279.html](https://as.com/meristation/2020/10/26/reportajes/1603713119_746279.html)

Torres, A. (2025, 5 noviembre). Animación 3D: qué es, tipos principales y cómo se aplica hoy. ESDESIGN.

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/que-es-la-animacion-3d-y-que-tipos-existen>

Unir, V. (2025, 2 octubre). Diseño de personajes y concept art para producción. Universidad InterNaciones. <https://uni.edu.gt/noticias/disenio-personajes-concept-art/>

United Nations Development Programme, & UNESCO. (2013). Creative economy report 2013: Widening local development pathways. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000224698>

Vilaseca Corderroure, J. E. (2016). El tráiler y el teaser. Universitat de Barcelona. Recuperado de <https://fima.ub.edu/grups/incomav/trailer-teaser.pdf>

Wahl, O. F. (1995). Media madness: Public images of mental illness. Rutgers University Press.

Wedding, D., & Niemic, R. M. (2014). Movies and mental illness: Using films to understand psychopathology (4th ed.). Hogrefe Publishing.

Wells, P. (1998). Understanding animation. Routledge. <https://www.routledge.com/Understanding-Animation/Wells/p/book/9780415115971>

Wells, P. (1998). Understanding animation. Routledge. Understanding Animation (Routledge)

<https://idus.us.es/server/api/core/bitstreams/fa04a1a4-cea5-4c50-a6c1-4c95a20c70fc/content>

<https://roxannayepes.wordpress.com/2020/10/15/terror-psicologico/>

## Anexos

### ***Anexo 1: DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN***

#### **DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN**

Yo, Lester Noel Tapia Davila con cédula de identidad 041-110505-1001F, egresado del programa académico de Grado, Licenciatura en Arte digital y animación declaro que:

El contenido del presente documento es un reflejo de mi trabajo personal, y toda la información que se presenta está libre de derechos de autor, por lo que, ante cualquier notificación de plagio, copia o falta a la fuente original, me hago responsable de cualquier litigio o reclamación relacionada con derechos de propiedad intelectual, exonerando de toda responsabilidad a la Universidad Católica Redemptoris Mater (UNICA).

Así mismo, autorizo a la Universidad Cardenal Miguel Obando Bravo por este medio, publicar la versión aprobada de mi trabajo de investigación, bajo el título Producción de teaser de la serie animada de terror psicológico “MISERU” en el campus virtual y en otros espacios de divulgación, bajo la licencia Atribución-No Comercial-Sin derivados, irrevocable y universal para autorizar los depósitos y difundir los contenidos de forma libre e inmediata.

Todo esto lo hago desde mi libertad y deseo de contribuir a aumentar la producción científica. Para constancia de lo expuesto anteriormente, se firma la presente declaración en la ciudad de Managua, Nicaragua a los 22 días del mes abril de 2026.

Atentamente,

Lester Noel Tapia Davila

lesternoeltapiadavila@gmail.com

Firma: L.Valken

**Anexo 2: Consentimiento informado.**

## Consentimiento Informado para entrevistas semiestructuradas

Estimado(a),

Yo, Lester Noel Tapia Dávila, estudiante de la carrera de Arte digital y Animación en la Universidad Católica Redemptoris Mater (UNICA), me encuentro realizando un Teaser animado en 2D sobre una narrativa de terror psicológico que abarca los trastornos de personalidad. Este proyecto forma parte de mi culminación de estudios.

El objetivo de esta investigación es analizar y comprender cómo los trastornos de personalidad pueden ser representados en narrativas audiovisuales de terror psicológico, explorando la percepción/conocimiento de profesionales del área de la psicología y la animación a través de entrevistas semiestructuradas.

La información que usted brinde será utilizada exclusivamente con fines académicos, y sus aportes serán debidamente citados, en caso de autorizarlo.

La información que usted brinde será citada en el documento de investigación,.

Su participación es completamente voluntaria. Usted tiene derecho a no responder alguna pregunta, a detener la entrevista en cualquier momento y a retirarse de la investigación sin ninguna consecuencia. La entrevista no implica ningún riesgo para usted, ni está sujeta a beneficios económicos.

-----  
Declaro que he leído y comprendido la información anterior, y acepto participar en la entrevista de forma voluntaria.

Nombre del participante:

Firma del participante:

Fecha:

### ***Anexo 3: Estructura de entrevistas y preguntas.***

#### **Modelo de Entrevista Semiestructurada Dirigida a Psicólogos**

##### **Objetivo:**

Recopilar información especializada sobre los trastornos de la personalidad, sus manifestaciones conductuales y emocionales, así como su posible representación dentro de narrativas de terror psicológico para ampliar el conocimiento sobre el tema y profundizar en las definiciones del DSM-5.

##### Dimensión 1: Datos generales del participante

- Nombre y apellido:
- Perfil profesional (formación académica, especialidad y experiencia laboral):

##### Dimensión 2: Manifestaciones conductuales y emocionales

1. Desde su experiencia clínica, ¿cuáles son los comportamientos o señales más reconocibles en personas con trastornos de la personalidad (por ejemplo: paranoide, límite, esquizoide, esquizotípico, histriónico) cuando enfrentan situaciones de alta presión?
2. ¿Existen patrones de conducta o reacciones emocionales comunes entre algunos de estos trastornos que podrían ser útiles para la construcción de personajes?
3. Cuando una persona con un trastorno de personalidad percibe una amenaza o se siente acorralada, ¿qué tipo de reacciones intensas o extremas podrían manifestarse?

##### Dimensión 3: Percepción de la realidad.

4. ¿Es posible que un trastorno de personalidad afecte la memoria, la percepción de la realidad o la identidad del individuo? En caso afirmativo, ¿de qué manera se manifiesta?

##### Dimensión 4: Aplicación en el lenguaje audiovisual

5. En su opinión, ¿cómo se puede transmitir en un medio audiovisual la vivencia subjetiva de un personaje con un trastorno de personalidad sin caer en caricaturas o clichés?
6. ¿Cuáles son los errores más frecuentes que ha observado en el cine o la televisión al representar trastornos de la personalidad? ¿Qué debería evitar un creador audiovisual que busca realismo y respeto?

## Modelo de Entrevista Semiestructurada Dirigida a Animadores

### Objetivo:

Recopilar información sobre técnicas de animación, recursos visuales y narrativos que permitan representar estados psicológicos complejos dentro del género del terror psicológico, con el fin de desarrollar la construcción de un teaser audiovisual animado sobre este género.

### Dimensión 1: Datos generales del participante

- Nombre y apellido:
- Perfil profesional (formación académica, experiencia laboral y área de especialización):

### Dimensión 2: Técnicas de animación y representación de estados psicológicos

1. Desde su experiencia, ¿qué técnicas de animación 2D, mezcla de estilos, distorsiones, efectos de cámara, entre otros, ayudan a representar inestabilidad mental o paranoia en un personaje?

### Dimensión 3: Construcción de atmósfera visual

2. ¿Cómo se pueden utilizar el color, la iluminación y las texturas para generar tensión psicológica o una atmósfera inquietante en un teaser o tráiler?

### Dimensión 4: Recursos narrativos y sonido

3. En un teaser animado de terror psicológico, ¿qué recursos narrativos o visuales permiten transmitir incomodidad sin recurrir a imágenes explícitas o violencia gráfica?
4. ¿Qué papel juegan el sonido y la música en la animación para intensificar sensaciones de angustia o perturbación? ¿Qué buenas prácticas recomendaría?

### Dimensión 5: Errores comunes y manejo del ritmo

5. ¿Qué errores suelen cometer los animadores al intentar representar estados psicológicos complejos y cómo pueden evitarse?
6. ¿De qué manera se puede manejar el ritmo en la animación (tiempos, pausas, repeticiones) para mantener la tensión narrativa sin perder la atención del espectador?

**Anexo 4: Tabla de resultados de los especialistas**

**Tabla No. 2**

Matriz de análisis cualitativo/ Animación

Entrevistado	Dimensión	Ideas claves extraídas
Lic. Jahir Herrera Toruño.	Técnicas de animación y representación de estados psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Efecto Parallax.</li> </ul>
Lic. Jahir Herrera Toruño.	Técnicas de animación y representación de estados psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Generar tensión visual con diferentes elementos.</li> </ul>
Lic. Jahir Herrera Toruño.	Técnicas de animación y representación de estados psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Transiciones morphing.</li> </ul>
Lic. Jahir Herrera Toruño.	Construcción de atmósfera visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso del lenguaje visual.</li> </ul>
Lic. Jahir Herrera Toruño.	Construcción de atmósfera visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Luz, textura, sombras, color.</li> </ul>

<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Construcción de atmósfera visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contraste de luz y sombras.</li> </ul>
<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Construcción de atmósfera visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Paletas de colores saturadas.</li> </ul>
<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Recursos narrativos y sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sutileza visual.</li> </ul>
<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Recursos narrativos y sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer inputs visuales para transmitir una información concreta.</li> </ul>
<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Recursos narrativos y sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generar suspenso a partir de cortes o cierres incompletos.</li> </ul>
<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Recursos narrativos y sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El sonido juega un papel en el 50% de lo que se desea transmitir.</li> </ul>
<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Errores comunes y manejo del ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No tener claras las bases del proyecto.</li> </ul>

<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Errores comunes y manejo del ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generar una narrativa confusa.</li> </ul>
<b>Lic. Jahir Herrera Toruño.</b>	Errores comunes y manejo del ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No ser lo suficientemente sutil.</li> </ul>

<b>Entrevistado</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Ideas claves</b>
<b>Lic. Germán Guerrero</b>	Técnicas de animación y representación de estados psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ángulos de cámara.</li> </ul>
<b>Lic. Germán Guerrero</b>	Técnicas de animación y representación de estados psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efectos brillantes.</li> </ul>
<b>Lic. Germán Guerrero</b>	Técnicas de animación y representación de estados psicológicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saturación.</li> </ul>
<b>Lic. Germán Guerrero</b>	Construcción de atmósfera visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Textura e iluminación.</li> </ul>
<b>Lic. Germán Guerrero</b>	Construcción de atmósfera visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definirlo desde la primera etapa del proyecto.</li> </ul>

Lic. Germán Guerrero	Construcción de atmósfera visual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar un estilo funcional.</li> </ul>
Lic. Germán Guerrero	Recursos narrativos y sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos como el color, el audio y los ángulos de cámara son efectivos.</li> </ul>
Lic. Germán Guerrero	Recursos narrativos y sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios de encuadre o transiciones.</li> </ul>
Lic. Germán Guerrero	Recursos narrativos y sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El sonido juega un papel en el 60% de lo que se desea transmitir.</li> </ul>
Lic. Germán Guerrero	Recursos narrativos y sonido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonido ambiental y musicalización.</li> </ul>
Lic. Germán Guerrero	Errores comunes y manejo del ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asumir que todas las personas reaccionan igual ante una situación.</li> </ul>
Lic. Germán Guerrero	Errores comunes y manejo del ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aunque hay diferencias, existen puntos en común en las reacciones humanas.</li> </ul>
Lic. Germán Guerrero	Errores comunes y manejo del ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El sonido no es opcional.</li> </ul>
Lic. Germán Guerrero	Errores comunes y manejo del ritmo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar el sonido como un elemento secundario.</li> </ul>

**Nota:** Análisis y organización propia.

Tabla No. 3

Matriz de análisis cualitativo / Psicología

Entrevistado	Dimensión	Ideas claves extraídas
Psicól. Meyling Gutiérrez	Manifestaciones conductuales y emocionales	<b>Trastorno paranoide:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Desconfianza excesiva.</li> <li>● Sospechas infundadas.</li> <li>● Interpretación maliciosa de otros.</li> </ul>
Psicól. Meyling Gutiérrez	Manifestaciones conductuales y emocionales	<b>Trastorno límite:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Inestabilidad emocional</li> <li>● Impulsividad</li> <li>● Relaciones interpersonales inestables</li> <li>● Miedo al abandono</li> </ul>
Psicól. Meyling Gutiérrez	Manifestaciones conductuales y emocionales	<b>Trastorno Esquizoide:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Distanciamiento social</li> <li>● Restricción afectiva</li> <li>● Falta de interés por los demás.</li> </ul>
Psicól. Meyling Gutiérrez	Manifestaciones conductuales y emocionales	<b>Trastorno esquizotípico:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pensamiento fantasioso</li> <li>● Comportamiento excéntrico.</li> </ul>
Psicól. Meyling Gutiérrez	Manifestaciones conductuales y emocionales	<b>Trastorno histriónico:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Búsqueda excesiva de atención.</li> <li>● Emociones exageradas.</li> </ul>
Psicól. Meyling Gutiérrez	Manifestaciones conductuales y emocionales	<b>Trastorno límite:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Inestabilidad emocional</li> <li>● Impulsividad</li> <li>● Relaciones interpersonales inestables</li> <li>● Miedo al abandono</li> </ul>
Psicól. Meyling Gutiérrez	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creer cosas que no son reales.</li> </ul>
Psicól. Meyling Gutiérrez	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los pensamientos alteran la percepción del individuo.</li> </ul>
Psicól. Meyling Gutiérrez	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Distorsión de la realidad.</li> </ul>

<b>Psicól. Meyling Gutiérrez</b>	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La percepción afecta el bienestar emocional.</li> </ul>
<b>Psicól. Meyling Gutiérrez</b>	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los trastornos afectan la identidad.</li> </ul>
<b>Psicól. Meyling Gutiérrez</b>	Aplicación en el lenguaje audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representar cómo el personaje percibe su realidad.</li> </ul>
<b>Psicól. Meyling Gutiérrez</b>	Aplicación en el lenguaje audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de elementos sensoriales</li> </ul>
<b>Psicól. Meyling Gutiérrez</b>	Aplicación en el lenguaje audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar emociones intensas.</li> </ul>

<b>Entrevistado</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Ideas claves</b>
<b>Psicól. Maria Reyes</b>	Manifestaciones conductuales y emocionales	<b>Trastorno Paranoide:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desconfianza hacia los demás.</li> <li>• Miedo o angustia.</li> <li>• Percepción de peligro injustificada.</li> </ul>
	Manifestaciones conductuales y emocionales	<b>Trastorno Límite:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inestabilidad emocional.</li> <li>• Vacío constante.</li> <li>• Miedo al abandono.</li> </ul>
<b>Psicól. Maria Reyes</b>	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conductas impulsivas sin medir consecuencias.</li> </ul>
<b>Psicól. Maria Reyes</b>	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios de comportamiento.</li> </ul>

<b>Psicól. Maria Reyes</b>	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conflicto interno.</li> </ul>
<b>Psicól. Maria Reyes</b>	Percepción de la realidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No hay identidad estable.</li> </ul>
<b>Psicól. Maria Reyes</b>	Aplicación en el lenguaje audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construir un personaje creíble.</li> </ul>
<b>Psicól. Maria Reyes</b>	Aplicación en el lenguaje audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar historia de vida.</li> </ul>
<b>Psicól. Maria Reyes</b>	Aplicación en el lenguaje audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Considerar factores familiares y sociales.</li> </ul>

**Nota:** Análisis y organización propia.

***Anexo 5: Resultados de las entrevistas***

**Psicóloga Meyling Edelmy Palma Gutiérrez:**

<https://docs.google.com/document/d/1h901Uksnjv3ItfYwdhEODhK0smjNdHfr/edit>



**Psicóloga Maria Daniela Reyes Moya:**

<https://docs.google.com/document/d/11QqIG4P1KmVWW1mGI2zRFmyfsVYp58M/edit>



**Lic. Jahir Herrera Toruño:**

<https://docs.google.com/document/d/1pb83M9YfGjf8EWg0ppbNSqApJ6CEd2i/edit>



**Lic. Germán Ismael Guerrero Vado:**

<https://docs.google.com/document/d/1PCgFIXeLUBinkJghazKZI47EULf8oNsC/edit>



**Anexo 6: Primeros diseños de personajes.**

**Figura No. 21**

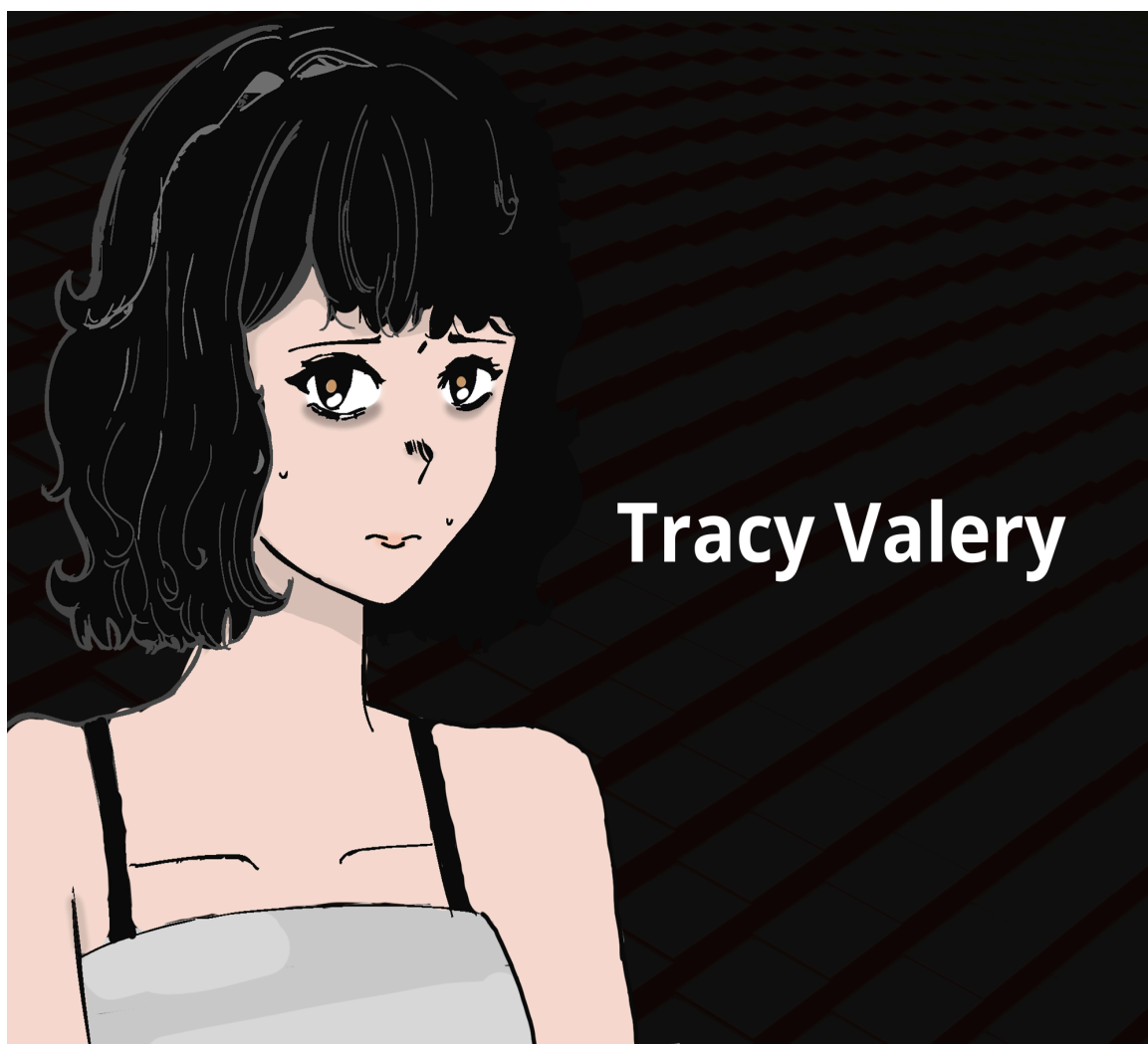
Primer diseño de personaje – Alejandro



**Nota:** Creación propia

**Figura No. 22**

Primer diseño de personaje – Tracy Valery



Nota: Creación propia

**Figura No. 23**

Primer diseño de personaje – La Anfitriona



**Nota:** Creación propia

**Figura No. 24**

Primer diseño de personaje – La Anfitriona



**Nota:** Creación propia

### **Anexo 7: Diseños extras de personajes secundarios de la historia.**

**Nombre del personaje:** Loren

**Edad:** 25 años

**Rol dentro de la historia:** Personaje secundario.

**Inspiración:**

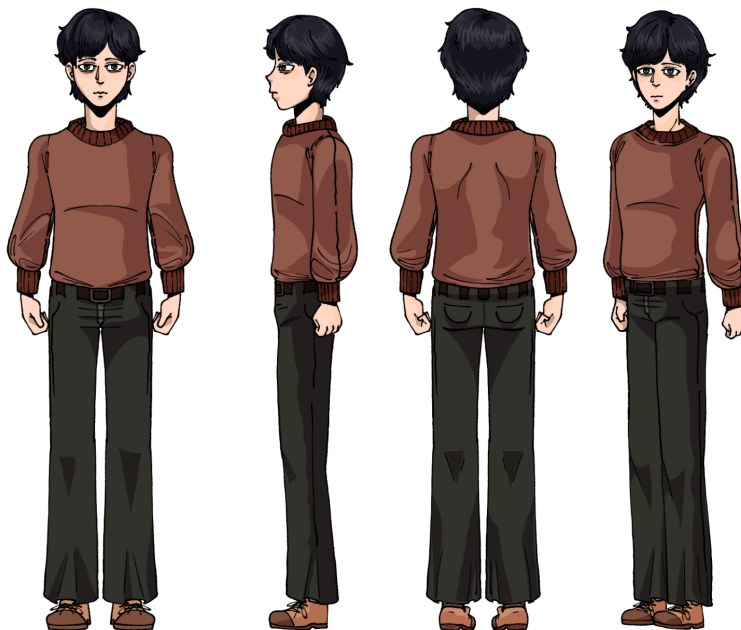
Loren se inspira en el trastorno esquizoide de la personalidad, caracterizado por desapego emocional, preferencia por el aislamiento y limitada expresión afectiva.

**Breve trasfondo:**

Loren ha construido una vida basada en la distancia emocional, manteniéndose al margen de los demás como forma de evitar el contacto afectivo. Con el tiempo, comenzó a percibir el mundo como algo lejano y ajeno, acompañado de una sensación constante de vacío.

#### **Figura No. 25**

Diseño de personaje – Loren



Nota: Creación propia

**Nombre del personaje:** Carly Santiana

**Edad:** 28 años

**Rol dentro de la historia:** Personaje secundario.

**Inspiración:**

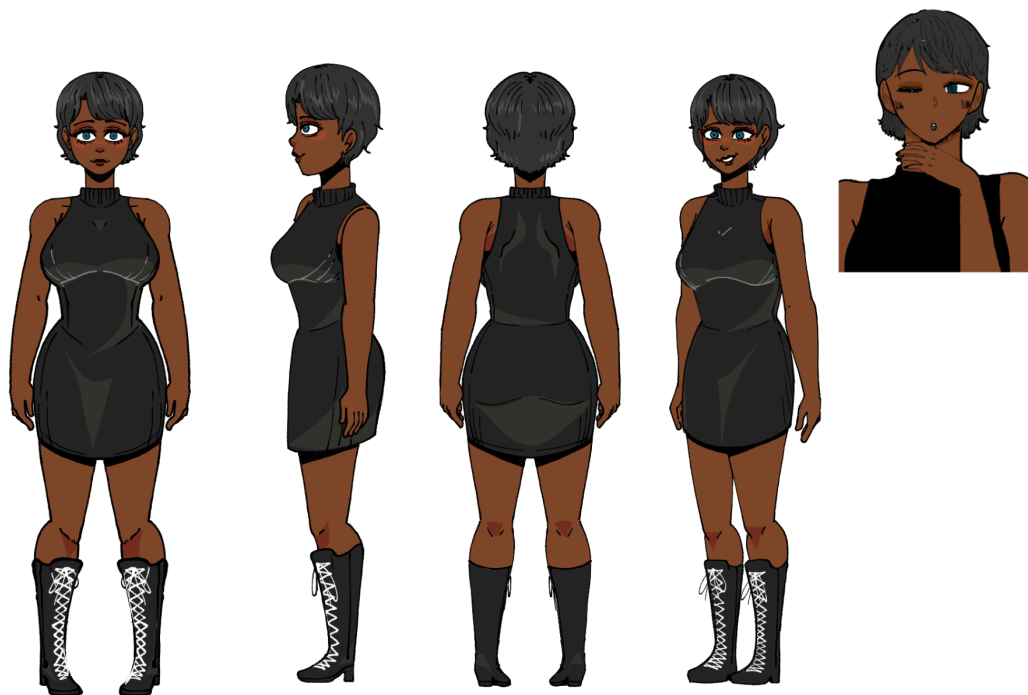
Carly se inspira en el trastorno histriónico de la personalidad, caracterizado por una necesidad constante de atención, emocionalidad intensa y búsqueda de validación externa.

**Breve trasfondo:**

Carly creció bajo la influencia de una madre manipuladora que condicionaba el afecto a la notoriedad ante las cámaras. Durante su adolescencia, un conflicto con su madre culminó en un accidente mortal que dejó en ella un dolor sin resolver. Desde entonces, su vida se ha visto marcada por la necesidad de ser observada y validada, así como por un miedo constante a la indiferencia.

**Figura No. 26**

Diseño de personaje – Carly Santiana



Nota: Creación propia

**Nombre del personaje:** Dwigth

**Edad:** 30 años

**Rol dentro de la historia:** Personaje secundario.

**Inspiración:**

Dwigth se inspira en el trastorno esquizotípico de la personalidad, caracterizado por patrones de pensamiento inusuales y comportamientos excéntricos, junto a una marcada dificultad para establecer relaciones cercanas.

**Breve trasfondo:**

Dwigth es un individuo reservado con una fuerte inclinación hacia la pintura, la cual utiliza para interpretar su entorno. Con el tiempo, desarrolló una percepción particular de la realidad, donde el arte adquiere significados personales. Esto lo llevó a aislarse progresivamente, encontrando en el arte un refugio y una forma de expresión ante su dificultad para relacionarse.

**Figura No. 27**

Diseño de personaje – Dwigth



Nota: Creación propia

## **Anexo 8: Formato de encuestas de validación**

### **Modelo de Cuestionario de Validación del Producto Creativo**

#### **Objetivo:**

Evaluar la percepción del público objetivo respecto al teaser animado *MISERU*, considerando su capacidad para transmitir una atmósfera de terror psicológico con el fin de analizar su efectividad como producto audiovisual.

#### **Dimensión 1: Percepción de la atmósfera y construcción psicológica**

**Pregunta:** ¿Percibiste que los personajes o la atmósfera reflejan inestabilidad psicológica?

**Tipo de pregunta:** Cerrada (Sí/No/No estoy seguro)

#### **Dimensión 2: Inmersión en el género de terror psicológico**

**Pregunta:** ¿La estética y la trama del teaser te sumergieron en una posible historia de terror psicológico?

**Tipo de pregunta:** Cerrada (Sí/No/Parcialmente )

#### **Dimensión 3: Intriga narrativa**

**Pregunta:** ¿El teaser te dejó intrigado/a y con ganas de saber más de la historia?

**Tipo de pregunta:** Cerrada (Sí/No)

#### **Dimensión 4: Evaluación técnica del producto**

**Pregunta:** ¿Consideras que la calidad técnica del teaser (animación, sonido) es adecuada?

**Tipo de pregunta:** Cerrada (Sí/No)

#### **Dimensión 5: Respuesta emocional del espectador**

**Pregunta:** ¿Cuál de estas emociones sentiste al ver el teaser?

**Tipo de pregunta:** Selección múltiple

**Opciones:** Miedo, confusión, intriga, fascinación, otros.

#### **Dimensión 6: Interpretación narrativa (Enfoque cualitativo)**

**Pregunta:** En tu propia interpretación, ¿qué historia o mensaje crees que el teaser intentó transmitirte?

**Tipo de pregunta:** Abierta

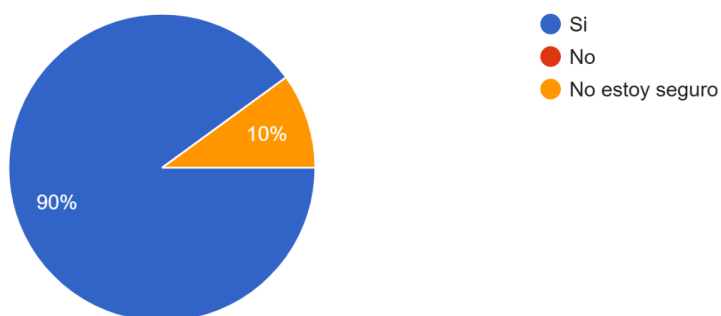
**Anexo 7: Gráficos de resultados de la validación.**

**Tabla No. 4**

Gráfico de resultado 1

¿Percibiste que los personajes o la atmósfera reflejan inestabilidad psicológica?

10 respuestas



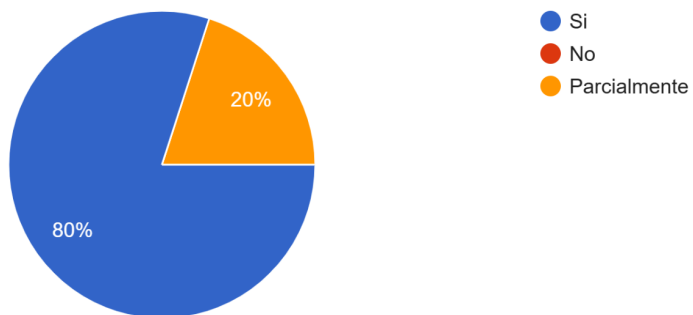
**Nota:** Extraído de los resultados de la encuesta en formularios de google

**Tabla No. 5**

Gráfico de resultado 1

¿La estética y la trama del teaser te sumergieron en una posible historia de terror psicológico?

10 respuestas



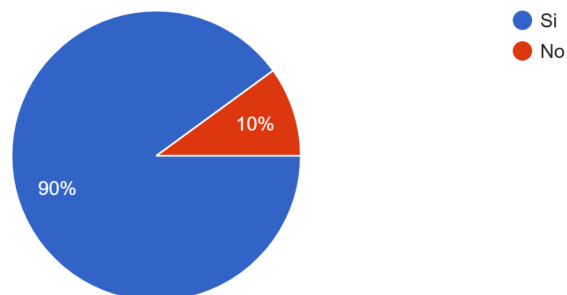
**Nota:** Extraído de los resultados de la encuesta en formularios de google

**Tabla No. 6**

## Gráfico de resultado 1

¿El teaser te dejó intrigado/a y con ganas de saber más de la historia?

10 respuestas



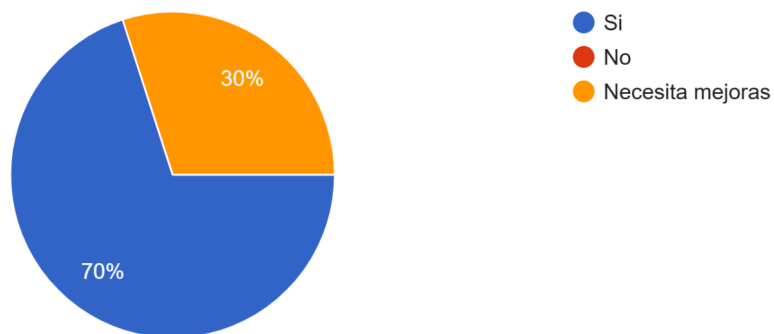
**Nota:** Extraído de los resultados de la encuesta en formularios de google

**Tabla No. 7**

## Gráfico de resultado 1

¿Consideras que la calidad técnica del teaser (animación, sonido) es adecuada?

10 respuestas



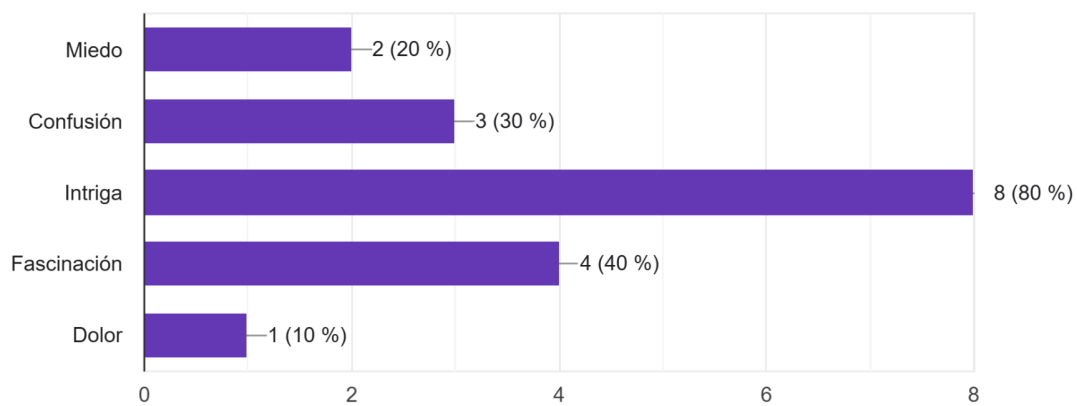
**Nota:** Extraído de los resultados de la encuesta en formularios de google

**Tabla No. 8**

## Gráfico de resultado 1

¿Cuál de estas emociones sentiste al ver el teaser?

10 respuestas



**Nota:** Extraído de los resultados de la encuesta en formularios de google



UNIVERSIDAD CATÓLICA "REDEMPTORIS MATER"  
FACULTAD DE ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN

**APROBACION DE TEMA Y TUTOR PARA PROYECTO CREATIVO**

**Br. Lester Noel Tapia Dávila (20220004)**

**Sus manos**

**Estimados Estudiantes:**

Por medio de la presente se le comunica, que con base en el Reglamento de Culminación de Estudios de la Universidad (arto. 6 inciso d), la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación le autoriza la realización de Producto Creativo con el tema:

**Producción de teaser de la serie animada de terror Psicológico "MISERU"**

Se le asigna como tutor al: **Lic. Fernando José Urroz Álvarez**

**Se establece además lo siguiente:**

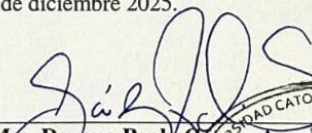
Queda entendido que tanto usted como el tutor adquieren el compromiso de cumplir con la calendarización que se establezca para la entrega del trabajo.

El tutor tiene la potestad para determinar los criterios a seguir y alcances del estudio, los que deberán ser cumplidos por el tutorado.

En general, deberá ajustarse a todo lo que establece el Título VI, Capítulo VI y VII del Reglamento Culminación de Estudios.

Dado en la ciudad de Managua, a los cinco días del mes de diciembre 2025.

  
Lic. **Yadira Rodríguez Muñoz**  
Secretaria Académica de FADC  
Arte, Diseño y Comunicación  
MANAGUA, NICARAGUA

  
Msc. **Dayana Paola Gamíz Ayerdis**  
Decana  
Facultad de Arte, Diseño y Comunicación  
MANAGUA, NICARAGUA

cc. Archivo.