

HUÉSPEDES

DANIELA COLIMIL SILVA



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

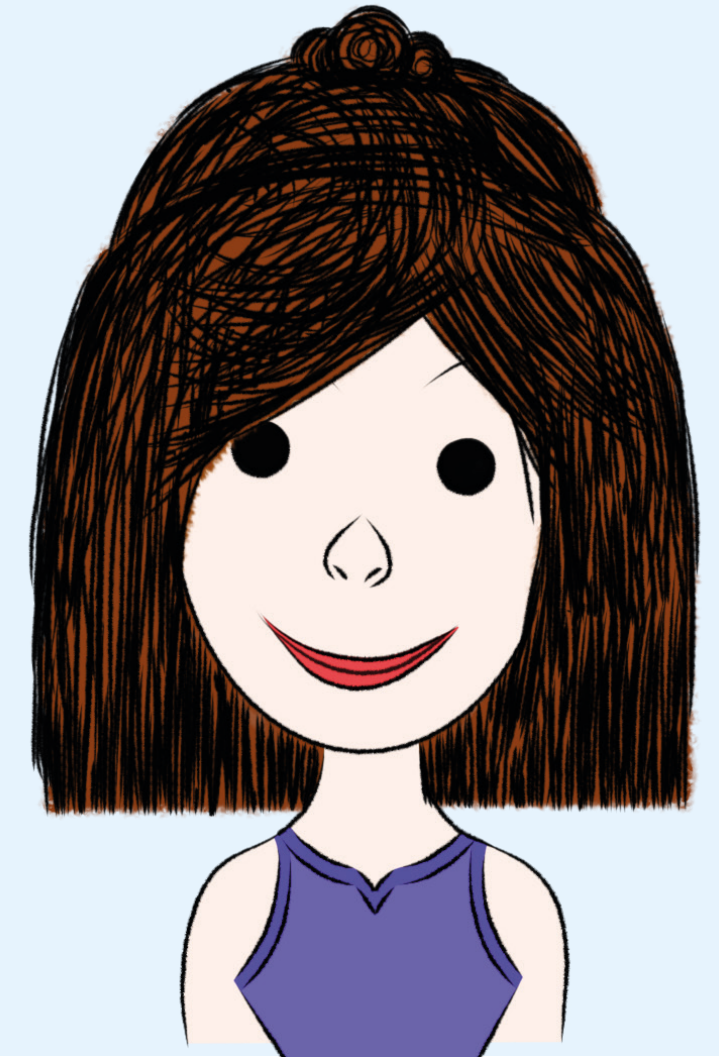


UNIVERSIDAD
Gabriela Mistral
Juntos escribimos tu futuro

AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mi sincero agradecimiento a mi profesora Cecilia Toro y a Allan Miranda por su valiosa guía, apoyo y acompañamiento a lo largo de este proceso.

Asimismo, agradezco a mi familia, compañeros y amigos por su constante apoyo, comprensión y palabras de aliento. Un agradecimiento especial a mi hermana mayor, quien a sido esencial en este proyecto, brindándome su asesoramiento y confianza en mis habilidades.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	8
INSPIRACIÓN (Investigación Creativa)	12
PROCESO DE IDEACIÓN.....	28
PROCESO DE PRODUCCIÓN.....	56
PROCESO DE POST - PRODUCCIÓN	78
CONCLUSIONES.....	84
ANEXOS.....	90
BIBLIOGRAFÍA.....	98

“Es importante entender que estos "alters" son en realidad diferentes aspectos de una misma identidad en lugar de una profusión de identidades”

Gleaves, 1996.

INTRODUCCIÓN



MOTIVACIONES

La motivación de esta secuencia animada sobre el **Trastorno de Identidad Disociativo** (TID) es poder demostrar que la animación puede ser un **recurso** válido para explicar, **concientizar** y **educar** a las personas sobre las diferentes alteraciones de salud mental, en este caso, sobre los factores, causas y desafíos que enfrentan a diario personas que experimentan este trastorno. Por otro lado, se busca expandir el campo de promoción y prevención de la salud mental por medio de recursos audiovisuales e ilustrativos que sean de fácil acceso para la sociedad. Junto a esto, se pretende que mientras más recursos existan para ejemplificar o representar el trastorno, pueda ir disminuyendo la estigmatización del importante grupo de personas que padecen el trastorno en Chile y el mundo.

INSPIRACIÓN

MARCO CONCEPTUAL

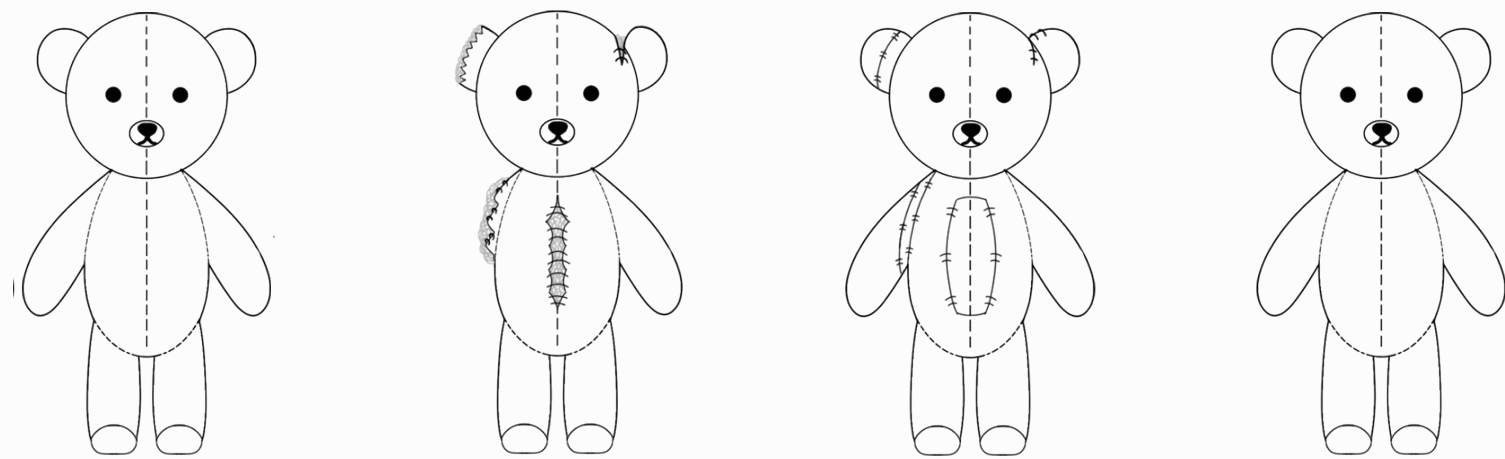
- El Trastorno de Identidad Disociativo (TID)
- Animación como divulgación científica
- Psicología del color

Trastorno de Identidad Disociativo (TID)

Desde el año 1845 se han estudiado los trastornos disociativos como una falta de integración de las ideas.

En la mayoría de los casos de TID, la disociación ocurre en individuos que durante un abuso sistemático en su infancia separan el evento traumático de su conciencia haciendo vivir a otra persona sus vivencias, lo que lleva al individuo a presentar amnesia del trauma.

Es importante conocer que para desarrollar este trastorno hay más de un factor que tomar en cuenta, como el factor biológico, y que es necesario un tratamiento en el que se integren las partes de la personalidad o estados mentales de la conciencia.



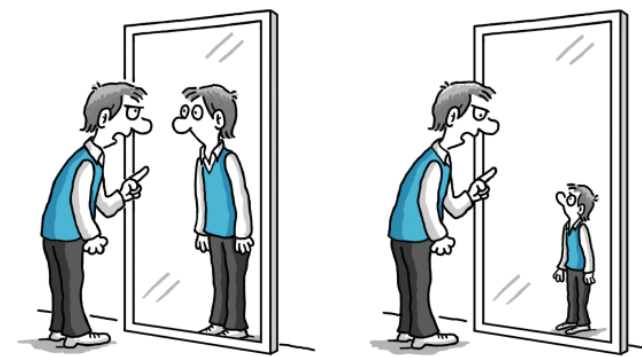
Animación como divulgación científica

La animación ya no es solo vista como medio de entretenimiento.

La decisión de crear contenido animado, especialmente para los centros educativos y páginas institucionales ha hecho que los videos animados se vuelvan cada vez más populares. La animación, al ser atractiva visualmente, se convierte en un recurso útil para la enseñanza de la historia, la música y la ciencia haciendo que la industria de la animación sea también un medio de comunicación formal, pero entretenido, para la divulgación de información importante o de estrategias que puedan promover el cuidado de la salud mental, del bienestar personal y social.



Animate "Depresión y Personalidad"



Psicología del color

A pesar de no ser una ciencia exacta, la psicología del color es una disciplina que estudia cómo los colores pueden provocar respuestas emocionales y cognitivas específicas. Según **Eva Heller**, los colores influyen en nuestras emociones y comportamientos.

Sin embargo, las interpretaciones pueden variar según factores culturales y personales, ya que, en palabras de Heller, **“el color está determinado por su contexto”**. Además, la autora establece que el efecto de un color es diferente cuando se combina con otros.

En la animación, el color fortalece la narrativa al crear una atmósfera que transmite las emociones y sentimientos de los personajes. Esto lo convierte en un recurso fundamental para reforzar la conexión emocional y permitir que la audiencia empatice con la historia.

Otros efectos del AZUL:
Con el verde y el rojo, el azul despierta sentimientos de simpatía y armonía; con el violeta sugiere la fantasía; y con el negro parece masculino y grande.

Otros efectos del ROJO:
El rojo del amor, combinado con el rosa, parece inocente, y con el violeta, seductor. Junto al negro, adquiere un significado negativo: parece agresivo y brutal.

La simpatía	La amistad	La armonía	El amor	La pasión	Lo seductor
La fantasía	El anhelo	La fidelidad	Lo inmoral	La agresividad	El odio
Lo masculino	Lo grande	La introversión	Lo prohibido	La brutalidad	La maldad

VERDE: tranquilizante junto al azul y el blanco, con el azul y el amarillo forma el acorde de la esperanza, con el rojo, el de lo sano, y con el violeta, el de lo venenoso.

GRIS: serio, aburrido y despacible junto al marrón.

NEGRO: anguloso y duro junto al gris y el azul, elegante junto al plata y el blanco, poderoso junto al oro y el rojo.

Lo tranquilizador	La seguridad	Lo natural	La probidad	El aburrimiento	Lo despacible
La esperanza	Lo refrescante	Lo agradable	Lo anguloso	Lo duro	La elegancia
La juventud	Lo sano	Lo venenoso	Lo conservador	Lo pesado	El poder

Eva Heller

Psicología del color

Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la mayoría de los casos, la **ficción** no logra representar de manera efectiva los temas de **salud mental**, ya que sus personajes van desde aquellos extremadamente violentos hasta quienes viven con normalidad sin tratamiento o dependen excesivamente de medicamentos, dejando de lado las psicoterapias. Estas representaciones pueden intensificar el daño, pues influyen en la percepción de la sociedad y pueden llevar a la **estigmatización** de las personas que padecen **trastornos** o **enfermedades mentales**, retrasando su posible búsqueda de ayuda. Para producir un efecto positivo y no continuar con la estigmatización, el contenido representado debe ser verdadero.

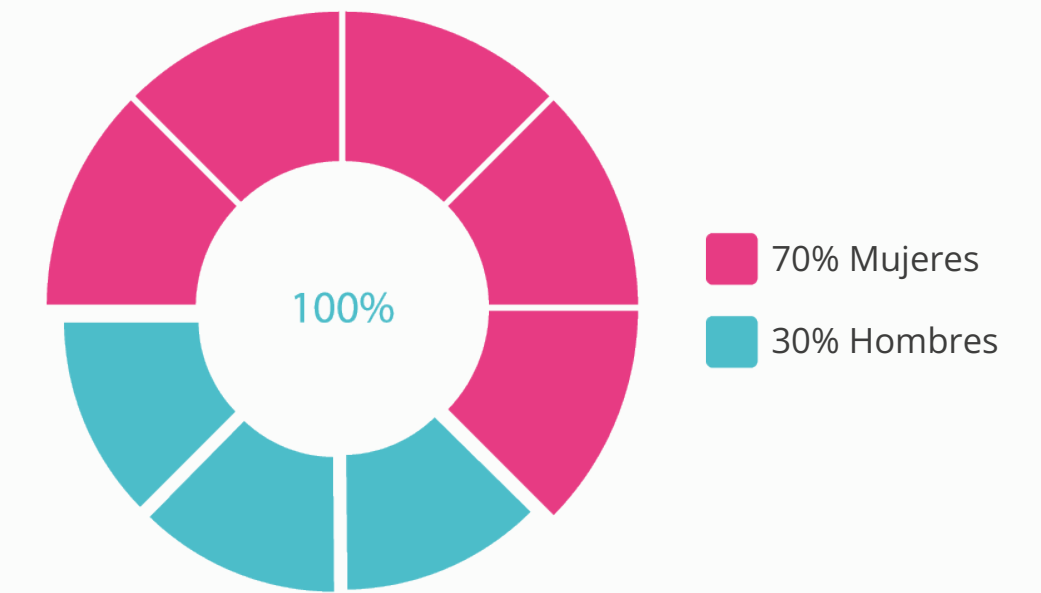
A diferencia de la ficción, la **animación** puede tener un impacto diferente en los espectadores, ya que posee la libertad de realizar cualquier tipo de historias, lo que permite ser más eficaz en la **transmisión** de **conocimientos** y en la **empatización** con los personajes. Sin embargo, existe escasez de contenido animado que aborde trastornos poco frecuentes, como el Trastorno de Identidad Disociativo, lo que limita la **representación** y **comprensión** de estos temas, especialmente entre los jóvenes, quienes son consumidores activos de este tipo de contenido. Esto resalta la necesidad de producir más animaciones que representen no solo los trastornos frecuentes, sino también aquellos menos conocidos.

1 de cada 8 personas en el mundo sufre algún trastorno mental.



Informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 2022

Casos de Trastornos Disociativos diagnosticados en México.



Estudio realizado en 2019 por el Instituto Nacional de Psiquiatría.

No hay una estadística clara sobre la prevalencia del Trastornos de Identidad Disociativo en Chile, ya que los estudios son limitados debido a la complejidad de la sintomatología y su diagnóstico.

OBJETIVO GENERAL

Crear una secuencia animada para ejemplificar el vivenciar de una persona con trastorno de identidad disociativo, representando de manera metafórica los síntomas, causas, consecuencias y tratamientos. Logrando comunicar de manera efectiva un trastorno de salud mental.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Explorar técnicas de morphing para enfatizar las características de las múltiples personalidades y lograr una transición fluida y expresiva en la ejemplificación del cambio entre diferentes estados psicológicos.



OPORTUNIDAD

Debido a su narrativa abierta, esta secuencia permite ejemplificar y metaforizar conceptos y situaciones que serian más complejas de explicar en un video con actores.

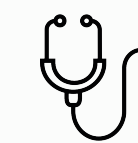
USUARIO



Personas mayores de 12 años, adolescentes y adultos con Trastorno de Identidad Disociativo u otro trastornos de salud mental



padres o tutores de niños y adolescentes



comunidad médica que pueda psicoeducar sobre el TID y otras alteraciones

IDEACIÓN



DISEÑO NARRATIVO

TAG LINE

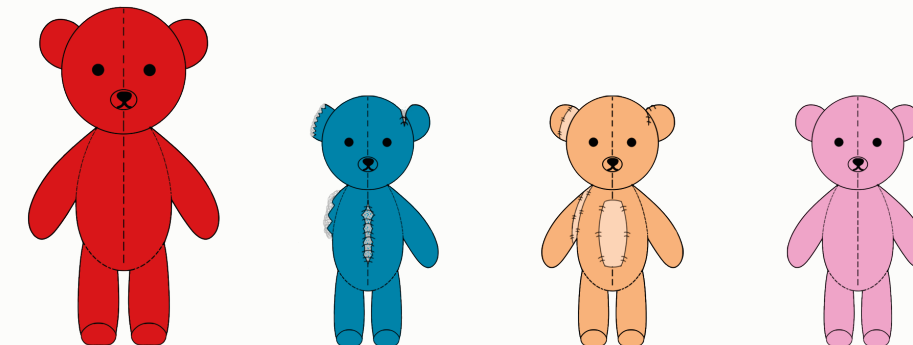


*“Cuando sus **recuerdos** la agobian y el **dolor** es insoportable, solo sus **personalidades** la separan del abismo”.*

STORYLINE

Ser **anfitriona**, cada vez es más confuso y angustiante. Distintas **huéspedes** viven dentro de ella. Discuten, la controlan y negarlo se vuelve parte de su vida.




Las **personalidades** de Andrea la protegen, intentan acabar con su dolor y la hacen olvidar todo, cada una de ellas vive en un espacio oculto de su mente pero ella desconoce completamente su existencia.



SINOPSIS

Andrea despierta asustada. Distintos **osos** aparecen frente a ella e invaden su espacio, cada uno representando una parte de su **identidad fragmentada**. Andrea entristece con la primera personalidad, cuya habitación queda devastada tras su paso. Luego, sus emociones se cubren con la calidez de la segunda aparición, calmada y ordenada, que la protege. Cuando el último oso toma el control de su cuerpo, Andrea olvida los acontecimientos ocurridos. Finalmente, Andrea y sus **huéspedes** se reúnen en un pequeño espacio de su mente para confrontar sus recuerdos y mantener su vida lejos del caos.

GUIÓN

ACTO 1	ACTO 2	ACTO 3	ACTO 4	ACTO 5
EVACIÓN	ANGUSTIA	PROTECCIÓN	AMNESIA	CALMA
<p>Se presenta la personalidad 1 => Anfitriona (HISTRIONICA - MANIACA)</p> <p>Andrea despierta asustada y ve en el espejo el reflejo de cuatro osos</p> <p>tres osos tiran de andrea</p> <p>cuatro osos molestan a andrea y la invaden</p>	<p>En la oscuridad se enciende un foco de luz sobre una habitación desordenada que se derrite</p> <p>Se presenta la personalidad 2 (DEPRESIVA - CASTIGADORA)</p>  <p>comienza a romper un oso de peluche</p>	<p>En la oscuridad se enciende un foco de luz sobre una habitación ordenada</p> <p>Se presenta la personalidad 3 (MADRE - PROTECTORA)</p>  <p>cose el oso de peluche y lo cubre con una manta</p>	<p>El foco de luz se enciende sobre la habitación de una niña</p> <p>Se presenta la personalidad 4 (NIÑA - OLVIDA)</p>  <p>Hay un oso de peluche sentado en una mesa con un juego de té</p>	<p>El foco de luz se apaga</p> <p>Cuatro osos estan sentados en una mesa con un juego de té</p> <p>Andrea se sienta con los osos</p>

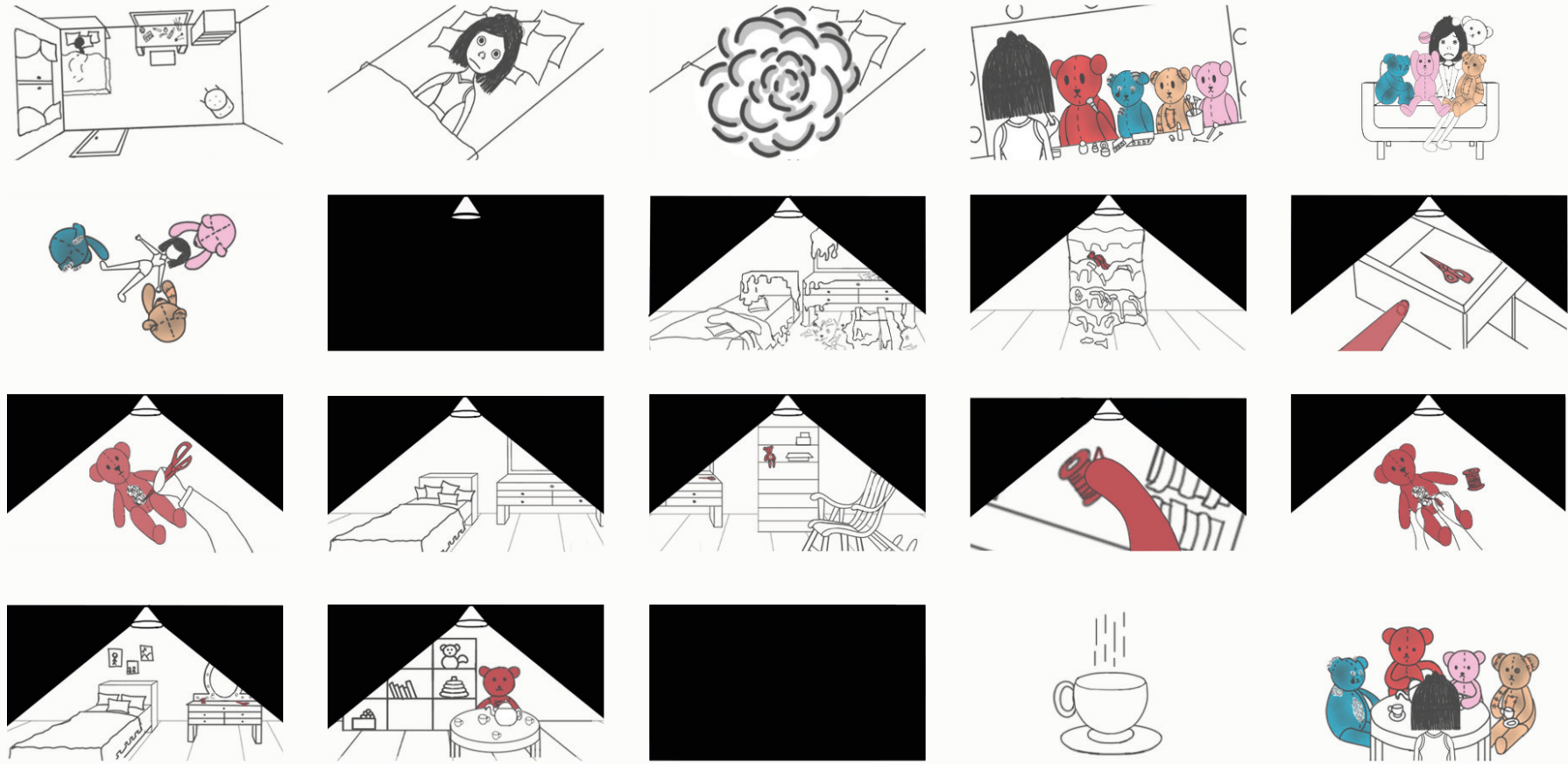
PROCESO CONCEPT ART

Durante este proceso, se utilizaron lápices pastel grasos para trabajar de manera general las ideas del proyecto, lo que ayudó en la realización del beatboard y en la corrección del storyboard.

Se observó el hallazgo de una figura representativa, la cual se empleó para metaforizar las distintas personalidades de Andrea.



BEATBOARD

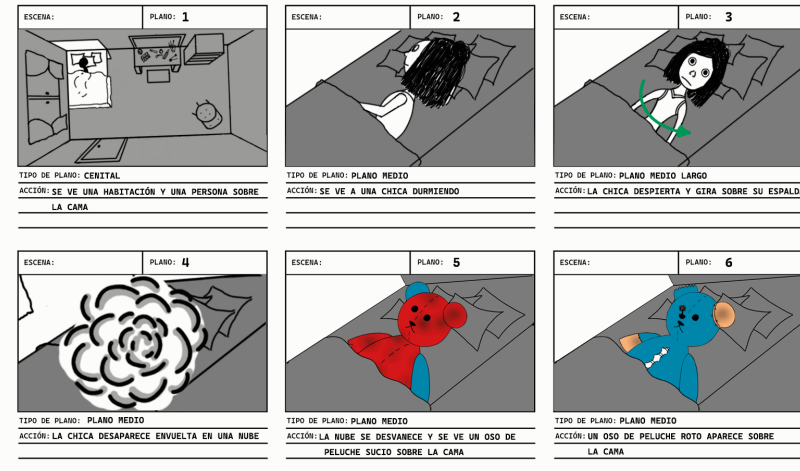


COLOR SCRIPT

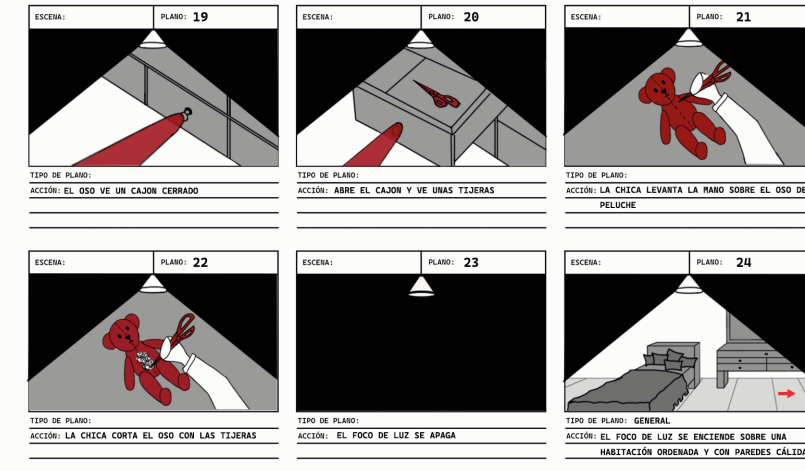


STORYBOARD

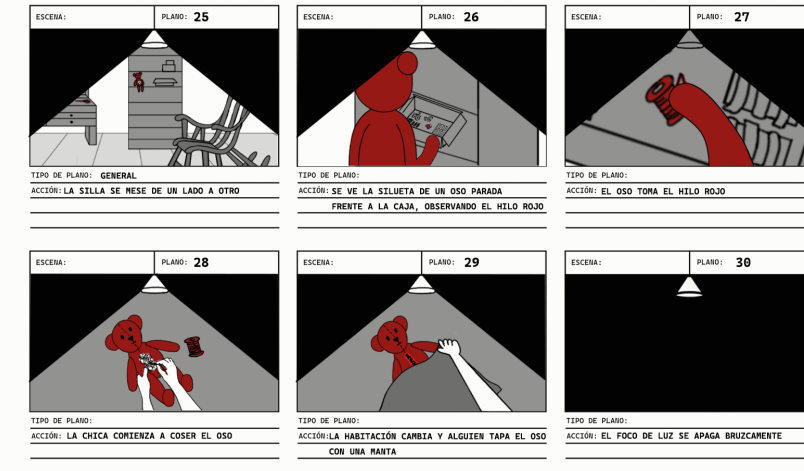
NOMBRE DEL PROYECTO: ANDREA Y SUS HUESPEDES STORYBOARD V9 PAGINA: 1



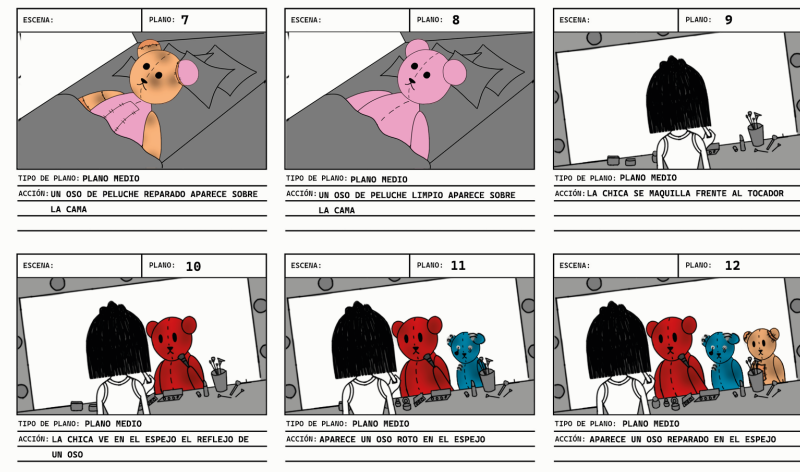
NOMBRE DEL PROYECTO: ANDREA Y SUS HUESPEDES V9 PAGINA: 4



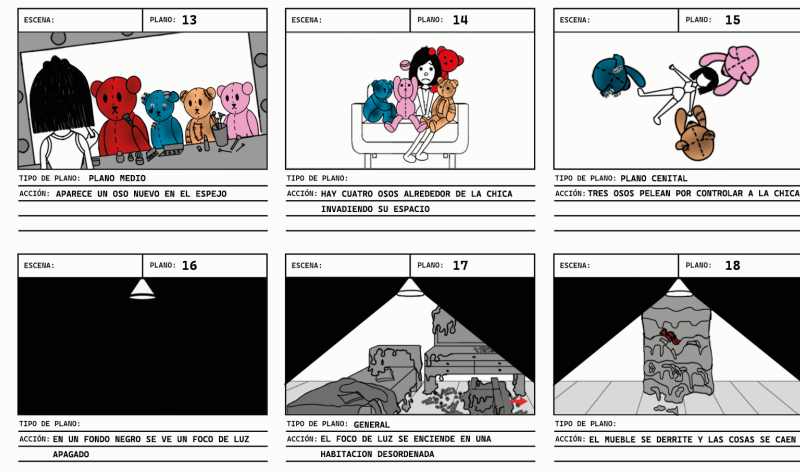
NOMBRE DEL PROYECTO: ANDREA Y SUS HUESPEDES V9 PAGINA: 5



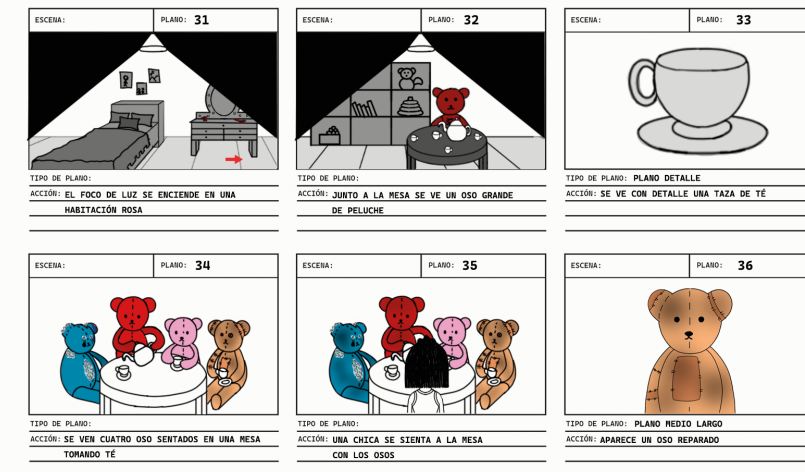
NOMBRE DEL PROYECTO: ANDREA Y SUS HUESPEDES V9 PAGINA: 2



NOMBRE DEL PROYECTO: ANDREA Y SUS HUESPEDES V9 PAGINA: 3



NOMBRE DEL PROYECTO: ANDREA Y SUS HUESPEDES V9 PAGINA: 6



NOMBRE DEL PROYECTO: ANDREA Y SUS HUESPEDES V9 PAGINA: 7





ANIMATIC

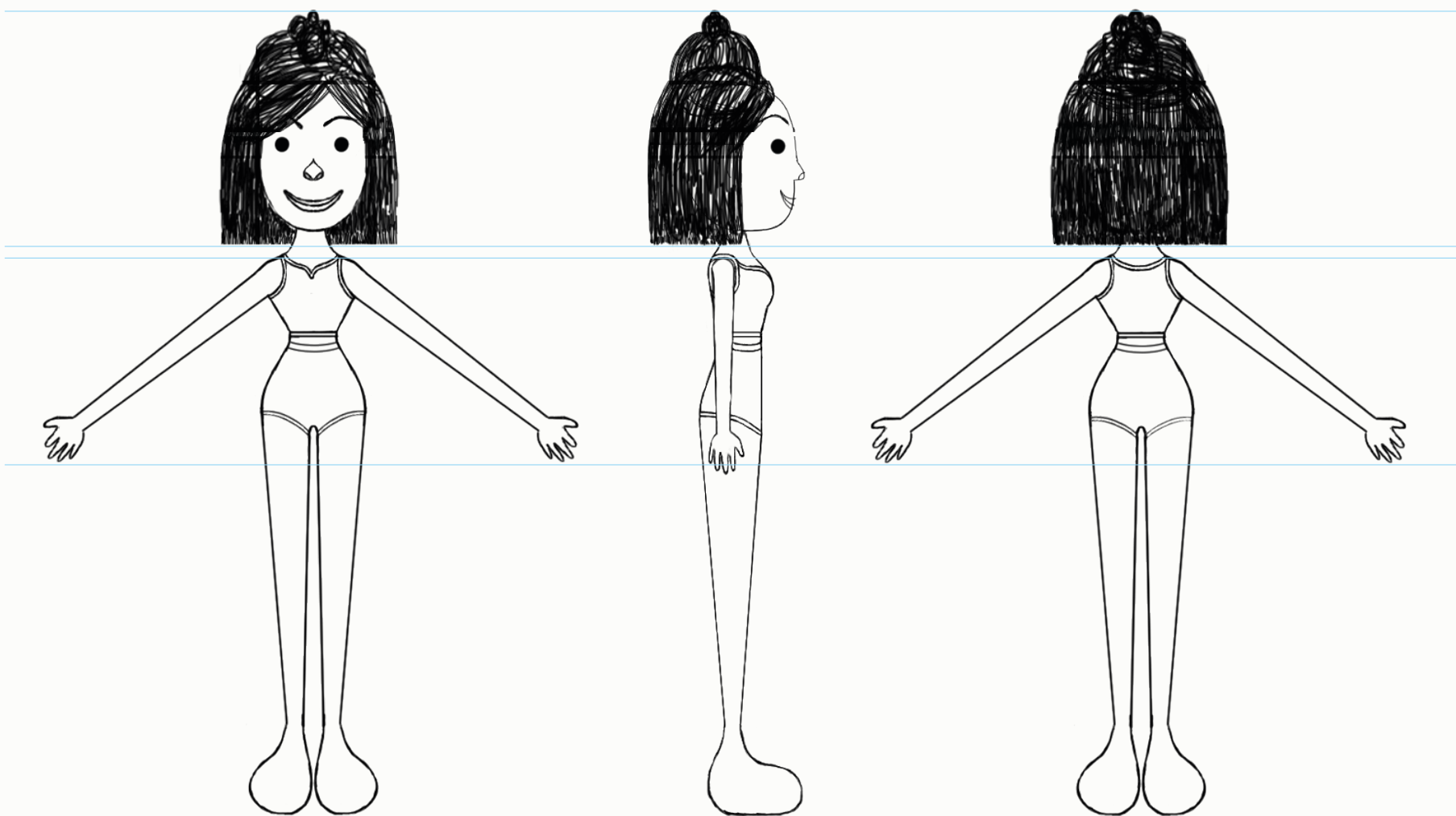
Durante el transcurso del animatic, nos adentramos en la mente de las distintas entidades a través del recorrido por las habitaciones en las que habitan, utilizando un paneo horizontal. El desplazamiento continuo dirige la mirada del espectador, mientras que cada espacio, con su propia atmósfera, representa el mundo interior de la entidad y preserva la coherencia narrativa.

DISEÑO SONORO

Se utilizó una voz en off para **estructurar** la secuencia y reforzar la narrativa del Trastorno de Identidad Disociativo, además de una música de fondo para la ambientación.



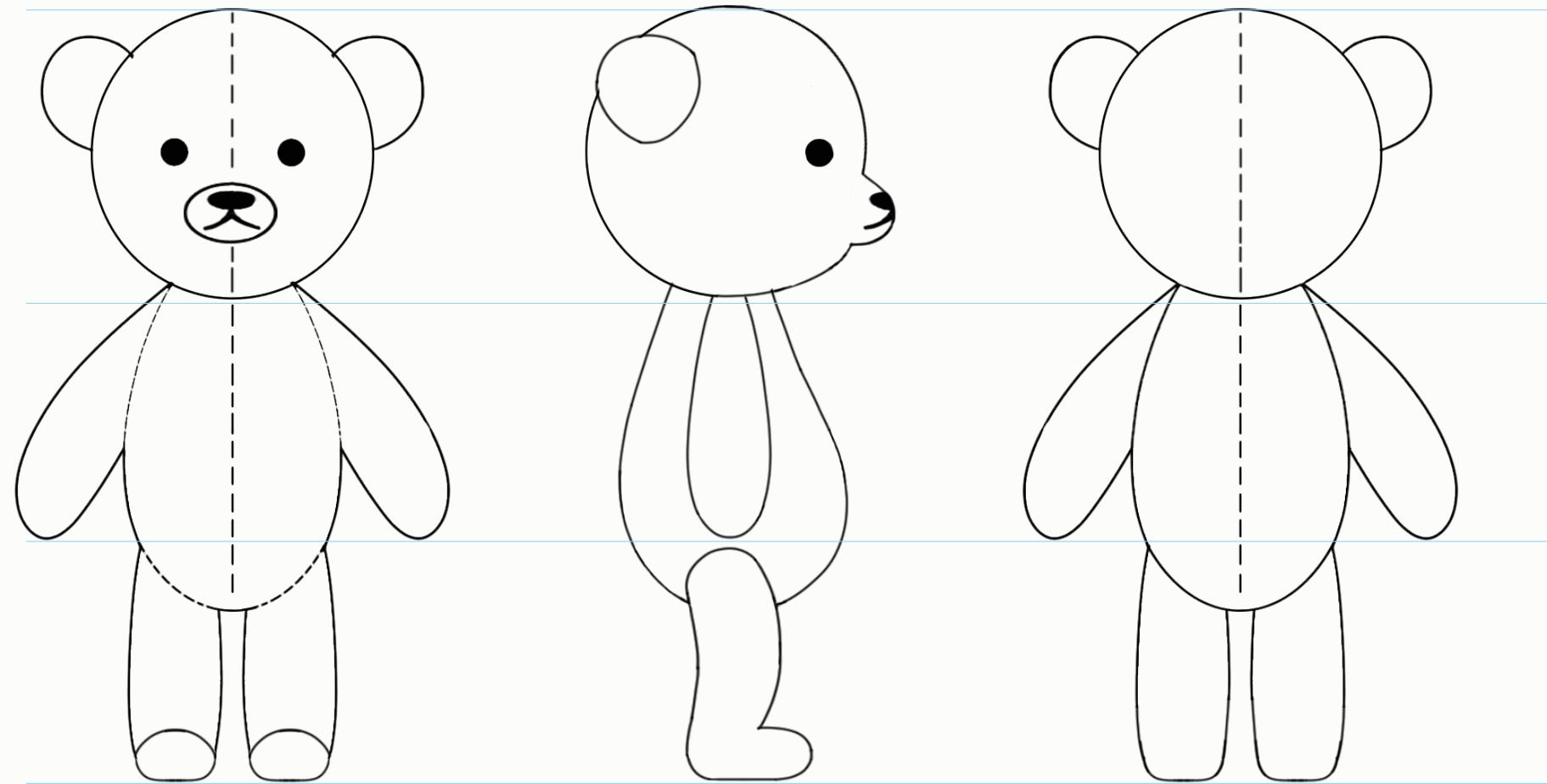
Diseño de personajes - Andrea



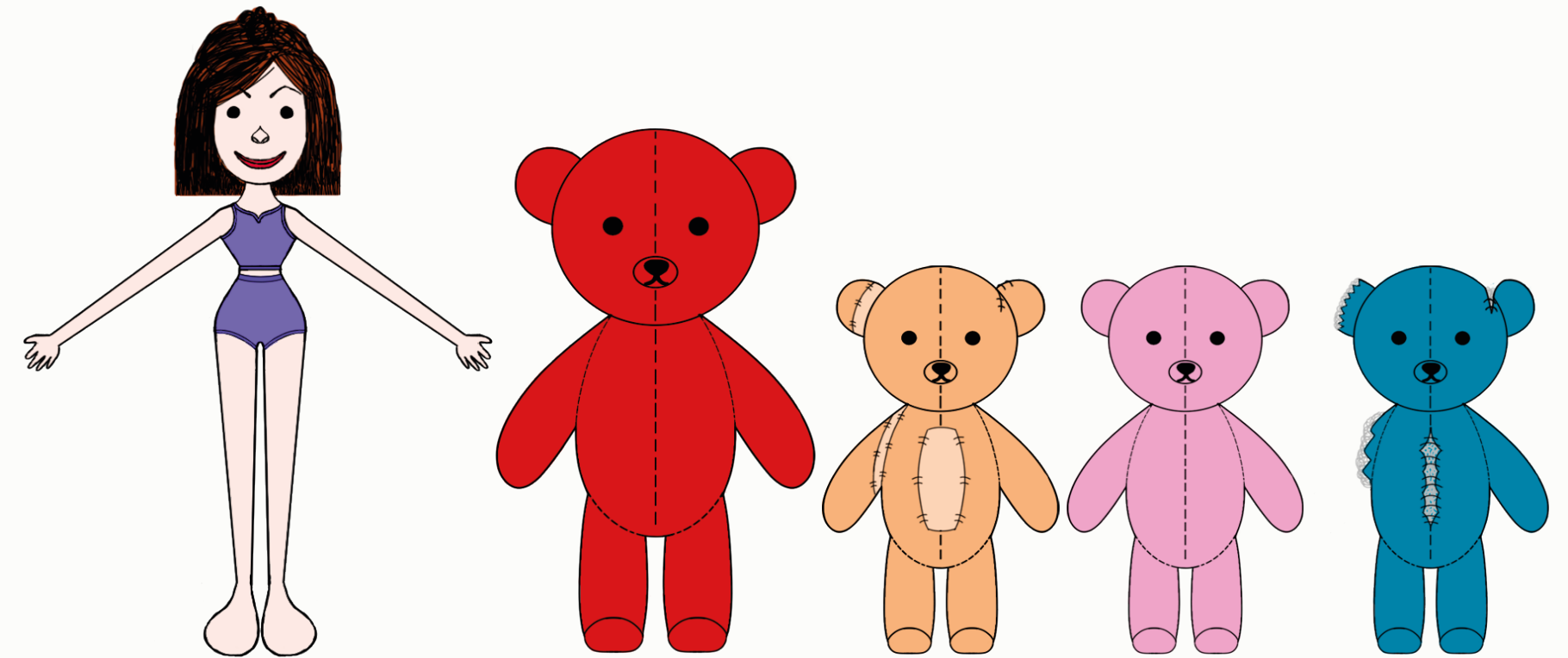
Expresiones faciales y poses



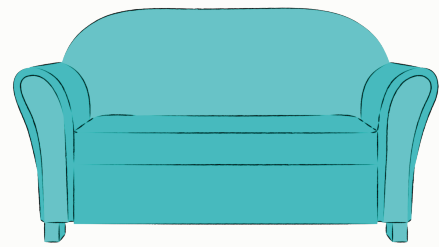
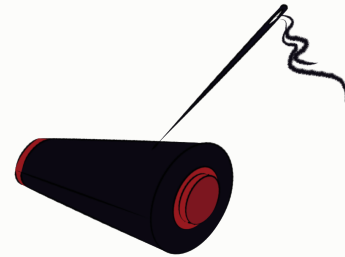
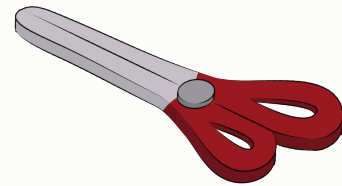
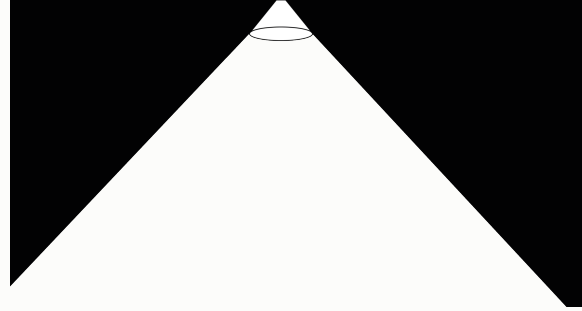
Diseño de personajes - Oso



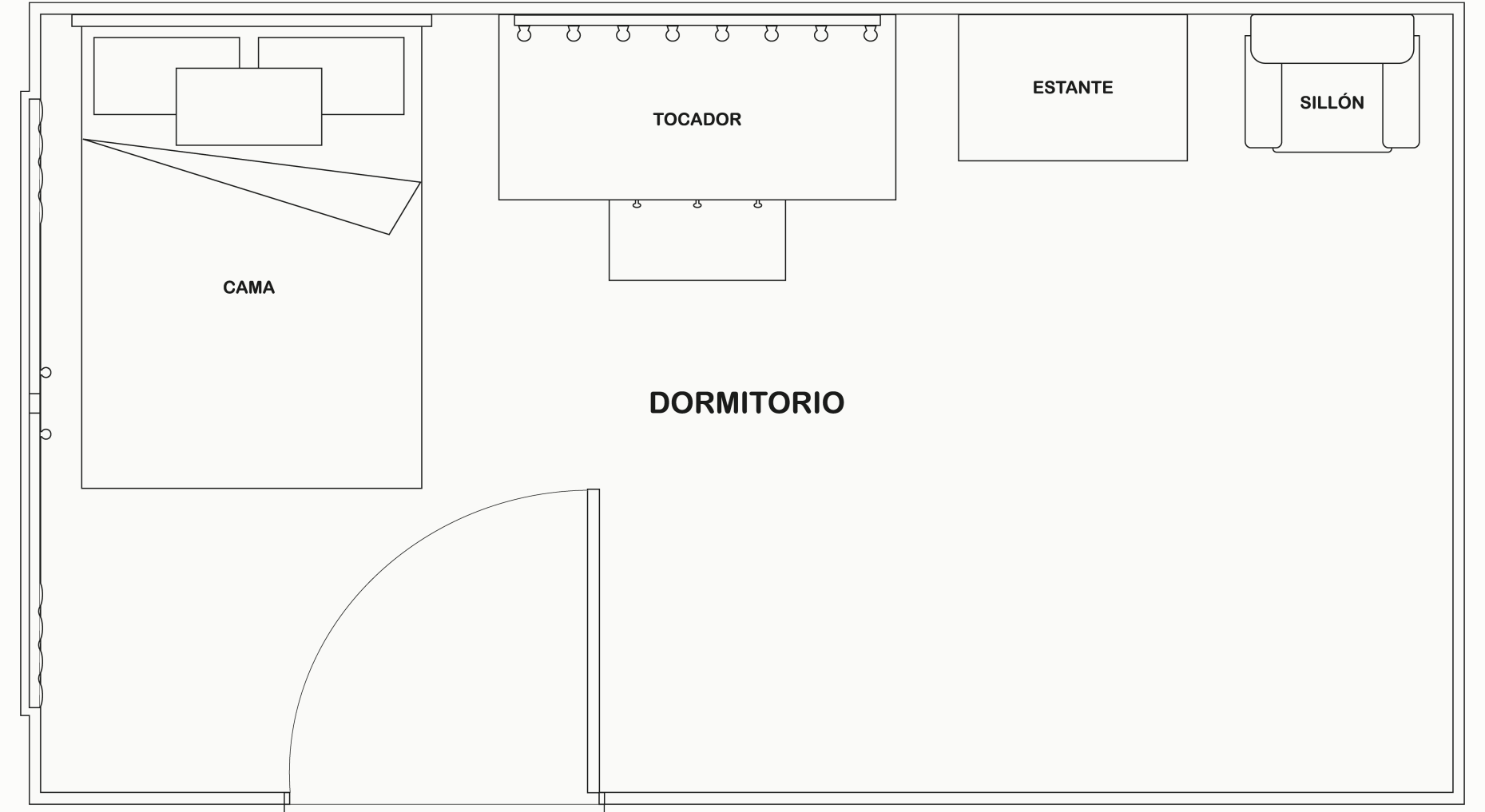
LINE UP



ASSETS



PLANO DE LAS HABITACIONES

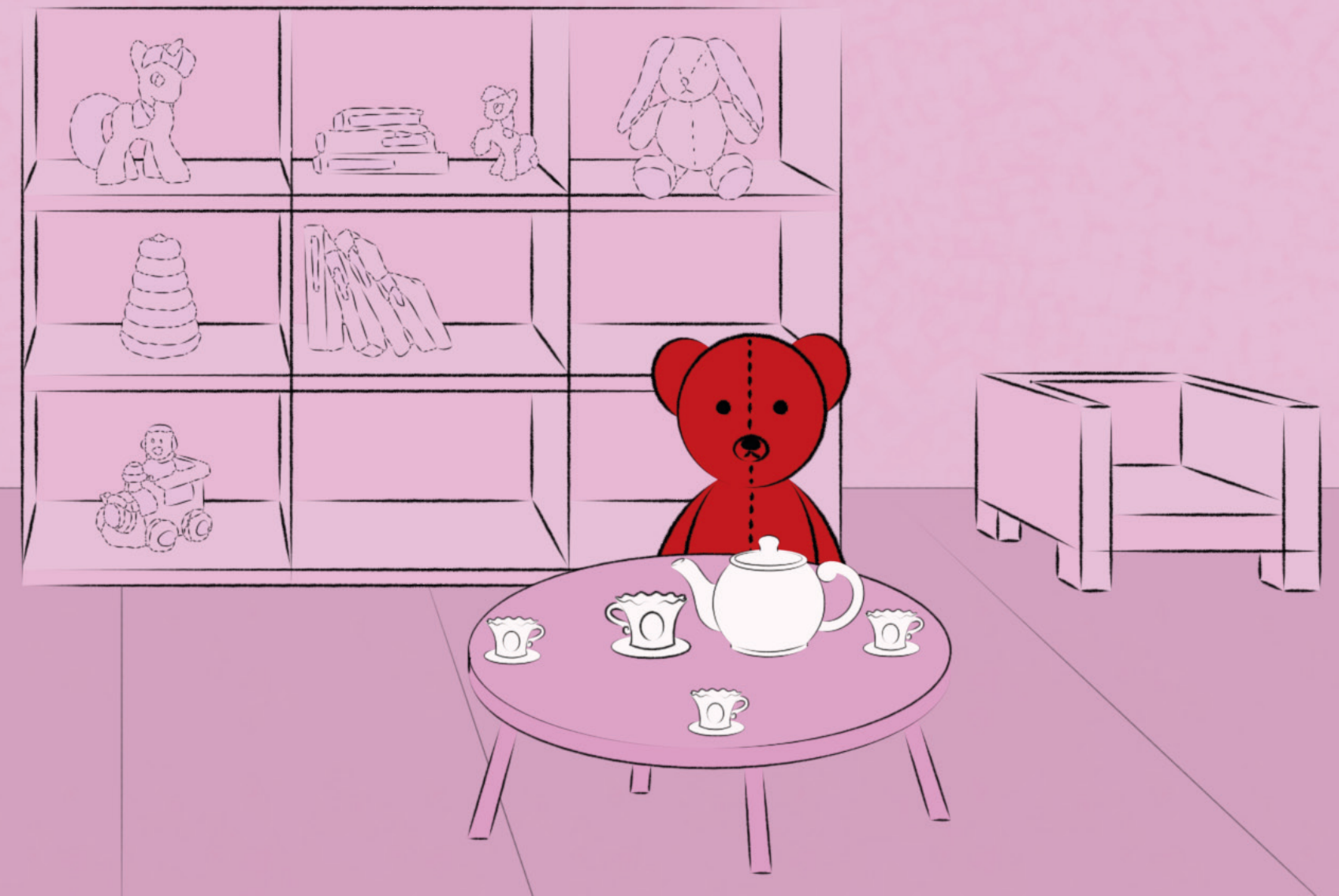
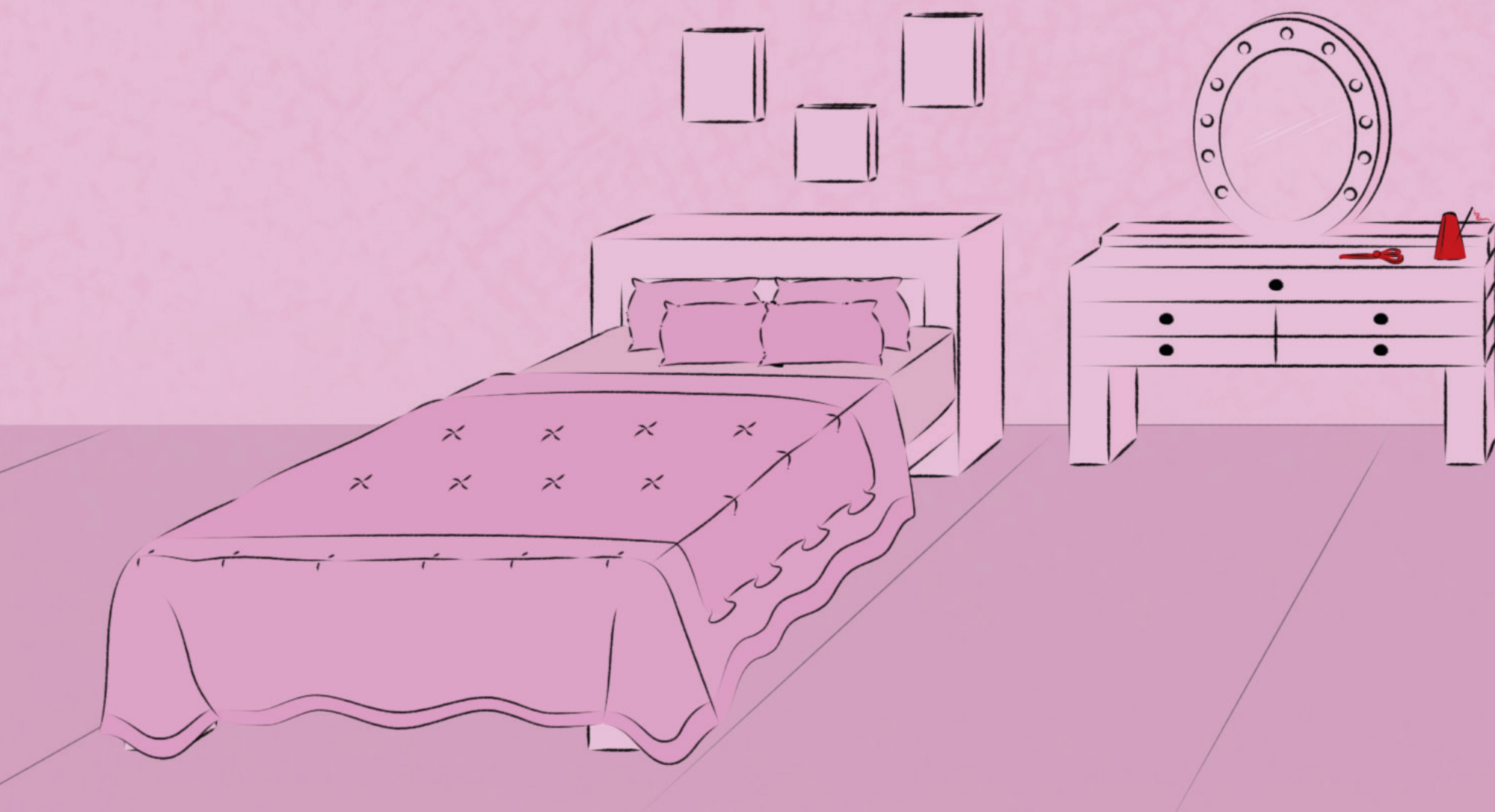


Entornos - Habitación depresiva



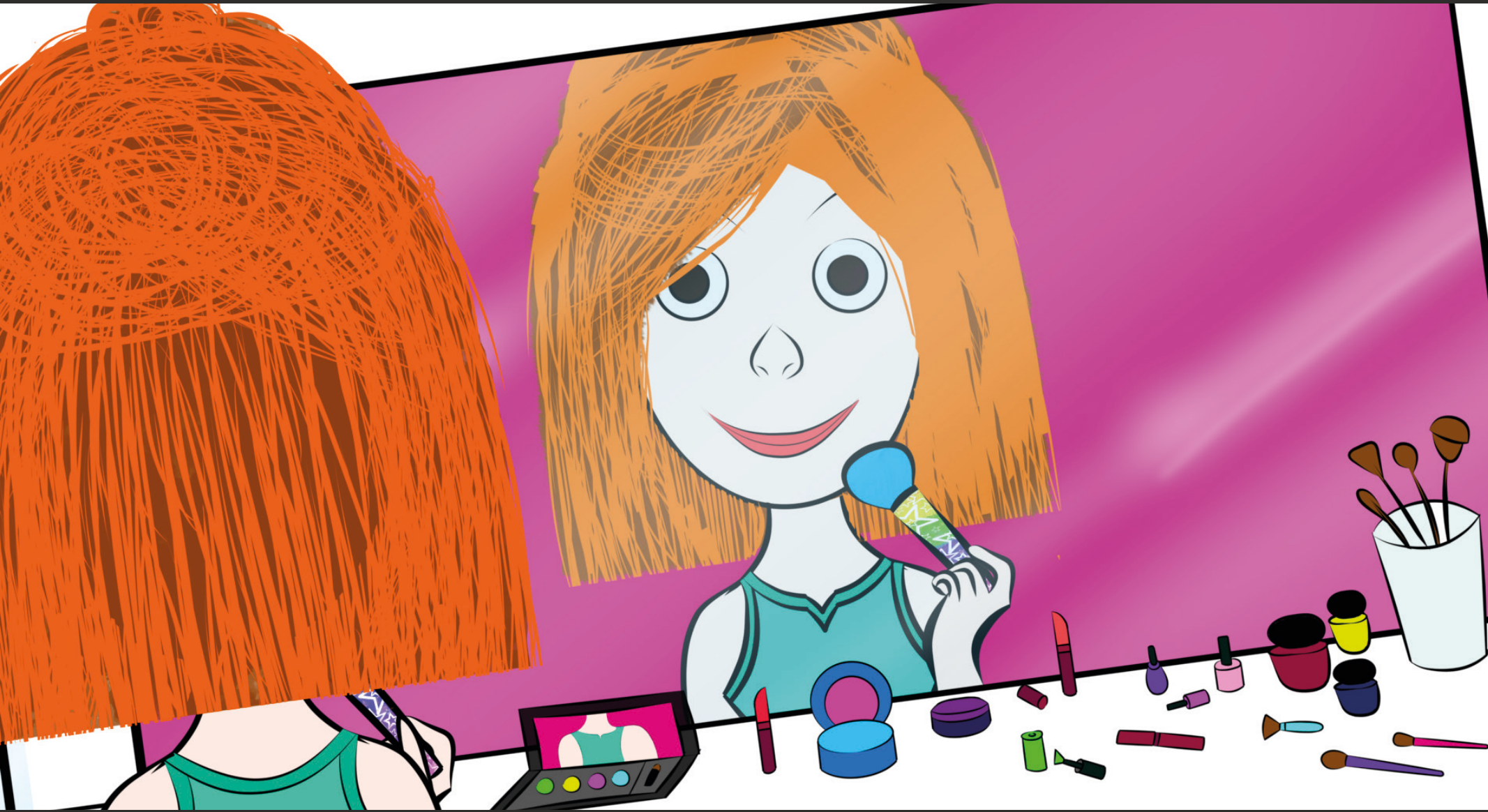
Entornos - Habitación madre





PROCESO DE PRODUCCIÓN

STYLEFRAME



STILL FRAME

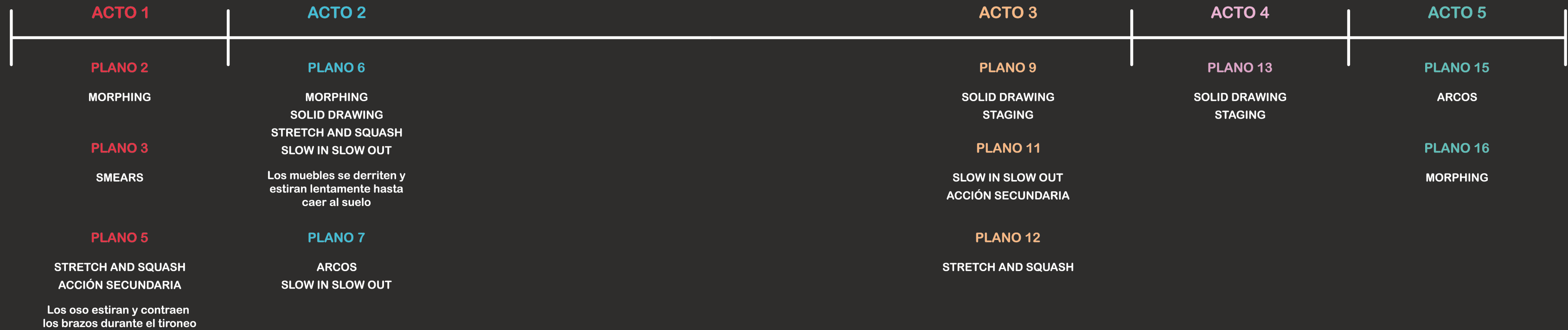


DECÁLOGO DE ANIMACIÓN

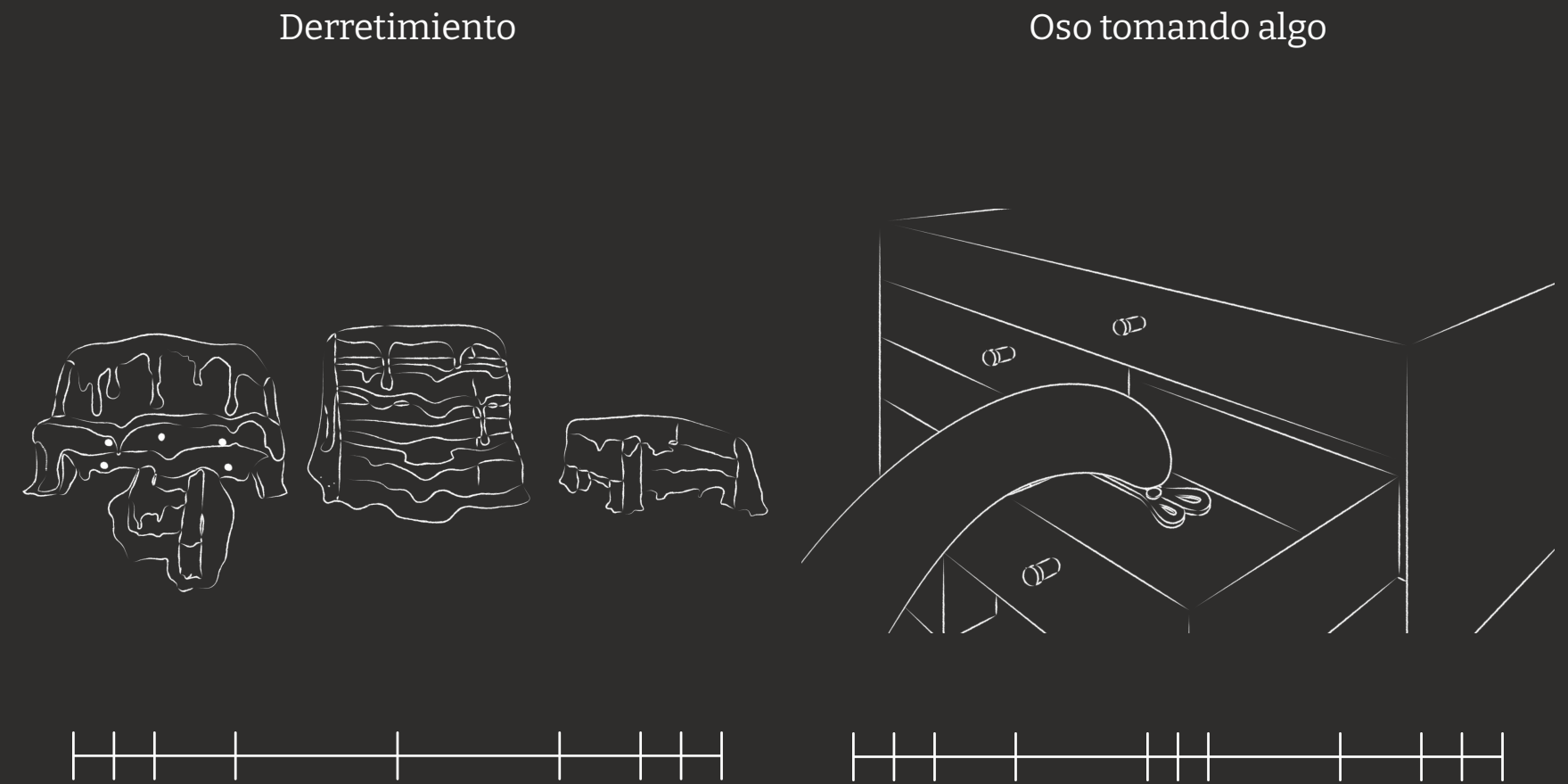
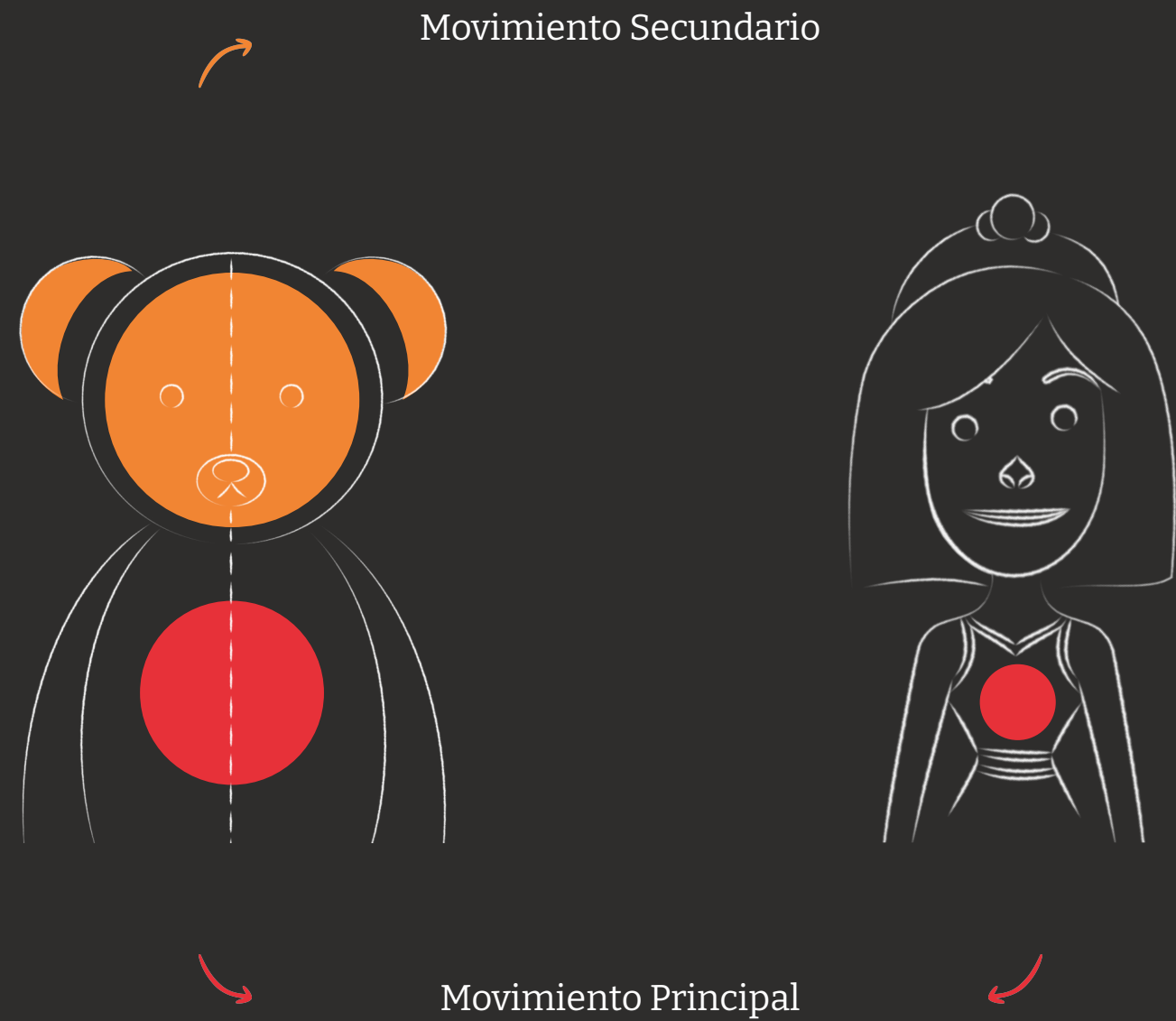
Reglas establecidas antes de comenzar a animar.

FRAMERATE

Secuencia = 12 fps
Morphings y smears = 24 fps



Los personajes se verán mayormente en planos medios. Andrea será rígida y su pelo estará encerrado en un bloque, mientras que los osos serán más flexibles.

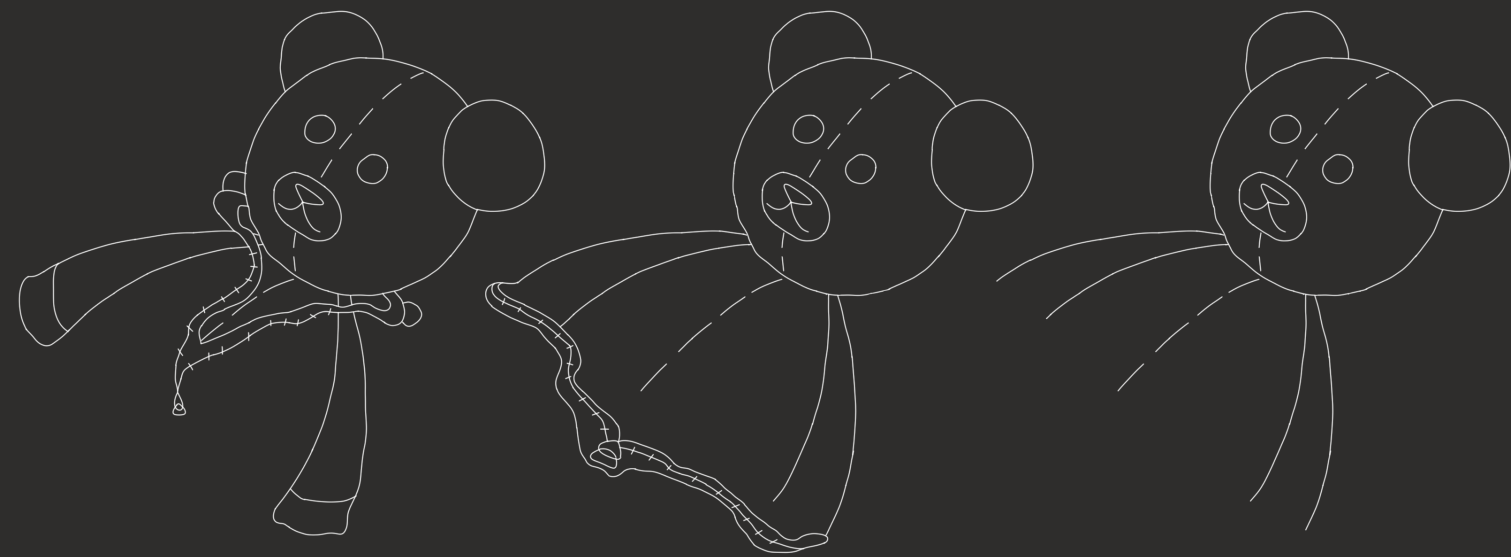


ESTUDIO MORPING PLANO 2

Durante este proceso, se desarma la configuración de cada oso de acuerdo con su personalidad.

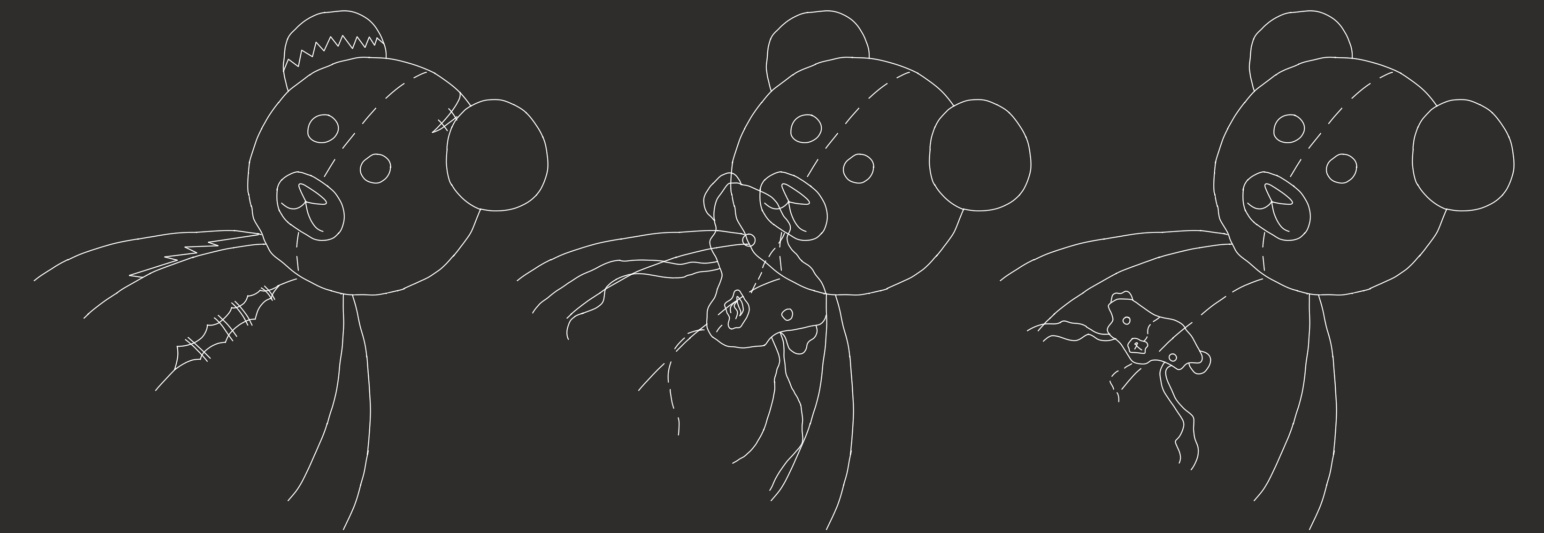
El oso rojo es la representación de la personalidad base de Andrea:

- Adolescente que evade el trauma, intensa e impulsiva => **HISTRIÓNICA**



El oso azul es la personalidad que recuerda el trauma:

- Adolescente con angustia constante => **DEPRESIVA**
- Se derrite



El oso amarillo es la personalidad de una mujer adulta y madre:

- Cuida a la Anfitriona => **PROTECTORA**
- Se construye



El oso rosa es la personalidad que representa la amnesia disociativa:

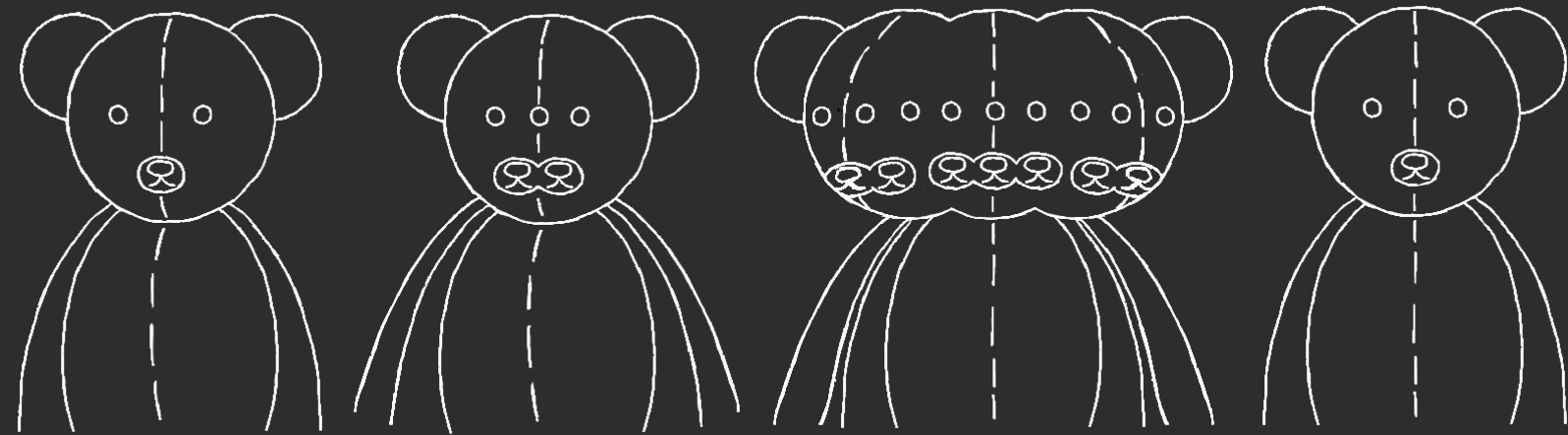
- Olvida los acontecimientos => **NIÑA (8 años)**
- Se desvanece



ESTUDIO DE SMEARS PLANO 3

Se exploran cuatro tipos de smears para dar la ilusión de movimiento rápido

- Personalidad **HISTRIÓNICA** => smears de **ITERACIÓN** (vibración)



- Personalidad **DEPRESIVA** => smears de **DEFORMACIÓN**



- Personalidad PROTECTORA => smears de ELASTICIDAD

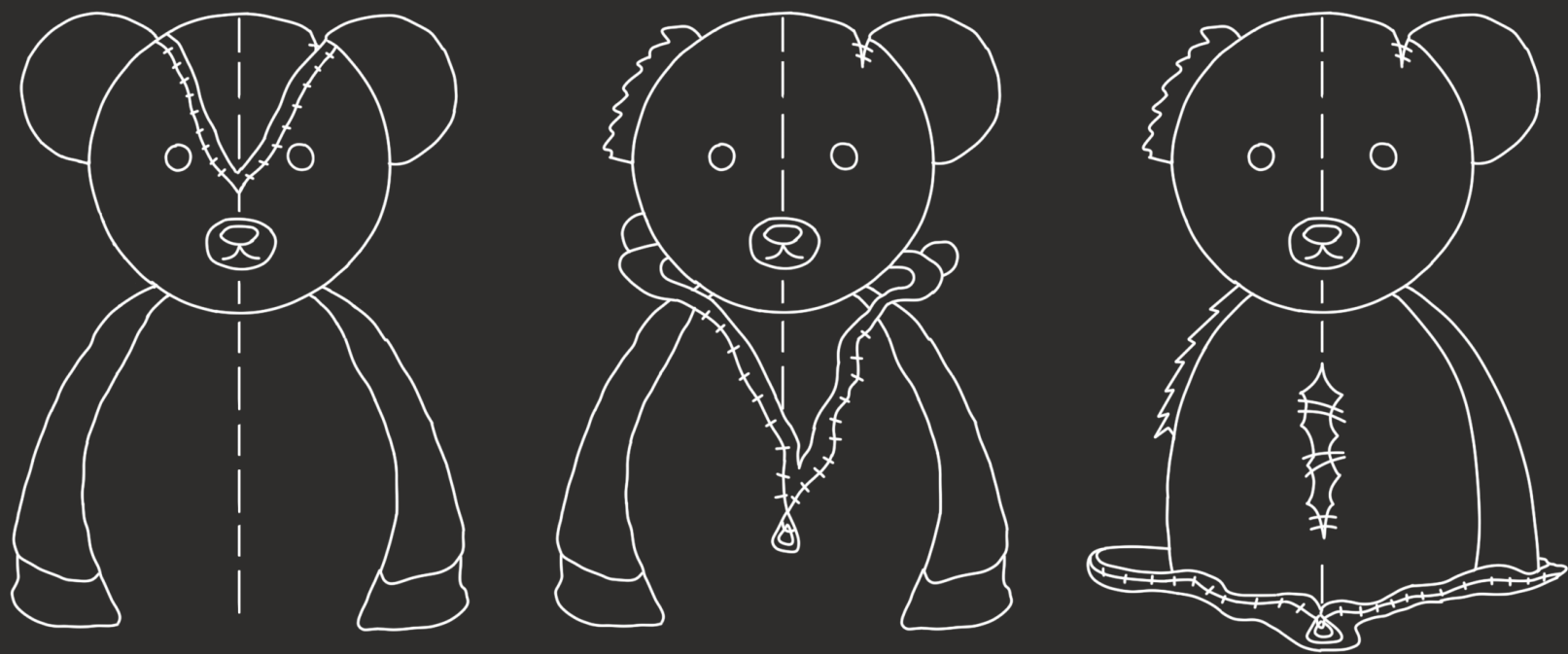


- Personalidad NIÑA => smears de BARRIDO

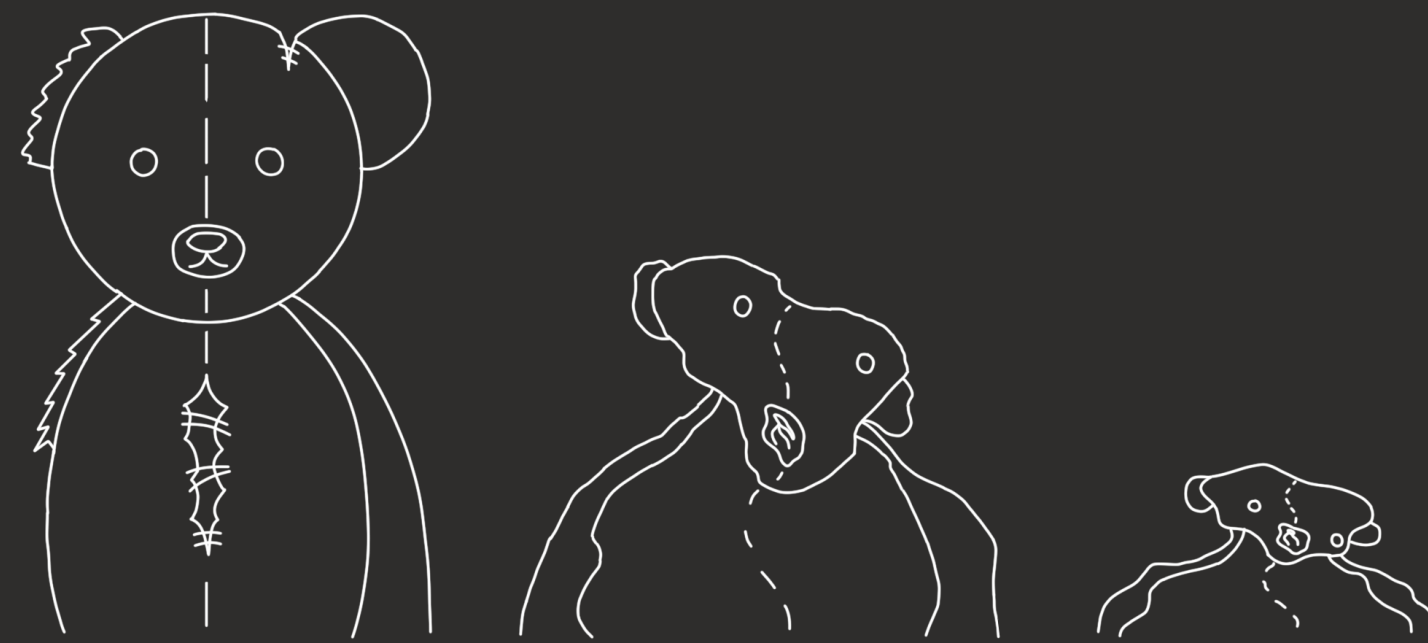


ESTUDIO DE MORPHING PLANO 16

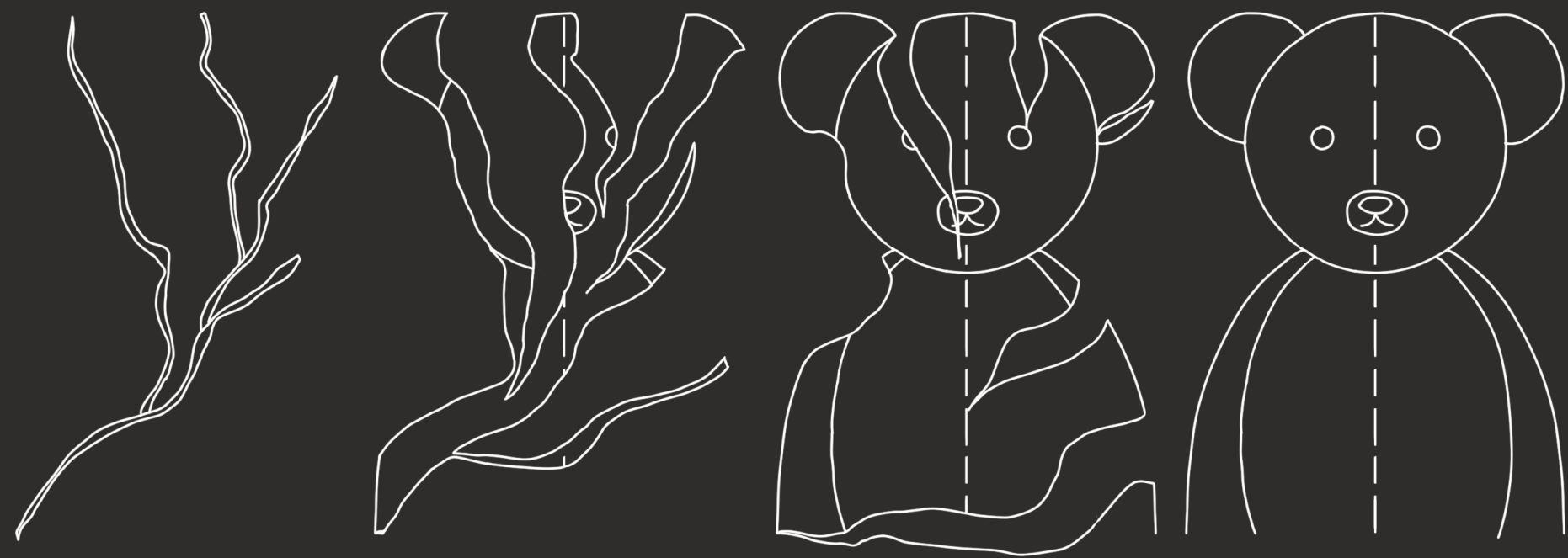
Los morphings del oso rojo y del oso azul se dirigen hacia abajo.



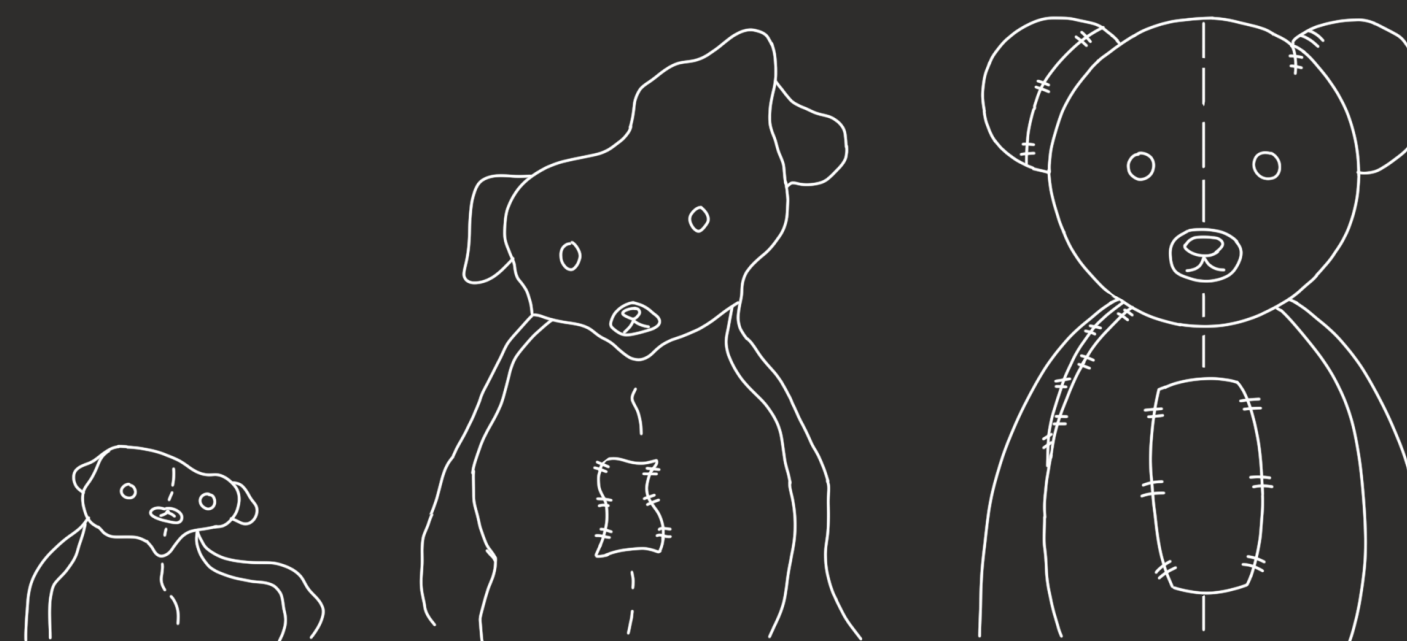
El oso azul aparece siempre después del oso rojo.



Los morphings del oso rosa y del oso amarillo se dirigen hacia arriba.



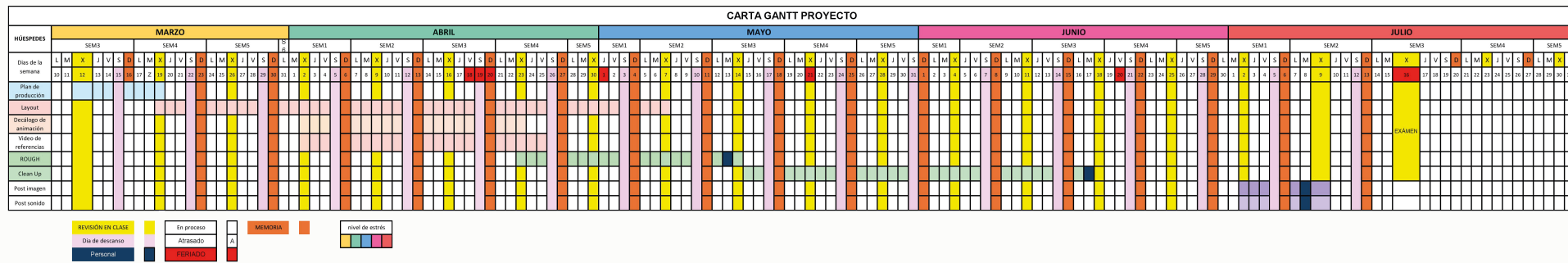
El oso rosa aparece siempre después del oso amarillo.



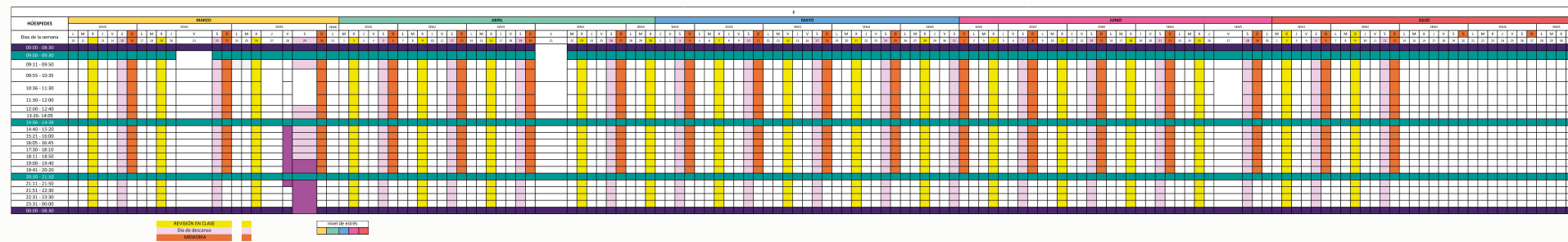
CARTA GANTT

El recurso de la carta Gantt permitió la distribución del tiempo y la óptima realización del proyecto.

Carta gantt proyecto



Carta gantt semanal



PLANILLA DE ANIMACIÓN

La planilla de animación ayudó a la organización de la secuencia, ya que permitió llevar un conteo de planos de acuerdo con su complejidad y etapa de ejecución.

PLANILLA DE ANIMACIÓN												
Nº DE PLANO	DURACIÓN DEL PLANO	CANTIDAD DE FRAMES	COMPLEJIDAD	COMENTARIOS	ACCIÓN DEL PERSONAJE	ETAPA DE EJECUCIÓN			BACKGROUND			
						LAYOUT	ROUGH	CLEAN UP	COLOR	HABITACIONES	LAYOUT	CLEAN UP
1	00:00:01	12	SIMPLE	PLANO GENERAL/VISTA CENTRAL	chica durmiendo de costado					ANDREA HISTORICA		
2	00:00:05	24	PREMIUM	MORPHING	gira sobre su espalda/hue muestran los 4 osos					ANDREA HISTORICA		
3	00:00:02	24	PREMIUM	BARRIDO	andrea ve en el espejo el reflejo de los 4 osos					ANDREA HISTORICA		
4	00:00:02	12	SIMPLE		andrea invalida por los osos							
5	00:00:05	12	SIMPLE	TIRONEO	3 osos tiran de andrea							
6	00:00:12	24	MEDIUM	plano general/vista panoramica	4 osos de peluche caen del estante					DEPRESIVA		FONDO GRANDE
7	00:00:02	12	SIMPLE		el oso rojo abre el cajon y saca la tijera							
8	00:00:02	12	SIMPLE		andrea corta el oso de peluche despiado							
9	00:00:04	12	MEDIUM	plano general/vista panoramica	la silla mecedora se mueve					MADRE		FONDO GRANDE
10	00:00:01	12	SIMPLE	OVER SHOULDER	el oso toma el hilo							
11	00:00:01	12	SIMPLE	PLANO DETALLE								
12	00:00:03	12	SIMPLE		andrea cose el oso de peluche y lo cubre con una manta							
13	00:00:02	12	MEDIUM	plano general/vista panoramica						NIÑA		FONDO GRANDE
14	00:00:01	12	SIMPLE	PLANO DETALLE	taza de té							
15	00:00:06	12	SIMPLE		4 osos tomando té / andrea se sienta con ellos							
16	00:00:12	24	PREMIUM	MORPHING	se muestran los 4 osos							
16 planos	00:01:10											

ETAPA DE EJECUCIÓN

- LAYOUT
- ROUGH
- CLEAN UP
- COLOR

COMPLEJIDAD

- SIMPLE
- MEDIUM
- PREMIUM

16 PLANOS = 100%
1/2 DE 16 = 8 PLANOS
1/3 DE 16 = 5 PLANOS

Nº DE PLANO	PLANOS	ANIMACION	BACKGROUND
		CLEAN UP	COLOR
1			HABITACIONES
2			ANDREA HISTORICA
3			ANDREA HISTORICA
4			
5			
6			DEPRESIVA
7			DEPRESIVA
8			DEPRESIVA
9			MADRE
10	10		MADRE
11			MADRE
12			MADRE
13			NIÑA
14			
15			
16	MORPHING		

PROCESO DE POST - PRODUCCIÓN

PIPELINE

PRE - PRODUCCIÓN



PRODUCCIÓN



POST - PRODUCCIÓN



AUDIENCIA

Para la distribución y visualización del proyecto Huéspedes, se contemplan los siguientes sitios.



Un plan de campañas de salud mental transmitidas por los canales nacionales (CNTV).



Transmitidas en centros médicos, clínicas, hospitales y servicios de urgencia como campañas preventivas.



Utilizados como material de apoyo para clases de orientación y en intervenciones de convivencia escolar, tanto en colegios como en universidades.



Utilizadas como cápsulas informativas para padres, madres y cuidadores en programas de atención psicosocial y en programas gubernamentales, como Chile Crece Contigo.



Transmitidos por redes sociales, como Instagram en formato de reels y por YouTube en formato de anuncio.

CONCLUSIONES



GRADO DE EFECTIVIDAD

Se logró experimentar distintas técnicas de morphing, además de obtener aprendizaje sobre el pipeline de animación, así como la utilización de cartas Gantt y planillas de animación.

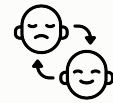
PROYECCIONES

Esta secuencia abre la posibilidad de crear más contenido sobre alteraciones mentales, con el fin de proporcionar información correcta sobre ellas.

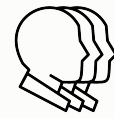
Posibles piezas animadas



Trastorno Límite de la
Personalidad



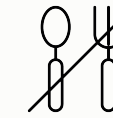
Trastorno Bipolar I y II



Esquizofrenia



Tricotilomanía



Anorexia y bulimia
nerviosa

ANEXOS



Trastorno de Identidad Disociativo

Jacome, N. (2025). Análisis de la funcionalidad de los estados de personalidad en individuos con Trastorno de Identidad Disociativo.

Dorahy, M; Brand, B; Sar, V; Kruger, C; Stavropoulos, P; Martinez, A; Lewis-Fernandez, R & Middleton, W. (2014). Trastorno de identidad disociativo: una visión empírica. Revista Australiana y Neozelandesa de Psiquiatría

Apellido, A., Apellido, B. y Apellido, C. (2019). Título del artículo específico. *Título de la Revista, Volumen(número de la revista), número de página inicio - número de página fin.* <https://doi.org/xx.xxxxxxxxxx>

Asociación Americana de Psiquiatría (2013). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (5.ª ed.).

Basterra, V; Ruiz, R & Pereda, N. (2013). Trastorno de identidad disociativo: a propósito de un caso. *Revista de Psiquiatría infanto-juvenil, Vol(3), 31 - 36*

Gonzalez, L; Ponieman, M & Areco, M. (2020). Acerca del trastorno de identidad disociativo: modelos explicativos del enfoque cognitivo. *Anuario de investigaciones, vol XXVII, 25 - 32*

Jain, A & Mitra, P. (2023). Trastorno de identidad disociativo.

Spiegel, D. (2023) Trastorno disociativo de la identidad. *Manual MSD*

Trastornos disociativos.

Los trastornos disociativos son un problema de salud mental frecuentemente oculto e ignorado. Entre todos ellos, el trastorno de identidad disociativo (TID) constituye la patología más grave y compleja. (Basterra et al, 2013)

Se caracterizan por una interrupción y/o discontinuidad en la integración normal de la conciencia, la memoria, la identidad propia y subjetiva, la emoción, la percepción, la identidad corporal, el control motor y el comportamiento. (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013)

¿Qué es el Trastorno de identidad disociativo?

El Trastorno de Identidad Disociativo (TID), antes conocido como Trastorno de Personalidad Múltiple, es poco frecuente pero considerado como un trastorno del desarrollo, postraumático, complejo y de inicio en la infancia, caracterizado por perturbaciones en la memoria y la identidad (Fine, 2007; Spiegel et al., 2011; Şar et al., 2017 en Gonzalez et al., 2020).

La persona que padece TID puede experimentar la presencia de dos o más identidades dentro de ella, donde cada una es diferente e independiente con comportamientos y recuerdos distintivos, distintos de los demás, e incluso pueden diferir en el lenguaje y las expresiones utilizadas, además, varían en sentido de la conciencia, memoria y percepción del mundo exterior (Jain et al., 2023). Las identidades pueden ser funcionales o no para sobrellevar le trauma.

Los síntomas mas característicos de este trastorno son la disociación y la amnesia.

¿Qué es la disociación?

se refiere a un proceso mental en el que la capacidad de la mente para integrar de forma automática y completa todos los aspectos de la identidad, la memoria y la conciencia falla bajo el estrés del trauma (Spiegel, 2023)

Es además, un mecanismo de defensa que permite a la persona poder tomar distancia del evento traumático a modo de reducir el impacto que este le produce.

¿Qué es la Amnesia?

La fragmentación de la identidad suele provocar amnesia asimétrica, en la cual lo que sabe una identidad puede o no saberlo la otra; es decir, una identidad puede tener amnesia de los eventos experimentados por otras identidades.

Algunas identidades parecen conocerse e interactuar con las demás en un mundo interior elaborado y algunas interactúan más que las otras (Spiegel, 2023)

Síntomas

- Amnesia disociativa incluyendo habilidades y conocimientos.
- Despersonalización y desrealización
- Síntomas de intrusión
- Confusión de identidad
- Perturbaciones en las funciones de la consciencia, identidad y memoria, los cuales alteran las áreas de funcionamiento psicológico, alteración en percepción del tiempo y entorno y disonancia cognitiva

(American Psychiatric Association, 2014; Gonzáles Molina et al., 2020; Sar y Orturk, 2012 en Jacome, 2025)

Investigaciones.

La investigación transcultural acerca del TID ha reconocido que los Trastornos Disociativos y la disociación pueden encontrarse en todo tipo de culturas. De la misma manera, los estudios que han examinado sistemáticamente su etiología, han encontrado antecedentes de trauma infantil crónico y severo en la mayoría de los individuos diagnosticados con TID (Dorahy et al., 2014; Şar, Dorahy & Krüger, 2017).

La investigación señala:

El modelo sociocultural propone que el TID, además del trauma, tiene influencia del contexto social y cultural al reforzar comportamientos disociativos, especialmente en entornos que minimizan o niegan la validez de las experiencias traumáticas, creando faltas de redes de apoyo para el individuo (Sar y Orturk, 2012 en Jacome, 2025)

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-V)

Trastorno de identidad disociativo.
Amnesia disociativa.
Trastorno de despersonalización/desrealización.
Otro trastorno disociativo especificado.
Trastorno disociativo no especificado.

(Asociación Americana de Psiquiatría (2013)

La investigación señala:

Desde una perspectiva neurocientífica, se ha comprobado que los individuos con TID presentan alteraciones en el procesamiento cerebral de la memoria y la emoción, mostrando disfunción en áreas clave como la corteza prefrontal, la amígdala y el hipocampo, que son esenciales para la regulación emocional, el procesamiento de recuerdos y la formación de la identidad (Spiegel et al., 2013; Brand et al., 2016 en Jacome, 2025).

La investigación señala:

Dentro del modelo psicológico dinámico y desde un enfoque psicoanalítico, el TID se interpreta como una respuesta defensiva frente a un trauma abrumador; es decir, el individuo disocia partes de su personalidad como una forma de protegerse de experiencias intolerables que no pueden ser procesadas (González de Chávez, 2023; Lencioni, 2005) en Jacome, 2025)

Criterios diagnósticos 300.14 (F44.81)

A. Perturbación de la identidad que se caracteriza por dos o más estados de la personalidad bien definidos, que se puede describir en algunas culturas como una experiencia de posesión. La perturbación de la identidad implica una discontinuidad importante del sentido del yo y del sentido de la entidad, acompañado de alteraciones relacionadas del afecto, el comportamiento, la conciencia, la memoria, la percepción, el conocimiento y/o el funcionamiento sensitivo-motor. Estos signos y síntomas pueden ser observados por parte de otras personas o comunicados por el individuo.

B. Lapsos recurrentes en la memoria de acontecimientos cotidianos, información personal importante y/o sucesos traumáticos incompatibles con el olvido ordinario.

C. Los síntomas causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento.

D. La alteración no es una parte normal de una práctica cultural o religiosa ampliamente aceptada. Nota: En los niños, los síntomas no deben confundirse con la presencia de amigos imaginarios u otros juegos de fantasía.

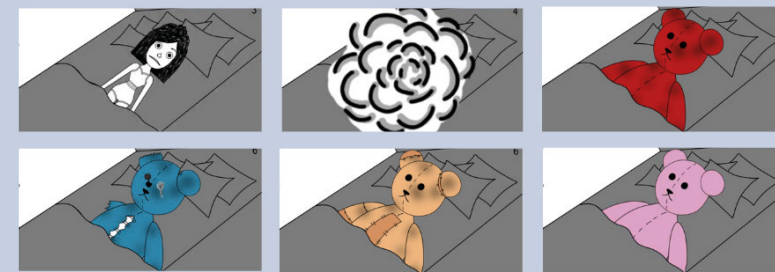
E. Los síntomas no se pueden atribuir a los efectos fisiológicos de una sustancia (p. ej., laguna mental o comportamiento caótico durante la intoxicación alcohólica) u otra afección médica (p. ej., epilepsia parcial compleja).

Análisis: Andrea sus huéspedes

Contexto

La forma en que relata Andrea su vivencia con TID esta basada en un conocimiento acerca de su trastorno, implicancia en sus actividades diarias y sus consecuencias. Por lo que entrega desde su vivencia información a las personas.

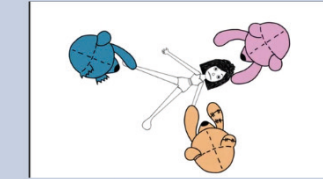
Andrea esta en terapia, por lo que logra reconocer que tiene mas personalidades, sin embargo, mantiene la amnesia al indicar que no recuerda nada cuando un alter se apodera de sí.



Las imágenes logran representar la confusión que tiene Andrea al despertar luego de que una de sus identidades tomara el control de su cuerpo.

Por otro lado, las imágenes logran representar las diversas identidades que ella tiene con sus diversas características.

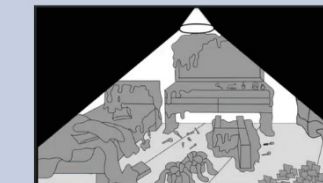
La imagen logra representar como en un episodio de estrés pueden aparecer las diversas identidades y apoderarse de Andrea de acuerdo a lo que le este ocurriendo. Estas identidades van apareciendo según la función que cumplan; ya sea para protegerla o no.



Las personas con TID refieren que escuchan voces dentro de su cabeza de diferentes formas; conversaciones entre identidades, voces haciendo alusión a algún comportamiento o todos hablando al mismo tiempo, generando confusión.

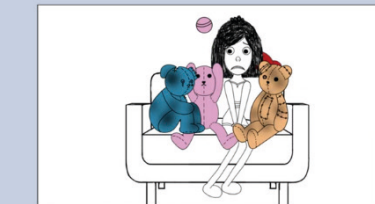
La amnesia entre cada identidad no permite a Andrea poder recordar que le ha ocurrido. Por lo que puede llegar a ser abrumador para ella.

Para las personas con TID, ser conscientes de que tienen mas identidades y que es un trastorno con el que vivirán toda la vida a pesar de la medicación y tratamiento con psicoterapia puede ser predictor de otros trastornos como la ansiedad y depresión.



Las identidades pueden llegar a ser invasivas, esto debido a que aparecen abruptamente, por otro lado, al ser cada identidad diferente pueden realizar acciones que no son del agrado de Andrea o que la ponen en peligro.

Una de estas invasiones pueden ser la realización de autolesiones o exponerse a factores de riesgo.



Andrea hace alusión a que es posible poder vivir con este trastorno si se trata con medicación y tratamiento psicológico, lo cual permite poder integrar sus identidades, disminuir los síntomas depresivos y ansiosos y paralelamente abordar los eventos traumáticos.



BIBLIOGRAFÍA



- Black, D., & Andreasen, N. (2015). Texto introductorio de psiquiatría.
- Riquelme, N., Bustos, C., & Vicente, V. (2020). Impacto del maltrato infantil en la prevalencia de trastornos mentales en niños y adolescentes chilenos. *Ciencia y Enfermería*, 26, 1–11.
- Sar, V., & Ozturk, E. (2007). Trastorno de identidad disociativo: diagnóstico, comorbilidad, diagnóstico diferencial y tratamiento. *Revista Iberoamericana de Psicotraumatología y Disociación*, 3(2), 1–21.
- González, L., Ponieman, M., & Areco, M. (2020). Acerca del trastorno de identidad disociativo: modelos explicativos de enfoque cognitivo. *Facultad de Psicología – UBA, Secretaría de Investigaciones, Anuario de Investigaciones*, XXVII, 32–35.
- Pedros, M. (2010). Trouble dissociatif de l'identité : un regard sur le rôle de la cohérence de l'histoire de vie. *Journal sur l'identité, les relations interpersonnelles et les relations intergroupes*, 3, 37–44.
- Haranburu, M., Balluerka, N., & Gorostiaga, A. (2020). Dissociative identity disorder: description, etiology and treatment. *XXI Congreso Virtual Internacional de Psiquiatría, Psicología y Enfermería en Salud Mental*.
- Sar, V., & Ozturk, E. (2012). Trastorno de identidad disociativo: diagnóstico, comorbilidad, diagnóstico diferencial y tratamiento. *Revista Iberoamericana de Psicotraumatología y Disociación*, 3(2).

- Loiti, S., Genaut, A., & Cantalapiedra, M. (2024). La animación como recurso informativo para el empoderamiento en salud: El caso del Sistema Nacional de Salud de España en YouTube. *Revista Latina de Comunicación Social*, 82, 1–17. <https://doi.org/10.4185/rlcs-2024-2207>
- Sabich, M. (2024). La divulgación de las ciencias naturales en series audiovisuales infantiles. *Revista Punto Cero*, 48, 9–24.
- Sabich, M. (2024). Géneros audiovisuales y divulgación científica para las infancias: Aportes desde el análisis semiótico-discursivo. *Revista Intersecciones en Comunicación*, 2(18), 1–30.
- Zárate, C. (2023). El anime como herramienta de divulgación educativa entre los jóvenes [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Estado de Morelos].

- Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Jiang, L. (2022). Expression of emotion and art in film and television animation from the perspective of color psychology. *Psychiatria Danubina*, 34(Suppl. 5), 17–488.

García, J. (2016). *Psicología del color: Significado y curiosidades de los colores. ¿Cuál es el significado de cada color y en qué ámbitos se aplica la psicología cromática?* *Psicología y Mente*.

Peláez, S., Gómez, P., & Becerra, M. (2015). Emociones cromáticas: Análisis de la percepción de color basado en emociones y su relación con el consumo de moda. *Anagramas*, 14(28), 83–96.

Sarmiento, T. (2023). *La psicología del color como herramienta para la expresión de emociones de los estudiantes de la escuela de formación en artes plásticas del Colegio San José de Usme IED, por medio de la pintura mural* [Proyecto de grado, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales].

