

TRÁNSITO

Alumna: Ignacia González
Profesora guía: Cecilia Toro
Ayudante: Allan Miranda

FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES DIGITALES
ESCUELA DE DISEÑO Y ARTES DIGITALES
CARRERA DE DISEÑO EN ANIMACIÓN DIGITAL



UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral
Juntos escribimos tu futuro



“El hombre tiende a oponerse a la muerte, a temerla y luchar contra ella, y esto es algo natural y saludable. Sin embargo, podemos a la vez comprender de manera bella e intuitiva que somos pura vida y que no necesitamos oponernos a la muerte.”

Michael Dudok De Wit

ÍNDICE

1 Introducción.....	8
1.1 Motivación.....	10
2 Inspiración.....	12
2.1 Marco Conceptual Ansiedad Social ◊.....	14
2.1 Marco Conceptual Performance Subacuática ◊.....	15
2.1 Marco Conceptual Videoclip ◊.....	16
2.1 Marco Conceptual Biodiversidad ◊.....	17
2.2 Problema de investigación.....	18
2.3 Oportunidad de animación.....	19
2.4 Objetivos Generales.....	20
2.5 Objetivos Específicos.....	21
2.6 Usuario.....	22

3 Ideación.....	24
3.1 Referentes.....	26
3.2 Diseño narrativo.....	34
3.3 Diseño visual.....	41
3.4 Diseño sonoro.....	54
4 Proceso de producción.....	57
4.1 Decálogo de animación.....	61
4.2 Backgrounds.....	66
4.3 Plano Maestro.....	68
4.3 Stillframe.....	69
5 Proceso de postproducción.....	71
5.1 Desarrollo de pipeline.....	72
5.2 Parámetros de audiencia.....	73
5.3 Proyecciones.....	74
6 Conclusiones.....	75
7 Bibliografía.....	76



Agradecimientos

Quiero agradecer profundamente a Sherkan, mi compañero felino, que aunque partió el año pasado, sigue acompañándome en cada paso. A Ronald, mi pareja, gracias por estar a mi lado con paciencia, cariño y apoyo constante incluso en los días más difíciles. Y a mí misma, por no rendirme; por seguir adelante a pesar del cansancio y las dudas.

1 Introducción

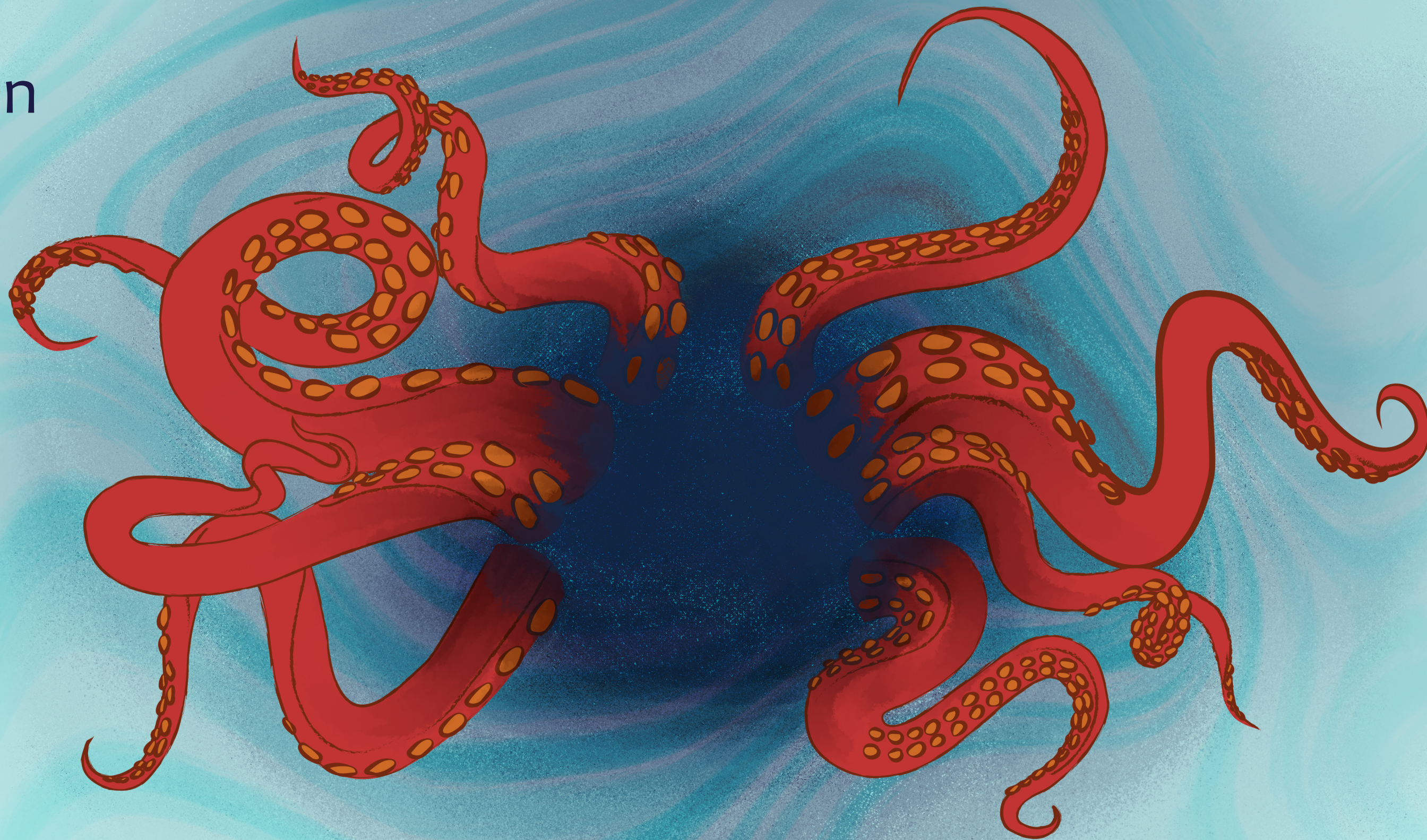
En entornos urbanos, los espacios públicos pueden resultar altamente hostiles. El contexto sociocultural actual dificulta que las personas circulen con confianza por lugares comunes, como el *TRANSPORTE PÚBLICO* en las grandes ciudades. Se convive en un ambiente marcado por la desconfianza, el ruido y la aglomeración. Este proyecto surge desde una necesidad personal de visibilizar una problemática emocionalmente desgastante, vivida por quienes enfrentan dificultades para habitar y relacionarse en *CONTEXTOS SOCIALES* amplios. A través de una propuesta artística y simbólica, se busca abrir una conversación sobre la *SALUD MENTAL* desde una perspectiva empática y sensorial.

1.1 Motivación

En contextos urbanos, donde la *CONTAMINACIÓN ACÚSTICA* y la *INDIFERENCIA SOCIAL* son parte del día a día; muchas personas encuentran dificultades para mantener su bienestar emocional. Este proyecto busca dar visibilidad a esas experiencias mediante un videoclip animado que utiliza el lenguaje visual y sonoro como herramienta para representar el *REFUGIO MENTAL* que algunas personas crean para sobrellevar *AMBIENTES HOSTILES*. Con esta propuesta, se espera no solo contribuir a la discusión sobre salud mental en espacios públicos, sino también cuestionar actitudes cotidianas normalizadas que pueden tener efectos profundos en la experiencia emocional de otras personas.



2 Inspiración



2.1 Marco Conceptual

Ansiedad Social ◊

El *TRASTORNO DE ANSIEDAD SOCIAL* (TAS) es el factor detonante del cortometraje, representando el principal conflicto que enfrenta el protagonista a lo largo de la narrativa. Este trastorno se caracteriza por un *MIEDO INTENSO Y PERSISTENTE* a ser observado o juzgado negativamente por otros en contextos sociales. Tal temor genera altos niveles de angustia, afectando el funcionamiento cotidiano y deteriorando la calidad de vida de quienes lo padecen. Esta interferencia se manifiesta en *ACTIVIDADES COTIDIANAS* como el trabajo, los estudios y las relaciones interpersonales.

2.1 Marco Conceptual

Performance Subacuática ◊

El *IMAGINARIO DEL OCEANO* es un eje conceptual crucial para el diseño del movimiento del personaje principal, buscando coherencia con la *FÍSICA SUBACUÁTICA*, donde los cuerpos se desplazan con lentitud, amplitud y fluidez. Para esto, se estudiaron registros del colectivo Sirenas Chile, observando cómo el cuerpo se adapta al agua con control respiratorio y gestos contenidos. Las composiciones de *ARIELLE BOBB-WILLIS* inspiraron poses expresivas y desequilibradas, mientras que las fotografías de *DAVID DOUBILET* ayudaron a entender cómo la luz y la atmósfera subacuáticas influyen en el movimiento, guiando decisiones de timing, spacing y diseño visual.

2.1 Marco Conceptual

Videoclip ◊

El formato videoclip es el medio elegido para dar forma a esta experiencia audiovisual. Su estrecho **VÍNCULO CON LA MÚSICA** permite trabajar con narrativas no lineales y estructuras más libres, facilitando una conexión emocional directa con el espectador. Esta flexibilidad potencia la **EXPRESIÓN SENSORIAL** del trastorno, generando empatía a través de metáforas visuales y auditivas que no dependen del lenguaje literal, sino del impacto sensorial que provocan.

2.1 Marco Conceptual

Biodiversidad ◊

Este término se incorpora desde un enfoque visual, temático y artístico. El **UNIVERSO SUBMARINO ONÍRICO** del personaje principal del proyecto animado se inspira en la **BIODIVERSIDAD MARINA** de las costas chilenas. Aunque no se busca una representación científica exacta, se mantiene una conexión visual con la naturaleza real, usando sus formas, colores y comportamientos como base para una interpretación simbólica y expresiva del entorno.

2.2 Problema de investigación

Dentro de la animación chilena, aún son pocas las obras que se atreven a explorar lo emocional y sensorial, lo que evidencia una *ESCALA REPRESENTACIÓN DEL DIÁLOGO INTERNO* y los sentimientos en nuestro contexto sociocultural. Según Flores y Salazar (2024), la animación chilena ha centrado su narrativa en temáticas como la memoria histórica y la identidad cultural, dejando de lado representaciones más introspectivas y sensoriales.

En su tesis titulada *LA CULTURA CHILENA EN LA ANIMACIÓN NACIONAL: RETRATO DE UNA IDENTIDAD EN LAS ÚLTIMAS DOS DÉCADAS*, Flores y Salazar (2024) señalan que “la animación chilena ha enfocado su narrativa principalmente en memoria histórica (pueblos originarios, dictadura, etc.) y identidad cultural, a través del análisis de obras como *Historia de un oso*, *Bestia*, entre otras” (p.2).

2.3 Oportunidad de animación

La animación es el medio ideal para este proyecto porque permite *REPRESENTAR EMOCIONES INTERNAS* de forma subjetiva y sensorial. “Tránsito” contribuye al campo de la animación experimental al abordar una problemática actual como *LA SALUD MENTAL EN ESPACIOS PÚBLICOS*, desde una perspectiva artística y reflexiva. Su propuesta visual y simbólica busca abrir conversaciones empáticas y necesarias dentro de la cultura visual contemporánea

2.4 Objetivos

Generales

Como objetivo principal este proyecto busca desarrollar un videoclip animado que represente de forma *SIMBÓLICA Y SENSORIAL* la experiencia de la ansiedad social en espacios públicos, promoviendo la *EMPATIA* hacia quienes la experimentan. Para ello, se propone investigar referentes visuales y narrativos que aborden problemáticas de salud mental desde el simbolismo o el surrealismo; construir un universo visual que *CONTRASTE LO HOSTIL DEL MUNDO REAL CON LA CALMA DEL MUNDO INTERIOR* del protagonista y desarrollar una narrativa breve pero emocionalmente efectiva, basada en metáforas visuales.

2.5 Objetivos

Específicos

1. Investigar referentes visuales y técnicas empleadas en la animación para abordar la representación sensorial de experiencias emocionales.
2. Analizar el movimiento del cuerpo humano bajo el agua como recurso para diseñar un universo visual que contraste la hostilidad del entorno real con la calma del mundo interior del protagonista.
3. Aplicar recursos de animación como el morphing para la abstracción visual y lenguaje corporal, para poder expresar la ansiedad social sin recurrir a representaciones literales, apelando directamente a la percepción del espectador.



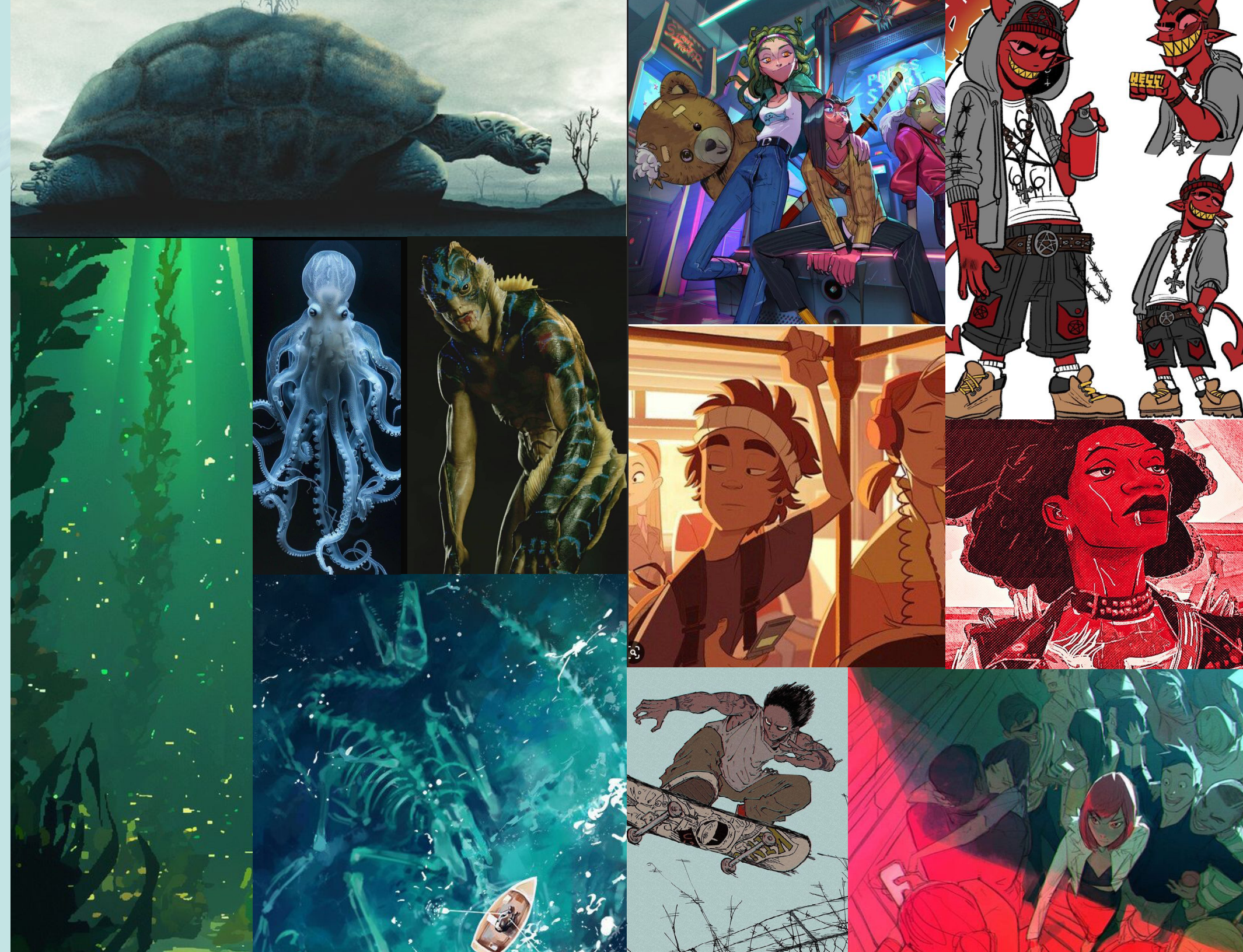
2.6 Usuario

El videoclip está dirigido a jóvenes adultos de entre 18 y 30 años, principalmente estudiantes y trabajadores urbanos. Este grupo suele experimentar incomodidad o ansiedad en espacios aglomerados como el metro o los buses, especialmente en grandes ciudades. Los usuarios suelen estar interesados en temas de salud mental y bienestar emocional, y buscan contenido que los haga reflexionar sobre el impacto de sus acciones en los demás. La narrativa simbólica y visualmente atractiva del videoclip busca conectar con ellos de manera directa y emocional.

3 Ideación

3.1 Referentes

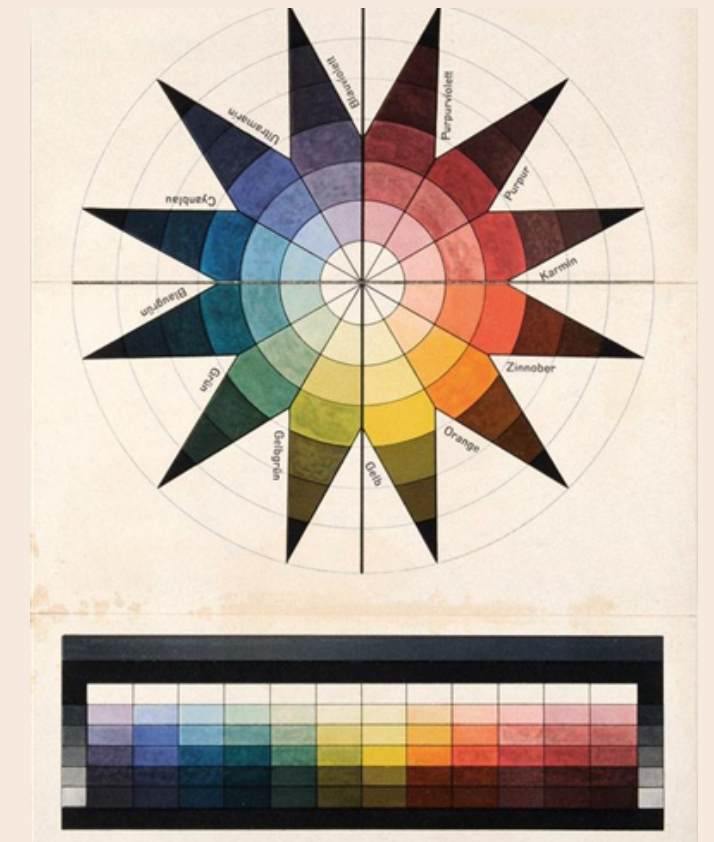
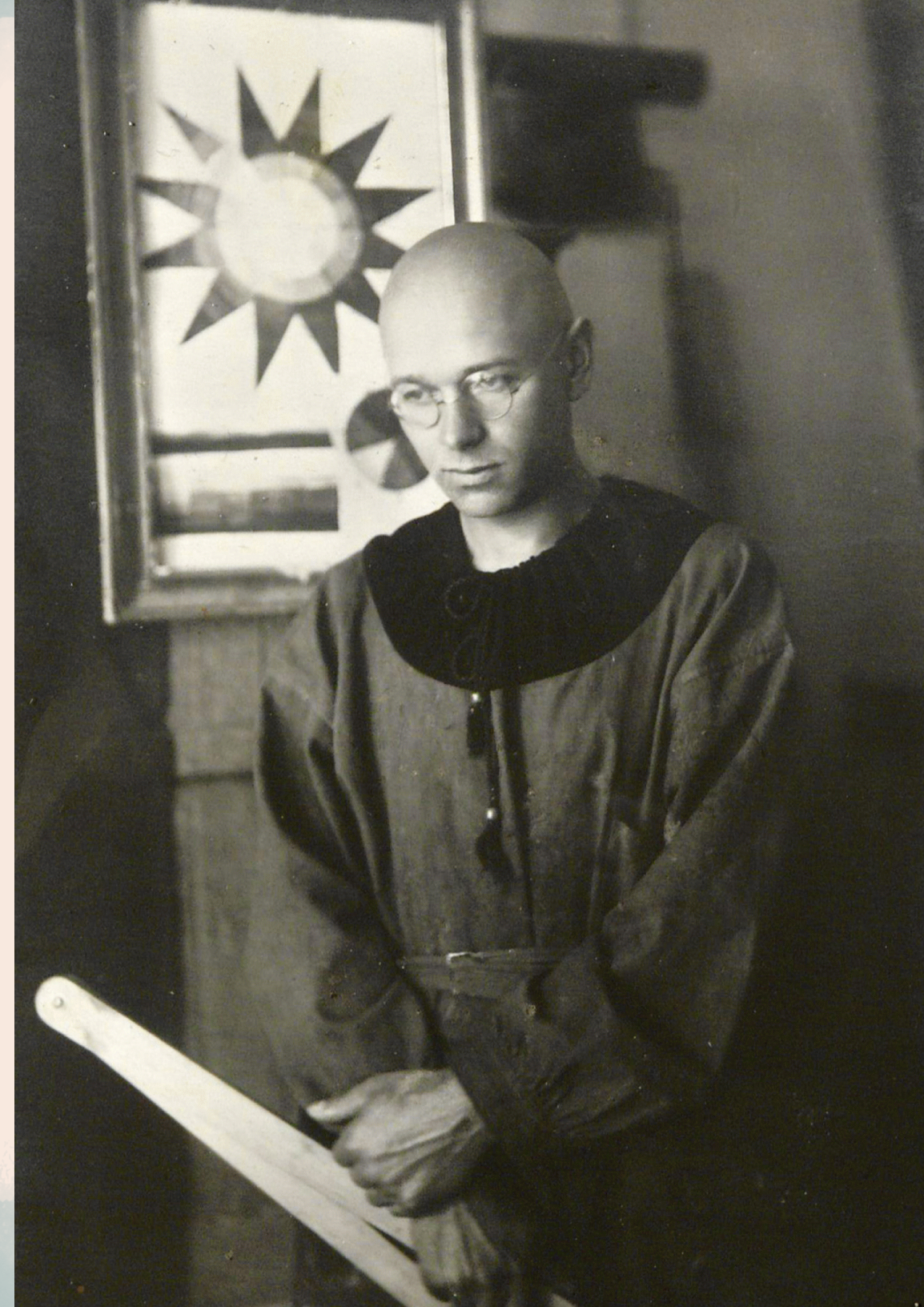
Moodboard



Johannes Itten

1888–1967

Artista, pedagogo y teórico del color suizo, es ampliamente reconocido por su labor en la escuela **BAUHAUS** y por su aporte a la comprensión sistemática del color en el arte y el diseño. En su obra *El arte del color* (1961), Itten establece **SIETE CONTRASTES DROMÁTICOS** fundamentales, entre ellos el contraste de temperatura entre colores cálidos y fríos, que se convierte en una herramienta clave para la construcción de **ATMÓSFERAS VISUALES**. Este principio se aplica en el presente proyecto como un recurso expresivo para **DIFERENCIAR LOS ESPACIOS SIMBÓLICOS**: los colores cálidos son utilizados para representar la tensión y el ruido del entorno urbano, mientras que los colores fríos se asocian a la calma y profundidad del mundo onírico, reforzando la oposición entre realidad y evasión sensorial.





Tristious

Tristious (Tristan Zammit) es un referente en la animación contemporánea por su estilovisual psicodélico y expresivo, especialmente en videoclips para artistas como Denzel Curry y Metallica. Su trabajo destaca por representar *EMOCIONES COMPLEJAS*, lo que lo convierte en un referente adecuado para el videoclip animado "Tránsito".

Rudo Co

Rudo Company (también Rudo Co) es un estudio argentino de animación 2D fundado en 2014 por Ezequiel Torres y Pablo Rafael Roldán. Su estilo se caracteriza por la alta fidelidad visual, influenciado por la técnica japonesa **SAKUGA**, que privilegia la animación cuadro a cuadro expresiva y detallada. Su colaboración con la banda Siamés; en videoclips como *The Wolf* (2017), *Summer Nights* (2019) y *No Lullaby*, destaca por la integración entre narrativa dinámica, estética visual y construcción emocional, lo que les ha valido millones de visualizaciones y reconocimientos en festivales como Animayo y los Premios Quirino.

En este contexto, Rudo Company se constituye como un referente clave para el desarrollo visual y narrativo del presente cortometraje, al compartir principios estéticos como la creación de atmósferas oníricas, el uso expresivo del color y la sincronía entre música, movimiento y emoción.



3.2 Diseño narrativo



EL MUNDO REAL JAMÁS SE HABÍA VISTO TAN FALSO.

Tagline

Walalo abre los ojos, se ha convertido en un humanoide acuático y está sumergido en el mar. Aparece una tortuga quien realiza una danza exploratoria con Walalo; dejando ver detalles del lugar donde se encuentran.

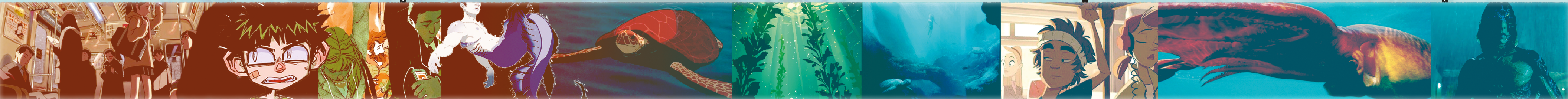
2. Presentación de personaje
MUNDO ONÍRICO SUBACUÁTICO

Se abren los ojos de un Kraken, quien con sus enormes brazos persigue a Walalo en las profundidades del océano dejando ver la fauna abisal.

4. Reacción al conflicto
MUNDO DISTÓPICO

Walalo logra salir de la micro. Da un suspiro de alivio y observa como la micro avanza. De pronto se congela, pues se percata que en el reflejo de la micro sigue viendo un humanoide acuático.

6. Final
MUNDO EXTERIOR CALLE



1. Introducción
MUNDO REAL HOSTIL

Walalo viaja en micro, está llena de gente y huele mal; decide ponerse los audífonos.

Timeline

3. Conflicto inicial
INTERIOR MICRO

Un ruido estruendoso trae de vuelta a Walalo al mundo real. Le sube el volumen a la música y cierra los ojos para volver al mar.

5. Climax
INTERIOR MICRO/ MUNDO
DISTÓPICO SUBACUÁTICO

Walalo se pone de pie con la intención de salir, dando empujones y recibiendo de vuelta con gritos y quejas. A la vez, los brazos del Kraken están por alcanzarlo.

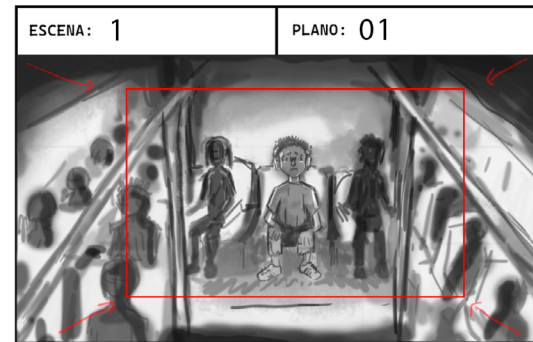
◇ Storyline

Walalo, un joven incómodo en una ruidosa micro, usa sus audífonos para escapar a un mundo onírico bajo el agua, lleno de criaturas y lugares maravillosos que le brindan paz. Sin embargo, el caos lo devuelve a la hostil realidad. Al bajar de la micro, se siente a salvo, pero descubre un detalle inquietante: sigue siendo un ser acuático en el mundo real.

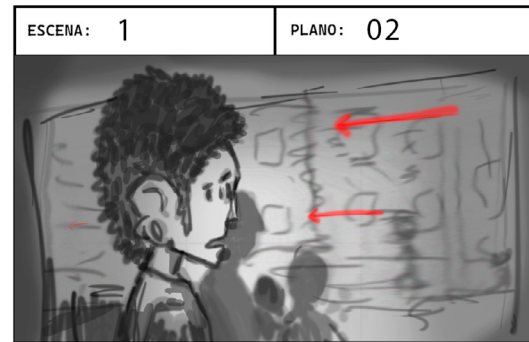
3.3 Diseño visual

Se explora la *ANSIEDAD SOCIAL* en situaciones cotidianas como el transporte público mediante una narrativa creativa que promueva empatía. Contrastar los entornos hostiles, con *COLORES CÁLIDOS* y ritmo acelerado, frente a lo onírico, representado a través *COLORES FRÍOS* y movimientos lentos

Storyboard



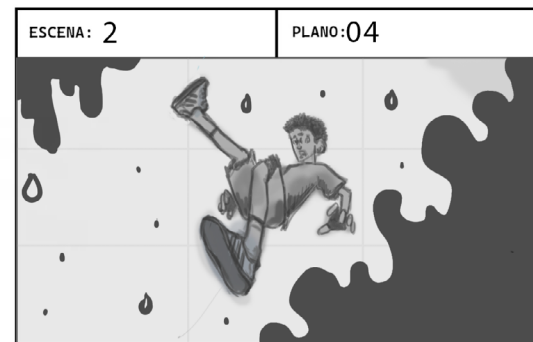
ESCENA: 1 PLANO: 01
 TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: Walalo va sentado al fondo de la micro, hay mucha gente y es un lugar incómodo. ZOOM IN AL FONDO DE LA MICRO



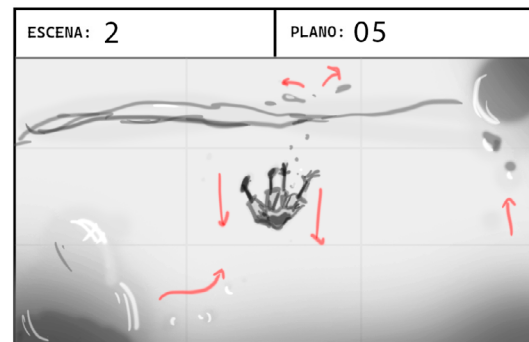
ESCENA: 1 PLANO: 02
 TIPO DE PLANO: Plano medio corto
 ACCIÓN: Mira por la ventana desesperado buscando distraerse.



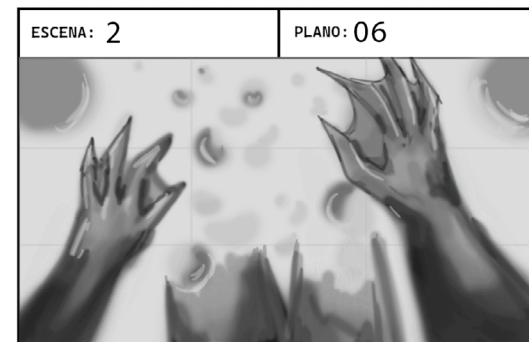
ESCENA: 1 PLANO: 03
 TIPO DE PLANO: Plano general ojo de pez
 ACCIÓN: Se pone los audifonos molesto.



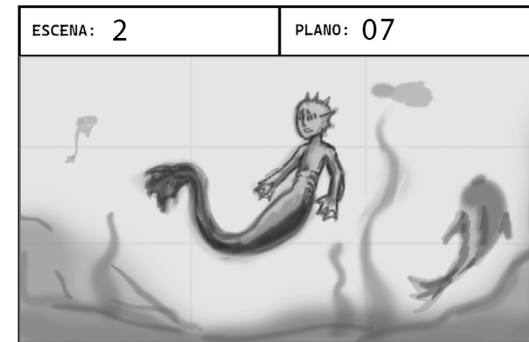
ESCENA: 2 PLANO: 04
 TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: Walalo cae al agua



ESCENA: 2 PLANO: 05
 TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: Se unde en el mar



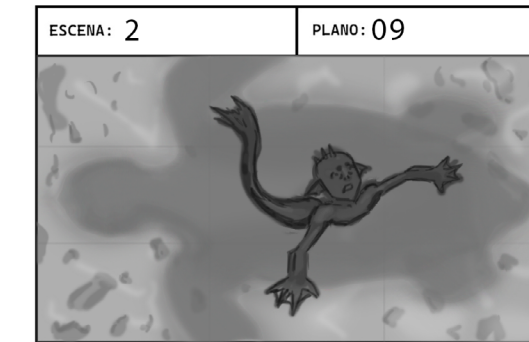
ESCENA: 2 PLANO: 06
 TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: Abre los ojos, ya no está en la micro, sus manos se transformaron



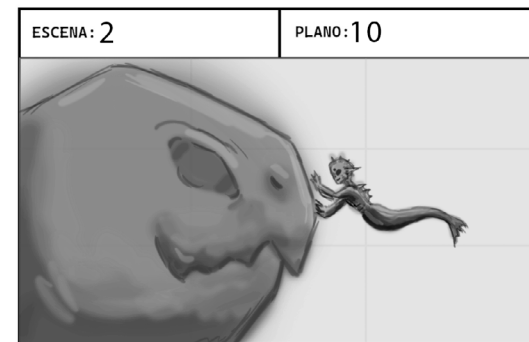
ESCENA: 2 PLANO: 07
 TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: Se da cuenta que su cuerpo ha cambiado y se asusta.



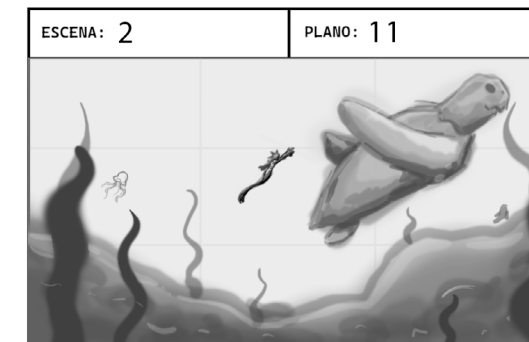
ESCENA: 2 PLANO: 08
 TIPO DE PLANO: Plano entero nadir
 ACCIÓN: Nada hacia la superficie desesperado.



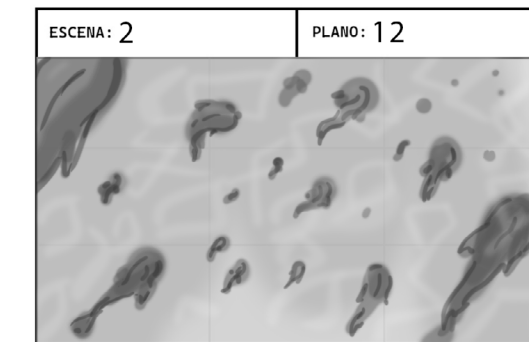
ESCENA: 2 PLANO: 09
 TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: Ve una tortuga gigante pasar sobre él y se asusta aún más.



ESCENA: 2 PLANO: 10
 TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: La tortuga se acerca amigable y le da calma a Walalo

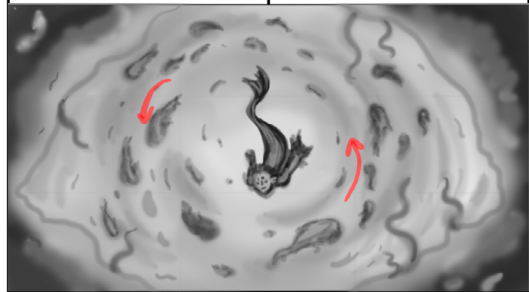


ESCENA: 2 PLANO: 11
 TIPO DE PLANO: Gran Plano general
 ACCIÓN: Walalo comienza una danza exploratoria con la tortuga



ESCENA: 2 PLANO: 12
 TIPO DE PLANO: Plano general (morphing)
 ACCIÓN: Muchos peces nadan en sincronía y nos llevan al siguiente plano

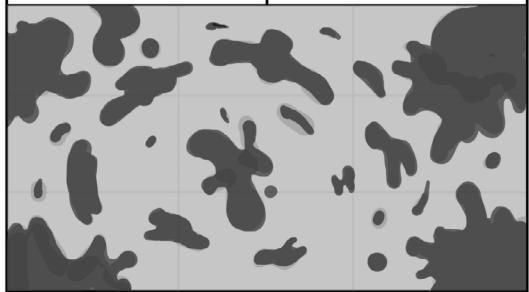
ESCENA: 2 PLANO: 13



TIPO DE PLANO: Plano general

ACCIÓN: Nada al interior de un túnel de peces.

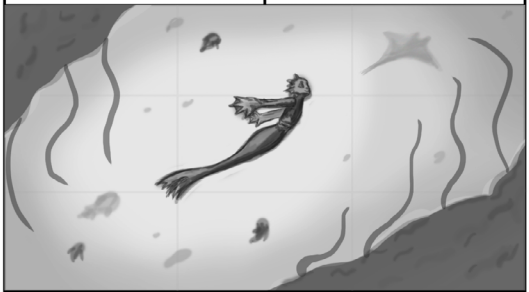
ESCENA: 2 PLANO: 14



TIPO DE PLANO: Morphing

ACCIÓN: El movimiento en espiral se mantiene, las figuras de disipan como manchas líquidas.

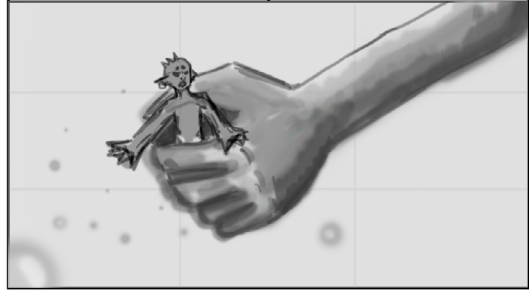
ESCENA: 2 PLANO: 15



TIPO DE PLANO: Plano general

ACCIÓN: Las manchas dejan de girar para convertirse en algas. Walalo nada libremente disfrutando del ambiente.

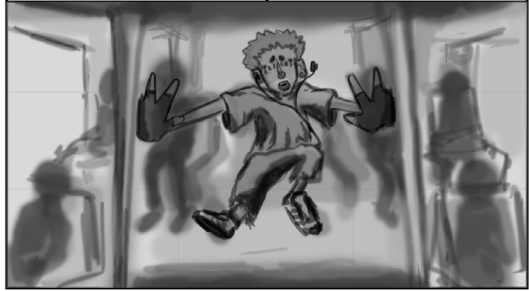
ESCENA: 2 PLANO: 16



TIPO DE PLANO: Plano general (transición)

ACCIÓN: Una mano gigante aparece y se lleva a Walalo violentamente.

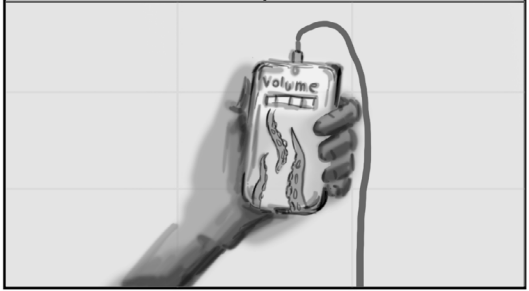
ESCENA: 3 PLANO: 17



TIPO DE PLANO: Gran Plano general

ACCIÓN: El sonido de la bocina lo trae de vuelta y Walalo cae en su asiento con las manos mojadas.

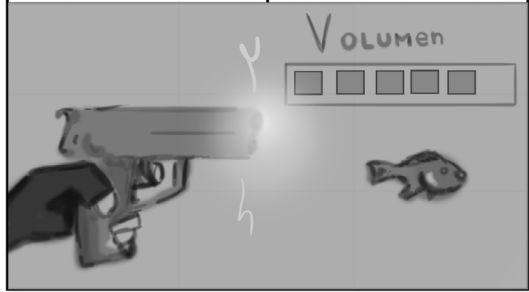
ESCENA: 3 PLANO: 18



TIPO DE PLANO: Plano detalle

ACCIÓN: Le sube el volumen a la música.

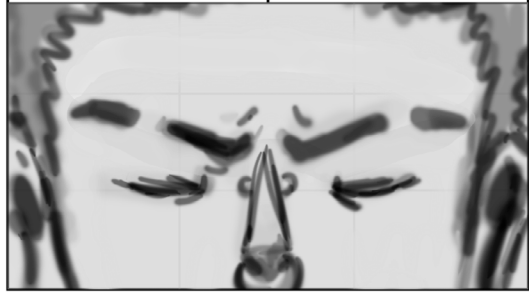
ESCENA: 3 PLANO: 19



TIPO DE PLANO: Plano entero (transición)

ACCIÓN: Aumenta el volumen de la música.

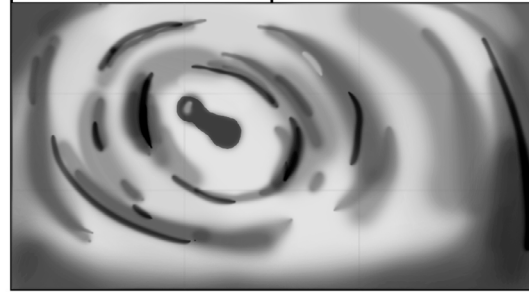
ESCENA: 3 PLANO: 20



TIPO DE PLANO: Plano detalle

ACCIÓN: Walalo cierra fuertemente los ojos para concentrarse en la música.

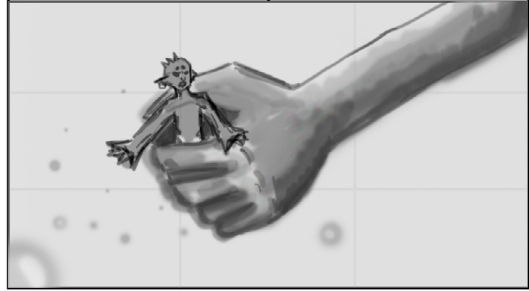
ESCENA: 4 PLANO: 21



TIPO DE PLANO: Plano detalle

ACCIÓN: Se abre el ojo del Kraken

ESCENA: 4 PLANO: 22



TIPO DE PLANO: Gran plano general

ACCIÓN: El Kraken persigue a Walalo

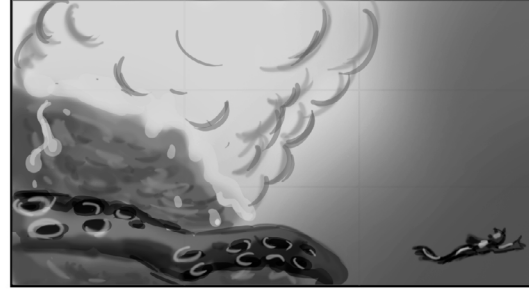
ESCENA: 4 PLANO: 23



TIPO DE PLANO: Gran Plano general

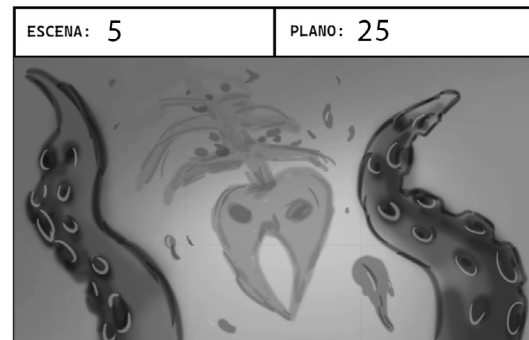
ACCIÓN: El sonido de la bocina lo trae de vuelta y Walalo cae en su asiento con las manos mojadas.

ESCENA: 4 PLANO: 24

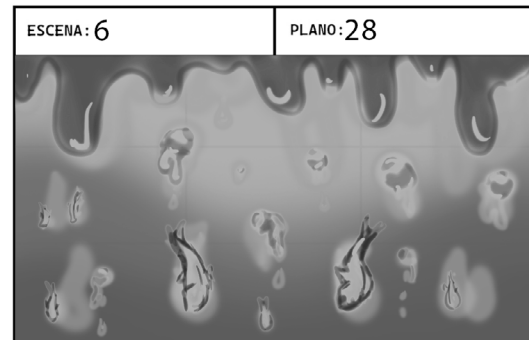


TIPO DE PLANO: Gran Plano general

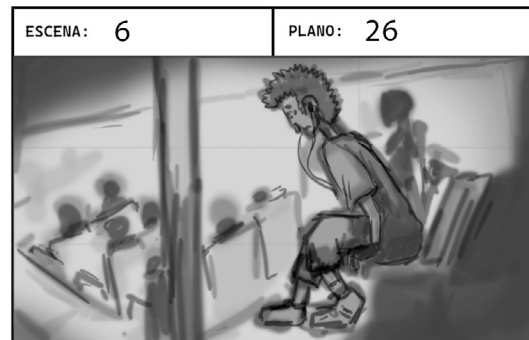
ACCIÓN: Walalo pasa al lado de un volcán en erupción, Kraken sigue tras él.



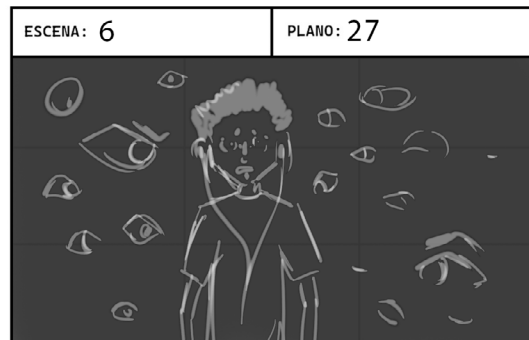
TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: La persecución continúa cerca de un cadaver de ballena



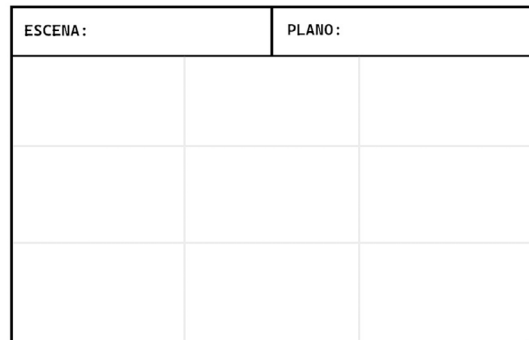
TIPO DE PLANO: Morphing
 ACCIÓN: ---



TIPO DE PLANO: Plano general
 ACCIÓN: Walalo se levanta violentamente de su asiento.



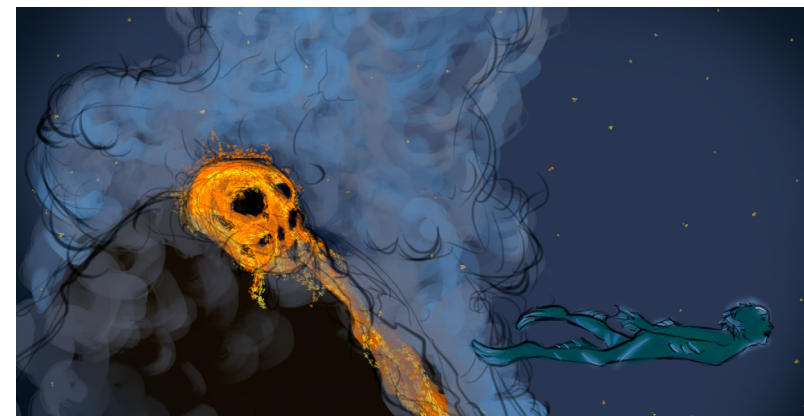
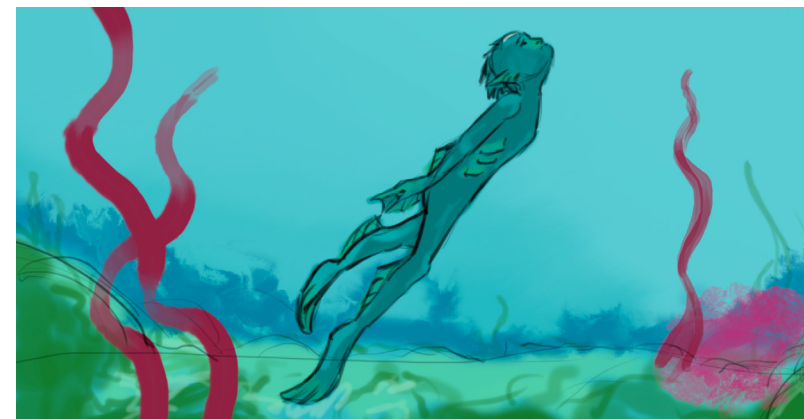
TIPO DE PLANO: Plano medio largo
 ACCIÓN: Avanza lentamente a la salida sintiendo una enorme presión y nerviosismo



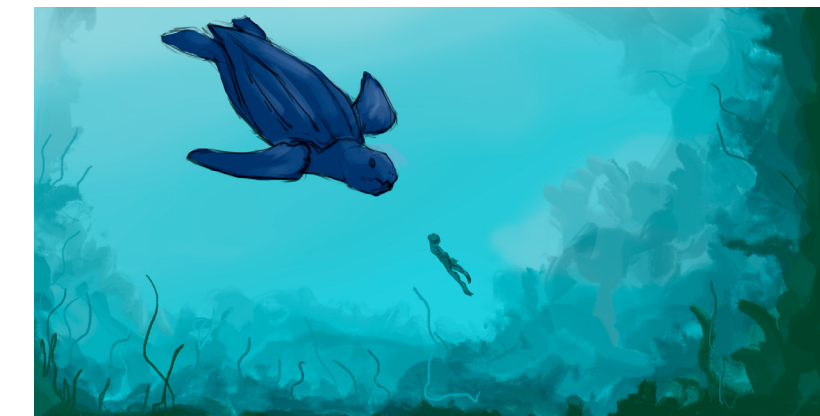
TIPO DE PLANO:
 ACCIÓN:



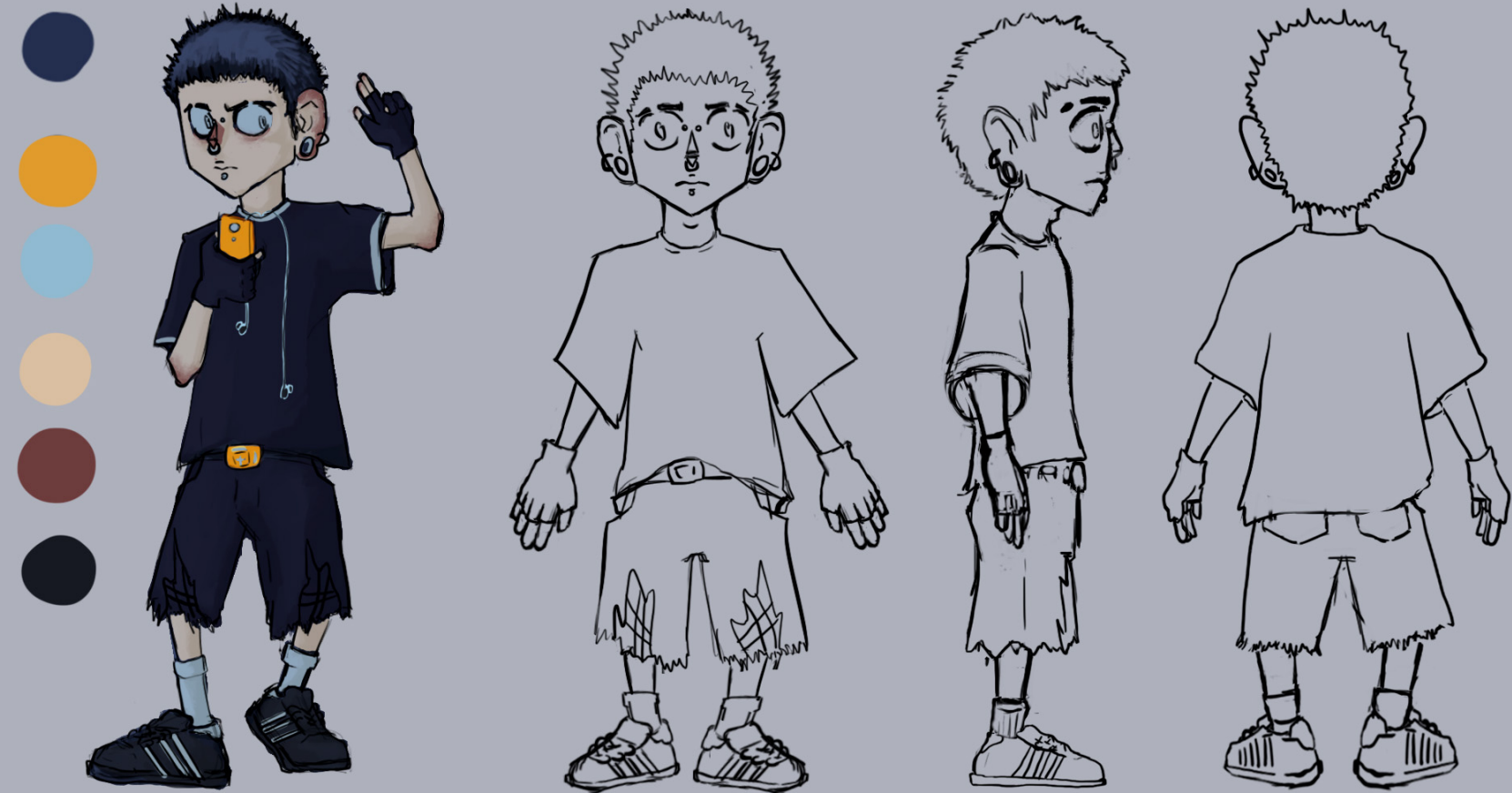
TIPO DE PLANO: Plano medio
 ACCIÓN: Walalo se mira las manos, sigue siendo un ser acuático



Pruebas de entornos marinos



Diseño de personajes



Diseño de personajes

Walalo Acuático



Concept Art



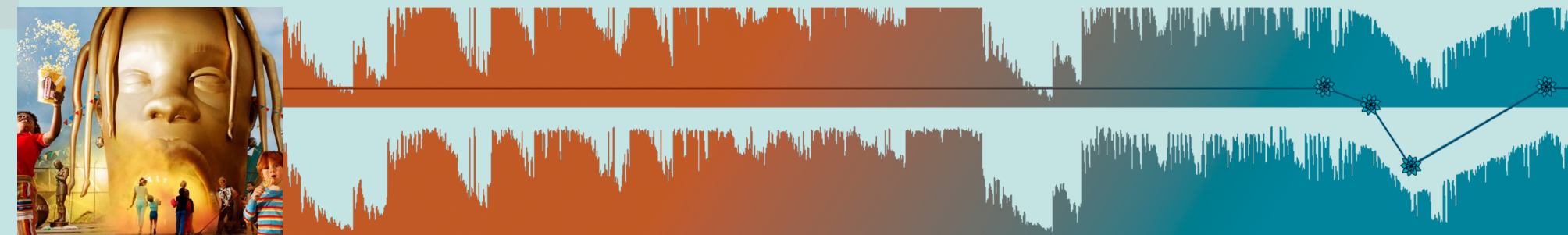
Styleframe



3.4 Diseño sonoro

Con respecto al sonido, se caracteriza por una variación entre el foley de la micro con murmullos propios de la multitud y la canción del videoclip mismo; representando el salto entre mundos del protagonista.

Canción Original: R.I.P SCREW — Travis Scott ft Swae Lee



4 Proceso de producción

Planificación

PRODUCCIÓN TRÁNSITO	1 MARZO				2 ABRIL				3 MAYO				4 JUNIO				5 JULIO			
SEMANAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRODUCCIÓN	10	17	24	31	7	14	21	28	5	12	19	26	2	9	16	23	30	7	14	21
Organización																				
Layout																				
Portada																				
Memoria																				
Planilla de animación																				
Backgrounds																				
Vídeo referencia																				
Decálogo animación																				
Planilla de animación																				
Test de animación																				
Clean up																				
Rough																				
Tie down																				
Color																				
Revisión general																				
Postproducción imagen																				
Postproducción sonido																				
ENTREGA FINAL																				

FECHAS IMPORTANTES

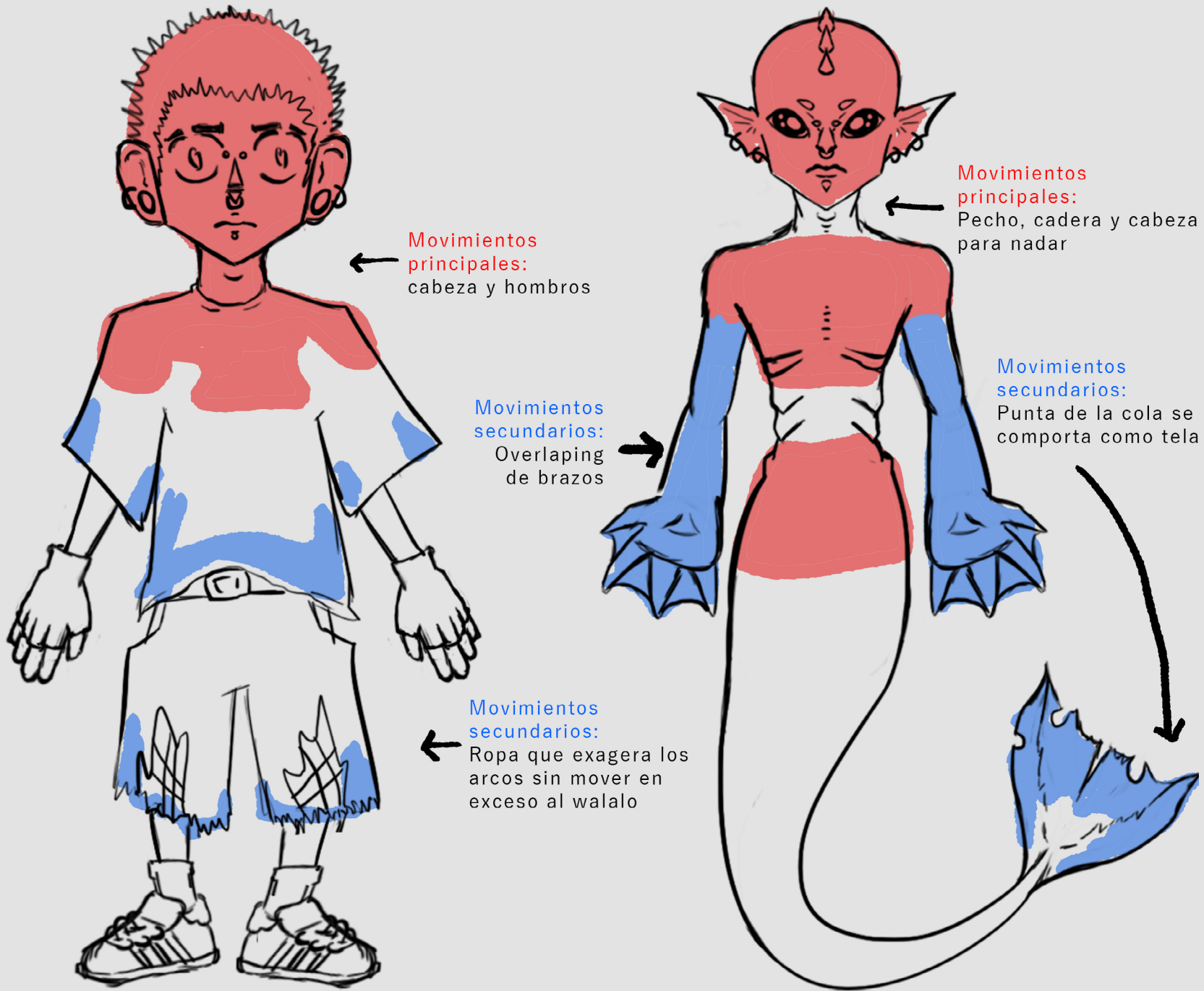
- 19-15 Mayo pausa académica
- Decálogo: 9 Abril
- 30 Abril Correccion punto 2
- Fin del semestre: Julio
- Entrega de la memoria: 25 Julio

LEGENDA:

- Urgente
- Prioridad
- En proceso
- Menos prioritario
- COMPLETADO :)
- No iniciado

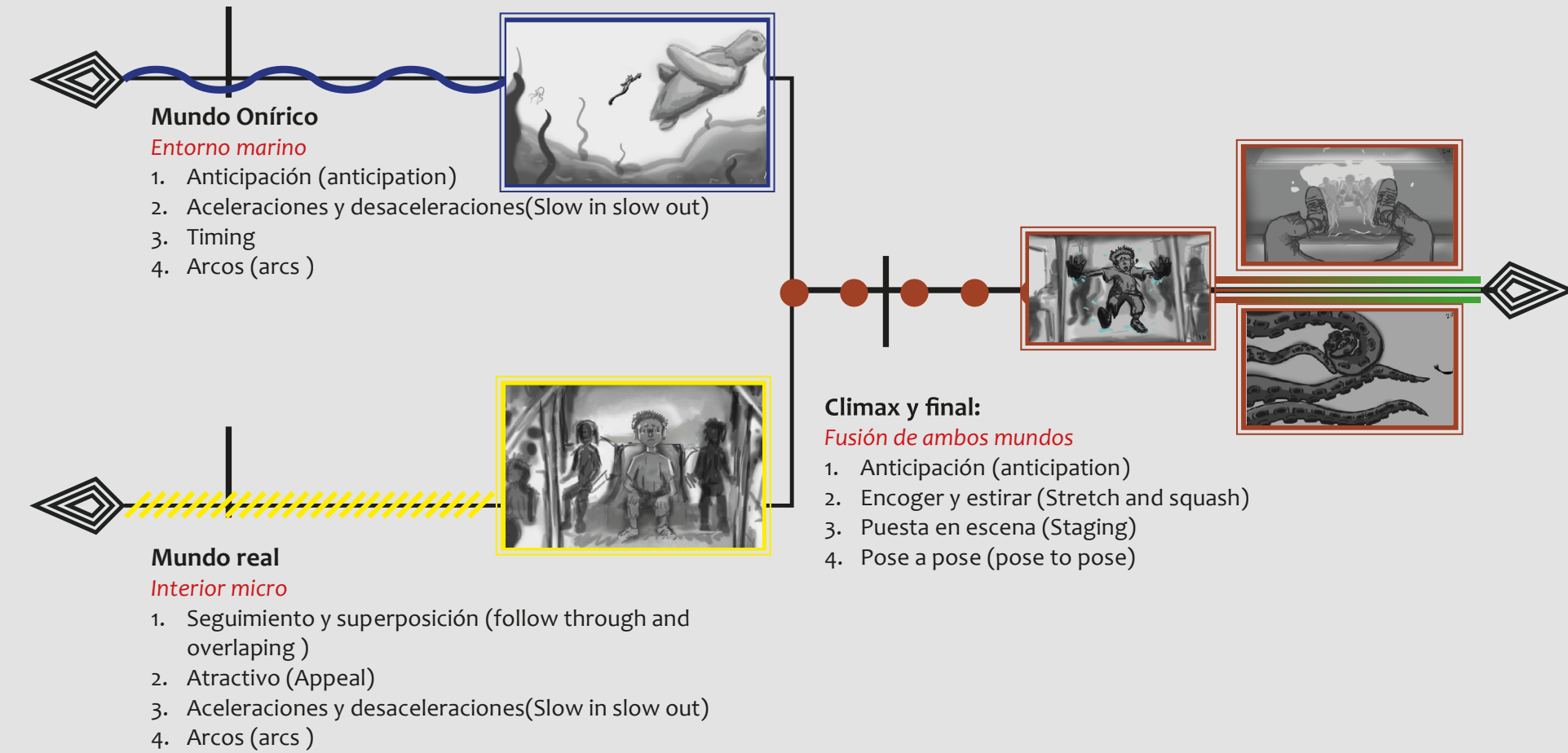
Organización de planos y procesos

PLANILLA DE ANIMACIÓN TRÁNSITO	Plano	Segundaje	frames	Complejidad	Descripción	Layout	Rough	Clean	Color	Compo	Background
	1	2.19	67	Baja	Wailao va incómodo en la micro						
	2	2.12	51	Media	Se pone los audifonos						
	3	1.08	26	Baja	Se hunde						
	4	1.75	42	Media	Y se transforma						
	5	1.46	35	Media	Wailao se percató de que ahora es u						
	6	1.12	27	Premiun	Huye espantado						
	7	1.96	47	Media	La tortuga se acerca amigable, waila						
	8	2.04	49	PLANO MAESTRO	Nadan juntos en sincronía						
	9	2.38	69	Media	Transición de peces cubriendo la par						
	10	2.58	69	Premiun	Wailao nada a través de un túnel sub						
	11	3.71	89	Baja	Transición de morphing con marcha						
	12	2.25	54	Premiun	Wailao continúa explorando						
	13	0.96	25	Premiun	Wailao se sujeta pues la micro frena						
	14	1.54	37	Baja	Trialta de volver subiendole el volume						
	15	0.79	19	Baja	Cierra los ojos para concentrarse						
	16	1.27	40	Baja	Encuentra un pez que se parece a él						

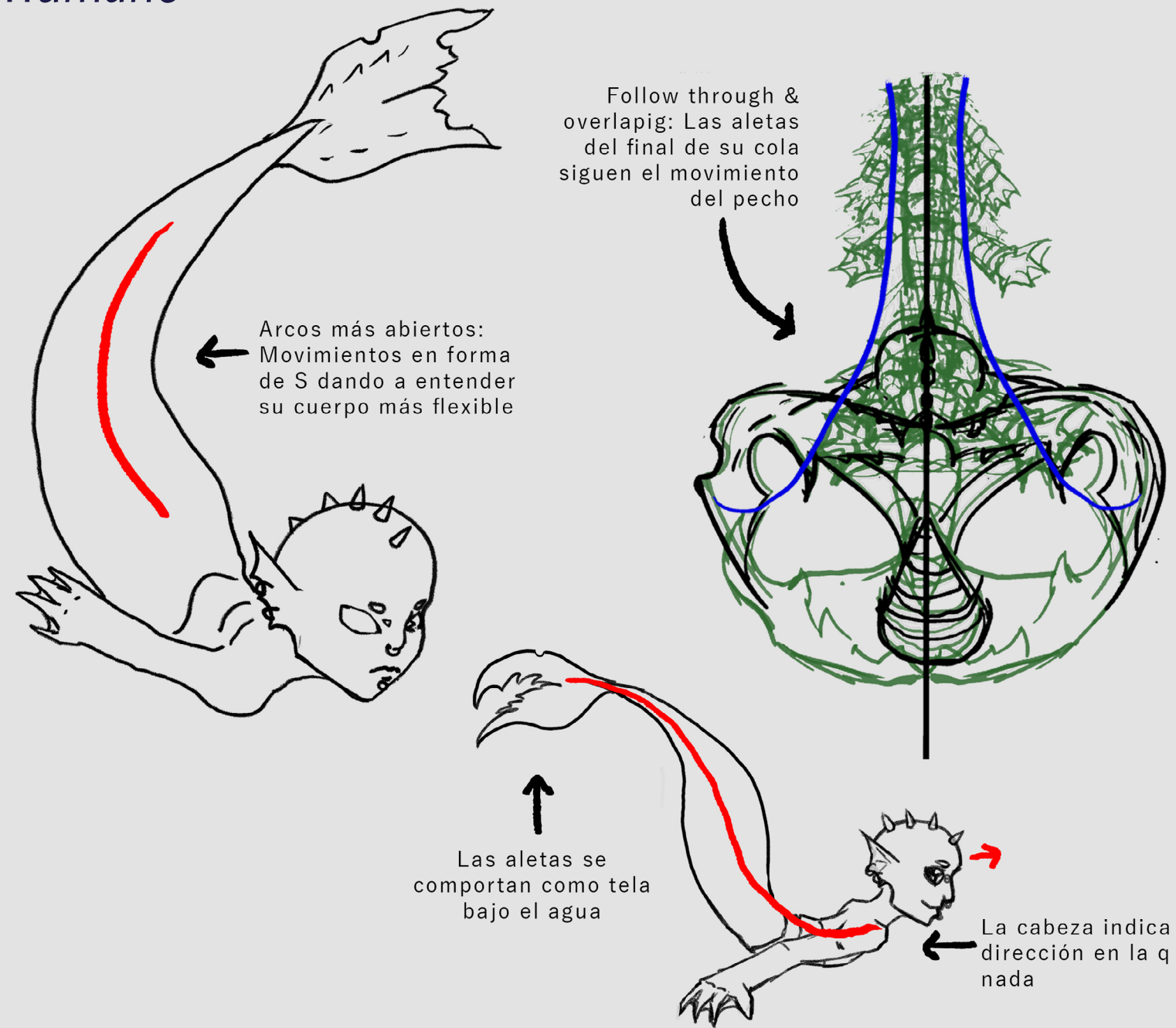


4.1 Decálogo de animación

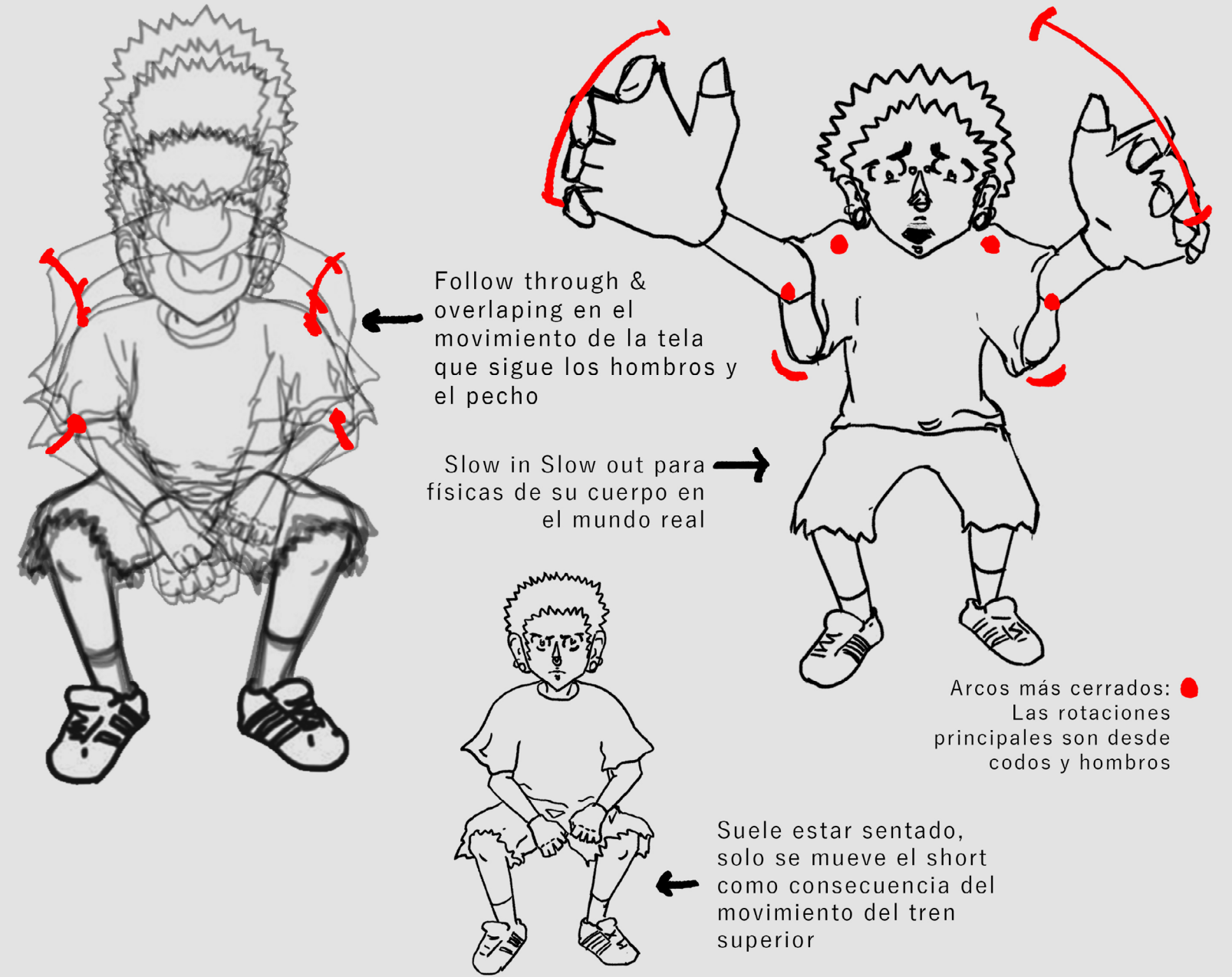
Timeline con principios de animación



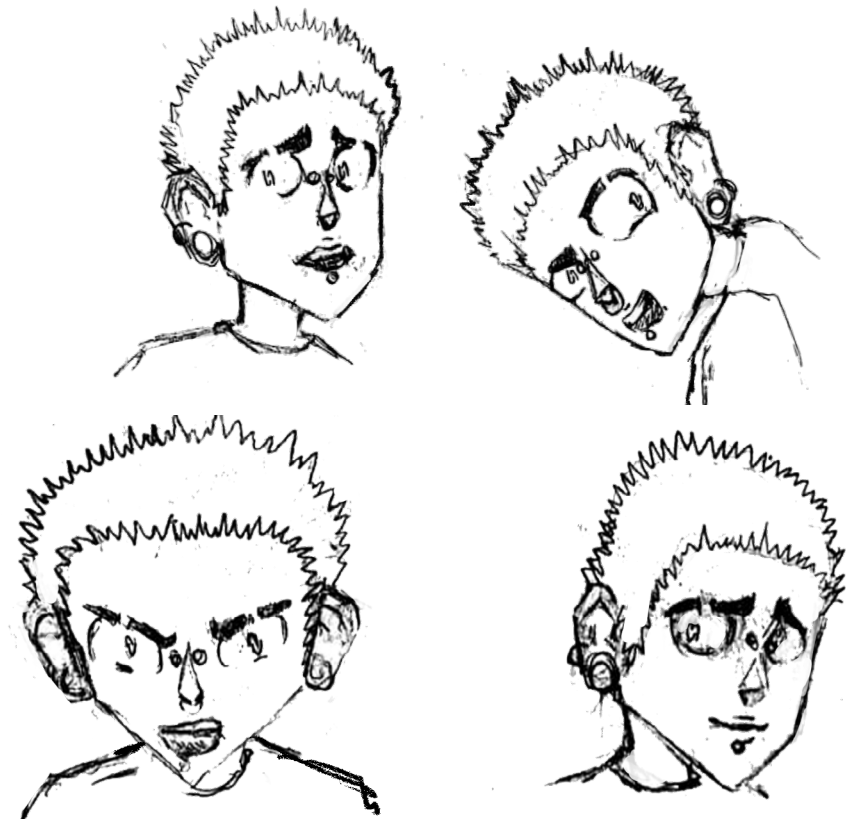
Walalo Humano



Walalo Acuático

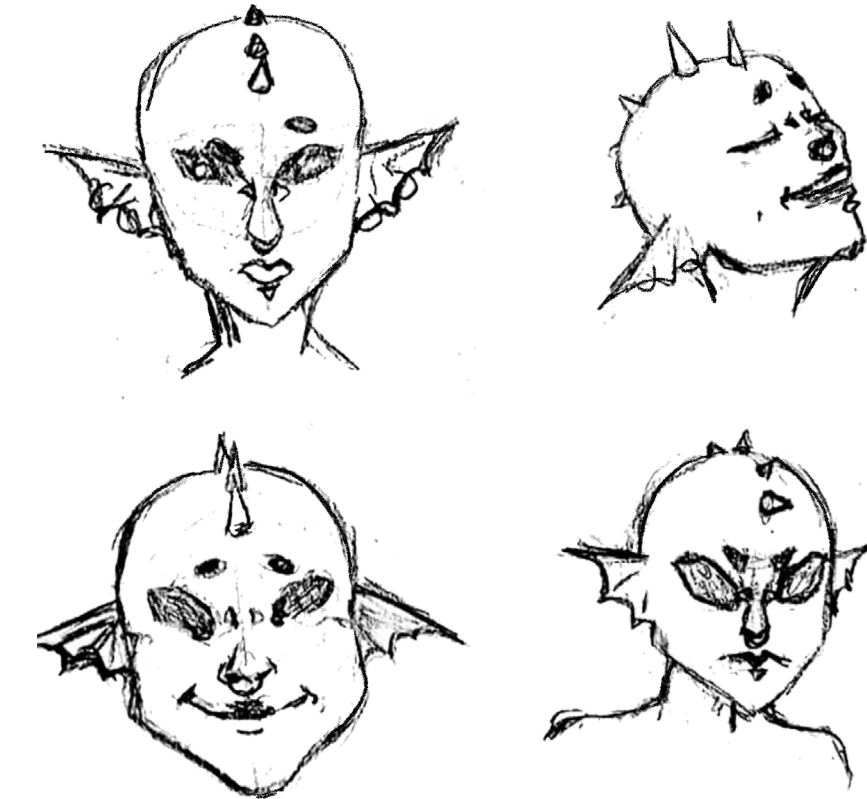


Decálogo de animación



Walalo Humano

Carta de expresiones

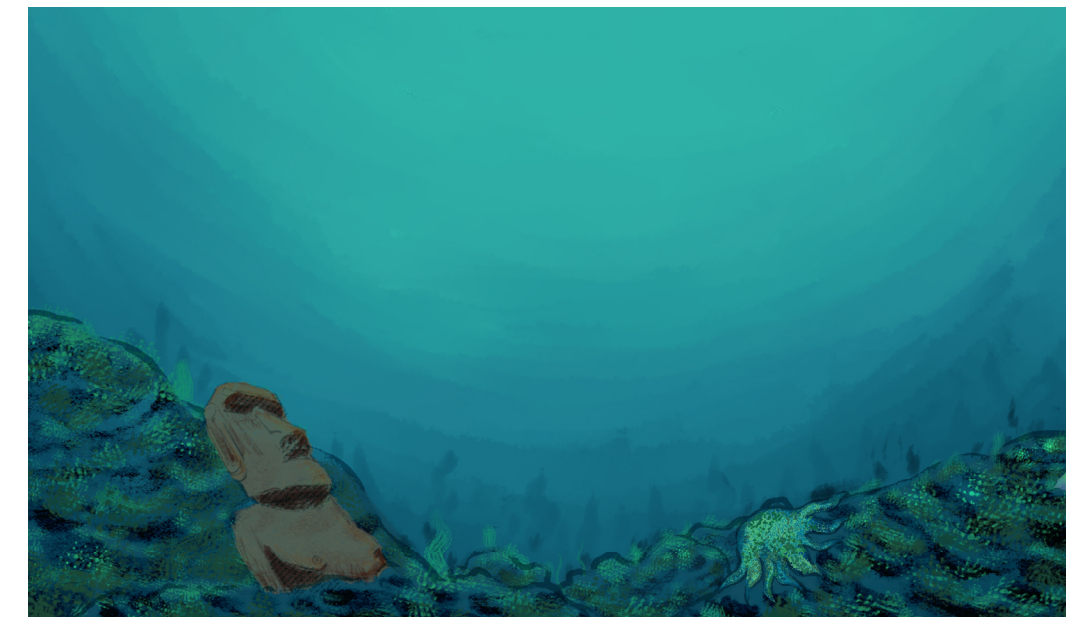
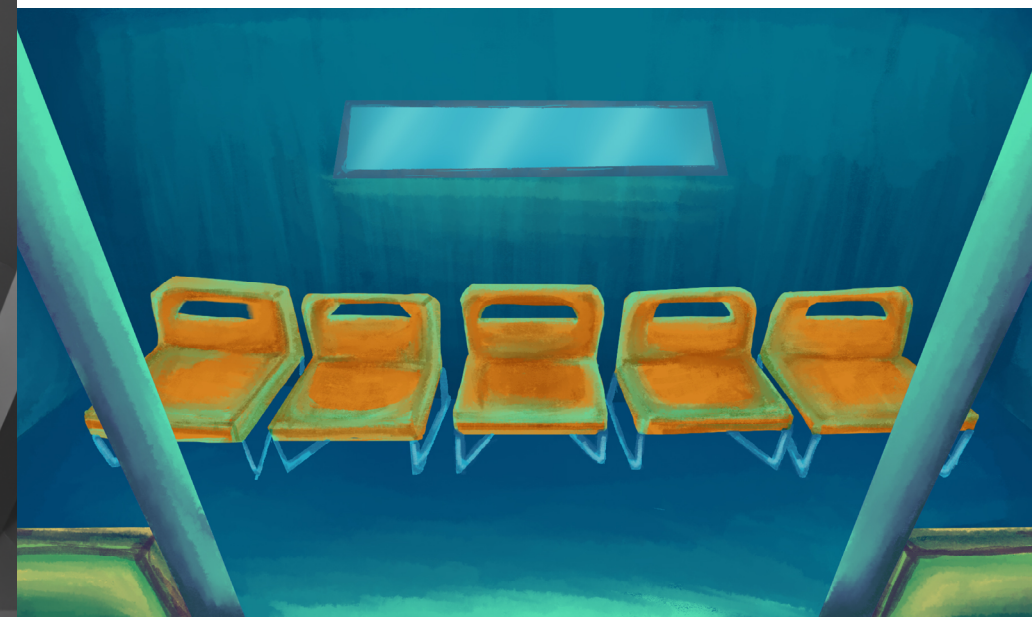
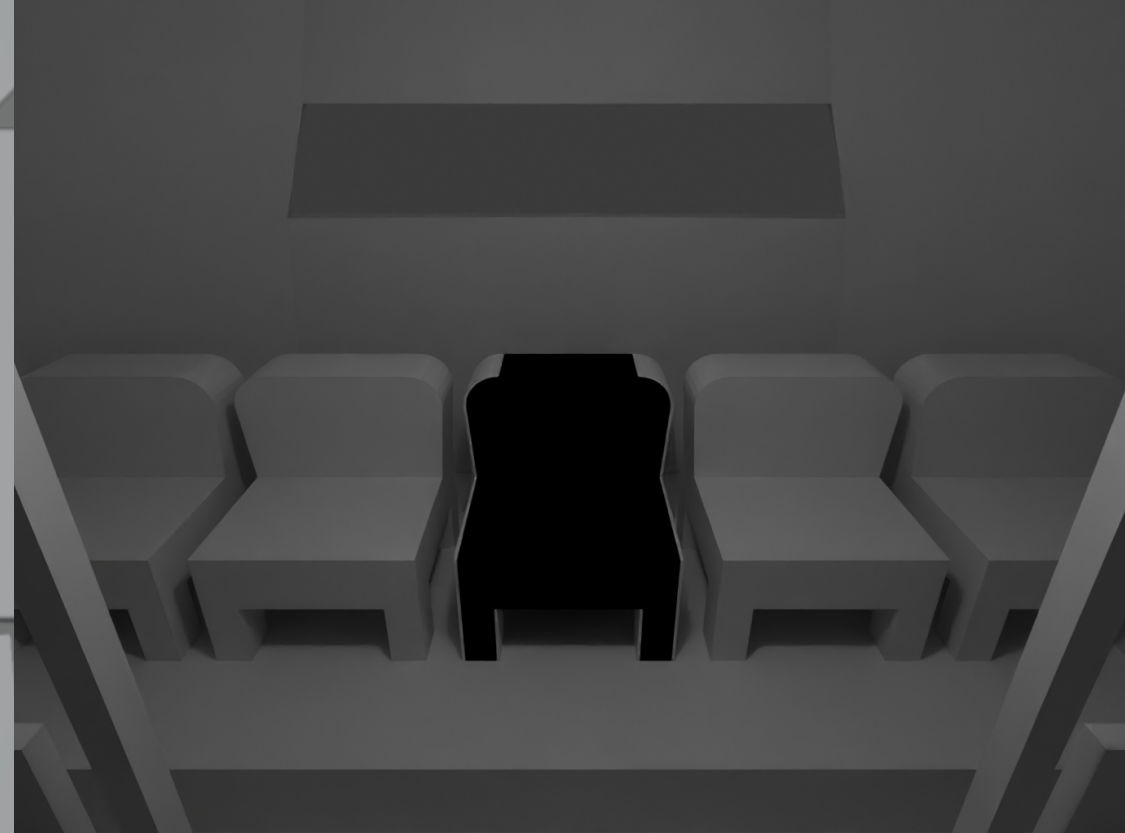


Walalo Acuático

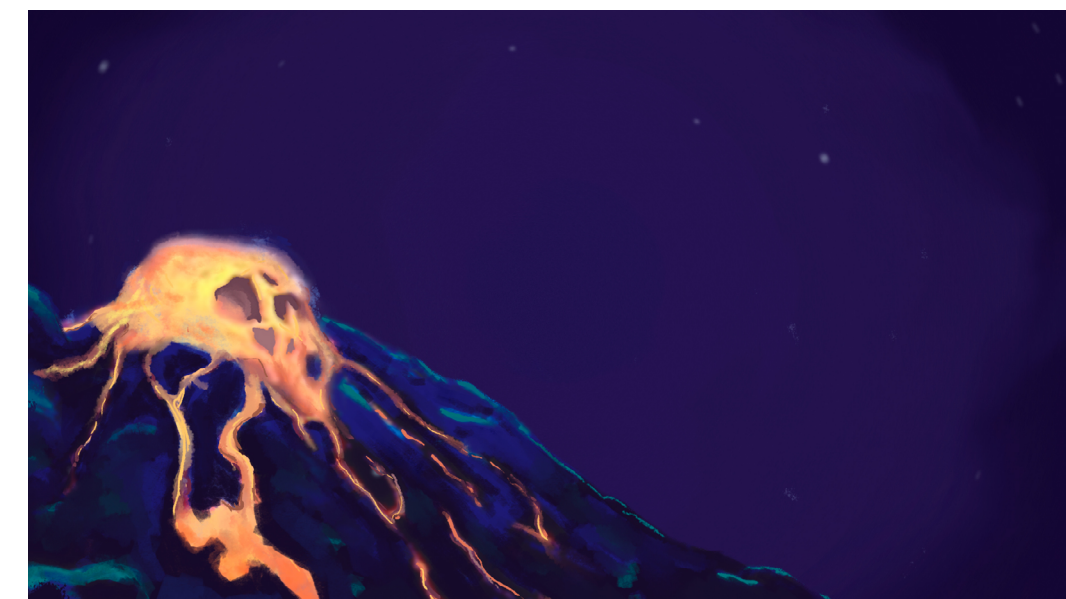
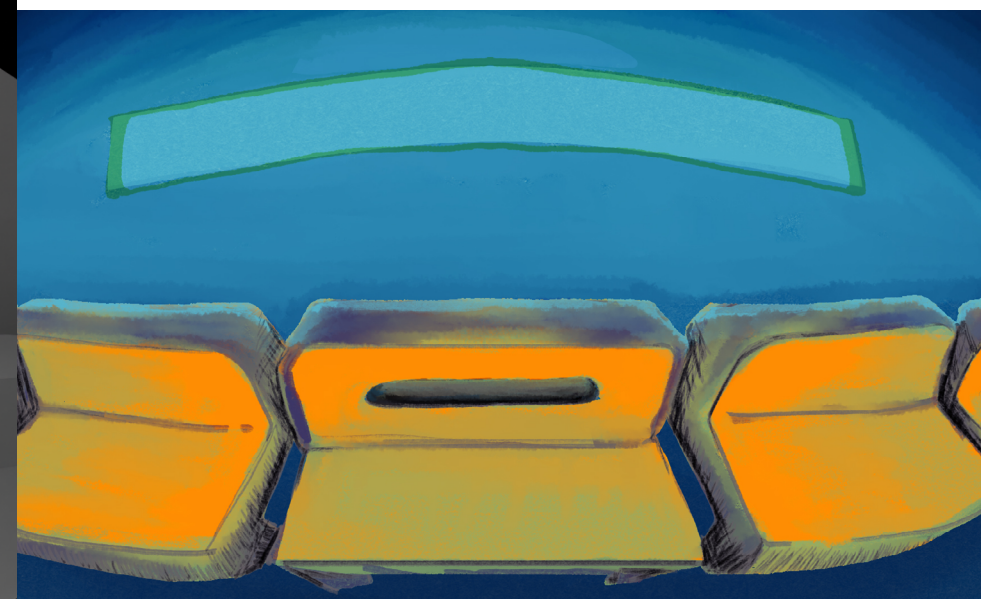
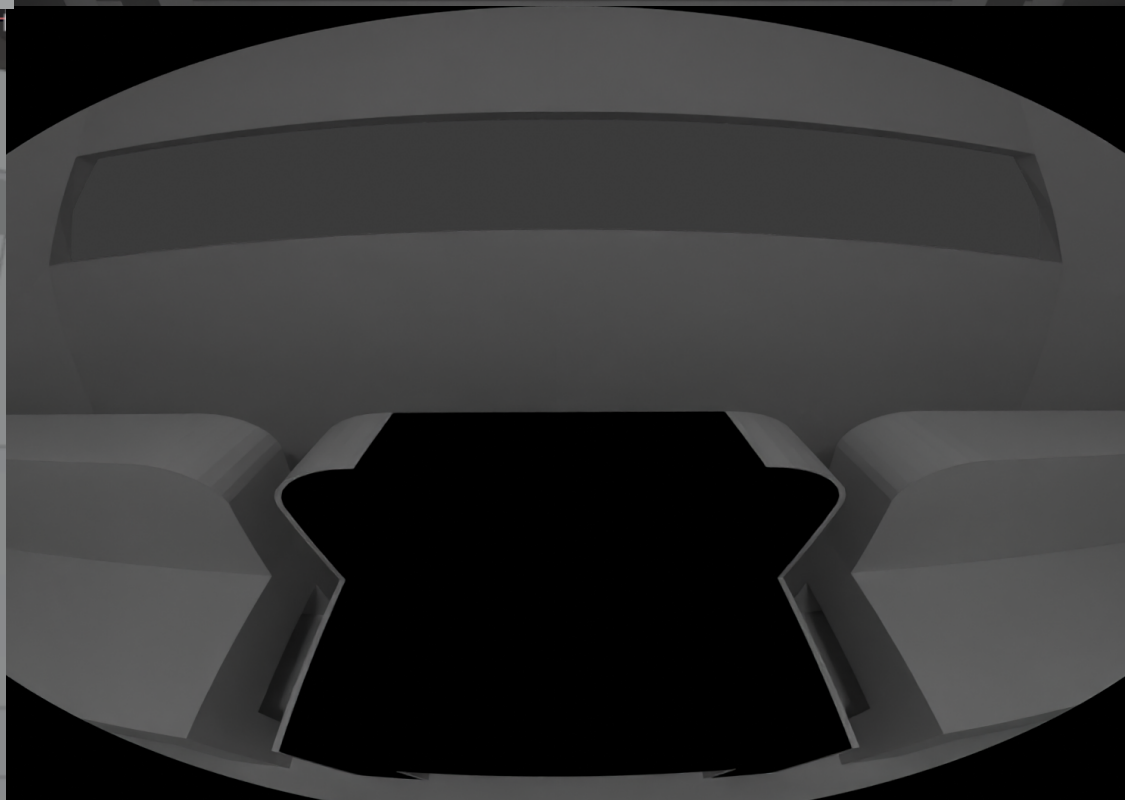
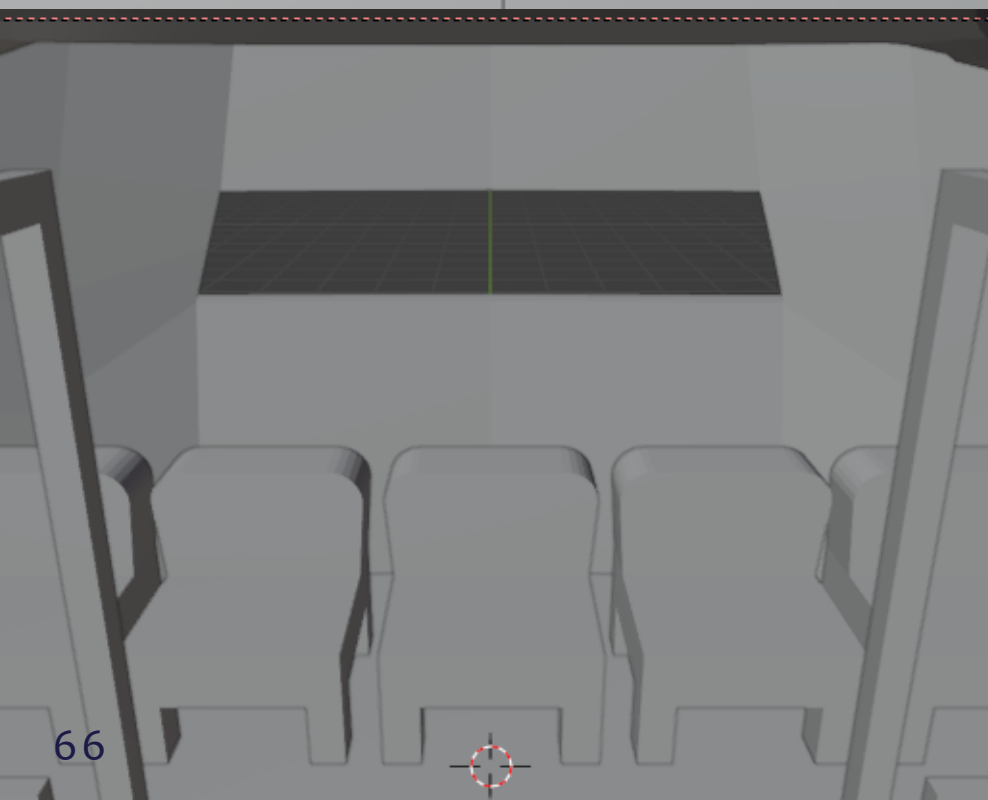
4.2 Backgrounds

Proceso 3D

- Software Blender



Versiones finales



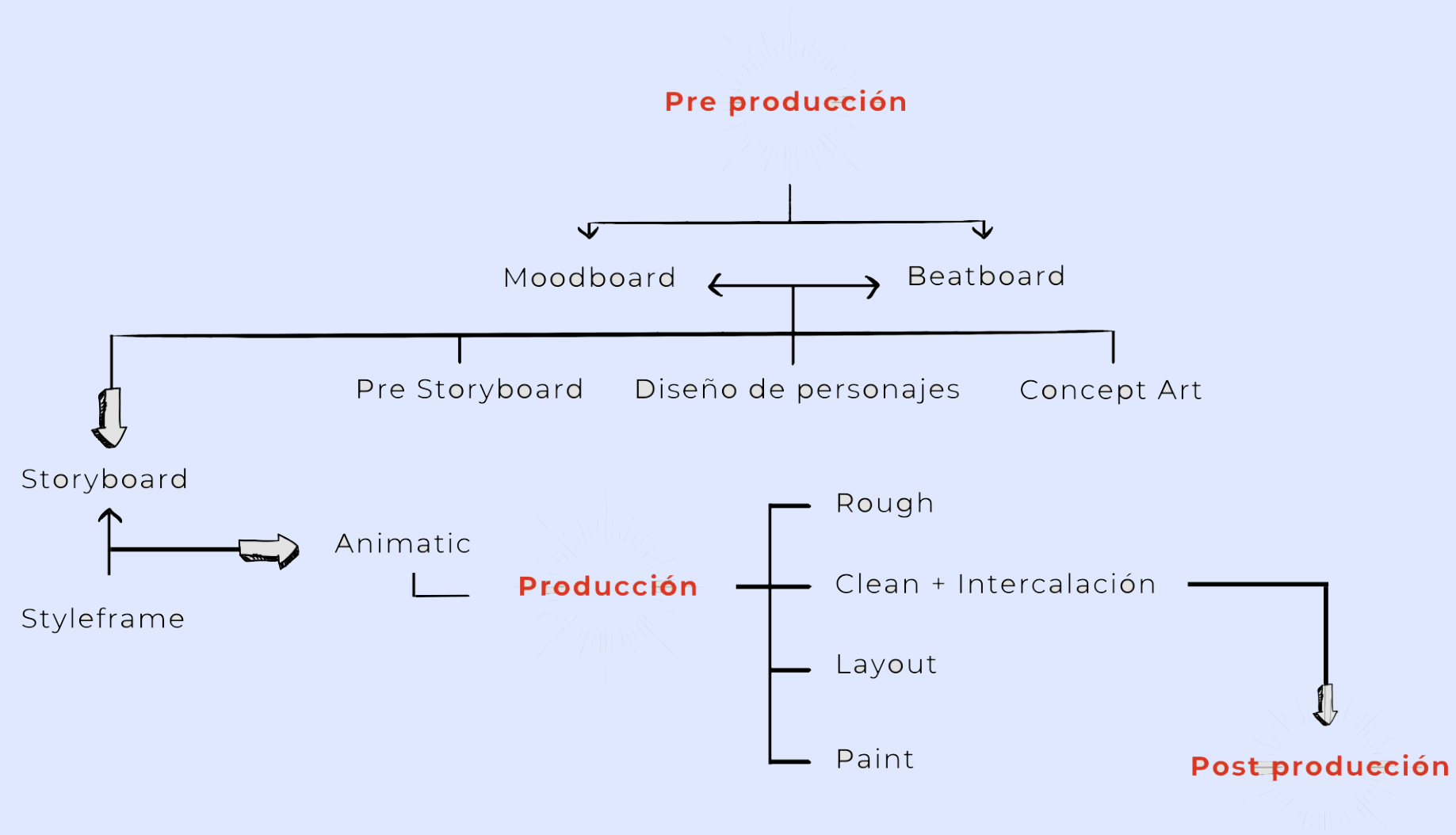
4.3 Plano Maestro



4.3 Stillframe



5 Proceso de postproducción



5.1 Desarrollo de pipeline

5.2 Parámetros de audiencia

Considerando la propuesta de usuario, uno de los medios ideales base es a través de **REDES SOCIALES** y **PANTALLAS PUBLICITARIAS** en lugares concurridos como lo serían las que se ven en el transporte público. Otro gran medio de incorporación sería postular a premios vinculados con la música como por ejemplo: Premios Pulsar y Fluvial. Todo esto a fin de generar una alianza entre la animación y la música chilena.

5.3 Proyecciones

Este proyecto se plantea como un *TEASER* que introduce el universo de Walalo, con la intención de expandirlo a un formato de mayor duración que permita dar una base para poder desarrollar en un futuro *VARIAS PIEZAS ANIMADAS* con temáticas distintas relacionadas a la *SALUD MENTAL*.

6 Conclusiones

Tránsito logró representar, mediante una narrativa simbólica, la *ANSIEDAD SOCIAL EN EL TRANSPORTE PÚBLICO*. A pesar de su libertad artística, se considera que la obra transmite efectivamente la emoción buscada.

Se fortalecieron conocimientos técnicos en animación de efectos y físicas, enfrentando desafíos como el manejo del timing y la compatibilidad entre programas. El proyecto destaca por su valor personal y social, y se proyecta su expansión a un cortometraje para profundizar en la historia.

7 Bibliografía

Aves Nativas Chilenas. (2023). Aves Marinas que habitan en las costas Chilenas. Recuperado de <https://avesnativaschilenas.cl/marina/>

Barnhill, J. W. (2023). Trastorno de ansiedad social. Manual MSD. Recuperado de <https://www.msdmanuals.com/es-us/hogar/trastornos-de-la-salud-mental/ansiedad-y-trastornos-relacionados-con-el-estr%C3%A9s/fobia-social>

Buschmann, A. H., Vásquez, J. A., & Camus, P. A. (2025). El calentamiento global y la salmonicultura amenazan a los bosques de algas gigantes de la Patagonia chilena. El País. Recuperado de <https://elpais.com/chile/2025-01-27/el-calentamiento-global-y-la-salmonicultura-amenazan-a-los-bosques-de-algas-gigantes-de-la-patagonia-chilena.html>

Cabello, M., & Vizcarra, M. B. (2020). Salud mental en adolescentes chilenos: una mirada desde los trastornos de ansiedad. *Revista Chilena de Salud Pública*, 24(1), 35–42. <https://doi.org/10.5354/0719-5281.2020.58234>

Concepto.de. (s.f.). Naturalismo. Recuperado de <https://concepto.de/naturalismo/>

Estación Costera de Investigaciones Marinas, Pontificia Universidad Católica de Chile. (2023). ¿Qué es Chile es Mar? Recuperado de <https://ecim.bio.puc.cl/chile-es-mar-extension/que-es-chile-es-mar/>

Flores Castro, A. M., & Salazar Norambuena, I. I. (2024). La cultura chilena en la animación nacional: retrato de una identidad en las últimas dos décadas [Tesis de pregrado, Universidad Mayor]. Repositorio Universidad Mayor. <https://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/10009>

Fundación Aquae. (2020). La importancia de la divulgación científica. Recuperado de <https://www.fundacionaquae.org/importancia-divulgacion-cientifica/>

Fundación Oceanósfera, The Nature Conservancy Chile, & Instituto Milenio SECOS. (2023). Nueva guía de peces litorales óseos de Chile. Recuperado de

<https://www.nature.org/es-us/sobre-tnc/donde-trabajamos/tnc-en-latinoamerica/chile/historias-en-chile/guia-peces-litorales-oseos-chile/>

García Cegarra, A. M., et al. (2024). Arrinconan lobos marinos y cazan delfines oscuros: unas orcas desconocidas llegan al norte de Chile. El País. Recuperado de <https://elpais.com/ciencia/2024-09-26/arrinconan-lobos-marinos-y-cazan-delfines-oscuras-unas-orcas-desconocidas-llegan-al-norte-de-chile.html>

Gautier, J. (2018). AMA [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/264402790>

Gifreu, A. (2009). Seminario historia del videoclip. La Casa del Cine/Curso, 1–7.

Itten, J. (2004). El arte del color: El subjetivo y el objetivo uso del color (13.ª ed., J. A. Muñoz, Trad.). Gustavo Gili. (Obra original publicada en 1961)

Masdearte. (s.f.). Naturalismo, la observación empírica. Recuperado de <https://masdearte.com/movimientos/naturalismo/>

Murillo, J. P. M., & Rodríguez, D. A. (2016). Prevalencia y comorbilidad del trastorno por ansiedad social. *Revista Cúpula*, 30(1), 40–47.

Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.

National Institute of Mental Health. (2022). Trastorno de ansiedad social: Más allá de la simple timidez. Recuperado de <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastorno-de-ansiedad-social-mas-alla-de-la-simple-timidez>

PubMed. (2016). The effects of water immersion on human movement: A systematic review. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/27095713/>

Rudo Company. (2021). Sobre Rudo Company. Recuperado de <https://rudocompany.com/about>

Salto, A. (2018, 3 de octubre). Julie Gautier: danza y apnea bajo el agua. National

Geographic España. https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/julie-gautier-danza-y-apnea-bajo-agua_13487

Sedeño Valdellós, A. (2002). El lenguaje del videoclip. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Ana-Sedeno-Valdellos/publication/315112530_Lenguaje_del_videoclip/links/604764ca299bf1e078666c5d/Lenguaje-del-videoclip.pdf

Sirenas de Chile. (s.f.). Curso de sirena y tritón profesional. <https://sirenasdechile.cl>

The Agents Club. (s.f.). Arielle Bobb-Willis. <https://theagents.club/arielle-bobb-willis/profile>

Universidad Isabel I. (2020). ¿Qué es la Divulgación Científica y para qué sirve? Recuperado de <https://www.ui1.es/blog-ui1/que-es-la-divulgacion-cientifica-y-para-que-sirve>

Universidad Veracruzana. (2024). Definición y funciones de la divulgación científica. Recuperado de <https://www.uv.mx/pregonesdeciencia/2024/01/12/definicion-y-funciones-de-la-divulgacion-cientifica/>

