ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Desarrollo de una narrativa transmedia basada en el género de terror para aumentar la sensibilización de los jóvenes sobre la memoria histórica del Perú para fortalecer la preservación cultural de la época del conflicto armado interno

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Adrian Alexander Eyzaguirre Sagastegui
DNI: 73052530, Perú
Aliss Wong Nuñez
DNI: 78010925, Perú

ASESOR

Martha Sofia Mercedes Millan Reyes
DNI: 76965994, Perú
ORCID: 0000-0002-2892-4921

JURADO

Silvana Tabata Espinoza Gomez
Kelly Doris Sanchez Villanueva
Johan Alexander Pérez Ortiz

Lima, enero 2026

Informe-0000017442-0000026102-Eyzaguirre-Wong.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:549272300

Fecha de entrega
25 ene 2026, 4:20 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
25 ene 2026, 4:27 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000017442-0000026102-Eyzaguirre-Wong.pdf

Tamaño del archivo
12.0 MB

128 páginas

21.221 palabras

117.777 caracteres

turnitin Página 1 de 140 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:549272300

13% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

5%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
12%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

turnitin Página 2 de 140 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid::11391:549272300

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **8**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 8

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 8

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 10

II. Descripción de la innovación **13**

2.1 Planteamiento del Problema 13

2.2 Población beneficiaria 16

2.3 Objetivo(s) del proyecto 19

2.4 Marco referencial 19

2.5 Proceso creativo y experimentos 26

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 26

2.5.2 Información sobre el Mercado 33

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 56

2.5.4 Diseño de producto/servicio 62

2.5.5 Modelo de Negocio 74

2.5.6 Resultados esperados 77

2.5.7 Prototipos desarrollados 80

2.5.8 Experimentos 92

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 95

III. Estimación de costos **102**

3.1 Presupuesto 102

IV. Conclusiones y recomendaciones **104**

4.1 Conclusiones 104

4.2 Recomendaciones 107

V. Referencias Bibliográficas **108**

VI. Anexos **117**

6.1 Capturas de respuesta de la encuesta 117

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Qué Piensa y Siente? La Búsqueda de Profundidad y Mensaje 29

Tabla 2 ¿Qué Dice y Hace? El Interés por el Terror con Trasfondo 29

Tabla 3 ¿A qué Aspira? La Sensibilización como Propósito 30

Tabla 4 Mecánica del servicio 65

Tabla 5 Experiencias que se generan 68

Tabla 6 Impacto en el Triple Balance 69

Tabla 7 Cuadro de triple balance 80

Tabla 8 Cuadro de plan de actividades 96

Tabla 9 Tabla de recursos necesarios 99

Tabla 10 Tabla de presupuesto 102

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Herramienta de árbol de problemas 15

Figura 2 Herramienta de mapa de actores 18

Figura 3 Herramienta de mapa de empatía 28

Figura 4 Herramienta de arquetipo de usuario 32

Figura 5 Herramienta de ruta de conceptualización 58

Figura 6 Herramienta de Propuesta de valor 61

Figura 7 Herramienta de Tablero UX acerca del contexto 72

Figura 8 Herramienta de Tablero UX acerca de lo diseñado 73

Figura 9 Herramienta del Business Model Canvas 76

Figura 10 Prototipo de baja fidelidad del cortometraje 82

Figura 11 Prototipo de baja fidelidad del cortometraje 82

Figura 12 Prototipo de alta fidelidad cortometraje 82

Figura 13 Prototipo de alta fidelidad cortometraje 83

Figura 14 Prototipo de baja fidelidad del video 360° 84

Figura 15 Prototipo de alta fidelidad del video 360° 84

Figura 16 Prototipo de baja fidelidad de las microhistorias 85

Figura 17 Prototipo de alta fidelidad de los videos de Tik Tok 85

Figura 18 Prototipo de alta fidelidad de los videos de Tik Tok 85

Figura 19 Prototipo de baja fidelidad del cómic 87

Figura 20 Prototipo de alta fidelidad del cómic 87

Figura 21 Prototipo de alta fidelidad del cómic 88

Figura 22 Prototipo de baja fidelidad de los archivos ocultos 89

Figura 23 Prototipo de alta fidelidad de archivos ocultos 89

Figura 24 Prototipo de alta fidelidad de archivos ocultos 89

Figura 25 Herramienta de tabla de creación de prototipos 91

Figura 26 Herramienta de checklist de prototipado 92

Figura 27 Herramienta de tabla receptora 93

Figura 28 Herramienta de cuadro de lecciones y experimento 94

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Desarrollo de una narrativa transmedia basada en el género de terror para aumentar la sensibilización de los jóvenes sobre la memoria histórica del Perú para fortalecer la preservación cultural de la época del conflicto armado interno.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El presente proyecto de innovación titulado "Desarrollo de una narrativa transmedia basada en el género de terror para aumentar la sensibilización de los jóvenes sobre la memoria histórica del Perú para fortalecer la preservación cultural de la época del conflicto armado interno" se plantea, en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de Actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la falta de sensibilización de la memoria histórica en jóvenes peruanos, teniendo como población beneficiaria a jóvenes peruanos de 18 a 25 años, estudiantes de nivel socioeconómico B/C. Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica personal para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación. La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en un proyecto transmedia de terror denomindo "La Quinta", se trata de un(a) narrativa transmedia que cuenta la historia de la Quinta

Rosario, una quinta ubicada en Barrios Altos en la que sucedió una tragedia durante la época del terrorismo en los años noventa. Esta transmedia explora la historia de esta quinta en diferentes momentos de tiempo para mostrar cómo la tragedia marcó el lugar, a pesar de que todos traten de olvidarla. El producto madre de la transmedia sería un cortometraje found footage, mientras los brazos transmediales serían un video 360° precuela directa del cortometraje, videos de Tik Tok con testimonios de ex inquilinos de la Quinta generados con IA, un cómic precuela que cuenta la tragedia sucedida en la Quinta y los archivos ocultos, una serie de documentos que busca sacar lo sucedido a la luz (describir las características físicas/digitales del producto/servicio, mecánica del servicio, aspectos triple balance: social, económico, medio ambiental, etc.) Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) a través del cortometraje, el video 360° grados, documentos de los archivos ocultos, los videos generados con IA y bocetos del cómic para realizar una encuesta a través de google forms a 19 personas, en la cual se obtuvo una recepción positiva por parte de nuestros usuarios y confirmó que el terror funciona como un gancho emocional, los usuarios quedaron inmersos en la historia, las actuaciones, la ambientación y la cámara casera, se debe reforzar aún más el tema de la memoría histórica y que es vital potenciar las llamadas a la reflexión y hacer más explícito el vínculo con el Conflicto Armado Interno del Perú. Se concluye que la solución propuesta demuestra que el terror psicológico transmedia es un vehículo eficaz para sensibilizar a los jóvenes peruanos sobre la memoria histórica del Conflicto Armado Interno y se recomienda usar este universo transmedia como un método no tradicional de enseñanza sobre la memoria histórica en diferentes colegios, universidades e institutos, además de realizar colaboraciones con instituciones como el LUM y postular los cortometrajes a diferentes festivales de cine de terror. Para poder medir el éxito del proyecto se usarán las métricas obtenidas en redes

sociales y un plan de promoción a través de pautas. Se planea una expansión del universo con futuras secuelas y continuaciones en otros medios y formatos.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

La memoria histórica es un elemento clave que todos deberíamos tener en cuenta para evitar cometer los errores del pasado, siendo aún más importante en paises como el nuestro, Perú, que ha pasado por múltiples conflictos armados como en la época del terrorismo durante los años 80s y 90s. Actualmente es muy difícil hacer que las nuevas generaciones conecten con nuestra historia, pues muchas veces los métodos de enseñanza hacen que estos perciban que es algo meramente académico o son sucesos distantes que no los involucran.

Y es que los años 90s fueron una época muy turbulenta para el Perú, debido a que el conflicto armado interno, conocido coloquialmente como la época del terrorismo, estaba en su mayor apogeo. Y es en esta época donde se cometieron múltiples actos que atentaron contra los derechos humanos, y no solo de parte de los terroristas. Prueba de ello es La matanza de Barrios Altos (3 de noviembre de 1991), el trágico suceso en el cual las fuerzas armadas hicieron una matanza indiscriminada con la excusa de tumbar un evento relacionado al terrorismo, cuando en realidad solo era una pollada pro fondos de una vivienda. Con respecto a esto, el Instituto de Democracia y Derechos Humanos de la Pontificia Universidad Católica del Perú (IDEHPUCP, 2023) señala:

> “En lo que respecta a la educación formal, en el Perú se vive un retroceso en la pedagogía sobre la memoria histórica del conflicto armado interno en las escuelas. Como lo evidencia la Ley Nº 31745, se busca mostrar en los textos escolares una versión oficial de los hechos sobre la derrota del terrorismo en la

que se omite la responsabilidad de las fuerzas armadas en la violación de derechos humanos.” (párr. 2).

Es por ello que a partir de este estudio queremos proponer al género de terror como un recurso para sensibilizar a las personas sobre el pasado de nuestro país y las tragedias por las que hemos pasado. Por otro lado, el terror es un género narrativo que se ha usado múltiples veces como una metáfora narrativa a diversos temas, al ser un género que no teme en incomodar a la gente y explorar situaciones macabras. Lo hemos visto en películas como *Hereditary* (Aster, 2018), que funciona como una metáfora al trauma familiar o *The Witch* (Eggers, 2015) que explora la liberación de la mujer en una sociedad patriarcal, simbolizada a través de la brujería.

Asimismo, el terror ofrece muchas posibilidades en cuanto a la forma de contar historias. Una de ellas es el formato “Found footage” o “metraje encontrado” popularizado por la película de *The blair witch projec*t (Myrick & Sanchez, 1999), y visto también en otras películas como *Paranormal Activity* (Peli, 2007) o *Gonjiam: Haunted Asylum* (Jung, 2018). Este subgénero del terror juega mucho con la realidad, presentándose como si fuera un documental y solo mostrando el contenido supuestamente captado a través de cámaras, material de archivo u otros dispositivos capaces de grabar video.

En el Perú se han realizado múltiples películas de terror, como *Yana-wara* (Catacora & Catacora, 2023) o *La lágrima del diablo* (Otero, 2025), las cuales en su gran mayoría toman muchos elementos del folclore de nuestro país, ya sean mitos, leyendas, tradiciones o elementos característicos de nuestro país. Estos se usan como eje central de la historia o como metáfora hacia una problemática social. Siendo así que estas obras no toman lo sobrenatural como algo ajeno, sino que lo relacionan a las creencias populares,

creando una mayor conexión con la audiencia local y usando al Perú como principal motor creativo.

Aún así, la mayoría de proyectos que exploran el conflicto armado interno se enfocan en el drama o realismo social y aunque hay algunas películas que usan el género de terror y a los monstruos como una metáfora narrativa de lo sucedido durante la época del conflicto armado interno, en su gran mayoría se enfocan en lo sucedido en provincia, por lo que hay una ventana de oportunidad para explorar está temática desde cómo se vivió en la capital del país.

Por otra parte, actualmente hay un creciente interés por el consumo y la elaboración de narrativas transmedia. De acuerdo con Scolari (2013) las narrativas transmedia son historias que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas de comunicación en las cuales se busca que parte de los consumidores tomen un rol activo en el proceso de expansión. Y es que las narrativas transmedia te permiten contar diversas aristas de una misma historia en diversos medios, ya sea a través de una película, un cortometraje, contenido en redes sociales, libros, cómics, juegos de mesa, videojuegos, entre otros. Estas ofrecen una gran posibilidad narrativa y permiten llegar a múltiples audiencias.

Hay varios casos de narrativas transmedia de terror exitosas, una de las más interesantes, que incluso entra en el género del found footage, es la película de *The blair witch project* (Sánchez & Myrick, 1999), que derivó en varias secuelas, videojuegos, un sitio web, un falso documental y un libro. Y cada pieza o elemento ayudaba a construir de mejor forma su universo, a la vez que funcionaban de forma independiente y ofrecían diversos tipos de experiencia. Otra transmedia con un gran éxito es la que surgió a través de la película de *The conjuring* (Wan, 2013), que derivó en secuelas, spin offs, cómics,

experiencias de realidad virtual y presenciales. Dada la gran acogida de esta franquicia en el Perú, existe una oportunidad clara para desarrollar narrativas transmedia de terror a nivel local.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Actualmente, nuestro país enfrenta un grave problema: el creciente desinterés por la historia, en especial en jóvenes. El auge de las redes sociales, en especial Tiktok, ha provocado que las nuevas generaciones pierdan el deseo de profundizar en el pasado de su propio país. Además, en estas plataformas encontramos gran cantidad de información y contenido, lo que hace que incluso cuando se busca aprender o entretenerse, la sobrecarga de opciones complica el tomar una decisión. Esto también puede implicar que muchos jóvenes usan estas plataformas para informarse, pues según un estudio de Digital News Report en 2025, el 33% de los peruanos usa Tiktok para informarse y un 40% tiene una alta confianza en los noticieros.

Esta situación se ha intensificado con la tecnología; no obstante, también influyen factores estructurales como las narrativas instauradas por el gobierno. Estas suelen centrarse en el heroísmo de las fuerzas armadas, en cambio, no dan énfasis a los abusos cometidos por los militares contra la población. Puesto que se ignoran estas historias en lugar de buscar concientizar a la gente, es decir, la problemática persiste. Y esto a pesar de que existen lugares como el LUM (2012), que buscan ser:

"... un espacio de recogimiento, reflexión y análisis de lo que somos y de nuestra historia, particularmente la exclusión, la intolerancia y la débil presencia del Estado..."

Esta labor claramente no resuelve del todo el conflicto, ya que para instaurar una narrativa sólida primero debemos romper los moldes tradicionales. Sin embargo, muchos

padres no hablan de lo vivido debido al trauma. Y asimismo, en los colegios estos temas no se abordan con la importancia debida. Esto causa que los métodos de enseñanza tradicionales basados en la memorización de datos pasen sin una conexión emocional lo que aumenta la brecha. En consecuencia, al no existir herramientas pedagógicas que logren competir con el dinamismo del entorno digital, el estudiante percibe la historia como un ente muerto, lo cual termina por consolidar el rechazo y la apatía hacia su propia identidad.

En definitiva, todos estos factores causan el desinterés de los jóvenes hacia su pasado. Como advirtió el filósofo George Santayana en una cita que resuena hasta hoy:

"Aquellos que no pueden recordar el pasado están condenados a repetirlo".

Por consiguiente, este desinterés puede causar una visión fragmentada de la realidad, porque a menudo se intenta cambiar la versión de ciertos sucesos. Para ilustrar este punto, tenemos el informe "En honor a la verdad" (2010), que ofrece una versión opuesta a la de la CVR. Al respecto, Villasante (2022) señala:

"La supuesta 'verdad' es, justamente, la versión maquillada y falseada de la historia de la guerra interna [...] El Ejército [...] también perpetró atrocidades, esta es la realidad que se pretende negar" (p. 132).

En suma, esto se hace para encajar narrativas que provocan la banalización del sufrimiento de las víctimas. La misma desinformación hace que los ciudadanos seamos más vulnerables a discursos negacionistas. Por lo tanto, con esta información, se presenta la herramienta del árbol de problemas con respecto a nuestra problemática: la falta de sensibilización de la memoria histórica en los jóvenes peruanos.

A continuación presentaremos el árbol de problemas en la Figura 1, que busca recopilar de forma visual los efectos y las causas de la falta de sensibilización de la memoria histórica en los jóvenes peruanos.

Figura 1

Herramienta de árbol de problemas



Con respecto a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) instaurados por la ONU como parte de la Agenda 2030, nuestro proyecto “La Quinta” cumple con dos de ellos:

- Producción y consumo responsable (ODS 12): Por un lado, para la realización de nuestros productos transmedia, buscamos usar objetos reciclados, alquilados y antiguos con el fin de dar atmósfera a la casa y aportar a la cultura del reciclaje. Asimismo, en nuestra área de maquillaje se utilizarán exclusivamente productos que cumplan con la cosmética sostenible.

- Paz, Justicia e Instituciones Sólidas (ODS 16): Por otro lado, la historia de “La Quinta” busca exponer los secretos que a veces los gobiernos tratan de ocultar sobre los hechos que atentan contra los derechos humanos. Esto se representa, específicamente, a través de la historia de la familia Torres, quienes en nuestra narrativa son asesinados por el ejército bajo la premisa errónea de ser terroristas. A causa de este suceso, mostramos una situación similar a la ocurrida en la Masacre de Barrios Altos en los años 90. En definitiva, nos sumamos a la misión que el LUM y otros museos de la memoria defienden como fundamental para la resiliencia y la reparación simbólica.

2.2 Población beneficiaria

A continuación, se presenta una justificación detallada para la categorización de cada actor, vinculando su función con los objetivos del proyecto.

Central (núcleo beneficiario): Incluye a jóvenes peruanos entre 18 y 25 años, principalmente estudiantes de secundaria y universitarios de Lima y regiones, debido a que son el grupo demográfico objetivo del proyecto. De ahí que el proyecto está diseñado específicamente para superar la barrera del fracaso de los métodos de enseñanza tradicionales para conectar a las "nuevas generaciones" con la historia, utilizando la narrativa de terror para "sensibilizar a los jóvenes" sobre el pasado del país, a causa de que son la generación que menos contacto tiene con el conflicto armado interno, pero cuya memoria histórica es clave para evitar repeticiones. El IDEHPUCP (2023) señala que los jóvenes tienen un rol crucial en preservar la memoria, aunque actualmente existe un retroceso pedagógico que dificulta esa conexión.

Directo (El público que interactúa con la narrativa transmedia): Este grupo se distingue por su participación activa, lo cual es un pilar de la estrategia del proyecto. La

participación de este usuario incrementa la inmersión y el impacto emocional, lo que permite que el público descubra la historia y se sienta parte de ella. Por lo tanto, este grupo de usuarios es el principal receptor del efecto de sensibilización que el proyecto busca generar a través de la identificación vicaría. En este grupo tenemos:

- Docentes y facilitadores culturales (escuelas, universidades, talleres de memoria): Funcionan como mediadores clave para introducir el proyecto en entornos educativos y fortalecer el aprendizaje crítico.
- Comunidad audiovisual y transmedia en el Perú (cineastas, creadores de contenido, colectivos artísticos): Contribuyen en la difusión y legitimación de nuevas narrativas sobre memoria histórica a través de lenguajes cercanos a la juventud, como el terror y lo digital.
- Familias jóvenes (padres e hijos): Fomentan el diálogo intergeneracional sobre las secuelas del terrorismo y la "posmemoria" (Hildenbrand, 2023).

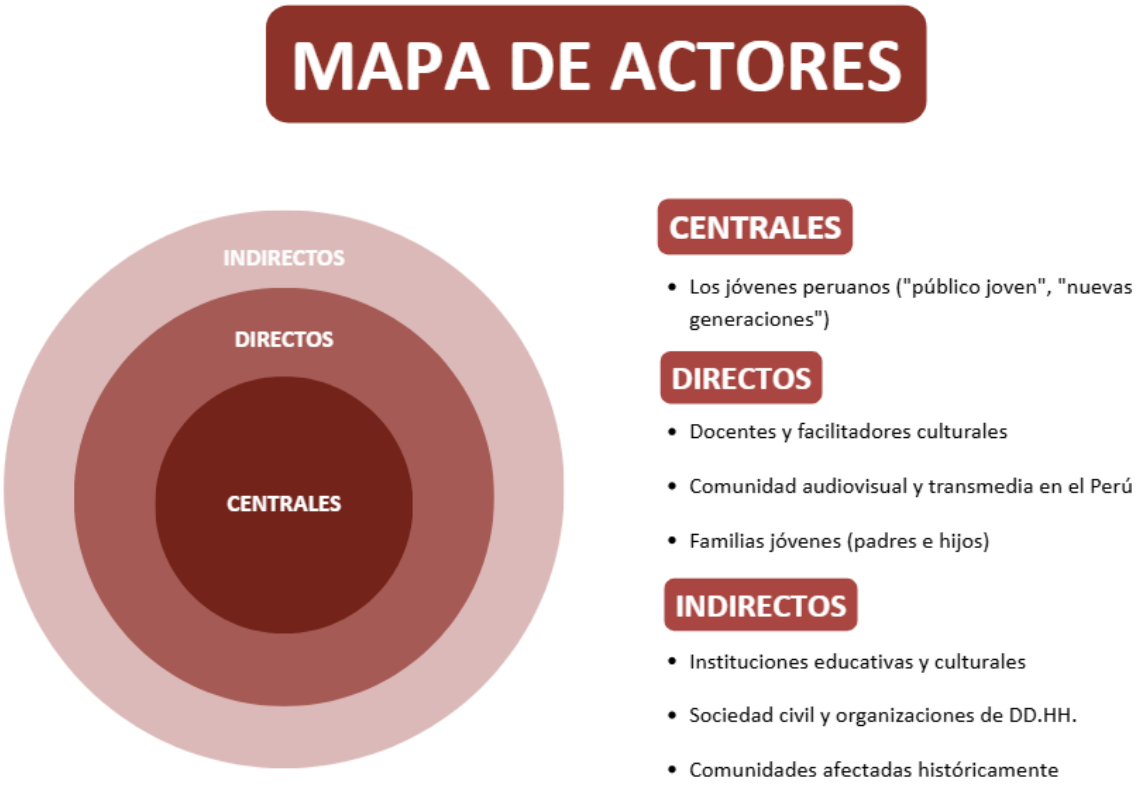
<u>Indirectos (impacto a nivel social e institucional):</u>

- Instituciones educativas y culturales (Ministerio de Cultura, Ministerio de Educación, museos de la memoria): se benefician al contar con herramientas innovadoras para transmitir la memoria histórica de manera más efectiva.
- Sociedad civil y organizaciones de DD.HH. (IDEHPUCP, Coordinadora Nacional de DD.HH.): fortalecen su misión de sensibilizar y mantener vivo el recuerdo de las víctimas del conflicto.
- Comunidades afectadas históricamente (sobrevivientes, familiares de víctimas): aunque no son el público meta principal, este tipo de proyectos contribuyen a visibilizar y validar sus memorias, promoviendo una reparación simbólica.

En la Figura 2, podemos apreciar el mapa de actores de forma gráfica.

Figura 2

Herramienta de mapa de actores



El análisis de la población beneficiaria revela una cadena de causalidad. Es por ello que la narrativa de terror (como recurso) está diseñada para generar una conexión emocional y participación activa en el público directo (los "investigadores") a través del formato transmedia. Así es como esta participación es el vehículo para alcanzar el objetivo principal: la sensibilización de los jóvenes (actores centrales). Como resultado, el éxito de este proceso válida y apoya el trabajo de los actores indirectos, demostrando la viabilidad de nuevos modelos pedagógicos y narrativos. Por lo tanto, el proyecto no solo

busca entretener sino también, transformar la percepción social de la historia cerrando el ciclo entre la creación artística, la participación del público y el impacto social.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo General:

Desarrollar una narrativa transmedia de terror como recurso innovador para la sensibilización de los jóvenes peruanos acerca de la memoria histórica para que se promueva la empatía y se fortalezca su interés en la preservación cultural del pasado.

Objetivos Específicos:

- Analizar referentes nacionales e internacionales de narrativas transmedia vinculadas al terror y la memoria histórica, con el fin de identificar elementos narrativos, estéticos y técnicos aplicables al proyecto durante la etapa de investigación.

- Desarrollar un prototipo narrativo en formato found footage que genere identificación y empatía en los jóvenes peruanos a través de un enfoque innovador de la memoria histórica.

- Implementar la propuesta de narrativa transmedia en diversas plataformas digitales, mediante estrategias interactivas que incentiven la participación activa del público juvenil durante la etapa de lanzamiento.

- Evaluar el impacto de la narrativa transmedia en un grupo piloto de jóvenes peruanos durante las primeras semanas de lanzamiento, a fin de medir su nivel de sensibilización, empatía e interés en la preservación cultural del pasado.

2.4 Marco referencial

El uso del terror como recurso narrativo en medios audiovisuales y transmedia ha cobrado relevancia en las últimas décadas como una estrategia innovadora para sensibilizar y educar sobre la memoria histórica. Este enfoque no busca únicamente representar hechos

traumáticos del pasado; por el contrario, persigue provocar una respuesta emocional y reflexiva en el espectador que facilite la empatía y el entendimiento de procesos históricos marcados por la violencia, el conflicto y la injusticia.

- Antecedentes de la innovación

Históricamente, el género de terror ha evolucionado para reflejar y procesar los miedos más profundos de cada época. Sus raíces se remontan, por un lado, al terror psicológico inaugurado por autores como Edgar Allan Poe, quien exploró atmósferas opresivas y rincones oscuros de la mente. De manera complementaria, H.P. Lovecraft expandió el género hacia una escala cósmica, infundiendo un terror existencial ante la insignificancia humana frente a un universo hostil.

No obstante, el género experimentó un cambio de paradigma significativo al transitar del miedo a lo sobrenatural hacia el miedo a los males sociales, políticos y económicos encarnados en el "monstruo". Si bien se reconoce que los regímenes totalitarios suelen reprimir estas expresiones, los contextos de inestabilidad actúan como catalizadores para que el horror adquiera una mayor fuerza narrativa. Así es como, emociones como la rabia y la frustración encuentran en las películas de terror "furiosas" un vehículo para ser procesadas. Un ejemplo reciente de ello es *40 Acres*, que articula el terror político y el folclore para confrontar las heridas abiertas de la sociedad.

En la misma línea, obras como *La Purga* y *Déjame Salir* de Jordan Peele han instrumentalizado el horror corporal para criticar el clasismo y el racismo sistémico. Gracias a este fenómeno, el público puede confrontar sus miedos en un espacio simbólicamente seguro, validando así la premisa de que el terror sirve como un medio de elaboración social fundamental.

Por otra parte, estudios recientes como *Horror Films and Grief* (2022) demuestran que el género es especialmente eficaz para comunicar el trauma y el duelo colectivo. Es decir, el horror funciona como un mecanismo de regulación emocional que amplifica el peso de los traumas históricos, facilitando la identificación con las víctimas. Bajo esta lógica, la innovación del presente enfoque radica en articular técnicas del horror (lo espectral) con herramientas de memoria (archivos, museografía digital), creando experiencias inmersivas que profundizan la comprensión del pasado sin revictimizar.

- Consideraciones teóricas

Para comprender la utilidad del terror en la memoria histórica, es esencial analizar la función del miedo a nivel social. Desde la filosofía política, existe una distinción relevante: para Thomas Hobbes, el miedo es un mecanismo racional que motiva la construcción de la civilización; en contraste, para Montesquieu, el terror es una reacción involuntaria impuesta por el déspota para generar pasividad. Por lo tanto, el desafío ético de la narrativa actual es utilizar el terror (como reflejo de la violencia real) para generar un "miedo productivo" que motive el diálogo en lugar de la parálisis.

En suma, autores como Elise Johnson sostienen que el horror funciona como un "texto cultural" que encarna la ideología de su tiempo. Esto implica que la narrativa de terror se convierte en un medio crucial para abordar el trauma psicosocial, a menudo manifestado en el silencio. Dado que las experiencias de violencia extrema suelen ser "inexpresables" en el lenguaje tradicional, el relato de terror incluso de forma alegórica proporciona un espacio donde el sufrimiento finalmente puede ser nombrado y compartido.

Para que este proceso sea efectivo, la clave reside en la identificación del público con los personajes. En la medida en que el receptor se proyecta en la diégesis, experimenta un miedo vicario pero psicológicamente real. De esta manera, un evento histórico distante se

transforma en una experiencia personal, donde el espectador "siente" la indefensión de los personajes y se sensibiliza ante un pasado que antes le resultaba ajeno.

Finalmente, el género de terror se adapta excepcionalmente bien a la narrativa transmedia debido a que:

- La fragmentación y el misterio se potencian al dispersar pistas en diferentes medios.
- La participación activa incrementa la inmersión, alineándose con las teorías de *engagement* narrativo y co-creación de sentido (Scolari, 2013).

● Casos Previos en el Perú y el Mundo

Casos previos en el Perú

El cine peruano ha explorado de manera profunda el periodo del Conflicto Armado Interno (1980-2000) utilizando el terror para visibilizar y procesar las heridas sociales. Una obra seminal es *La Boca del Lobo* (1988) dirigida por Francisco J. Lombardi. Esta película basada en la masacre real de Socos se considera un hito del "cine incómodo" que abordó la violencia generada tanto por las fuerzas del Estado como por la organización terrorista Sendero Luminoso. A través de una narrativa de thriller bélico que opera en el nivel del "terror sustancial" (con amenazas identificables en la realidad), la cinta confronta al espectador con la brutalidad y el clima de desconfianza que se instaló en el país rompiendo un tabú nacional.

La Boca del Lobo demuestra la importancia de enfrentar de manera directa y honesta los tabúes nacionales. ‘’La Quinta’’, al centrarse en un caso real de masacre en Barrios Altos atribuido a las fuerzas del orden se inscribe en esta tradición de "cine incómodo". La película de Lombardi válida la decisión del proyecto de abordar una parte

incómoda de la historia peruana en la que se busca exponer una "verdad" silenciada por el tiempo.

Una evolución significativa en la narrativa peruana se observa en *La Teta Asustada* (2009) de Claudia Llosa. A diferencia de obras que confrontan la violencia de manera directa, este filme se centra en las "secuelas" y en la dignidad de las víctimas. La protagonista, Fausta, sufre de un mal conocido como Mancharisqa Nuñu o "la teta asustada" una creencia andina que sostiene que el miedo y la tristeza de una madre violada se transmiten al hijo a través de la leche materna. La película utiliza el terror psicológico y la somatización del miedo. Fausta se introduce una papa en la vagina para evitar cualquier contacto sexual para visibilizar el trauma transgeneracional que afecta a las mujeres andinas. La evolución narrativa de la confrontación explícita de *La Boca del Lobo* a la exploración poética e introspectiva de *La Teta Asustada* demuestra una madurez en la forma de abordar el conflicto alineándose con la función de sensibilización del terror al centrarse en las heridas internas y silenciadas.

La "posmemoria" (el trauma heredado por quienes no vivieron el evento directamente) es un vehículo narrativo más profundo y sensible que la representación de la violencia explícita. “La Quinta’’ se centra en Christian un joven que no vivió el conflicto de los 90 pero que ahora sufre las secuelas de esa violencia en el presente. Los fantasmas de la familia Torres representan este trauma heredado y la locura de Christian es la manifestación de cómo esa historia enterrada afecta la salud mental de la nueva generación. El proyecto sigue la misma línea al explorar cómo un pasado trágico contamina el presente.

Más recientemente, la producción cinematográfica peruana ha continuado explorando el conflicto desde nuevas perspectivas. Películas como *Mujer de soldado*

(2021) de Patricia Wiesse, que aborda la violencia desde la perspectiva de las mujeres, y *La piel más temida* (2024) de Joel Calero, que se centra en el trauma y la "posmemoria", demuestran una evolución en el tratamiento del tema. Estas obras se alejan de la representación directa del horror para profundizar en las secuelas emocionales y sociales del conflicto, haciendo eco de la visión de la memoria como algo que se hereda y se reconstruye.

Estos ejemplos más recientes validan el enfoque del proyecto en el trauma psicológico y la "posmemoria". Demuestran que existe un interés continuo y una madurez en el cine peruano para abordar el Conflicto Armado Interno sin recurrir al shock. La narrativa de “La Quinta’’, que busca mostrar el lado íntimo de la locura de Christian a través de su cuenta de X (Twitter), se alinea perfectamente con este enfoque más introspectivo y reflexivo.

Otros formatos narrativos en el Perú también han recurrido al lenguaje del terror para nombrar lo innombrable. El documental *Chungui: Horror sin lágrimas* de Luis Felipe Degregori utiliza la palabra "horror" en su título para describir la brutalidad del conflicto. De manera similar, la novela *La sangre de la aurora* de Claudia Salazar Jiménez utiliza una estructura fragmentada y el abandono de la sintaxis convencional para dar voz a las experiencias traumáticas de las mujeres superando así la limitación de un discurso tradicional para narrar el trauma.

Casos Internacionales

El uso del terror como alegoría social se manifiesta claramente en diversas producciones cinematográficas contemporáneas. La franquicia *La Purga* por ejemplo, utiliza la premisa de una noche de anarquía legalizada para criticar la polarización social, el clasismo y el desprecio por los más vulnerables en un sistema neoliberal. En un registro

más íntimo y psicológico, la película *Déjame Salir* aborda el racismo sistémico en Estados Unidos desde una aterradora perspectiva. El director Jordan Peele invierte los roles de poder de manera inquietante usando el horror corporal y psicológico para representar la explotación y la apropiación de los cuerpos negros.

Estos ejemplos demuestran que el terror es más potente cuando es una alegoría. El proyecto "La Quinta" utiliza la narrativa paranormal de los fantasmas de la familia Torres para representar el trauma histórico y el "terruqueo" que aún persiste en la sociedad peruana. Los fantasmas no son solo entidades sobrenaturales sino una manifestación tangible de una herida social que no ha sanado. El horror de la historia no reside sólo en los sustos sino en la inquietante pregunta: ¿Qué tan real es el peligro cuando la sociedad es ciega ante las injusticias?

Más allá del cine de terror explícito los mecanismos del género son utilizados para narrar los horrores de la guerra y el genocidio. Aunque películas como *Hotel Ruanda* no se etiquetan como terror, emplean sus herramientas para evocar un sentimiento constante de asedio y la vulnerabilidad de las víctimas. En estas narrativas, el "horror" del genocidio se manifiesta a través del espectáculo del sufrimiento y la deshumanización, demostrando la porosidad de las categorías genéricas y la universalidad de los recursos del terror para abordar el trauma histórico.

Así como el pasado de la casa en Barrios Altos está presente en cada rincón del lugar, contaminando el presente y alimentando el horror. *Hotel Ruanda* y otras películas sobre el genocidio enseñan que no es necesario mostrar el horror de manera explícita para que el público sienta el miedo. El proyecto usa el terror psicológico (sonidos, sombras, la sensación de estar atrapado) para evocar la brutalidad del Conflicto Armado Interno y

hacer que la audiencia experimente el clima de pavor que la familia Torres vivió antes y durante su masacre.

El potencial de sensibilización del terror se extiende a los medios interactivos como los videojuegos. Estos formatos llevan la inmersión a un nivel superior permitiendo al jugador no sólo presenciar la historia sino vivirla. El videojuego *Outlast* inspirado en los hechos reales del proyecto de control mental MK-Ultra, sumerge al jugador en una experiencia de indefensión total donde no puede luchar y solo puede esconderse de sus agresores. Este mecanismo convierte la historia de la violencia institucional en una vivencia personal de terror. De manera similar, *Chernobylite* utiliza la Zona de Exclusión de Chernóbil como un telón de fondo para una narrativa de survival horror que aborda el trauma de una catástrofe colectiva. Al mezclar la ciencia ficción con el horror de un desastre real el juego confronta al jugador con las secuelas permanentes y el legado tóxico de la tragedia.

Estos videojuegos validan la estrategia del proyecto de involucrar al público de forma activa en la narrativa de terror. El formato found footage de los videos de Christian en TikTok y la exploración de los "archivos ocultos" transforman al espectador en un investigador. Al igual que los jugadores de *Outlast* y *Chernobylite*, el público de "La Quinta" no es un mero receptor sino un participante que busca pistas y reconstruye la historia haciendo de la memoria histórica un acto personal y visceral.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

La efectividad del proyecto de innovación transmedia "La Quinta" depende directamente de su conexión profunda y relevante con el público objetivo. Asimismo, la etapa de investigación se centró en la validación empírica de las necesidades y

preferencias de los jóvenes peruanos respecto al consumo de contenidos de terror y la sensibilización histórica.

Esta sección introduce el perfil de nuestro usuario arquetípico, Carlos Fernández, cuya construcción se sustenta en dos herramientas clave: el Mapa de Empatía (que sintetiza sus actitudes y motivaciones) y los datos confirmados por la encuesta realizada a la población objetivo.

El objetivo es demostrar que la elección de una narrativa de terror psicológico con enfoque social no es arbitraria sino una respuesta estratégica a una necesidad no cubierta en el panorama educativo y de entretenimiento actual.

Para ello, el Mapa de Empatía ha sido la herramienta fundamental para humanizar y segmentar a la audiencia porque permite ir más allá de los datos demográficos (como edad o NSE) y comprender las motivaciones intrínsecas que impulsan al usuario a consumir cierto tipo de contenido. A continuación, en la Figura 3 se presenta la justificación de los puntos clave del mapa mediante la validación de los datos obtenidos en la encuesta.

Figura 3

Herramienta de mapa de empatía

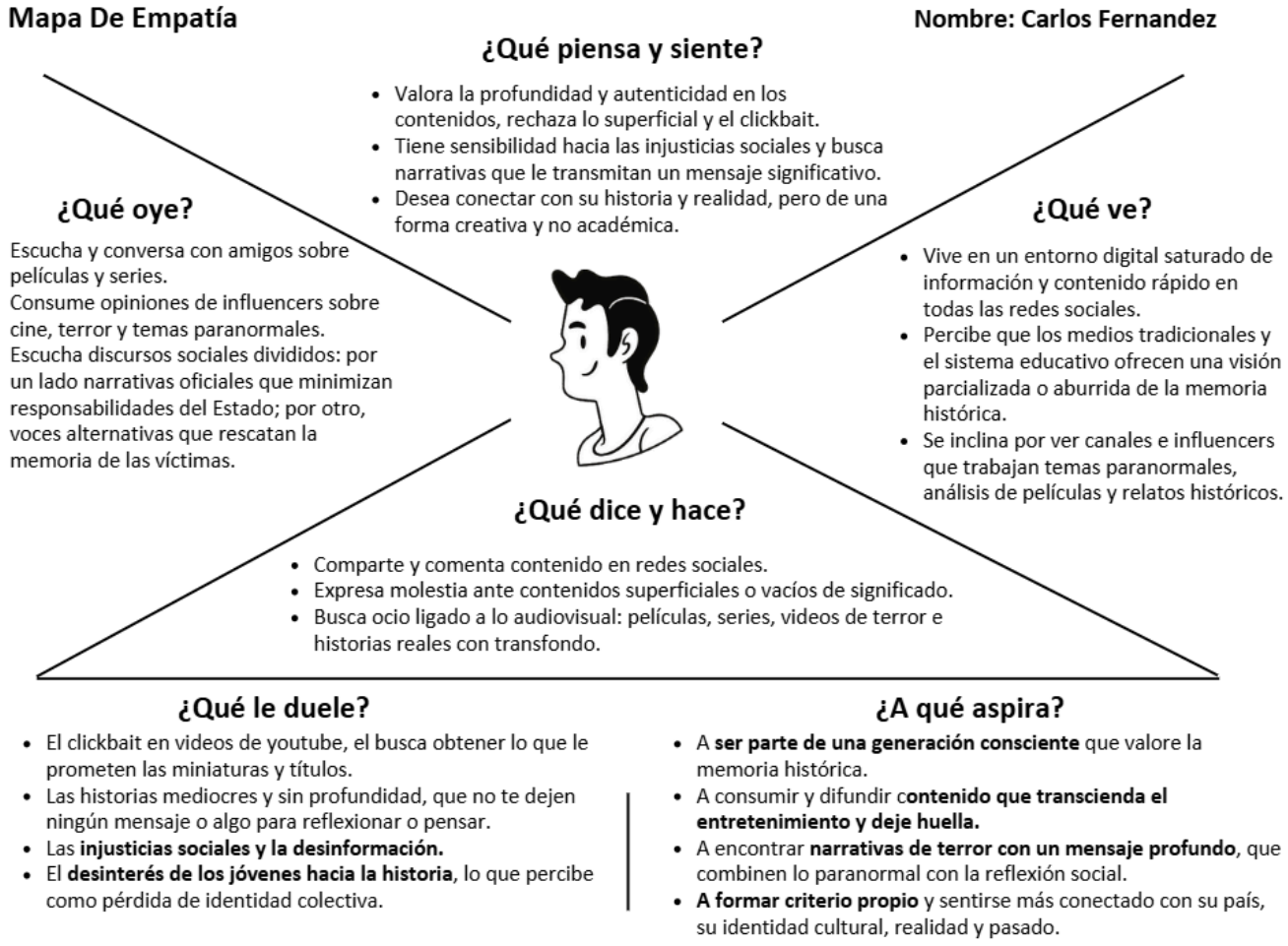


Tabla 1

¿Qué Piensa y Siente? La Búsqueda de Profundidad y Mensaje

Punto Clave del Mapa de Empatía	Justificación con Datos de Encuesta
Valora la profundidad y rechaza lo superficial/vacío. Busca narrativas que le transmitan un mensaje significativo.	El 80.95% de los encuestados considera que es "Algo importante" a "Muy importante" que el contenido que consumen tenga un mensaje o reflexión social además de entretener. El 61.9% de los encuestados reporta que lo que más le molesta del contenido digital son las "Historias superficiales/vacías" y la "Desinformación".
Desea conectar con su historia de forma creativa, no académica.	El 52.38% de los encuestados calificó la forma en que se enseña la memoria histórica en medios oficiales como "Poco interesante y lejana" o "Aburrida o superficial".

Tabla 2

¿Qué Dice y Hace? El Interés por el Terror con Trasfondo

Punto Clave del Mapa de Empatía	Justificación con Datos de Encuesta

Busca ocio ligado a lo audiovisual: películas, series y videos de terror.	El 85.7% de los encuestados respondió "Sí" o "Más o menos" a la pregunta de si les gustan las películas de terror.
El atractivo va más allá del susto: se inclina por historias reales con trasfondo.	Más del 42% de los encuestados se siente atraído por la "conexión con hechos reales o sociales" o los "mensajes o metáforas detrás de la historia".

Tabla 3

¿A qué Aspira? La Sensibilización como Propósito

Punto Clave del Mapa de Empatía	**Justificación con Datos de Encuesta**
Aspira a ser una generación consciente que valore la memoria histórica y a consumir contenido que deje huella (no solo entretenga).	El 76.19% de los encuestados estaría "Sí, definitivamente" o "Sí, pero dependería la ejecución" dispuesto(a) a consumir un proyecto transmedia de terror para hablar de la memoria histórica del Perú.
Busca narrativas de terror con un mensaje profundo, que combinen lo paranormal con la reflexión social.	El 42.85% de los encuestados aspira a "Conectar con historias reales y significativas" o "A reflexionar sobre temas/sucesos históricos" al ver este tipo de contenido.

Confirmando esta información que se presentan en Tabla 1 y Tabla 2, entonces el arquetipo de Carlos Fernández se establece como la representación fidedigna del segmento de clientes validado, sirviendo como guía y referencia para la toma de decisiones creativas y de diseño del proyecto.

En la Figura 4 presentamos la herramienta de arquetipo de usuario que nos permitirá desglosar a nuestro arquetipo de usuario.

Figura 4

Herramienta de arquetipo de usuario



Como podemos ver en la Figura 4, Carlos no es solo un consumidor pasivo, es un investigador digital que utiliza las redes sociales (especialmente YouTube e Instagram) para buscar historias que lo reten intelectualmente y le ofrezcan una perspectiva más profunda de la realidad peruana.

Por otro lado, la elección de un arquetipo con este perfil universitario y su rechazo al clickbait y las historias superficiales es fundamental para:

1. Validar el formato transmedia: Carlos está acostumbrado a consumir contenido de influencers sobre casos paranormales, análisis de películas y relatos históricos, lo que lo hace un candidato ideal para adentrarse una narrativa que combina ficción (found footage) con archivos ocultos y pistas interactivas.
2. Justificar el género: Su aprecio por el terror que "tenga más mensaje que el solo asustar" y su deseo de reflexionar sobre temas históricos son el sustento de nuestro Insight Clave: El terror es la puerta de entrada para que los jóvenes encuentren un contenido que los conecte emocionalmente con la memoria histórica.

En resumen, Carlos Fernández representa al joven consciente, crítico y consumidor de contenido digital que está listo para transformar el miedo en memoria, con el cual se valida la propuesta de valor de "La Quinta" como un contenido educativo disfrazado de terror.

2.5.2 Información sobre el Mercado

- Oportunidad de mercado

  Perfil y alcance del público objetivo

  El segmento de jóvenes entre 18 a 25 años en Lima representa una generación altamente conectada digitalmente y expuesta tanto a contenidos de entretenimiento global como a problemáticas sociales locales.

Según datos recientes, la penetración de Internet en este grupo etario es prácticamente universal: alrededor del 94% de los peruanos de 19 a 24 años usan Internet principalmente a través de teléfonos móviles (INEI, 2023). Esto significa que casi todos los potenciales usuarios de "La Quinta" están en línea y accesibles mediante plataformas digitales. De hecho, en el Perú urbano las redes sociales líderes tienen una presencia masiva: Facebook alcanza un 84% de usuarios, YouTube un 60%, Instagram un 46% y TikTok un 37% de penetración entre la población general.

En el caso de los jóvenes adultos estos porcentajes son aún mayores; según un estudio se señala que los jóvenes de 18 a 24 años utilizan en promedio cinco redes sociales distintas y recurren a ellas tanto para entretenerse como para informarse, de las cuales destacan TikTok y YouTube como sus plataformas favoritas de entretenimiento mientras que Instagram se asocia a tendencias y novedades entre los más jóvenes (Ipsos, 2022).

Este panorama indica que un proyecto transmedia enfocado en redes (por ejemplo, con micro-videos de terror en TikTok o relatos interactivos en Instagram/YouTube) tiene un amplio potencial de alcance en este segmento siempre y cuando se adapte a sus hábitos de consumo rápido y visual. Aparte, la presencia del smartphone en la vida juvenil, que se basa en que el 98% de hogares limeños tiene al menos un celular, y virtualmente todos los jóvenes con educación secundaria o superior poseen uno, facilita que los contenidos de "La Quinta" puedan ser consumidos en cualquier momento y lugar insertándose en la rutina digital de la audiencia (INEI, 2023).

En suma, existe una masa crítica de jóvenes hiperconectados y familiarizados con contenidos audiovisuales breves, interactivos y multiplataforma, lo que crea

condiciones favorables para introducir un proyecto transmedia innovador en su dieta mediática.

Popularidad del género de terror entre los jóvenes

Las preferencias de consumo cultural de los jóvenes limeños evidencian una afinidad notable por el género de terror, lo cual supone una ventaja para "La Quinta". Esto debido a que el Perú se ha consolidado en años recientes como una de las plazas más importantes de consumo de cine de terror en Latinoamérica. Prueba de ello es que las distribuidoras cinematográficas reportan que el público peruano consume muchísimo contenido de horror al punto que entre agosto y octubre de 2022 se estrenaron alrededor de 20 películas de terror en las salas peruanas para satisfacer la demanda. Este fenómeno incluye especialmente a los espectadores jóvenes quienes suelen liderar la asistencia a salas en estrenos de terror y participar activamente en la conversación en redes sobre franquicias y jump scares. Ejemplo de ello fue el reestreno de *El Exorcista (1973)* en Lima, que llenó las salas con nuevas generaciones atraídas por un clásico del horror. Más revelador aún, *La Monja (2018)* cinta perteneciente al universo de El Conjuro, llevó más de 1,3 millones de espectadores en Perú, convirtiéndose en una de las películas de terror más taquilleras de la historia local. Tales cifras superan incluso a éxitos globales como *It* o *Annabelle* en el mercado peruano, indicando que el gusto por el horror está profundamente arraigado.

De hecho, voceros de la industria como: Sandro Mairata, Adriana Morel y Ricardo Bedoya señalan que Perú rinde excepcionalmente bien en taquilla para los géneros de horror y suspenso por encima de países vecinos. Esta predilección cultural sugiere que en el público joven existe una disposición natural a dejarse atrapar por narrativas de miedo, lo que demuestra que lejos de considerar el terror un nicho

menor, en Lima forma parte del ocio mainstream juvenil debido a que proliferan en contenido viral de redes (p. ej., retos de TikTok con leyendas urbanas, hilos de terror en Twitter, youtubers narrando historias paranormales) y eventos presenciales populares (como casas embrujadas en Halloween o tours de misterio).

Es así como un proyecto que ofrezca horror de calidad con un giro novedoso (en este caso, anclado en la historia real del país) se diferencia dentro de la oferta y demanda, y capta el interés inmediato de este segmento ávido de nuevas experiencias escalofriantes. Como señala el director guatemalteco Jayro Bustamante, quien usó el horror para abordar la memoria en *La Llorona*, el terror es "el género más popular entre los jóvenes" hoy en día.

"La Quinta" aprovecharía ese atractivo inherente del miedo, utilizando el suspenso y lo sobrenatural como "anzuelo" narrativo para luego conducir a reflexiones más profundas sobre nuestra realidad. Asimismo, esta estrategia se alinea con hallazgos cualitativos sobre la audiencia: los jóvenes como el arquetipo de Carlos (22 años) definido en nuestra investigación, rechazan las historias vacías y "buscan narrativas de terror que los enganchen por lo paranormal, pero que también los hagan pensar y conectar con mensajes sociales e históricos".

En resumen, existe una ventana de oportunidad para el proyecto en la convergencia entre el gusto masivo por el terror y la búsqueda de un entretenimiento con sentido que muchos jóvenes expresan.

Sensibilidad hacia temas sociales e interés en la memoria histórica

Contrario al estereotipo de apatía, la generación joven peruana ha demostrado en los últimos años una marcada sensibilidad frente a asuntos sociales y una creciente conciencia ciudadana. A modo de ejemplo, la llamada por algunos la "Generación del

Bicentenario" fue protagonista de masivas movilizaciones pro-democracia en noviembre de 2020 dando "una gran lección de lucha" en defensa de valores cívicos.

Un estudio comisionado para el Bicentenario revela que los jóvenes de 20 a 25 años perciben vivir en un contexto adverso (corrupción, discriminación, incumplimiento de normas) pero mantienen motivaciones fuertes hacia la libertad, la empatía y la solidaridad (Bicentenario Perú, 2020). Este sector valora profundamente la honestidad y la justicia, y muestra "disposición a romper la inercia si percibe un objetivo común de cambio" en el que autoridades y ciudadanos se comprometan. Es decir, no son indiferentes cuando identifican una causa legítima (por ejemplo, la defensa de derechos humanos, la igualdad o la memoria de las víctimas) ya que tienden a involucrarse activamente.

En cuanto a la memoria histórica del conflicto armado interno, hay también una necesidad latente de involucrar a los jóvenes y los derechos humanos dado que han tenido poca exposición directa al conflicto interno. Muchos nacieron después del 2000 y los estudios revelan un amplio desconocimiento sobre el tema: por ejemplo, una encuesta nacional del Montonero mostró que 85% de los peruanos de 18 a 24 años nunca ha oído hablar de la Comisión de la Verdad y Reconciliación (CVR) ni de su informe (Rodriguez, 2024). Esta brecha de información sugiere que el interés cultural por la memoria entre los jóvenes no se ha desarrollado plenamente porque no se les ha acercado el tema en formatos relevantes para ellos. Sin embargo, cuando el pasado se les presenta de manera cercana y dinámica, los jóvenes sí muestran curiosidad y reflexión. Un ejemplo reciente es el podcast independiente "Perú en la Oscuridad" producido por universitarios para explorar la época del terrorismo. En un episodio, participantes de 20 años relatan cómo crecieron escuchando de sus padres

historias de esa época “como cuentos de terror” pero con la diferencia perturbadora de ser reales. Estas voces jóvenes concluyen que el miedo vivido entonces dejó “una huella indeleble en la memoria colectiva” familiar.

El éxito de iniciativas como ésta sugiere que enfoques creativos pueden despertar el interés en revestir los hechos históricos en un género atractivo (como el terror) facilitando que los jóvenes empaticen con experiencias que no vivieron casi como si fueran leyendas urbanas o mitos basados en la realidad. Lo anterior sugiere que un proyecto como “La Quinta” que presenta la memoria histórica de forma creativa, emotiva e inmersiva, puede encontrar receptividad en el público joven.

En adición a ello, muchos perciben que “los medios tradicionales y el sistema educativo ofrecen una visión parcializada o aburrida de la memoria histórica” y preferirían otras formas de acercamiento más vívidas. El lenguaje del horror podría ser esa vía atractiva y diferente para transmitir la historia permitiendo a los jóvenes “procesar emociones y conectar con mensajes sociales e históricos” a través de lo paranormal. De hecho, ya se observan prácticas autónomas de juventud vinculadas a la memoria, ya que las plataformas digitales han sido aprovechadas por jóvenes activistas para “desafiar la narrativa dominante y ofrecer versiones alternativas” sobre el conflicto que suelen ser silenciadas en ámbitos oficiales. Por ejemplo, voluntarios de organizaciones de memoria en Ayacucho utilizan redes sociales para difundir testimonios de víctimas y datos históricos, llegando a públicos fuera del alcance de los canales convencionales. Asimismo, lugares de memoria como museos e instituciones culturales han reconocido esto y empiezan a fomentar la participación juvenil en proyectos de memoria: por ejemplo, el Lugar de la Memoria (LUM) ha implementado desde 2018 programas educativos que llevan a cientos de estudiantes de secundaria a

recorrer la exposición del conflicto y luego vincular esa experiencia con problemas actuales de sus comunidades. Durante estas visitas, los adolescentes reflexionan sobre la importancia de los derechos humanos y una cultura de paz, lo que muestra que sí es posible interesar a las nuevas generaciones en esta temática con metodologías adecuadas.

Por otro lado, el Proyecto Especial Bicentenario publicó en 2022 la serie de cómics "Maneras peruanas", una colección visual que narra historias de vida de víctimas y luchadores sociales de 1980–2000 con el fin de "forjar una memoria nacional" desde un lenguaje accesible a los jóvenes. La presentación de estos cómics se hizo precisamente en el LUM con participación de ilustradores contemporáneos y testigos juveniles. Es así como estas iniciativas confirman que hay un terreno fértil para proyectos que unan memoria y cultura popular, y que distintos actores (Estado, museos, colectivos independientes) ven valor en involucrar al público joven.

En síntesis, la oportunidad de mercado radica en un público amplio, altamente conectado y poco familiarizado con la historia del conflicto, pero que puede ser cautivado mediante formatos novedosos (transmedia, horror, interacción) que transformen la memoria histórica en una experiencia relevante, emocionante y educativa fomentando en las nuevas generaciones una pedagogía del "nunca más" mediante la experiencia directa con relatos interesantes para ellos del pasado.

Debido a ello se apunta que los jóvenes limeños no son ajenos ni apáticos al tema del conflicto armado interno; más bien, sienten que la narrativa oficial ha sido insuficiente y están abiertos a nuevas formas de conocer, recordar y reflexionar sobre esa época, siempre que sean auténticas y resonantes. De ahí que "La Quinta" se

inscriba justamente en esa necesidad: ofrecer a los jóvenes una puerta de entrada diferente, entretenida pero significativa a la memoria histórica.

En términos de mercado, el proyecto llenaría un vacío entre los contenidos puramente lúdicos y el material histórico tradicional al proveer un híbrido: horror entretenido con trasfondo educativo. Dado que las nuevas generaciones valoran que el entretenimiento trasciende lo superficial y deje huella, la propuesta podría obtener una aceptación significativa si logra equilibrar bien ambos componentes.

En síntesis, las condiciones de mercado son propicias: hay una audiencia amplia, conectada y habituada al terror; con sensibilidad social y curiosidad histórica subyacente que "La Quinta" puede capitalizar presentando la memoria del conflicto de manera acorde a los lenguajes y plataformas juveniles contemporáneas.

- Competencia

El panorama competitivo muestra propuestas culturales y educativas que abordan la memoria del conflicto armado interno aunque ninguna con el enfoque exacto de un proyecto narrativo transmedia de terror para jóvenes.

En primer lugar, el Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social (LUM) en Lima es la institución emblemática dedicada a este tema. Inaugurado en 2015, el LUM ofrece una exposición museográfica permanente sobre la violencia 1980–2000 y realiza actividades pedagógicas para escolares y universitarios. Si bien el museo no compite en términos comerciales, sí compite por la atención del público joven como espacio de aprendizaje sobre memoria. Hasta la fecha, su aproximación ha sido principalmente documental e histórica, mediante fotografías, testimonios y guías, por lo que el público juvenil que acude suele hacerlo en visitas educativas organizadas (no de forma masiva por iniciativa propia). Aun así, el LUM ha buscado

adaptarse: por ejemplo, tiene presencia en redes sociales y en 2018–2019 lanzó un programa de visitas escolares que incorpora talleres participativos. También publica la revista académica ‘’+Memoria(s)’’ y realiza encuentros internacionales de memoria. Sin embargo, ninguna de estas propuestas del LUM explota el lenguaje narrativo transmedia ni el género de terror.

Nuestro proyecto tendría más bien al LUM como un aliado referencial (por su acervo de contenidos y legitimidad en memoria), pero competirían indirectamente al proponer una experiencia más inmersiva y lúdica para atraer a aquellos jóvenes que difícilmente irían a un museo por voluntad propia.

En el ámbito de las artes escénicas y audiovisuales, existen antecedentes notables que pueden considerarse competencia temática. Por ejemplo, en julio de 2025, un grupo de estudiantes de teatro de la UPC estrenó "*Cicatrices de mi pueblo*", una obra dramática sobre las heridas e injusticias vividas durante el terrorismo. Esta puesta en escena dirigida por Ana Correa (fundadora del grupo Yuyachkani), sigue la travesía de una adolescente ayacuchana que busca a su madre en medio de la violencia, visibilizando los traumas regionales y la deuda histórica con pueblos olvidados. La obra es un ejemplo reciente de cómo los jóvenes artistas están abordando la memoria desde las artes escénicas, y ha sido valorada por "dejar en escena el eco de una verdad que aún espera justicia". Si bien "*Cicatrices de mi pueblo*" comparte con nuestro proyecto el objetivo de sensibilizar al público joven (incluyendo en su elenco a actores universitarios de veintitantos años), su formato es teatro presencial con una temporada corta en Miraflores. En términos de alcance, una producción teatral llega a centenares de espectadores locales mientras que un proyecto transmedia en redes podría llegar a miles en todo el país.

Otra obra referencial aunque anterior, es *La Cautiva* (2014, reestrenada en años posteriores), que utilizó elementos de horror y realismo mágico para narrar la historia de una niña víctima de la violencia política; aquella obra generó debate en su momento por su crudeza pero demostró que el género terrorífico/espeluznante puede ser un vehículo poderoso para representar el conflicto y atraer a jóvenes a las salas de teatro. Estas producciones establecen cierto estándar de calidad artística y rigor histórico con el que nuestro proyecto debe compararse. No obstante, la ventaja competitiva de una narrativa transmedia es la posibilidad de extender la historia más allá del escenario: por ejemplo, complementar la trama con cortos en YouTube, experiencias interactivas en Instagram o un podcast de ficción, alcanzando a un público que no suele ir al teatro.

En literatura gráfica e iniciativas transmedia hay otros proyectos relevantes. El más cercano por temática es la serie de cómics de memoria histórica *Maneras peruanas* (2022) publicada por el Proyecto Bicentenario. Bajo la curaduría del reconocido historietista Jesús Cossío, esta colección de seis cómics narra visualmente las vidas de personas reales vinculadas a la época de violencia, desde líderes indígenas hasta familiares de víctimas incluyendo sus búsquedas de justicia. Los cómics ilustrados por artistas peruanos contemporáneos fueron distribuidos gratuitamente tanto en formato impreso como digital con la intención de llegar especialmente a lectores jóvenes y fomentar una memoria inclusiva. Esta iniciativa compite en el sentido de que ocupa el espacio de narrativa juvenil sobre memoria en el formato de novela gráfica, un medio atractivo para muchos. Sin embargo, nuestro proyecto se diferenciaría al utilizar un universo narrativo expandido: que no solo usa

una historia en un libro sino múltiples plataformas que interactúan (video, redes, representaciones en vivo, etc.), lo que lograría un mayor engagement.

A nivel internacional, cabe mencionar el *Proyecto Quipu* (2016), un documental interactivo transmedia que recopila testimonios de mujeres esterilizadas en los años 90 utilizando teléfonos. Si bien aborda otra problemática de derechos humanos (la violencia de Estado mediante esterilizaciones forzadas), Quipu demostró la eficacia de la narrativa transmedia de no-ficción para visibilizar historias ocultas y lograr impacto mediático global. En cierto modo, *Quipu* es un competidor indirecto como modelo de storytelling participativo aplicado a la memoria en Perú y su éxito sugiere que un proyecto transmedia sobre el conflicto interno puede obtener resonancia si involucra a las audiencias dentro y fuera de la red.

También existen iniciativas de jóvenes y colectivos que aunque de menor escala, apuntan al mismo público con contenidos sobre memoria. El podcast *Perú en la Oscuridad* (2024) ya mencionado, producido por estudiantes, es un ejemplo de contenido digital independiente que explora el legado del terrorismo para la Generación Z. Disponible en Spotify, compite por la atención de los oyentes jóvenes interesados en misterio e historia. De hecho, uno de sus episodios sirvió para que jóvenes de 20 años discutan cómo el miedo de los 80s y 90s se ha transmitido en sus familias mostrando que hay una audiencia para este tipo de relatos íntimos.

Asimismo, en plataformas como YouTube y TikTok empiezan a aparecer micro-documentales, entrevistas o cápsulas educativas sobre el conflicto, hechos por creadores de contenido. Por ejemplo, la PUCP ha difundido en redes entrevistas con historiadores tituladas "*¿Qué recuerdan los jóvenes del terrorismo en el Perú?* (2021)" dirigidas a público universitario. Aunque estos contenidos todavía no son

virales constituyen una competencia emergente en el ecosistema digital; entonces cuando nuestro proyecto narrativo logra captar el interés, deberá sostener la atención frente a la multitud de ofertas de entretenimiento en línea (videojuegos, series, memes) a las que los jóvenes dedican su tiempo. En suma, la competencia se compone principalmente de proyectos culturales puntuales (museos, obras de teatro, cómics, podcasts) que abordan la memoria desde distintos ángulos. Ninguno ofrece aún una experiencia integral de terror transmedia lo cual posiciona a nuestro proyecto con un alto grado de innovación pero a la vez exige fundamentarse con calidad y sensibilidad para medirse con estas propuestas existentes que ya cuentan con cierta legitimidad y audiencia.

- Barreras de entrada

A pesar de las oportunidades identificadas, un proyecto transmedia de terror sobre la memoria del conflicto en Perú enfrenta múltiples barreras de entrada de tipo legal, social y político. Una de las más significativas es el entorno legal restrictivo en torno al tema del terrorismo. En el Perú sigue vigente el delito de "apología del terrorismo", que penaliza con severidad cualquier acto de exaltación o justificación de los grupos subversivos. Esta ley concebida para evitar propaganda terrorista se ha aplicado de forma expansiva en años recientes: por ejemplo, en 2024 la justicia peruana impuso penas de hasta ocho años de cárcel a personas acusadas de hacer apología del terrorismo a través de publicaciones en redes sociales. El Ministerio de Justicia ha advertido públicamente que incluso gestos simbólicos como homenajes o manifestaciones artísticas que pudieran interpretarse como reivindicación de líderes de Sendero Luminoso, serían perseguidos penalmente. Este contexto jurídico implica que nuestro proyecto deberá caminar una línea muy fina en su narrativa. Por ello

cualquier representación del grupo terrorista o de sus ideas debe manejarse con sumo cuidado para no ser tergiversada como elogio o defensa. Incluso si la intención es crítica y pedagógica existe el riesgo de que sectores hostiles denuncien la obra bajo el rótulo de apología. Esto puede conducir a autocensura en el proceso creativo (por temor a sanciones legales) o a obstáculos formales como trabas para obtener permisos de exhibiciones públicas. En resumen, la amenaza legal obliga a un riguroso control del contenido y posiblemente a contar con asesoría jurídica en todo momento, lo cual es una barrera considerable en términos de libertad creativa y costos.

Vinculada a lo anterior, está la dinámica del terruqueo, un fenómeno social-político de estigmatización que podría afectar la recepción del proyecto. El terruqueo consiste en acusar de "terrorista" o simpatizante subversivo a personas, colectivos o producciones culturales con el fin de deslegitimarlos. Se originó en los años 80 durante la guerra interna pero se ha extendido hasta el presente como un dispositivo para desacreditar cualquier discurso de izquierda, de defensa de derechos humanos o de memoria que incomode a los sectores conservadores (Gómez, 2023). Se señala que el terruqueo es más que un insulto: deshumaniza al sujeto señalado y lo convierte en un enemigo público. Esto significa que un proyecto narrativo sobre el conflicto podría ser blanco de campañas de terruqueo si ciertos grupos perciben (aunque sea erróneamente) que "justifica" a miembros de Sendero Luminoso o que critica en exceso la actuación militar, debido a que ya en el pasado obras artísticas y hasta investigaciones académicas han recibido ese trato, ya que la sola utilización del término "conflicto armado interno" que es la denominación oficial de la CVR, ha generado rechazo en militares y derechistas, que prefieren hablar de "guerra contra el terrorismo" y acusan de pro-terrorista a quien difunda la visión de la CVR.

Según el artículo de El País, durante la campaña electoral de 2021 y las protestas de 2022–23, figuras políticas emplearon abiertamente el terruqueo para minar a sus adversarios (llegando incluso a equiparar manifestantes quechua-hablantes con senderistas) (Gómez, 2023). Por tanto, existe un riesgo real de rechazo social orquestado, en el que los medios de comunicación sensacionalistas o colectivos ultra-conservadores podrían tildar el proyecto de "apología terrorista" o "adoctrinamiento" generando polémica negativa. Esto no solo espantaría al público más susceptible sino que podría ahuyentar a auspiciadores, aliados institucionales o plataformas de difusión por temor al costo reputacional.

Otra barrera importante son las sensibilidades y censura política contemporáneas en torno a la memoria del conflicto. A más de 20 años del fin de la violencia, el tema sigue siendo políticamente polarizante. En 2023, quedó demostrado que incluso un museo estatal como el LUM puede verse comprometido por intereses políticos, ya que a fines de marzo de ese año, la municipalidad de Miraflores clausuró temporalmente el LUM con pretextos administrativos, hecho que coincide sospechosamente con la inminente presentación de un informe anual de derechos humanos en dicho local (Página 12, 2025a). Diversas entidades, como la ONU, el gobierno de Alemania y la Unión Europea denunciaron en contra del cierre, y se mencionó que fue una medida arbitraria impulsada por autoridades alineadas con la derecha conservadora, adversas a la "narrativa" del museo (Página 12, 2025b). De hecho, el entonces alcalde de Lima había declarado su intención de que las Fuerzas Armadas asumieran el control del LUM para cambiar su enfoque histórico (Página 12, 2025).

Si un espacio respaldado por ley sufrió tal cometido, cuando es previsible que un proyecto independiente enfrente obstáculos políticos similares o mayores. En la práctica, esto podría traducirse en dificultades para acceder a financiamiento público o patrocinio corporativo (ya que algunas empresas evitan asociarse con temas "controvertidos"), trabas burocráticas para obtener autorizaciones (por ejemplo, uso de espacios públicos para intervenciones urbanas transmedia) e incluso censura directa de contenidos. Sin ir más lejos, a inicios de 2025 el Ministerio de Cultura destituyó sorpresivamente al director del LUM, Manuel Burga, en aparente represalia por planear una muestra sobre las muertes ocurridas durante el gobierno de Dina Boluarte, paralizando dicha exposición de último minuto (Silva, 2025). Sumado a ello, expertos como: Alejandra Ballón investigadora y Natalia Sobrevilla historiadora, denunciaron que este cambio pone en riesgo la conservación de la memoria y podría desmantelar programas delicados como exhibiciones sobre violaciones de derechos humanos pendientes de justicia. Esta situación ilustra cómo el vaivén político puede afectar proyectos de memoria, ya que en un gobierno o autoridad hostil podría impedir eventos, retirar apoyo institucional o incluso promover normas que limiten la difusión de ciertos mensajes. Para nuestro proyecto transmedia que busca ser incisivo y generar debate, esa inestabilidad política supone una amenaza de interferencia constante.

Finalmente, cabe mencionar barreras socioculturales y operativas. Por un lado, aunque hemos identificado interés potencial en los jóvenes, también persiste desinformación y apatía en buena parte de ellos. Muchos no recibieron educación suficiente sobre el conflicto en la escuela y pueden percibir el tema como algo "ajeno" o muy denso, por lo que convencerlos de involucrarse activamente requerirá un

esfuerzo creativo considerable; de lo contrario, corremos el riesgo de predicar a los ya convencidos (los pocos jóvenes sensibilizados) sin lograr masificar el proyecto.

Por otro lado, las comunidades directamente afectadas por la violencia (familiares de víctimas, sobrevivientes) tienen sus propias sensibilidades. Una representación de terror podría ser cuestionada por trivializar el sufrimiento o faltar el respeto si no se maneja con respeto. Algunas asociaciones de víctimas podrían mostrarse recelosas ante un formato ficcional que mezcle horror con hechos reales, temiendo un tratamiento frívolo. Será crucial, entonces, el diálogo con estas comunidades para legitimar el proyecto y no herir susceptibilidades legítimas.

Además, existen limitaciones estructurales en el sector cultural peruano: financiamiento escaso, infraestructuras limitadas fuera de Lima, y la necesidad de formar equipos multidisciplinarios capaces de producir contenido en diversos medios. Todo ello eleva el umbral de entrada.

En resumen, nuestro proyecto deberá navegar en un contexto donde la memoria es terreno disputado, debido a que enfrentará la amenaza de sanciones legales si se interpreta mal el mensaje, la difamación mediante terruqueo por sectores radicales, posibles actos de censura o boicot desde el poder político y la apatía o incomprensión inicial de parte del público. Superar estas barreras exigirá no solo calidad artística sino también una estrategia ética y comunicación sólida a la par de trabajar de la mano con instituciones confiables (por ejemplo, aliándose con centros de memoria como el LUM o universidades), fundamentando cada mensaje con rigor histórico, y preparando planes de manejo de crisis ante eventuales controversias. Solo así podrá implantarse esta innovadora narrativa transmedia en el imaginario juvenil sorteando los obstáculos del entorno peruano actual.

- **Alcance esperado**

El alcance proyectado se mide tanto en términos narrativos como de interacción digital. Cada brazo transmedia cumple un rol complementario dentro del ecosistema narrativo de la Quinta. Es por ello que con nuestro proyecto transmedia de terror “La Quinta” buscamos obtener un gran alcance en diferentes ámbitos como:

- Alcance Narrativo: Buscamos poder narrar a través de diversos puntos en el tiempo la historia de la Quinta Rosario, lugar donde se desarrolla nuestra transmedia y presentarlo a través de diversos puntos de vista. Empezar en 2023, narrando la historia de Christian y Alex para el cortometraje que servirá como producto central o madre de “La Quinta”, donde exploramos lo sucedido con Christian, un aspirante a youtuber, tras meterse a la quinta de noche, mientras buscaba grabar el primer video para su canal de Youtube “Huella paranormal”. También tenemos un proyecto en 360° que funciona como precuela inmediata del corto y que busca mostrar a nuestros usuarios que pasó con Alex, el compañero de Christian, poco antes de los sucesos vistos en el corto. Seguido a eso, tenemos “Historias de la Quinta” para Tik Tok, una serie de microhistorias para Tik Tok de diversos ex inquilinos de la Quinta Rosario que cuentan sus experiencias en ella. Finalmente, viajamos a los 90s, donde se desarrolla la historia del cómic “La Tragedia de los Torres”, que busca explicar a nuestros usuarios sobre la tragedia que vivio la familia Torres en la Quinta durante la época del terrorismo que ocasiono el inicio de la actividad paranormal.
- Objetivos de alcance sobre la interacción de la transmedia:

- Lograr que nuestro público objetivo se enganche con al menos 3 de los 5 brazos transmedia de “La Quinta” en el primer mes del estreno.
- Lograr que los jóvenes peruanos puedan generar una discusión sobre la historia y genere teorías sobre lo que sucede en el lanzamiento durante las primeras semanas de lanzamiento del cortometraje

- Desglose por brazo transmedia:

  - Cortometraje: Funciona como producto madre o central de la transmedia y es el proyecto que introduce “La Quinta Rosario” a nuestros espectadores. Presentado como un cortometraje de estilo found footage de aproximadamente 18 minutos de duración en la plataforma de Youtube que sirve para presentar la historia, sembrar dudas en nuestros espectadores y permite que se conecten con los otros brazos transmedia. Con respecto al alcance, se busca que el cortometraje alcance las 10 mil visualizaciones en Youtube, alcanzar 500 likes y llegar a más de 50 comentarios en las primeras 2 semanas de publicación.

  - Video 360°: Funciona como precuela directa de lo visto en el cortometraje, donde se nos explica cómo Alex, el compañero de Christian, termina atrapado en la Quinta como se vio al final del cortometraje. Además, está experiencia permitirá que los usuarios tengan un vistazo más detallado al cuarto final que aparece brevemente en el corto, que esconde muchos detalles sobre lo sucedido en la Quinta en el pasado. Con respecto a su alcance, se busca llegar a 2 mil visualizaciones en Youtube, alcanzar 100 likes y llegar a 10 comentarios en la primera semana de publicación.

- Historias de la Quinta: Microhistorias de Tik Tok narrados por ex inquilinos de la Quinta Rosario que cuentan los primeros sucesos extraños de los que ellos fueron testigos. Estos videos son realizados con la IA “Heygen” y buscan mostrar la percepción que se tiene de la Quinta, desde el punto de vista de personas que han llegado a interactuar con ella, permitiendo expandir los sucesos paranormales mostrados en los otros brazos transmedia. Con respecto al alcance, se busca conseguir más de mil visualizaciones en cada video durante la primera semana de publicación.
- La tragedia de los Torres: Cómic precuela para Webtoons que sirve de explicación sobre lo sucedido con los Torres, según lo planteado en el corto. Aquí se mostraría como los Torres fueron asesinados por su propio gobierno de forma injusta y cómo era su dinámica antes de la tragedia. A través de este cómic, queremos que los usuarios tengan una explicación sobre cómo empieza la actividad paranormal en la Quinta y puedan reflexionar sobre los abusos que cometió el estado durante la época del terrorismo. Con respecto al alcance, se busca obtener más de 30 corazones durante las primeras dos semanas de publicación.
- Archivos Ocultos: Carpeta de documentos almacenados en la plataforma de Drive a los cuales se podrá acceder a través de un QR distribuido en diversas plataformas como Discord o X. En estos documentos se podrán encontrar recortes de periodico, certificados de defunción, entrevistas o cartas relacionadas a la historia de la Quinta. Sirven como una recompensa final para los usuarios que hayan seguido toda la transmedia, pues busca mostrar cómo fue la percepción pública de lo sucedido con los Torres,

además de enlazar con los otros inquilinos de la Quinta. Con respecto al alcance, se busca que el código Qr logre ser escaneado por más de 100 personas en las primeras dos semanas

De este modo, el universo narrativo de La Quinta busca consolidarse como una experiencia participativa, expandible y emocionalmente significativa para los jóvenes peruanos.

- **Mercado objetivo del público**

Estos son los criterios de segmentación de nuestro proyecto transmedia de "La Quinta"

- Demográficos: Hombres y mujeres jóvenes solteros de entre 18 a 25 años, de nivel socioeconómico B y C, en su gran mayoría son estudiantes de universidades públicas o institutos, con acceso a dispositivos electrónicos como celulares, laptops, televisores y computadoras. La mayoría son estudiantes universitarios o recién egresados de carreras vinculadas a la comunicación, el cine, el diseño, las humanidades o incluso las ciencias políticas, ya que muestran interés por comprender la historia y las problemáticas sociales del país.
- Geográfico: Residentes de la ciudad metropolitana de Lima, Perú. En su mayoría, concentrados en Lima centro y Lima Norte en distritos como Cercado de Lima, Breña, Pueblo Libre, San Miguel, Jesús María, Lince, San Martín de Porres o Comas.
- Psicográficos: Consumidores constantemente activos en redes sociales como Youtube, Instagram o Tik Tok que buscan nuevas experiencias narrativas que les permitan sumergirse en la historia, generar teorías e ir recopilando pistas

para armar las piezas faltantes de la narrativa. Por un lado, en TikTok los usuarios descubren el proyecto a través de clips breves, jumpscares o testimonios, donde actúan principalmente como consumidores y difusores, compartiendo y comentando el contenido con otros. Por otro lado, en YouTube asumen un rol más activo y analítico, participando como co-creadores que elaboran teorías, identifican pistas o conectan hechos dentro del universo narrativo. Por otro lado, en Webtoon se convierten en lectores e intérpretes, explorando la historia de la familia Torres y sus vínculos con los eventos actuales, mientras que en Google Drive se comportan como investigadores, revisando los "archivos ocultos" que amplían la historia. Este tránsito entre plataformas refleja una participación progresiva, donde el usuario pasa de un consumo pasivo a uno activo, involucrándose emocional y creativamente con la narrativa de terror. Estos consumidores buscan historias que vayan más allá del simple morbo, que se sientan reales y que ofrezcan un mensaje más profundo o alguna reflexión.

- Conductual: Personas que consumen películas y series de terror, en especial del género found footage, que forman parte de comunidades digitales enfocadas en lo paranormal y el terror, canales especializados en relatos paranormales, creepypastas, true crime y found footage en Youtube, así como grupos de Discord donde se comparten experiencias personales, se discuten teorías y se genera contenido derivado. Es decir, personas cuyo consumo de terror sea frecuente y cotidiano, especialmente durante las noches o en momentos de descanso. Según Kantar Ibope Media (2024), más del 80% de los jóvenes peruanos usa YouTube y alrededor del 63% utiliza Tiktok de forma

habitual, siendo estas las plataformas preferidas para el entretenimiento, los relatos de misterio y los contenidos de terror realista. Por otro lado, su nivel de participación es mayoritariamente pasivo, ya que suelen mirar, reaccionar o comentar los videos que consumen, aunque existe un segmento activo que comparte clips, teorías o reacciones, contribuyendo al diálogo colectivo en redes. Estos usuarios valoran la inmediatez, realismo e interacción, lo que los lleva a preferir historias breves, visuales y con fuerte carga emocional que puedan consumir y compartir fácilmente desde sus dispositivos móviles.

Este público, joven, conectado y reflexivo, representa el espacio ideal para que La Quinta introduzca nuevas formas de conectar entretenimiento, historia y memoria colectiva.

- Demanda potencial del mercado/segmento

Basados en nuestro mercado objetivo y en diversos estudios, podemos realizar un aproximado de cuántas personas serían parte de nuestro público disponible.

Según un estudio realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas e Informática (2025), la población actual de Lima Metropolitana supera los 10 millones 432 mil 133 habitantes. Y de esta cantidad de habitantes, según el informe del CPI (2025) hay 1 millón 316 mil 300 jóvenes limeños comprendidos entre 18 a 24 años. Según otro estudio realizado por el INEI (2025), el 97% de los jóvenes de 19 a 24 años están conectados a internet. Asimismo, muchas de las plataformas que estamos usando para nuestro proyecto son de las más populares entre los jóvenes peruanos, entre ellas estarían Tik Tok, Instagram y Youtube.

Y ahora, con la situación actual del país, se nos demuestra que los jóvenes también tienen un gran interés en la situación de su país y en temáticas sociales.

Prueba de ello fue la marcha del 15 de octubre de 2025 de la generación z, en donde muchos jóvenes protestaron por la inseguridad ciudadana que se vive en el país debido a las extorsiones.

Por otro lado, el terror como género es muy popular y llamativo entre la mayoría de peruanos y prueba de ello es el reciente éxito que ha tenido *The Conjuring Last Rites* (Chavez, 2025) en nuestro país, convirtiéndose en la película de terror más vista de la historia en Perú, con más de 1,55 millones de espectadores hasta su quinto jueves de exhibición (John Luna, 2025).

Actualmente, el género de terror está en un gran auge, pues la gente no busca solo obtener simples jumpscares, sino que busca nuevas maneras de sorprender a su audiencia. Esto ha ocasionado el auge de distintas vertientes del terror, como el body horror, el terror psicológico o el found footage resurjan. Prueba de ello es el gran éxito de películas como *The Substance* (Fargeat, 2024), *Terrifier 3* (Leone, 2025) o del éxito de la franquicia de *V/H/S* (Wingard et al., 2012) en plataformas de streaming.

Pero mucho de este éxito viene impulsado por el ruido en redes sociales, especialmente en plataformas como Tik Tok, que muchos jóvenes peruanos usan como una fuente de información. Además, hay una gran demanda en contenido de terror en redes sociales. Un ejemplo de esto es el éxito de canales como *DrossRotzank* (Revilla Lenozi, s.f). que a día de hoy cuenta con 24 millones de suscriptores en Youtube y tiene una gran comunidad en el Perú. El true crime, creepypastas y relatos paranormales tienen una gran demanda en plataformas como Tik Tok, YouTube y Reedit. Este tipo de contenido es ideal para la experiencia post consumo, pues genera que los usuarios creen teorías en los comentarios y discutan si los videos son reales o no.

Nuestro proyecto de La Quinta tiene mucho potencial a la hora de generar engagement y viralidad, al contar con una narrativa found footage que hace que todo lo sucedido se sienta real y presentarse en plataformas cotidianas como Tik Tok o YouTube. Además, se contaría con una cuenta de instagram de toda la transmedia para promocionar cada pieza y que cada brazo tenga un mayor alcance.

En caso de tener éxito, La Quinta se expandirá a más plataformas para aumentar nuestro alcance, al apuntar a un público que busca sumar a la experiencia y tomar un rol de creador. Para esto se pueden usar plataformas como Facebook, en donde a través de los grupos se puede focalizar comunidades, X, donde la interacción es mucho más inmediata o Discord, en donde se puede crear un servidor donde los fans puedan interactuar entre sí y publicar sus creaciones. Nuestro objetivo sería impulsar la conversación generada por el proyecto y generar dinámicas en plataformas como Instagram o Discord, para que el contenido generado por nuestra audiencia pueda sumarse a la transmedia.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Concepto:

Para llegar a la propuesta de valor, primero definimos la categoría de nuestro proyecto a una narrativa transmedia de terror con un enfoque social y educativo. Luego, procedimos a describir nuestro concepto como un universo narrativo transmedia que combina ficción de terror psicológico con hechos reales del conflicto armado interno en el Perú, buscando sensibilizar a los jóvenes sobre la memoria histórica mediante experiencias inmersivas y participativas.

Después pasamos al diferencial, siendo un proyecto de terror con un propósito social, buscando integrar recursos de terror contemporáneo con una reflexión sobre la

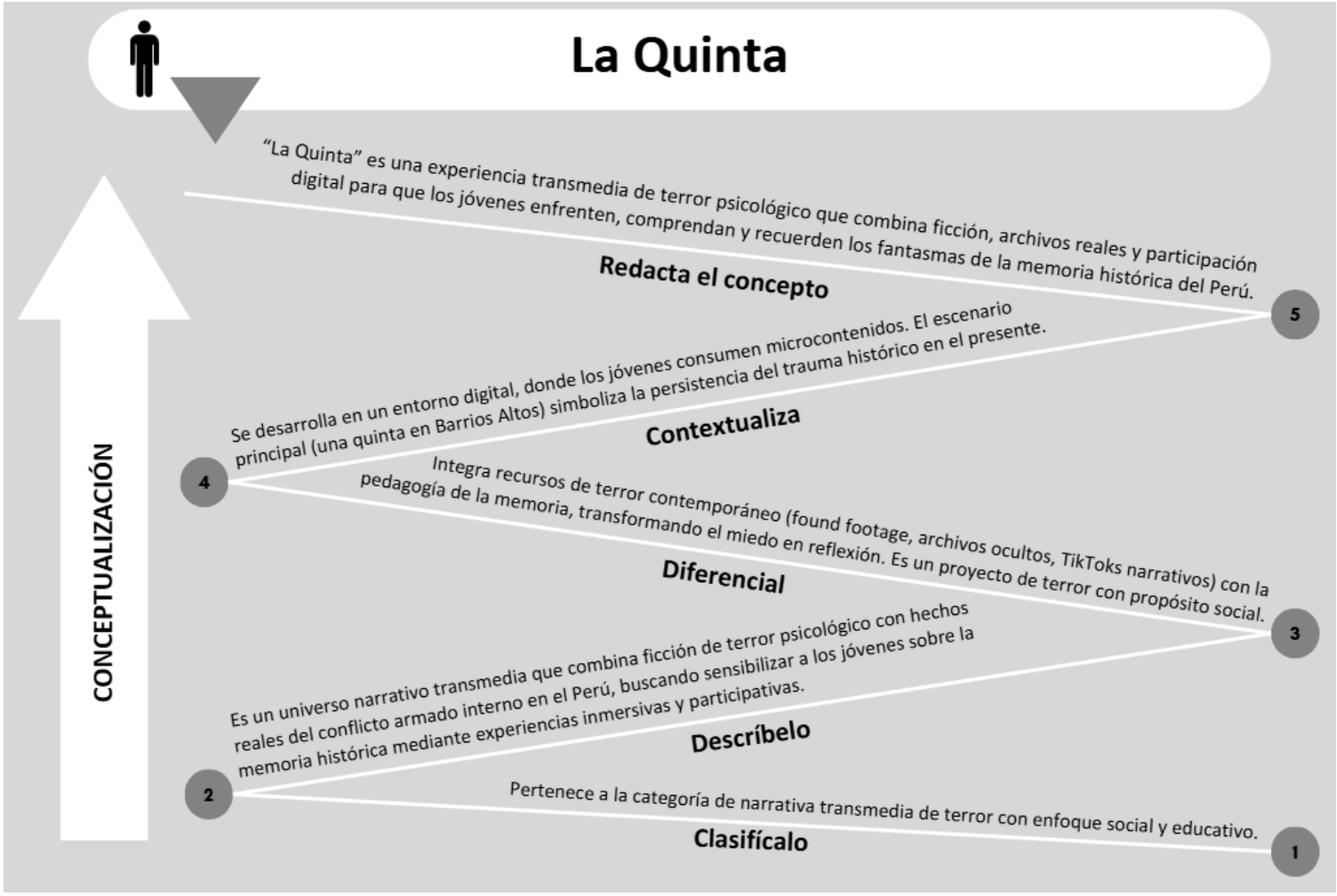
memoria histórica. Debido a que la mayoría de jóvenes consumen microcontenidos, establecimos un entorno digital con una quinta en Barrios Altos como escenario narrativo principal, que representa la persistencia del trauma histórico en el presente.

Finalmente llegamos al concepto de “La Quinta” como una experiencia transmedia de terror psicológico que combina ficción, archivos reales y participación digital para que los jóvenes enfrenten, comprendan y recuerden los fantasmas de la memoria histórica del Perú.

En la Figura 5 se representará de forma gráfica el proceso de conceptualización de “La Quinta”.

Figura 5

Herramienta de ruta de conceptualización



Propuesta de valor:

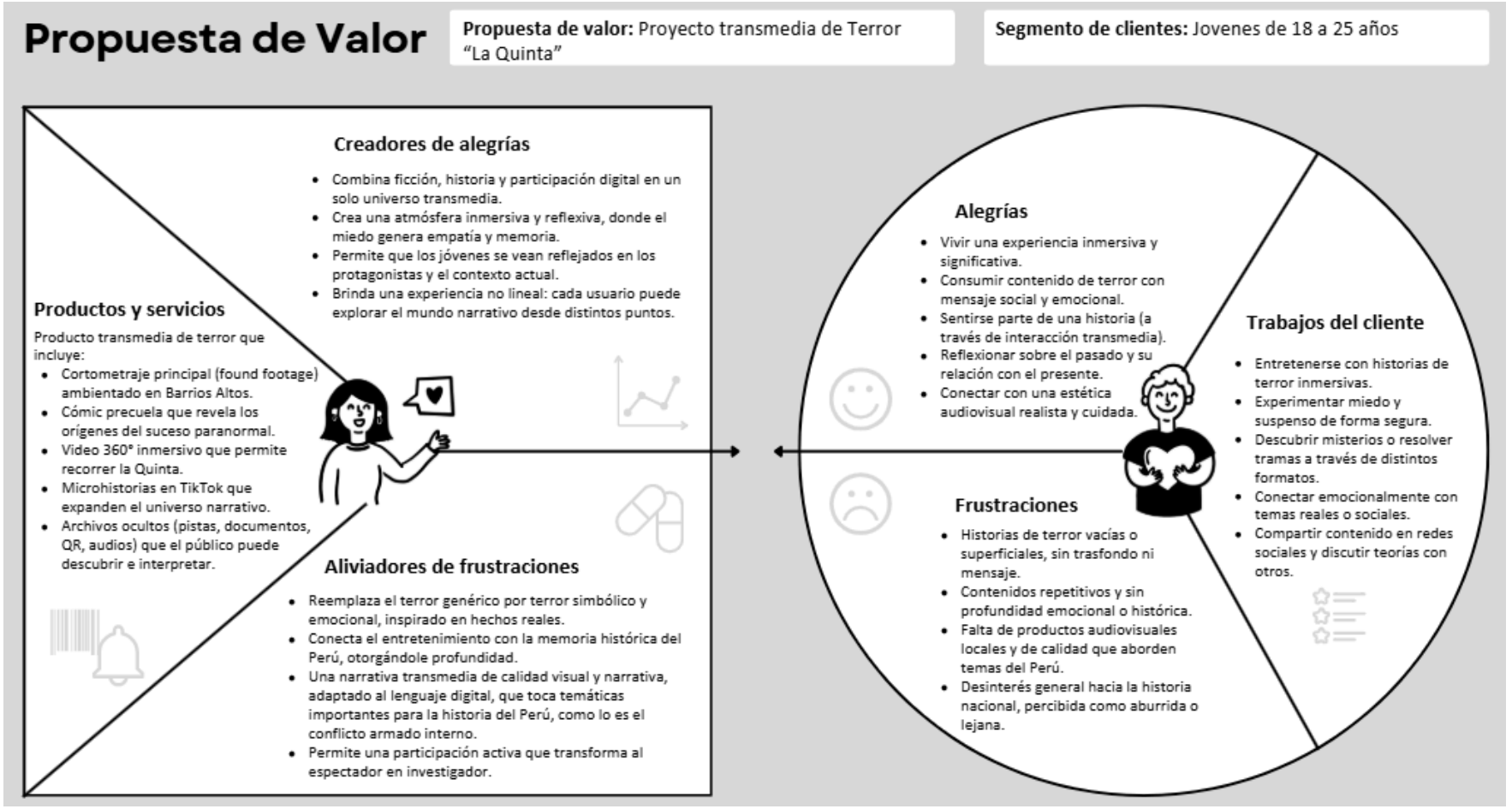
Ya teniendo claro nuestro segmento de clientes y nuestro concepto, pasamos a hacer la propuesta de valor. Con respecto a los productos y servicios que ofrece nuestra narrativa transmedia, esta incluye un corto como proyecto central o madre, un cómic precuela, un video en 360°, microhistorias con IA para Tik Tok y una serie de documentos relacionados a nuestra historia. Los mayores fortalezas del proyecto es el combinar ficción, historia y participación digital, crear una atmósfera inmersiva y reflexiva, donde incluso con el miedo se puede generar empatía y memoría y brinda una experiencia no lineal, en dónde cada usuario puede empezar desde diversos puntos. Y las necesidades que este producto llenaría serían la de brindar un terror simbólico y emocional, conectar el entretenimiento con la memoria histórica, ofrecer calidad visual y narrativa adaptada al lenguaje digital y permitir la participación activa del espectador.

Con respecto a nuestros usuarios, ellos podrán vivir una experiencia inmersiva y significativa, consumir contenido de terror con mensaje social y emocional, sentirse parte de la historia, reflexionar sobre cómo las acciones pasadas afectan al presente y conectar con una estética audiovisual realista y cuidada. Estos usuarios están cansados de las historias vacías o superficiales, contenidos repetitivos y sin profundidad emocional o histórica, la falta de productos audiovisuales local y de calidad y el desinterés hacia la historia nacional. Para poder sumergirse en la propuesta, los usuarios deberán entretenerse con historias de terror inmersivas, experimentar miedo y suspenso de forma segura, descubrir misterios o resolver tramas a través de distintos formatos, conectar con temas reales o sociales y compartir contenido en redes sociales y discutir teorías con otros.

En la Figura 6 les presentamos nuestra herramienta de propuesta de valor, dónde se diseña nuestra propuesta a través de lo observado en el usuario.

Figura 6

Herramienta de Propuesta de valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

Nuestra narrativa transmedia se divide en 6 proyectos de diferentes formatos y plataformas, de los cuales tenemos:

Cortometraje:

El cortometraje de *La Quinta (Eyzaguirre, 2025)* funciona como producto central de todo el universo transmedia, pues sirve como introducción a todo el universo transmedia y se encarga de plantear muchas preguntas que se responden en otros brazos transmediales. Este es un corto de aproximadamente 14 minutos de duración en la plataforma de Youtube. La historia trata de lo siguiente:

Christian, un joven de 24 años aspirante a youtuber, decide entrar a la casa 105 de la Quinta Rosario, una quinta embrujada, para hacer despegar su canal de Youtube de temática paranormal. Junto a su amigo Alex, coordinan para entrar a la casa. Alex llega poco antes para instalar las cámaras de seguridad, la iluminación y dejar todo listo para la grabación. Sin embargo, por la constante intromisión de Alex a la tranquilidad de los fantasmas, estos lo encierran y atormentan.

Christian llega a la casa y a pesar de no obtener respuesta de Alex, decide entrar y grabar el video. Ya dentro de la casa, Christian empieza a contar la historia de la quinta. Intenta contactarse con Alex, pero no recibe respuesta. Explora la casa y en el pasillo encuentra dos cuartos. Uno de ellos está cerrado, por lo que Christian entra a la otra habitación. Ahí encuentra una caja de música que empieza a manipular, hasta que recibe una llamada en la cual solo escucha sonidos raros. Pensando que se trata de una broma, Christian ignora lo sucedido y se lleva la caja musical a la sala.

Christian muestra con más detalle la caja musical y lee en voz alta su inscripción, al hacerlo, un cuadro se cae, por lo que voltea para mostrarlo en cámara e inmediatamente después, ve que la caja musical se abre y suena sola. Debido a lo sucedido, Christian decide revisar las cámaras de seguridad y descubre que Alex también había escuchado la caja musical, por lo que saca de su mochila los implementos para realizar un ritual para comprobar que hay fantasmas en la casa e irse del lugar. Al encender las velas para el ritual, Christian recibe una llamada de Alex, de la cual escucha sonidos extraños. Cuando se corta la llamada, en lugar de la caja, está el celular de Alex. Las luces se apagan de golpe y una mano se posa sobre el hombro de Christian, quien corre hacia las escaleras. El cuarto cuya puerta estaba cerrada con llave, ahora se encuentra abierta.

Christian entra y encuentra la habitación llena de inscripciones, garabatos y escombros, con alguien sentado de espaldas. Al acercarse, descubre que es Alex catatónico, por lo que trata de reanimarlo, pero este solo bota espuma por la boca. Christian se dirige a buscar ayuda, pero antes de llegar al cuarto, este se cierra, dejándolo encerrado. Christian queda atrapado con los fantasmas, quienes no están felices con su intromisión en la casa.

Este cortometraje se presenta en una relación de aspecto de 16:9 en calidad full HD (1080P). Por otro lado, el formato está basado en el género de terror, específicamente en el subgénero del found footage o metraje encontrado, popularizado por *The blair witch projec*t (Myrick & Sanchez, 1999). Es por ello que se busca darle una estética más descuidada, realista, con presencia de ruido, granulado y el protagonista estando consciente de estar siendo filmado durante todo el tiempo. Con esto lograremos que nuestra historia sea mucho más inmersiva y aterradora.

360°:

El video en 360° es un brazo transmedia que funciona como precuela del cortometraje y responde una de las dudas planteadas en el final del cortometraje: ¿Cómo Alex terminó encerrado en la Quinta?

Con este video, se busca responder qué actividades estuvo realizando Alex pocas horas antes de los sucesos vistos en el cortometraje. Esta historia se cuenta en un formato de video en 360° que ayuda a nuestros espectadores a tener una mejor inmersión en el espacio y encontrar varios detalles escritos en las paredes sobre la tragedia sucedida con los Torres, que el propio Alex ignora. Este cortometraje en 360° se publica en el canal de Youtube, junto con el cortometraje, al ser un complemento directo del mismo.

Cómic:

El cómic de "La Tragedia de los Torres" es esencial para conectar todos los brazos transmediales, al ser el medio por el que se cuenta el origen de la actividad paranormal en la Quinta Rosario. El cómic nos narra la historia de la familia Torres, una familia residente de la Quinta Rosario que el 11 de noviembre de 1991 sufre una intrusión en su domicilio y son acribillados al ser tildados como terroristas. Esto tiene como objetivo mostrar los abusos cometidos por los militares durante la época del terrorismo y cómo llegaron a matar personas inocentes con la excusa de pertenecer a agrupaciones terroristas. Este cómic se presenta en formato digital, específicamente en la plataforma de webtoons y está dividido en 2 capítulos.

Historias de la Quinta:

Historias de la Quinta es una serie de microhistorias contadas en 6 videos de una duración aproximada de un minuto y medio para la plataforma de Tik Tok. En ella

seguimos a 6 personajes que durante los años 90s y 2000s vivieron en la quinta Rosario y experimentaron sucesos paranormales. Estos personajes contarán sus historias al público como avatares realizados en la aplicación de IA generativa, Heygen, resaltando sus vivencias dentro de la quinta. Nuestros 6 personajes son: Carlos, Julian, Sofia, Grace, Luis y Alberto.

Archivos Ocultos:

Los archivos ocultos son una serie de documentos que revelan cómo fue la narrativa oficial instaurada por el gobierno para cubrir la tragedia de los Torres. Se obtienen a través de una carpeta en drive, a la que solo se puede acceder mediante un Qr presente en el final del cómic o redirigido por las otras transmedias. Estos archivos incluyen el certificado de defunción de los Torres, recortes de periodico con la noticia de la muerte de los Torres, entrevistas y más elementos.

- Mecánica del servicio (el flujo narrativo)

  La mecánica del servicio está diseñada para que el usuario no sea solo un espectador sino un "investigador" activo que ensambla la historia fragmentada.

  Tabla 4

  Mecánica del servicio

Elemento Clave	Descripción de la Mecánica	Función en la Sensibilización

Punto de Entrada (Producto Madre)	El Cortometraje Found Footage. Introduce a Christian, un aspirante a *youtuber* que se adentra en la Quinta Rosario para grabar contenido paranormal.	Siembra las dudas y genera la identificación vicaría, haciendo que el espectador experimente el miedo y el suspenso del protagonista.
Continuación y Profundización	El Video 360° (precuela directa). Muestra a Alex, el compañero de Christian, e invita al usuario a explorar el espacio y encontrar detalles escritos en las paredes sobre la tragedia de los Torres.	Incrementa la inmersión, transformando el espacio en un "lugar de memoria" digital donde el trauma es palpable.
Expansión y Fragmentación	"Historias de la Quinta" (Microhistorias en TikTok). Son relatos de ex inquilinos narrados con IA, que expanden los sucesos paranormales en los años 90 y 2000.	Mantiene la atención en el lenguaje de microcontenidos y expande la percepción de la Quinta como un lugar persistentemente afectado por el trauma.

Explicación Histórica (El Origen)	El Cómic "La Tragedia de los Torres" (Webtoons). Revela el origen de la actividad paranormal al contar la masacre de la familia Torres a manos de militares en 1991.	Proporciona el sustento histórico y la reflexión social, transformando el miedo sobrenatural en una comprensión de la violación de derechos humanos por parte del Estado.
Recompensa (Evidencia)	"Archivos Ocultos" (Carpeta de Drive accesible por QR). Contiene recortes de periódico, certificados de defunción y cartas.	Sirve como recompensa final, ofreciendo la "evidencia" que cierra el ciclo de la investigación y demuestra la persistencia del trauma histórico en la percepción pública.

- Canales a utilizar

El proyecto se enfoca en plataformas digitales de alto consumo por el segmento joven (18-25 años):

- YouTube: Canal principal para el Cortometraje y el Video 360°, aprovechando su masividad (60% de penetración en el Perú) y la afinidad de los jóvenes con el contenido audiovisual largo y con influencers.

- TikTok: Plataforma para las Microhistorias ("Historias de la Quinta"), adaptándose al hábito de consumo rápido y visual. También es una de las plataformas favoritas de entretenimiento para jóvenes.
- Webtoons: Canal para el Cómic "La Tragedia de los Torres", utilizando un formato digital de lectura vertical popular en el segmento juvenil para la narrativa de fondo histórico.
- Drive/Discord/X (Twitter): Canales para la distribución y acceso a los Archivos Ocultos (mediante código QR), creando una capa de interactividad y gamificación que recompensa al usuario por buscar pistas y generar teorías.

- Experiencias que se generan

La propuesta está diseñada para crear una experiencia no lineal , inmersiva y con un fuerte componente emocional:

Tabla 5

Experiencias que se generan

Tipo de Experiencia	Descripción y Componentes
Inmersiva y Participativa	El usuario se convierte en un "investigador" que debe buscar pistas y ensamblar las piezas faltantes de la narrativa. El formato *found footage* y el video 360° intensifican la sensación de estar "viviendo la historia".
Terror Simbólico y Emocional	Se enfoca en el terror psicológico (sonidos, sombras, indefensión) más que en el *gore* o *shock*.

	Esto facilita la empatía y permite que el público "sienta" la indefensión que vivió la familia Torres.
Reflexiva y Significativa	La experiencia busca que el usuario reflexione sobre cómo las acciones pasadas (la violencia militar de los 90s) afectan el presente. Transforma el miedo en memoria y reflexión social.
Conexión con el País	Ofrece una estética audiovisual realista y cuidada y un producto audiovisual local de calidad, permitiendo al usuario sentirse más conectado con su país, su identidad cultural y su pasado.

- Impacto en el Triple Balance

El proyecto "La Quinta" trasciende lo meramente comercial al integrar intencionalmente el impacto social y ambiental en su diseño:

Tabla 6

Impacto en el Triple Balance

Componente	Impacto Generado	Justificación del Proyecto

Social (People)	Sensibilización y Memoria Histórica. Fomenta la empatía en los jóvenes peruanos hacia las víctimas del Conflicto Armado Interno (CAI).	Al exponer los secretos que los gobiernos tratan de ocultar sobre la vulneración de derechos humanos (Masacre de Barrios Altos), contribuye al ODS 16: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas.
	Participación Cívica y Diálogo. Genera una discusión sobre la historia y promueve un criterio propio frente a narrativas negacionistas.	Supera la barrera de la enseñanza tradicional para involucrar a la "Generación del Bicentenario" en la preservación de la memoria cultural.
Ambiental (Planet)	Producción y Consumo Responsable. Promueve la cultura del reciclaje y la sostenibilidad en la producción audiovisual.	Cumple con el ODS 12: Producción y Consumo Responsable al utilizar objetos reciclados y alquilados para la ambientación, y cosmética sostenible en maquillaje.
Económico (Profit)	Viabilidad de Nicho Innovador. Llena un vacío de mercado al ser un híbrido de	El género de terror tiene una alta demanda en el Perú, lo que facilita la aceptación y el

entretenimiento (terror masivo) con trasfondo educativo.	potencial de alcance en el segmento juvenil.
Desarrollo de la Industria Audiovisual. Contribuye a la difusión de nuevas narrativas y lenguajes (transmedia-found footage) en la comunidad audiovisual peruana.	Fortalece el trabajo de creadores de contenido y colectivos artísticos en el tratamiento de temas históricos con un enfoque contemporáneo.

- Tablero UX

Realizamos este tablero para poder tener un mayor entendimiento del contexto de la problemática que la quinta busca resolver y del que se desprende el proyecto transmedia de La Quinta y la recepción esperada de nuestros usuarios. Con esto logramos organizar de mejor forma el resultado esperado en los usuarios de nuestro proyecto.

El primer tablero ux, en la Figura 7, se basa en el contexto de nuestra problemática y se desarrolla en 4 segmentos: el contexto, el problema, la solución propuesta y el desenlace.

El segundo tablero de ux, en la Figura 8, se basa en lo diseñado y se desarrolla en las 4 etapas del diseño de nuestra transmedia: el inicio, durante, fin y éxito.

Figura 7

Herramienta de Tablero UX acerca del contexto



Figura 8

Herramienta de Tablero UX acerca de lo diseñado



2.5.5 Modelo de Negocio

El Lean Canvas es una herramienta de gestión estratégica y validación de hipótesis desarrollada por Ash Maurya. Se emplea en proyectos de innovación para sintetizar el modelo de negocio en una única página, enfocando la atención en los problemas, las soluciones y las métricas clave, en lugar de un plan de negocios tradicional extenso.

En el contexto de esta tesis, el Lean Canvas ha servido como un mecanismo de validación y ajuste estratégico del proyecto transmedia. Nos ha permitido:

1. Enfocar la Propuesta de Valor Única (PVU): Clarificó que el valor principal de "La Quinta" no es solo el terror sino la transformación del miedo en memoria a través de una experiencia inmersiva.

2. Alinear Solución y Problema: Demostró que la mecánica transmedia fragmentada es la solución directa al problema de la enseñanza histórica percibida como aburrida o parcializada por los jóvenes.

3. Definir la Ventaja Injusta: Estableció claramente el factor diferenciador del proyecto: ser el primer contenido que combina el género de terror psicológico local con la sensibilización histórica del Conflicto Armado Interno (CAI).

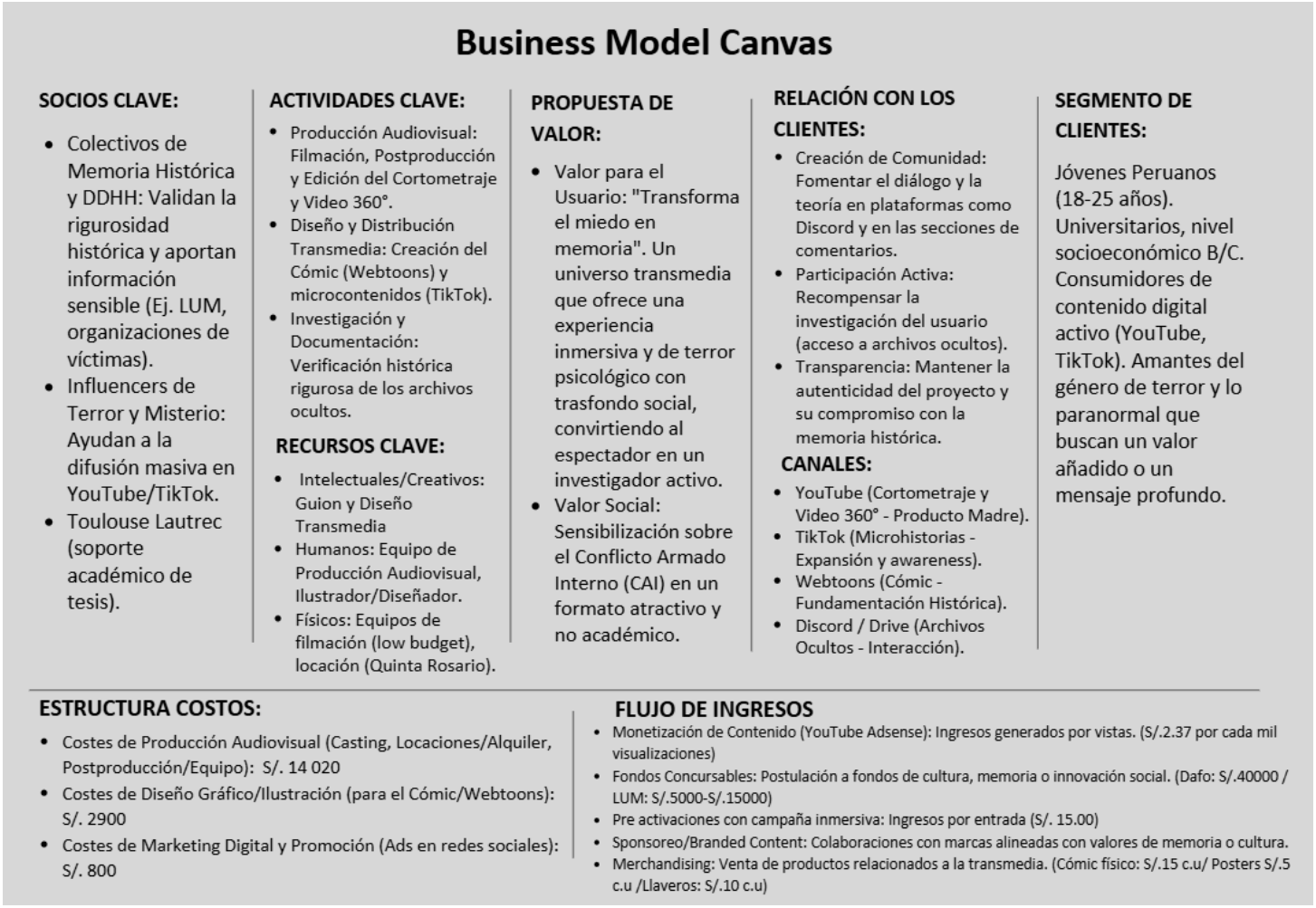
4. Establecer Métricas Clave (KPIs): Permitió definir indicadores aproximados que miden no solo el éxito de entretenimiento (Vistas en YouTube), sino también el impacto social (Tasa de Retención Transmedia y Conversación sobre el CAI), esencial para un proyecto de innovación con base social. Las métricas clave y sus aproximados no se basan en una referencia comercial de alto presupuesto, sino que están directamente vinculadas a la validez de las hipótesis de la tesis (Solución y Problema). Por ejemplo, la

meta de Retención Transmedia del 25% es la cifra mínima necesaria para demostrar que la narrativa de terror es un mecanismo eficaz para superar la resistencia de los jóvenes (el problema) a involucrarse activamente con la memoria histórica, validando así la Propuesta de Valor Única del proyecto 'La Quinta'.

Al completar este lienzo, como se ve en la Figura 9, se garantiza que "La Quinta" no solo sea viable como producto audiovisual, sino que también tenga un modelo de negocio y un impacto sólidamente definidos y enfocados en el usuario.

Figura 9

Herramienta del Business Model Canvas



El análisis del Business Model Canvas concluye la fase de planificación estratégica, estableciendo a "La Quinta" como un proyecto de innovación viable y robusto.

El BMC demuestra que el proyecto ha logrado un ajuste perfecto entre el mercado y el modelo (Model-Market Fit):

- Creación de Valor: Se centra en un recurso clave intangible (el diseño narrativo transmedia) para resolver un problema social persistente (el desinterés por la historia).
- Entrega de Valor: Utiliza canales digitales de alta penetración y una relación con el cliente de participación activa, optimizando la difusión masiva.
- Captura de Valor: Mediante una estructura de costes y la diversificación de flujos de ingresos, el proyecto no solo aspira a cubrir sus gastos sino a reinvertir en la expansión de su universo narrativo (nuevas entregas transmedia).

En conclusión, el componente más significativo es la articulación de los socios clave y la estructura de costes. Al asociarse con organizaciones de memoria, el proyecto mitiga el riesgo de imprecisión histórica y aumenta su credibilidad social. De esta manera, el BMC valida la hipótesis central de la tesis: es posible crear un modelo de negocio sostenible donde el entretenimiento de terror es la palanca para lograr un profundo impacto social en la memoria histórica.

2.5.6 Resultados esperados

El resultado ideal del proyecto de innovación "La Quinta" tras su contacto con el mercado y su público objetivo, se proyecta en un triple impacto: la sensibilización activa del usuario, la validación del modelo transmedia en el mercado digital y el cumplimiento del Triple Balance del proyecto.

El resultado final es la demostración empírica de que el terror psicológico es un recurso narrativo eficaz para catalizar la memoria histórica en la juventud.

A. Impacto y Transformación en el Usuario

Cuando la propuesta entre en contacto con el usuario, se espera una conversión emocional y cognitiva que se manifiesta de la siguiente manera:

1. Conversión del Espectador a Investigador: El usuario, atraído por el gancho del terror y el found footage, no se detendrá en el cortometraje. Siguiendo las pistas (QR) y el misterio, el 25% de los espectadores (la Tasa de Retención Transmedia) completarán la experiencia al llegar al Cómic "La Tragedia de los Torres" y a los Archivos Ocultos. Esto valida la hipótesis de que la curiosidad generada por el miedo es un motor para la investigación histórica.
2. Generación de Empatía Activa: La narrativa inmersiva logrará que el usuario sienta la indefensión y el trauma experimentado por la familia Torres, mientras el terror simbólico servirá como metáfora de la injusticia social, logrando que el usuario pase del miedo al diálogo y la reflexión sobre las violaciones a los Derechos Humanos durante el Conflicto Armado Interno (CAI). Por ende el 2% de los usuarios que vean el cortometraje principal deben generar una discusión histórica.
3. Disparo de la Conversación Significativa: El usuario cumplirá su aspiración de consumir contenido que lo haga pensar. En lugar de solo comentar sobre la calidad del susto, las plataformas sociales (YouTube, TikTok) se convertirán en foros donde se genere un mínimo de 1,000 comentarios que debatan la responsabilidad histórica, la impunidad y la memoria cultural del Perú, demostrando que el contenido logró trascender el entretenimiento.

B. Impacto en el Mercado y la Industria Audiovisual

El proyecto "La Quinta" establecerá un nuevo precedente en la producción de contenido digital peruano:

1. Creación de un Nuevo Nicho: El proyecto establecerá una nueva categoría de contenido en el Perú: el Terror con Trasfondo Social o "Horror Político", pues se demostrará que las producciones de bajo presupuesto con fuerte componente narrativo e innovación transmedia pueden competir en alcance, logrando las reproducciones proyectadas en el canal principal.
2. Validación del Modelo Transmedia Lean: El modelo probará que un ecosistema fragmentado (Cortometraje, TikTok, Webtoons, Archivos Ocultos) es más eficaz para generar inmersión que un solo producto lineal, sentando las bases para futuros proyectos académicos y comerciales que busquen generar impacto social a través de la narrativa digital.
3. Generación de Viabilidad Económica: La viralización y el alto engagement posicionarán al proyecto para la monetización por anuncios (Adsense) y crucialmente, para la postulación exitosa a fondos concursables de cultura o memoria histórica, asegurando la sostenibilidad y la expansión del universo narrativo.

C. Cumplimiento del Triple Balance

El resultado ideal asegura que la innovación se sostiene en la responsabilidad social y ambiental:

Tabla 7

Cuadro de triple balance

Componente	Resultado Ideal
Social (People)	El proyecto es citado en la academia y en medios como un caso de éxito en la sensibilización juvenil sobre el Conflicto Armado Interno, cumpliendo con el ODS 16 (Paz, Justicia e Instituciones Sólidas) y la misión principal de la tesis.
Ambiental (Planet)	El proceso de producción responsable (uso de materiales reciclados, cosmética sostenible) se documenta y establece como un protocolo de buenas prácticas en la producción audiovisual, cumpliendo con el ODS 12 (Producción y Consumo Responsable).
Económico (Profit)	Los flujos de ingresos (Adsense, Fondos) son suficientes para cubrir los costes de producción iniciales y financiar la conceptualización de la siguiente fase del universo transmedia, confirmando la viabilidad financiera del modelo.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Se desarrollaron los prototipos de mayor fidelidad de cada brazo transmedia para poder probar nuestro proyecto transmedia

- **Cortometraje:**

Para el cortometraje se presenta una versión final, con el montaje pulido, la colorización terminada, motion graphics y sonido mejorado. Buscamos que los

usuarios puedan experimentar la tensión del terror, se queden con la intriga de saber que pasó en esa casa y puedan disfrutar el ritmo del montaje. En la Figura 10 y Figura 11 tenemos los prototipos de baja fidelidad del cortometraje, que incluyen sin editar, mientras en la Figura 12 y Figura 13 tenemos los prototipos de alta fidelidad del cortometraje, que muestran el resultado final de las escenas en post producción.

Figura 10

Prototipo de baja fidelidad del cortometraje



Figura 11

Prototipo de baja fidelidad del cortometraje

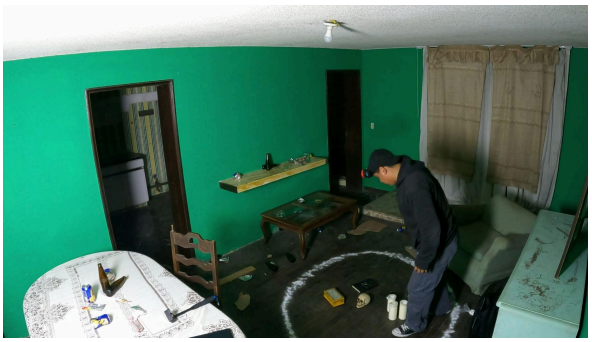


Figura 12

Prototipo de alta fidelidad cortometraje



Figura 13

Prototipo de alta fidelidad cortometraje



- **360°**

Para el video 360° se presenta una versión con la colorización terminada, algunos efectos de sonido y motion graphics, con montaje pulido. Buscamos que los usuarios se puedan sumergir en la experiencia 360° y probar el ritmo o montaje de la narración. En la Figura 14 tenemos los prototipos de baja fidelidad del video 360°, la grabación directa de la cámara, mientras en la Figura 12 y Figura 13 tenemos los prototipos de alta fidelidad del video 360°, que muestran el resultado final de la escena.

Figura 14

Prototipo de baja fidelidad del video 360°



Figura 15

Prototipo de alta fidelidad del video 360°



- **Historia de la Quinta**

Las 6 historias listas, con toda la colorización, música, subtítulos y el avatar terminado. Buscamos que los usuarios puedan explorar las diferentes historias de los inquilinos de la Quinta. En la Figura 16 tenemos los prototipos de baja fidelidad de las microhistorias, que incluyen solo el avatar creado con IA, mientras en la Figura 17 y Figura 18 tenemos los prototipos de alta fidelidad de las microhistorias, que muestran el resultado final luego de añadirle colorización y subtítulos para optimizar los vídeos a la plataforma.

Figura 16

Prototipo de baja fidelidad de las microhistorias



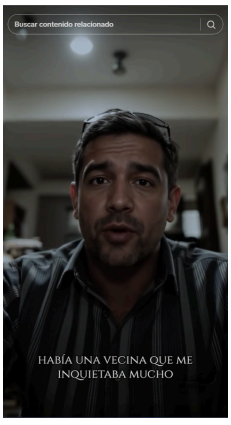
Figura 17

Prototipo de alta fidelidad de los videos de Tik Tok



Figura 18

Prototipo de alta fidelidad de los videos de Tik Tok



- **Cómic**

Del cómic para la plataforma de Webtoons que explica el origen de la tragedia de los Torres, ya tenemos la portada y algunas viñetas finalizadas. Buscamos que los usuarios puedan apreciar el estilo artístico del dibujo, los colores y la historia. En la Figura 19 tenemos los prototipos de baja fidelidad del cómic, una primera versión de la portada, mientras en la Figura 20 y Figura 21 tenemos los prototipos de alta fidelidad del cómic, la portada ya terminada y una viñeta de la historia.

Figura 19

Prototipo de baja fidelidad del cómic

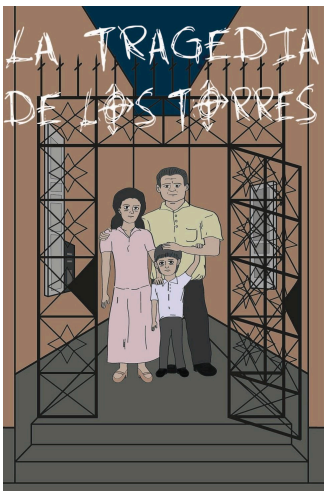


Figura 20

Prototipo de alta fidelidad del cómic



Figura 21

Prototipo de alta fidelidad del cómic



- **Archivos ocultos**

Para los archivos ocultos hemos realizado la versión digital de los recortes de periodico, certificados de defunción o fotos de los Torres. Buscamos que con lo mostrado, se pueda obtener más información sobre lo sucedido con los Torres y mostrar cómo fue la percepción pública del suceso. En la Figura 22 tenemos los prototipos de baja fidelidad de los archivos ocultos, una primera versión del periodico, mientras en la Figura 23 y Figura 24 tenemos los prototipos de alta fidelidad del de los archivos ocultos, con una nueva versión del periodico y una acta de defunción.

Figura 22

Prototipo de baja fidelidad de los archivos ocultos



La Noticia

N°3,456 Precio S/ 0.50 — Lima | Martes 12 de noviembre de 1991 — Director: Carlos Rojas Canales

Masacre en Barrios Altos

3 miembros de una familia de Terroristas

¡Encuentran a Familia Asesinada!

• Lo que parecía una familia tranquila terminó envuelto en un macabro hallazgo que aún genera más preguntas que respuestas

En la madrugada de ayer, tres integrantes de la familia Torres fueron hallados sin vida en un terreno baldío de Barrios Altos, tras un operativo militar en su vivienda de la cuadra 9 del Jr. Junín.

Según la PNP, los Torres estarían vinculados a Sendero Luminoso, aunque vecinos los describen como una familia tranquila y de bajo perfil. Testigos afirman que antes de la intervención todo parecía normal, hasta que se escucharon gritos y ruidos dentro de la casa.

Los cuerpos —padre, madre e hijo de 7 años— fueron trasladados a la Morgue Central del Callao para esclarecer las causas de muerte, mientras la comunidad exige respuestas y mayor seguridad.

Figura 23

Prototipo de alta fidelidad de archivos ocultos



EL MUNDO

N°4,067 — Lima, Perú, Martes 12 de noviembre de 1991 — S/. 0.30

Tragedia en Jesús María: Familia Torres hallada sin vida tras operativo militar

"Nunca vimos nada raro, eran callados, pero buenos vecinos", comentó una residente de la zona.

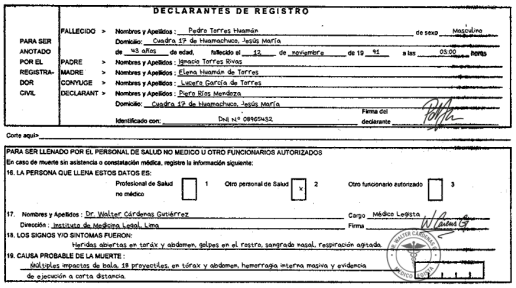
Fuentes policiales informaron que la familia estaría vinculada a presuntas actividades subversivas, aunque los vecinos aseguran que eran personas tranquilas y reservadas.

El suceso ha generado conmoción entre los habitantes del distrito, quienes escucharon gritos y ruidos provenientes de la casa minutos antes de que las fuerzas del orden ingresaran. Los cuerpos fueron trasladados a la Morgue Central de Lima para las pericias correspondientes.

Mientras las autoridades investigan los hechos, crece la incertidumbre y el temor en la comunidad, que hoy se pregunta qué ocurrió realmente aquella noche.

Figura 24

Prototipo de alta fidelidad de archivos ocultos



DECLARANTES DE REGISTRO

PARA SER ANOTADO POR EL REGISTRADOR CIVIL

FALLECIDO > Nombres y Apellidos : Pedro Torres Huamán — de sexo Masculino

Domicilio: Cuadra 17 de Huamachuco, Jesús María

de 43 años de edad, fallecido el 12 de noviembre de 19 91 a las 05:00 horas

PADRE > Nombres y Apellidos : Ignacio Torres Rivas

MADRE > Nombres y Apellidos : Elena Huamán de Torres

CONYUGE > Nombres y Apellidos : Lucero García de Torres

DECLARANT > Nombres y Apellidos : Pura Ríos Mendoza

Domicilio: Cuadra 12 de Huamachuco, Jesús María

Identificado con: DNI N° 08904432 — Firma del declarante

Corte aquí>

PARA SER LLENADO POR EL PERSONAL DE SALUD NO MEDICO U OTRO FUNCIONARIOS AUTORIZADOS

En caso de muerte sin asistencia o constatación médica, registre la información siguiente:

16. LA PERSONA QUE LLENA ESTOS DATOS ES: Profesional de Salud no médico 1 — Otro personal de Salud X 2 — Otro funcionario autorizado 3

17. Nombres y Apellidos : Dr. Walter Cárdenas Gutiérrez — Cargo Médico Legista

Dirección : Instituto de Medicina Legal, Lima — Firma

18. LOS SIGNOS Y/O SINTOMAS FUERON: Heridas abiertas en tórax y abdomen, golpes en el rostro, sangrado nasal, respiración agitada.

19. CAUSA PROBABLE DE LA MUERTE : Múltiples impactos de bala, 18 proyectiles, en tórax y abdomen, hemorragia interna masiva y evidencia de ejecución a corta distancia.

Creación de prototipos

En la Figura 25, tenemos la tabla de creación de prototipo, que nos permitirá establecer los objetivos y el resultado esperado en la elaboración y exhibición de prototipos.

Figura 25

Herramienta de tabla de creación de prototipos

Tabla de creación de prototipo

¿Qué probara el prototipo?	Objetivos del prototipo	Elaboración
Los prototipos probarán el funcionamiento de la historia y los elementos en cada brazo transmedial. Se buscara probar el ritmo del cortometraje, el recibimiento de los videos de IA, la estructura del cómic y la fidelidad de los archivos ocultos a la época en la que están basados.	• **Cortometraje:** Probar el ritmo, la estética, el sonido y los efectos de video • **Cómic:** Probar la cantidad de viñetas y calidad de los dibujos • **Tik Tok:** Probar cómo lucen los avatares de IA y su recibimiento. • **360°:** Probar la atmosfera visual y sonora, la estética y el ritmo, además del recibimiento a esta expansión del cortometraje • **Archivos Ocultos:** Probar las reacciones a la audiencia y su fidelidad a la realidad	• **Cortometraje y 360°:** Recursos humanos para el rodaje, equipos de filmación, luces, micrófonos, programas de edición (Premiere, Audition, Da Vinci Resolve) • **Tik Tok:** Hey Gen para crear los avatares • **Archivos Ocultos:** Google para buscar referencias y Canva para graficarlas. Para pasarlos al formato físico, papel e impresoras • **Cómic:** Hojas de papel para los bocetos y la impresión, illustrator para la elaboración de los dibujos.
Contacto usuario/ prototipo	Los usuarios podran adentrarse en las historias planteadas para el universo de La Quinta, podran ver la estética y reflexionar sobre el mensaje de la transmedia.	

Una vez realizados los prototipos, se elaboró un checklist de prototipo, en la Figura 26, para evaluar si los prototipos presentados cumplen con hacer tangible el concepto, si se pueden evaluar y validar y si comunica algo a las personas.

Figura 26

Herramienta de checklist de prototipado

Checklist de prototipado	
Hacer tangible el concepto	
Le da forma al concepto	✅ Sí
Permite contar la idea por si sola	✅ Sí
Permite experimentar	✅ Sí
Se puede evaluar y validar	
Evidencia lo que es relevante para los usuarios	✅ Sí
Hace posible validar con terceros	✅ Sí
Hace posible obtener retroalimentación	✅ Sí
Hace posible entender que funciona y que no	✅ Sí
¿Comunica?	
Sirve para mostrar lo que se puede hacer	✅ Sí
Se puede evaluar rápido	❌ No
Comunica y posibilita compartir con el equipo o público	✅ Sí

2.5.8 Experimentos

Se realizó una encuesta en la plataforma de Google Forms a distintas personas que entran dentro de nuestro público objetivo para validar sus sensaciones con el cortometraje. Es así cómo se pudo obtener 19 respuestas, de las cuáles se realizó una

tabla receptora, como se puede ver en la Figura 27, para cubrir los comentarios dados por nuestro público.

Figura 27

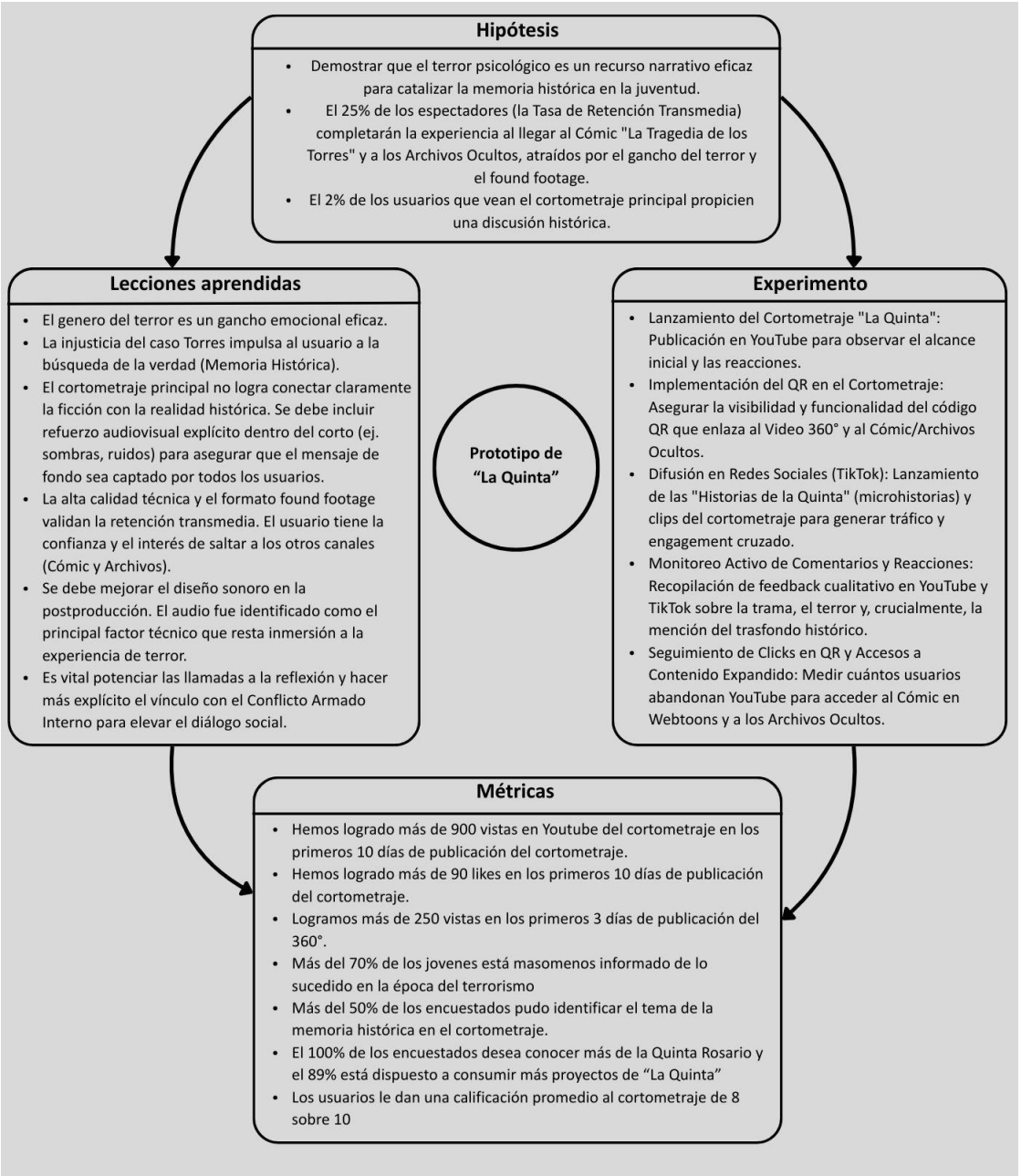
Herramienta de tabla receptora



Una vez analizados los resultados, en la Figura 28 se realizó un cuadro de lecciones y experimentos para recopilar todos nuestros aprendizajes recopilados de las encuestas y de las primeras pruebas realizadas.

Figura 28

Herramienta de cuadro de lecciones y experimento



2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

Nuestro proyecto transmedia de terror “La Quinta” se posiciona como un proyecto innovador que busca utilizar el terror como una metáfora para explorar el trauma individual y colectivo. Específicamente, con el objetivo de combatir la falta de sensibilización de los jóvenes peruanos de 18 a 25 años sobre la memoria histórica. Esta problemática persiste debido a factores como el desinterés, los métodos de enseñanza obsoletos y las narrativas gubernamentales incompletas que omiten la responsabilidad de las fuerzas armadas en las violaciones de los derechos humanos durante la época del conflicto armado interno. Es por ello que buscamos poder transformar el miedo en memoria a través de una experiencia inmersiva, usando la mecánica transmedia fragmentada como solución directa.

El universo transmedia trata sobre la Historia de la Quinta Rosario, una quinta ficticia ubicada en Barrios Altos, visitando distintos momentos en el tiempo, desde los años 90 hasta la actualidad. En esta quinta hubo un asesinato por parte de las fuerzas del orden a una familia inocente que termino acusada de terrorismo. A partir de ese hecho, se explora cómo lo sucedido afecta a todas las personas que interactúan con esta quinta a futuro. Asimismo, este proyecto cuenta con 5 brazos transmediales. El cortometraje, que funciona como el proyecto principal, pues plantea las bases y misterios a llevar en los otros brazos transmedia en un formato diferente a las películas de terror tradicional como lo es el found footage. De ahí viene el 360°, que funciona como una precuela directa de lo visto en el cortometraje. Las micro historias de Tik Tok permiten ampliar el universo narrativo presentando nuevos personajes e historias más cotidianas. El cómic te muestra cómo es que se dio esta tragedia, desde la perspectiva de la familia afectada. Y

finalmente, los archivos ocultos te muestran cuál fue la versión oficial de los hechos y cómo se intentó tapar y olvidar lo sucedido.

Lo que diferencia a la Quinta de otros universos transmedia de terror es la combinación de ficción e historia real de una manera entretenida, creando una atmósfera inmersiva y reflexiva, donde el miedo genera empatía y memoría, pues lo que se busca es reemplazar el terror genérico por un terror simbólico y emocional, ofreciendo un producto de calidad visual y narrativa adaptado al lenguaje digital. Además, también permite que el espectador participe activamente como un investigador.

Con respecto a la sostenibilidad del proyecto, la Quinta se alinea con la producción y consumo responsable (ODS 12), al utilizar objetos reciclados y alquilados para la ambientación, y el uso de cosmética sostenible en el área de maquillaje. También se alinea con la paz, justicia e instituciones sólidas, al buscar la sensibilidad histórica en los jóvenes y generar la participación cívica y el diálogo, exponiendo o rememorando los atentados a los derechos humanos que se dieron durante la época del terrorismo no solo por parte de los terroristas, sino también por parte del gobierno.

Plan de actividades:

Según lo aprendido a través de la investigación realizada, la realización del proyecto y las encuestas realizadas a nuestros usuarios, se pudo recopilar la siguiente información.

Tabla 8

Cuadro de plan de actividades

Categoría	Acciones	Responsable	Tiempo

Nueva iteracción	Historias que muestren de forma más explícita el pasado de la Quinta Rosario	Dirección	2 a 3 años
	Colocar más elementos dentro de la casa que se conecten con el pasado de la familia Torres	Arte	2 a 3 años
	Darle mayor presencia a las sombras que acechan a los personajes en futuros proyectos	Dirección, foto e iluminación	2 a 3 años
	Puesta en escena más cuidada en futuros proyectos	Dirección, foto e iluminación	2 a 3 años
Réplica	Se mantiene la duración del cortometraje en pro del ritmo narrativo	Dirección y edición	Actual
	Se mantienen los tipos de encuadre por la naturalidad que estos brindan al metraje y ayuda con la estética de found footage que se busca obtener	Dirección y foto	Actual
	La presencia de la familia Torres en el cortometraje fue limitada	Dirección	Actual

	debido a que sirve como incentivo para explorar las otras transmedias y ver el tema del cómic		
Masificación	Armar estrategia de marketing con influencers relacionados al tema paranormal y de cine de terror	Área de marketing y redes	1 a 2 meses
	Creación de pauta en las plataformas de Youtube, Instagram y Tik Tok para conseguir más alcance	Área de marketing y redes	1 semana
	Alianzas con organizaciones históricas como el LUM	Producción	1 a 2 años
	Mandar el cortometraje a festivales de cortometrajes de terror independientes nacionales e internacionales.	Producción	1 mes a 1 año

Recursos Necesarios

Para la elaboración de toda la transmedia, se hizo uso de recursos humanos, materiales y tecnológicos, los cuales se recopilaron en la siguiente tabla.

Tabla 9

Tabla de recursos necesarios

Brazo transmedia	Tipo de recurso	Departamento	Recurso/materiales
Cortometraje y 360°	Humano	Talento	2 actores (Christian y Alex)
		Dirección	Director y asistente de dirección
		Producción	Productora y asistente de producción
		Foto e iluminación	Director de foto, gaffer y 2 luminitos.
		Arte	Directora de arte, productora de arte y asistentes de arte
		Sonido	Sonidista
		Edición	Jefe de post producción, asistente de edición, editor de sonido, colorista.
	Materiales	Dirección	Guion literario, guion técnico, escaleta, perfil de personajes, plan de rodaje
		Producción	Presupuesto, hoja de llamado, plan de rodaje, casting, vehículos para el traslado del equipo y elenco,

	gasolina/taxis, almuerzos para el equipo, catering, permisos de uso de locación, kit de limpieza y reparación de daños, contrato para los actores
Foto	Guion técnico, photoboard, propuesta de foto, 5 extensiones para conectar luces, trípodes
Arte	Propuesta de arte y styling, desglose de arte, mobiliario (Estanteria, sillas de madera, cama, colchón, ropero, mesa de noche, mesa de centro, sillon verde, mueble verde, mesa de comedor, sillas); utilería (juguetes, caja musical, collar de perlas, aretes/anillos de época, linterna negra, mochila, botellas y latas de cerveza, velas, craneo, cuaderno “satánico”, fósforos, cigarros, laptop y celular); decoración y ambientación (sabanas, almohadas, cortinas, mantel, cuadros, caja de cartón, periódicos y tablas de madera) y materiales de trabajo (Cintas, silicona fria y caliente,

			pintura acrílica, pinceles, lijas papel craft, cutters y tijeras).
		Sonido	Propuesta de sonido
		Edición	Propuesta de edición
		Foto e iluminación	Cámara go pro heroe 9, cámara go pro hero 10, luces led con tripodes, tarjeta de memoria y laptop.
	Tecnológicos	Sonido	Microfono pechero DJI Mic Mini y microfonos DJI Mic 2
		Edición	Computadora y software de edición (Adobe Premiere, DaVinci Resolve, Nuke y After Effects)
Cómic	Humanos	Dirección	Guionista del cómic
		Dibujo	Dibujante
	Materiales	Dirección	Guión y bocetos
		Dibujo	Elaboración de portada y viñetas
		Producción	Hojas para impresión
	Tecnológicos	Dibujo	Computadora y software de edición (Adobe Illustrator y Canva)

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Para la elaboración de todo el proyecto transmedia, se realizó una tabla de presupuesto dividido por transmedias, etapas de elaboración y categorías principales.

Tabla 10

Tabla de presupuesto

Rubros	Descripción	Total Neto

Cortometraje y 360°	Pre producción	
	Costo de personal (Guionista)	S/. 1100
	Rodaje	
	Costo de personal (Director, Director de Arte, Director de foto, Producción, Sonidista, Asistente de Producción, Asistente de Dirección, Styling, Productora de arte, 2 luminitos, 2 actores)	S/. 6350
	Costos de materiales (Escenografía, utilería, styling).	S/. 1600
	Costo de tecnología/Software (rental de equipo técnico)	S/. 70
	Costos de operaciones y servicios (Catering, gastos misceláneos, movilidad, reparación en daños y locaciones)	S/. 1400
	Post Producción	
	Costo de personal (Colorista, Editor)	S/. 3500
	Costo de marketing y comunicación (Promoción a través de cuenta de instagram, ads)	S/. 350
Cómic	Desarrollo	

	Costo de personal (Guionista y dibujante)	S/. 2900
	Costos de marketing y comunicación (Impresiones)	S/. 250
Videos de Tik Tok	Desarrollo	
	Costo de personal (Guionista y edición)	S/. 500
	Costos de tecnología y software (IA para hacer los videos)	S/. 360
	Costos de marketing y comunicación (Tik Tok Ads)	S/. 100
Archivos Ocultos	Desarrollo	
	Costo de personal (Maquetación de los documentos)	S/. 150
	Costos de marketing y comunicación (Impresión de archivos)	S/. 100
Total		**S/. 18730**

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

Las siguientes conclusiones confirman la hipótesis central del proyecto y sintetizan los principales hallazgos de la investigación, validando la eficacia del enfoque propuesto.

Conclusión Principal: Validación del Objetivo Central

El proyecto de innovación "La Quinta" valida que el género de terror aplicado a una narrativa transmedia es un vehículo eficaz y altamente receptivo para sensibilizar a la población juvenil peruana (18-25 años) sobre la memoria histórica del Conflicto Armado Interno (1980-2000).

Conclusión 1: Necesidad y Viabilidad del Enfoque Narrativo (Eje Social)

Los resultados empíricos justifican sólidamente la necesidad de romper los moldes pedagógicos tradicionales y la viabilidad del género propuesto:

Rechazo al Formato Tradicional: La investigación confirmó que el 52.38% de los encuestados considera que la enseñanza de la memoria histórica en medios oficiales es "Aburrida o superficial" o "Poco interesante y lejana," lo que establece una clara barrera de acceso que el proyecto "La Quinta" está diseñado para superar.

Aceptación del Género Híbrido y el Mensaje Social: Se validó que el terror funciona como una puerta de entrada para la reflexión. El 76.19% de los jóvenes está dispuesto a consumir un proyecto transmedia de terror si este aborda la historia, y el 80.95% considera vital que el contenido posea un mensaje o reflexión social, confirmando la Propuesta de Valor Única del proyecto.

Conclusión 2: Alcance y Oportunidad de la Innovación

La estructura transmedia es esencial para la inmersión y la sensibilización, al tiempo que se identifica el área clave para su optimización:

Eficacia de la Estrategia Transmedia: La propuesta transmedia, con su producto madre (cortometraje found footage) y brazos complementarios (video 360°, videos de

TikTok con IA, cómic, archivos ocultos), demostró generar inmersión y un fuerte "gancho emocional" en el público, elementos esenciales para el proceso de sensibilización.

Refuerzo del Vínculo Histórico: A partir de los experimentos, se concluye la necesidad de potenciar las llamadas a la reflexión y hacer aún más explícito el vínculo entre la narrativa de terror de "La Quinta" y la historia real del Conflicto Armado Interno del Perú para maximizar el impacto en la memoria histórica, logrando una conexión más profunda y consciente con los hechos.

Conclusión 3: Impacto y Sostenibilidad (ODS)

El proyecto contribuye a objetivos de desarrollo social más amplios, asegurando su relevancia y proyección:

Aporte al ODS 16 (Paz, Justicia e Instituciones Sólidas): La narrativa de "La Quinta" cumple con el compromiso de exponer los hechos que atentaron contra los derechos humanos durante el conflicto, sumándose a la misión de reparación simbólica y visibilidad de las víctimas, como en el caso de la Masacre de Barrios Altos, que sirvió de inspiración.

En definitiva, el Proyecto de Innovación "Desarrollo de una narrativa transmedia basada en el género de terror para aumentar la sensibilización de los jóvenes sobre la memoria histórica del Perú para fortalecer la preservación cultural de la época del conflicto armado interno" no solo cumple su objetivo principal, sino que establece un camino viable para la difusión de temas complejos a las nuevas generaciones. Al aprovechar la inmersión y el poder emocional del género de terror a través de un ecosistema transmedia, "La Quinta" se posiciona como una propuesta innovadora, necesaria y socialmente responsable que demuestra cómo las industrias creativas pueden convertirse en agentes activos de la pedagogía histórica. Las conclusiones obtenidas

respaldan la continuidad y expansión de este universo narrativo, instando a la consolidación de alianzas estratégicas para asegurar que la reflexión sobre los dolorosos hechos del Conflicto Armado Interno del Perú se mantenga viva, consciente y accesible para todos.

4.2 Recomendaciones

Habiendo determinado que el público joven está interesado en las narrativas transmedias de terror y que estas son un medio eficaz para poder sensibilizar a los jóvenes sobre la memoria histórica, teniendo una gran aceptación el terror que a la vez ayude a concientizar sobre lo sucedido en el pasado. Es por ello que se recomienda usar el universo transmedia de la Quinta cómo un método no tradicional de enseñanza sobre la memoria histórica a los jóvenes en diferentes colegios, institutos y universidades e incluso realizar alianzas con instituciones cómo el LUM para obtener un mayor alcance.

También se recomienda aplicar a diferentes festivales de cortometrajes y promoción del cortometraje a través de influencers especializados en el ámbito paranormal o de cine de terror. Esto permitirá que el proyecto tenga un mayor alcance más allá de nuestro nicho inicial, ayudando a darle un mayor reconocimiento a nuestra transmedia.

En cuanto a los próximos pasos a seguir y viendo el buen recibimiento obtenido por parte de nuestra audiencia, se buscará expandir aún más el universo transmedia de la Quinta, explorando diferentes momentos en la historia de la Quinta Rosario, pero dándole mayor énfasis a la conexión histórica que está tiene con la época del conflicto armado interno. También se buscará mejorar algunos apartados como la introducción de más detalles y referencias a los Torres en los próximos proyectos. También se ampliarán los brazos transmediales ya existentes como en “Historias de la Quinta”, planteando la

historia de más ex inquilinos, o los archivos ocultos, presentando más documentos e información que conecte de mejor manera las historias. A la vez, se buscará llevar la historia a otro nivel, proponiendo una secuela del cortometraje que mostraría cuál fue el destino de Christian y Alex tras lo sucedido en el cortometraje. Además, se vería la posibilidad de realizar un falso documental al estilo de *Lake Mungo* (Anderson, 2008) que nos muestre la historia de la Quinta Rosario y todo lo sucedido en el lugar a lo largo de la historia, desde su contrucción, la tragedia de los Torres durante la época del terrorismo, hasta los avistamientos paranormales.

En cuanto al monitoreo y seguimiento, se recomienda revisar constantemente las métricas que brinda cada plataforma y hacer uso de pautas pagadas para aumentar el alcance de cada producto. También se podría monitorear el interés del público a través de sus comentarios en cada brazo transmedia, la creación de foros de discusión para el fandom y eventos virtuales o presenciales que sirvan para concientizar sobre la importancia de la memoria histórica en nuestro país. Estas estrategias y las constantes actualizaciones del proyecto permitirán que este se mantenga vigente a largo plazo y se alcance una mayor cantidad de público interesado en el tema.

En conclusión, buscamos que "La Quinta" se convierta en un referente en cuanto a universos transmedia de terror y que permita a todos los espectadores poder reflexionar sobre los terribles hechos que vivimos en nuestro pasado.

V. Referencias Bibliográficas

Almansa, E. R., & Almansa, E. R. (2024, April 19). Las 10 películas imprescindibles para entender el genocidio de Ruanda. *Cinemania*. https://www.20minutos.es/cinemania/noticias/peliculas-imprescindibles-genocidio-ruanda-5237393/

Álvarez, J. (2025, August 26). Si no estás en RRSS, estás en na. *Ipsos*. https://www.ipsos.com/es-pe/si-no-estas-en-rrss-estas-en-na

Anderson, J. (Director). (2008). *Lake Mungo* [Película]. Mungo Productions.

Arévalo, P. (Directora). (2021). *Mujer de soldado* [Película]. Walden Films; Alina Films.

Aster, A. (Director)**.** (2018). *Hereditary* [Película]. A24.

adBicentenario. (2020, November 18). *Generación del Bicentenario: ¿Cómo son los jóvenes peruanos y qué aspectos impactan en su conducta?* Bicentenario Del Perú. https://bicentenario.gob.pe/generacion-del-bicentenario-como-son-los-jovenes-peruanos-y-que-aspectos-impactan-en-su-conducta/

Catacora, Ó., & Catacora, T. (Directores). (2023). *Yana-Wara* [Película]. Cine Aymara Studios.

Cerca de 500 alumnos de colegios nacionales visitarán el LUM en noviembre | LUM. (n.d.). https://lum.cultura.pe/noticias/cerca-de-500-alumnos-de-colegios-nacionales-visitar%C3%A1n-el-lum-en-noviembre

Chaves, M. (Director). (2025). *El conjuro 4: Los últimos ritos* [Película]. New Line Cinema; Safran Company.

Comisión de la Verdad y Reconciliación. (2003). *Informe Final de la Comisión de la Verdad y Reconciliación. Tomo II*. CVR.

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2019). *Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)*. Recuperado de https://www.cepal.org/es/temas/agenda-2030-desarrollo-sostenible/objetivos-desarrollo-sostenible-ods

Corte Nacional dicta ocho años de cárcel para dos procesados por apología a terrorismo en redes sociales. (n.d.). Noticias - Poder Judicial - Plataforma Del Estado Peruano.

https://www.gob.pe/institucion/pj/noticias/693735-corte-nacional-dicta-ocho-anos-de-carcel-para-dos-procesados-por-apologia-a-terrorismo-en-redes-sociales

CPI. (2025, Marzo). *Proyecciones poblacionales 2025* [Informe de investigación]. https://cpi.pe/images/upload/paginaweb/archivo/23/CPI%20-%20Market%20Report%20-%20Proyecciones%20Poblacionales%202025%20(2).pdf

Cruz, L. M. S. (2022, July 16). *A 30 años del atentado en Tarata: el terrorismo de Sendero Luminoso contado a través de ocho películas | LP*. LP. https://lpderecho.pe/terrorismo-sendero-luminoso-peliculas/

CVR: 21 años de un fracaso | EL MONTONERO. (n.d.). EL MONTONERO | Primer Portal De Opinión Del País. https://elmontonero.pe/columnas/cvr-21-anos-de-un-fracaso

Dafo. (n.d.). *Obras audiovisuales que abordan el conflicto armado interno en el Perú llegarán a Retina Latina este 5 de abril – DAFO*. https://dafo.cultura.pe/obras-audiovisuales-que-abordan-el-conflicto-armado-interno-en-el-peru-llegaran-a-retina-latina-este-5-de-abril/

De afrontamiento individual, S. M. C. E. de B. en J. R. y. R. el P. del T. P. y. las E. (s/f). *Tesis doctoral presentada por: Sandra Milena Quintero Gonzalez*. Edu.co. Recuperado el 7 de septiembre de 2025, de https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/11155/55302646.pdf?sequence=1&isAllowed=y

De Alexander Felix Taype Calderón, V. T. L. E. (2021, November 5). *Francisco Lombardi – La boca del lobo (1988)*. SENTIDO FÍLMICO. https://sentidofilmico.com/2020/06/06/francisco-lombardi-la-boca-del-lobo-1988/

De La Piedra Rosalia Del Pilar, C. (2021, May 24). *Los elementos del Conflicto Armado Interno (terrorismo) que se pueden identificar en el cine peruano el caso de dos*

películas: La Boca de Lobo (1988) y Paloma de Papel (2003). https://upc.aws.openrepository.com/handle/10757/659324

DeMonaco, J. (Director). (2013). *La purga* [Película]. Universal Pictures; Blumhouse Productions.

Didyme-Dôme, A. (2025, July 4). *Crítica: La teta asustada*. Hollywood Reporter. https://es.hollywoodreporter.com/critica-la-teta-asustada/

Durán, C. A. (2024, December 30). *7 escritores de terror que debes conocer*. Cultura Genial. https://www.culturagenial.com/es/escritores-de-terror/

Efe. (2024, January 31). Homenajes a Abimael Guzmán serán considerados apología al terrorismo en Perú. *SWI swissinfo.ch*. https://www.swissinfo.ch/spa/homenajes-a-abimael-guzm%C3%A1n-ser%C3%A1n-considerados-apolog%C3%ADa-al-terrorismo-en-per%C3%BA/46941098

Eggers, R. (Director). (2015). *The Witch* [Película]. A24.

El olvido que no queremos: el rol de las nuevas generaciones en la preservación de la memoria histórica sobre el conflicto armado interno en el Perú - IDEHPUCP. (2024, November 12). IDEHPUCP. https://idehpucp.pucp.edu.pe/boletin-eventos/el-olvido-que-no-queremos-el-rol-de-las-nuevas-generaciones-en-la-preservacion-de-la-memoria-historica-sobre-el-conflicto-armado-interno-en-el-peru/

Fargeat, C. (Directora). (2024). *The Substance* [Película]. Black Swan Films; Working Title Films.

(S/f). G2a.com. Recuperado el 7 de septiembre de 2025, de https://www.g2a.com/news/es/entradas/juegos-de-terror-inspirados-en-hechos-reales/

George, T. (Director). (2004). *Hotel Ruanda* [Película]. United Artists; Lions Gate Films; Miracle Pictures.

Gutiérrez, A. (Director). (2024). *La piel más temida* [Película]. Ficción Producciones.

Hildenbrand, A. (2023). *La sangre de la aurora: reconstrucción del trauma como parte de la memoria colectiva*. https://www.redalyc.org/journal/4781/478175651004/html/

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). *El 91,3% de la población de 6 y más años de edad que usa internet accedió a través de un teléfono celular* [Nota de prensa]. https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-913-de-la-poblacion-de-6-y-mas-anos-de-edad-que-usa-internet-accedio-a-traves-de-un-telefono-celular-14458/

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2025, 17 de enero). *Lima supera los 10 millones 400 mil habitantes*. Plataforma Digital Única del Estado Peruano (Gob.pe). https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1092367-lima-supera-los-10-millones-400-mil-habitantes

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2025, 26 de marzo). *El 58,4% de los hogares del país tiene acceso a Internet*. Plataforma del Estado Peruano. https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1133448-el-58-4-de-los-hogares-del-pais-tiene-acceso-a-internet

Infobae. (2022, February 25). 15 películas que nos recuerdan el horror de la guerra. *Infobae*. https://www.infobae.com/que-puedo-ver/2022/02/24/15-peliculas-que-nos-recuerdan-el-horror-de-la-guerra/

Jeong, B.-S. (Director). (2018). *Gonjiam: Haunted Asylum* [Película]. Hive Media Corp.

Kantar Ibope Media. (2024, 21 de septiembre). *Jóvenes peruanos: ¿cómo es su comportamiento tecnológico?* Perú21.

https://peru21.pe/tecnologia/jovenes-peruanos-como-es-su-comportamiento-tecnologico/

La luz de un documental: Chungui, horror sin lágrimas. . . una historia peruana - Revista Argumentos. (n.d.). Revista Argumentos. https://argumentos-historico.iep.org.pe/articulos/la-luz-de-un-documental-chungui-horror-sin-lagrimas-una-historia-peruana/

Leone, D. (Director). (2024). *Terrifier 3* [Película]. Dark Age Cinema; The Coven; Fuzz on the Lens Productions.

Lima Retail. (2024, 18 de abril). *Redes Sociales más usadas en el Perú este 2025*. Lima Retail. https://limaretail.com/redes-sociales/estadisticas-redes-sociales/

Llosa, C. (Directora). (2009). *La teta asustada* [Película]. Vela Producciones; Oberon Cinematográfica; Wanda Visión.

Lombardi, F. (Director). (1988). *La boca del lobo* [Película]. Inca Films.

Lugar de la Memoria, Tolerancia e Inclusión Social. (2012). *Lineamientos*.

Lr, D., & Lr, D. (2022, October 16). Terror, placer peruano. *La República.pe*. https://larepublica.pe/domingo/2022/10/16/terror-placer-peruano-peliculas

LUM inauguró el IV Encuentro Internacional "Memorias Latinoamericanas: Realidades, Avances y Desafíos." (n.d.). https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/69959-lum-inauguro-el-iv-encuentro-internacional-memorias-latinoamericanas-realidades-avances-y-desafios

Luna, J. (2025, 5 de octubre). 'El Conjuro 4' hace historia en Perú y se convierte en la película de terror más vista de todos los tiempos. *La República*. https://larepublica.pe/cine-series/2025/10/05/el-conjuro-4-hace-historia-en-peru-y-se-convierte-en-la-pelicula-de-terror-mas-vista-de-todos-los-tiempos-293940

Lurgio Gavilán, C. (2013). *La sangre de la aurora* [Novela]. Animal de Invierno.

Martínez, H. L., Martínez, H. L., & Martínez, H. L. (2019, November 6). Una Llorona para la Generación Z: cine de terror que recupera la memoria histórica de Guatemala. *El País*. https://elpais.com/cultura/2019/11/05/actualidad/1572978349_127956.html

Museo Lugar de la Memoria, la Tolerancia y la Inclusión Social (LUM). (s.f.). *Cada uno, un lugar de memoria*. Recuperado de https://lum.cultura.pe/sites/default/files/publicaciones/PDF/cada-uno-un-lugar-de-memoria.pdf

Myrick, D., & Sánchez, E. (Directores). (1999). *The Blair Witch Project* [Película]. Haxan Films.

Narrativa transmedia: una mirada al conflicto armado y la memoria social indígena desde los relatos expandidos. Casos: Colombia y Perú | Contratexto. (n.d.). https://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/view/5263

Otero, G. (Director). (2025). *La lágrima del diablo* [Película]. Cine Aymara Studios.

Página. (2023, April 3). Preocupación internacional por el cierre del Lugar de la Memoria en Perú. *PAGINA12*. https://www.pagina12.com.ar/537353-preocupacion-internacional-por-el-cierre-del-lugar-de-memori

Pastor, S. (2022, April 18). *Peruanos y peruanas del Bicentenario protagonizan serie de cómics*. Bicentenario Del Perú. https://bicentenario.gob.pe/peruanos-y-peruanas-bicentenario-protagonizan-serie-comics/

Pastor, P. S. (2018, July 2). “La primera purga: La noche de las bestias” y otras películas de terror con mensaje social. *Fotogramas*.

https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g19470939/la-purga-4-peliculas-terror-mensaje-social/

Peele, J. (Director). (2017). *Déjame salir* [Película]. Universal Pictures; Blumhouse Productions; QC Entertainment.

Peli, O. (Director). (2007). *Paranormal Activity* [Película]. Paramount Pictures.

Perú, R. (2023, April 15). *LUM: Memoria clausurada por la coalición conservadora*. Pressenza. https://www.pressenza.com/es/2023/04/lum-memoria-clausurada-por-la-coalicion-conservadora/

Perú, R. (2025, July 2). Cicatrices de mi pueblo obra teatro reflexiona sobre heridas terrorismo en Perú. *Perú 21*. https://peru21.pe/cultura/cicatrices-de-mi-pueblo-obra-teatro-reflexiona-sobre-heridas-terrorismo-en-peru/

Portillo, E. (Director). (2008). *Chungui: Horror sin lágrimas* [Documental]. Grupo Chaski Comunicación Audiovisual.

PUCP. (2013, June 14). *PUCP - Jueves a las 3 : ¿Qué recuerdan los jóvenes del terrorismo en el Perú?* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=GD1F1OH1X3s

Red Barrels. (2013). *Outlast* [Videojuego]. Red Barrels.

Revilla Lenoci, Á. D. ([DrossRotzank]). (s. f.). *Inicio* [Página de YouTube]. YouTube. Consultado el 30 de octubre de 2025 de https://www.youtube.com/@DrossRotzank

Rigaud, R. P. (2025, August 10). *Las mejores películas de terror de 2025 (hasta ahora) – Del horror político a las pesadillas sobrenaturales.* COCALECAS. https://cocalecas.net/2025/08/las-mejores-peliculas-de-terror-2025/

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Grupo Planeta.

Silva, R. (2025, January 9). LUM: Destitución de su director paraliza el desarrollo de una muestra sobre las muertes en el gobierno de Dina Boluarte. *Infobae*. https://www.infobae.com/peru/2025/01/09/lum-destitucion-de-su-director-paraliza-el-desarrollo-de-una-muestra-sobre-las-muertes-en-el-gobierno-de-dina-boluarte/

Terror en tiempos autoritarios. (2024, June 13). Humboldt-Magazin. https://www.goethe.de/prj/hum/es/dos/ang/21808292.html

The Farm 51. (2021). *Chernobylite* [Videojuego]. The Farm 51; All in! Games.

Uceda, R. (2004). *Muerte en el Pentagonito: Los casos de la CVR*. Editorial Planeta.

Vega, R. G., Vega, R. G., & Vega, R. G. (2023, January 6). El terruqueo, el arma verbal que pone a los manifestantes peruanos en la diana. *El País*. https://elpais.com/internacional/2023-01-06/el-terruqueo-el-arma-verbal-que-pone-a-los-manifestantes-peruanos-en-la-diana.html

Villasante, J. P. (2022). La búsqueda de la verdad y el rol de los defensores del pasado en el Perú del posconflicto. *Sílex: Revista de Teología, Filosofía y Humanidades*, *11*(2), 125–144. https://revistas.uarm.edu.pe/index.php/silex/article/view/237/188

Wan, J. (Director). (2013). *The Conjuring* [Película]. Warner Bros.; New Line Cinema.

VI. Anexos

6.1 Capturas de respuesta de la encuesta

Nombre

19 responses

Katherine Torres
Angelina Sagastegui
Alvaro
Elias
Isabella Perez
JESUS
Franco
Oriana Velapatiño
Angel

Nombre

19 responses

José Navarro

Aldo

Nebenka

Joseph Dorich

Carlos O'Shee

Briana Toulier

Lorena Gutiérrez

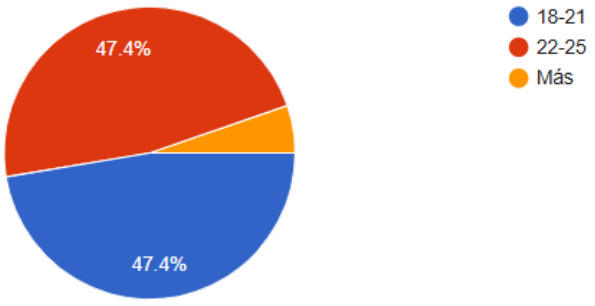
Willy Gonzales

Cesar Bernabel

Edad

Copy chart

19 responses



Preguntas sobre la memoria histórica

¿Qué opinas sobre la época del terrorismo en el Perú?

19 responses

Fue muy Triste, al haber tantas personas inocentes que murieron de formas horribles.

Fueron tiempos duros y violentos.

Creo que fue una época muy delicada en nuestro país y que es importante nunca olvidar

Por todo lo q se y me contaron fue una epoca muy complicada

Pienso que fue una temporada de terror para todos los ciudadanos en la que el poder de la justicia se vio amenazado por una fuerza que no tenía miedo a perder la vida era temeraria con tal de cumplir sus objetivos, hoy en día se está casi llegando a algo así de nuevo pero no de forma masiva, pues en aquel entonces era bastante común el sufrir atentados por experiencia de mi familia que me han contado.

Que es un acontecimiento que no debemos de olvidar ya que es muy importante que todos sepan ello

Fue una época terrible por las atrocidades cometidas por el cuerpo militar y el gobierno.

Fue una época que no se comprendió muy bien o se escoge una manera muy simplista de entenderla. Es decir, les cuesta reconocer los motivos fundamentales por los que ocurrió y si sucediera otra vez quizá se comentan delitos mucho más atroces. Por otra parte, la narrativa usualmente es terroristas malos y Estado bueno, por lo que les es difícil aceptar a la clase dominante que se cometieron crímenes por ambas partes.

Una epoca horrible en el Peru que gracias a un personaje polémico en el país pudo detenerse.

Fue una época muy dura para todos los peruanos, tener miedo al salir por las calles por miedo a las bombas

Fue terrible, una de las etapas más triste de la historia del Perú

Que fue una época muy dura y peligrosa para los peruanos

Una tragedia nacional que afectó a toda la sociedad y que hasta el dia de hoy sigue sonando

Considero que fue un periodo bastante oscuro para el Perú, mis padres me contaron varias historias que les tocó vivir y obvio el miedo que tenían costántemente de salir a la calle y que les pueda pasar cualquiera cosa, nadie estaba seguro y considero que vivir con miedo es bastante triste.

una etapa muy importante en peru

Terrible

la peor época que pudo sufrir el perú

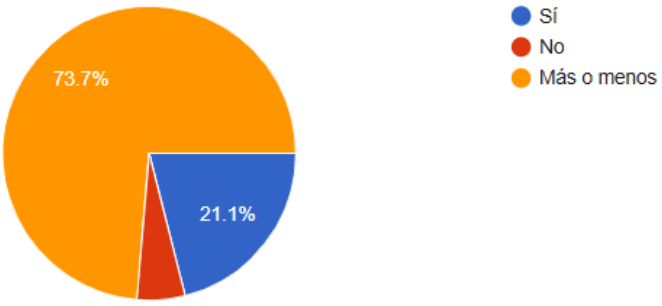
Una época muy dura y difícil que marcó a muchos peruanos

Fue de los momentos más dolorosos de la historia del Perú que causo un trauma colectivo que hasta el día de hoy no se supera del todo.

¿Consideras que estas informado de lo sucedido en la época del terrorismo en el Perú?

Copy chart

19 responses



¿Cuál es tu percepción de la historia de la Quinta Rosario?

19 responses

Se enfoca más en lo paranormal, que en la época

Es buena y logra transmitir espectativa y miedo

Me gusta que hable sobre la temática del terrorismo pero de una forma sutil

Una lastima muy grande

Me recuerda a algunas películas que vi en el pasado como la de la casa matucita donde se va viendo el viaje de quien graba y lo que parece una simple exploración urbana acaba mostrando resultados que usualmente quien graba no piensa que fuera a suceder, al principio creí que evidentemente no pasaría nada o sería algo tipo documentativo pero, el final si me dejó impactado, transmite bien su mood de horror film.

Que así como todos los peruanos en esa época fueron víctimas ya que siento que esa familia fue asesinada injustamente.

Para mí es un escenario ideal para contar este tipo de historias.

Un hecho bastante desafortunado ocasionado por asesinos y criminales que carentes de inteligencia y sensibilidad no les importó ejercer su poder de la manera más violenta.

Realista

Me gustó y es interesante

Que hubieron muchos abusos en esa época, justificando que eran en contra del terrorismo asesinando a inocentes

Qué faltan detalles por conocer cómo por qué los terroristas los escogieron a ellos

Es un lugar marcado por la tragedia y la violencia

Creo que es una historia sólida, nadie estaba seguro así que lo que le pasó a esa familia causa intriga

Se ve buena

Muy buena

Interesante por el transfondo puesto e injusto que fue el asesinato de la familia

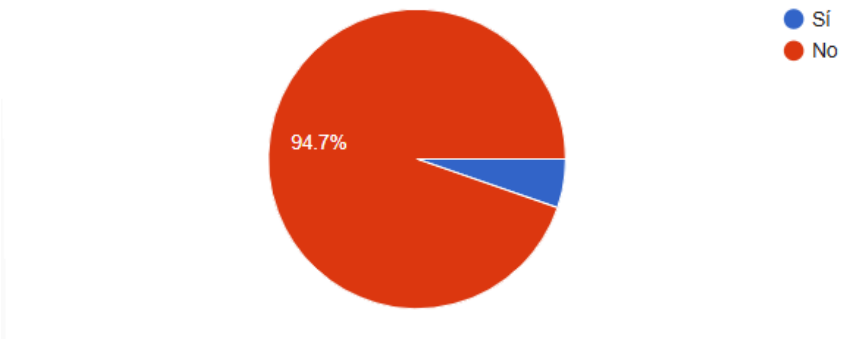
Un asesinato a sangre fría contra una familia

Es una historia que carga con la tragedia del fallecimiento de toda una familia.

¿Sientes que lo sucedido con los Torres fue algo justo?

Copy chart

19 responses



¿Consideras que lo sucedido con los Torres en la época del terrorismo es realista? ¿Por qué?

19 responses

- Si, porque hay varios casos similares
- Sí, porque se dieron situaciones similares, tanto por parte de los terroristas como de los militares
- Sí, porque hubieron muchas víctimas que vivieron cosas similares
- Porq aveces la justicia era asi de injusta
- Sí, podría considerarlo debido a las medidas tomadas por el gobierno que eran poco éticas y maquiavélicas.
- Si por que en esa época pasaba de todo y mataban por matar
- No creo que sea tan realista, pero a la vez mucho realismo no es necesario para llevar el mensaje que tiene.
- Sí, porque estos asesinatos no solo ocurrían en Lima, también en provincia y se percibe hasta ahora con lo sangrientas que son las marchas últimamente por parte de "las fuerzas del orden".

Justamente, y por testimonios que alguna vez escuché

Si, porque en esa época las matanzas se justificaban fácilmente y casi sin poder hacer justicia

Si, porque hubieron otros casos que se pueden ver en el museo de la Memoria

Si, porque eso sucedía en esa época

Si, el asesinato de familias enteras lamentablemente era muy común en esas epocas

Si, porque eran tiempos y situaciones muy difíciles de controlar, el Perú entero era un caos y ataques de todo tipo en las noticias era el pan de cada día.

Si, ya que era usual que maten indiscriminadamente en esa epoca

Sí

Si es realista porque así eran las ejecuciones sin un buen criterio o buena investigación para prevenir posibles terroristas

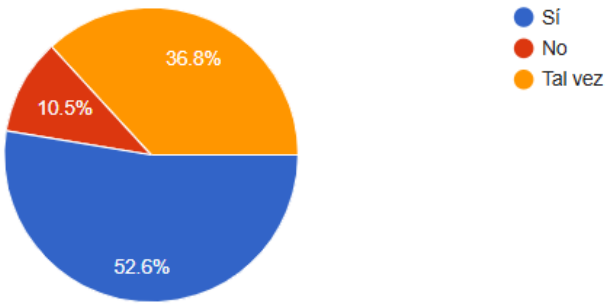
Sí, porque se asimila mucho a la historia de la masacre de barrios altos

Sí, ya que se tienen casos similares de familias desaparecidas por sospecha de vinculación con Sendero Luminoso.

¿Sientes que está presente el tema de la memoria histórica en el cortometraje?

Copy chart

19 responses



¿Qué fue lo que más te gusto del cortometraje?

19 responses

El desenlace

la ambientación, iluminación, actuación e historia

La dirección de arte y el guion

Las partes finales

Los efectos prácticos del final, me recordaron a actividad paranormal de una forma bastante bien lograda le dieron bastante credibilidad e inmersión.

Sin duda alguna la parte cuando christian abre la caja y se cae el cuadro, siento que demuestra que la familia torres quiere justicia y que están hartos de todo lo vivido.

El final.

Su atmósfera, las locaciones y uso de efectos prácticos. La actuación también estaba buena

La iluminación

El final

La parte final

Me gustó la cotidianidad de las escenas y la estética que se usó

Me gusto la historia y el final en especial

Me gustó el juego de camaras, a nivel de fotografía está muy bien logrado, si llego a sentir que estoy viendo un blog casero por un influercer y los planos generales me ayudan a dar un poco más de información del entorno

En general la tension que se maneja mas que nada en la parte final

El final

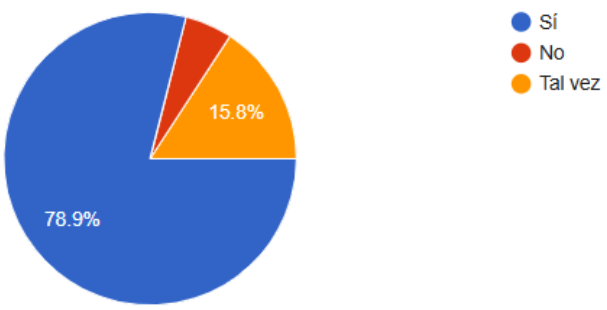
la cámara casera

La narrativa y los momentos de tensión

Su final me hizo recordar a una escena del videojuego Resident Evil 7, que a su vez hace referencia a una de las películas de La Bruja de Blair. Ese detalle, junto con el hecho de que en ningún momento nos muestran al monstruo o ente paranormal ni recurren a un jumpscare (recurso ya muy usado en estos tiempos), le da un buen cierre y un toque especial a la historia.

¿Te parece que Youtube es la plataforma más adecuada para distribuir el corto? Copy chart

19 responses



¿Qué cambiarias o mejorarías del cortometraje?

19 responses

Nada

La paleta de colores

El sonido

Nada a mi parecer

Quizás la primera mitad trataría de hacerla más dinámica y que no se sienta tan lenta la historia

Bueno mejoraría un poco el sonido y usaría mas efectos, me hubiera gustado ver sombras simulando los fantasmas

Tal vez tener una versión más larga.

El ritmo, a veces no fluye mucho y le agregaría algunos sustos más.

Algunos planos de camara

Incluir un poco más de la historia del terrorismo

Daría más detalles de la parte histórica

Una mayor duración

Quiza el ritmo del principio

Considero que faltó incluir la historia de la familia dentro del corto, se siente como una casa poseída o con carga energética pero no queda claro a que clase de espectro o presencia paranormal es la que está ahí, quizá con ligeras sombras de los integrantes de la familia a lo lejos que no se llega a ver a simple vista, ruidos de lugares claves importantes de la familia (cubiertos, una tv, una pelota revotando, etc) o hasta la ligera risa de un niño pudieron ayudar a incluir más a la presencia paranormal.

Tal vez solo un poco mas de claridad en que esta pasando

Nada

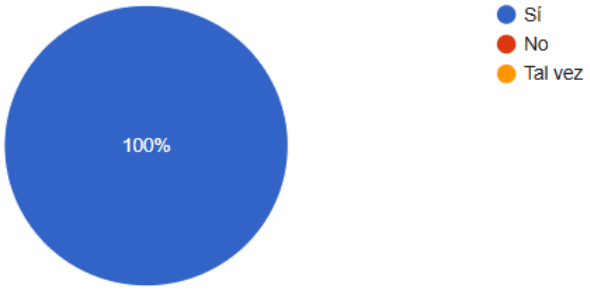
el arte , tal vez hacer más presencia de la familia torres más cosas de ellos , ponerlo más tétrico

No estoy seguro, tal vez la iluminación o el audio por momentos.

¿Te interesaría conocer más sobre "La Quinta Rosario"?

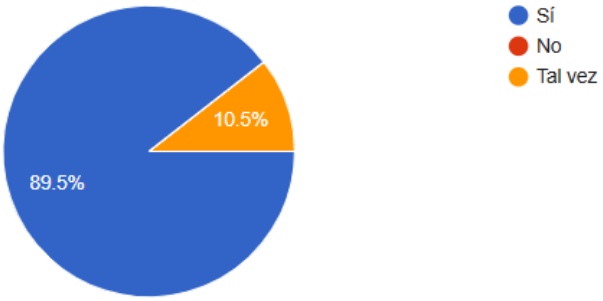
Copy chart

19 responses



¿Te interesaría consumir más productos del universo transmedia de "La Quinta"? Copy chart

19 responses



¿Qué calificación le darías al cortometraje? Copy chart

19 responses

