

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS  
Y ARTES DE CHIAPAS**

**FACULTAD DE ARTES**

**LICENCIATURA EN ARTES  
VISUALES**

**TESIS PROFESIONAL**

**¿QUÉ CULPA TIENE EL DIABLO?**

**Realización de un video que muestre la maldad como parte de  
la naturaleza humana**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADO EN ARTES  
VISUALES**

PRESENTA

**CARLOS GIOVANNI NAMPULÁ MÉNDEZ**

ASESORA

**ARQ. ANDREA GUADALUPE ARGÜELLO MÉNDEZ**

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

30 de marzo del 2021





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS  
DIRECCION DE SERVICIOS ESCOLARES  
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR



Autorización de impresión

Lugar y Fecha: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, a 14 de octubre de 2019

C. Carlos Giovanni Nampulá Méndez

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Artes Visuales

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

¿QUÉ CULPA TIENE EL DIABLO?

En la modalidad de: Tesis Profesional

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

**Revisores**

Lic. Rogelio Rodolfo Tapia Aquino

Dr. Marco Antonio Sánchez Daza

Arq. Andrea Guadalupe Argüello Méndez

**Firmas:**

[Handwritten signature]  
[Handwritten signature]  
[Handwritten signature]

c. c. p. Expediente

# Índice

- Resumen
- Abstrac
- Introducción
- Justificación
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Planteamiento del tema
- Metodología
- Palabras clave

<b>Capítulo I: Naturaleza humana y maldad</b>	12
1.1 Naturaleza Humana	13
1.1.1 Thomas Hobbes	19
1.1.2 Jean-Jacques Rousseau	21
1.1.3 Steven Pinker	23
1.2 Qué es lo malo	24
1.2.1 Las manzanas podridas	25
1.2.2 Obediencia a la autoridad	27
1.2.3 El efecto lucifer	29
1.3 Conclusión	31
<b>Capitulo II: Referentes artísticos de la maldad</b>	33
2.1 Referentes temáticos	34
2.1.1 Marina Abramovic	34
2.1.2 Carlos Carrera	36

2.1.3 Joshua Oppenheimer	38
2.1.4 Everardo González	40
2.2 Referentes técnicos	42
2.2.1 Jan Svankmajer	42
2.2.2 Norman McLaren	43
2.2.3 Juan Pablo Zaramella	44
2.3 Conclusión	45
<b>Capítulo III: Proceso creativo</b>	48
3.1 El video	52
3.2 La Pixilación	56
3.3 Pre-Producción	57
3.3.1 Recursos técnicos y humanos	58
3.3.2 Presupuesto	58
3.3.3 Guión literario	60
3.3.4 Guión técnico	62
3.3.5 Guión gráfico	65
3.4 Producción	66
3.5 Pos- Producción	70
3.6 Proyección	71
3.7 Conclusión	72
<input type="checkbox"/> Conclusión final	
<input type="checkbox"/> Bibliografía	
<input type="checkbox"/> Anexos	

## **Agradecimientos:**

Como dice la canción de violeta parra, doy gracias a la vida que me ha dado tanto y me sigue dando, porque ella me permite tener mi cuerpo y mi mente y gracias a estos he pasado por buenas y malas situaciones en donde en la mayoría he estado acompañado y rodeado de personas con las que he experimentado todo tipo de emociones y sensaciones que al final son las que nos forjan como personas, en ese sentido doy gracias a todos los que me han acompañado en lo que llevo de vida, compañeros, profesores, amigos y familia.

En la vida de cada uno, hay situaciones y personas que nos marcan con mayor intensidad que los demás, para que yo pudiese terminar este proyecto estoy más que agradecido con mi madre que es la que me dio apoyo de todo tipo, a mis dos tíos Natalia y Moisés que junto a mi primo Kevin fueron mis actores, agradezco de igual forma a los tres maestros que aceptaron acompañarme en esta última etapa de la universidad, que son los maestros Marco Antonio Sanchez Daza y Rogelio Rodolfo Tapia Aquino de los cuales aprendí y conviví un par de semestres y especialmente agradezco a la maestra Andrea Guadalupe Argüello Méndez quien fue mi asesora principal y la maestra con la que más conviví por lo tanto fue de quien más aprendimos.

*“Supe del diablo la noche que al hambriento dije no, también esa noche supe que el diablo es hijo de dios”*

Facundo Cabral

## **Resumen:**

Este trabajo busca acercarse al tema de la naturaleza humana y la maldad, por medio de la investigación de teóricos y artistas, para estudiar sus ideas y técnicas y poder así realizar un video animado con la técnica de *pixilación* que contenga en su historia y técnicas estas investigaciones. Así por medio de esta propuesta y su exhibición hacer llegar a un público el tema de la maldad para poder generar debates en torno a él.

## **Abstrac:**

This work seeks to approach the subject of evil and human nature through the research of theorists and artists, to study their thoughts and techniques to be able to make an animated video with the pixilation technique that contains in their history and techniques these investigations. Thus, through this proposal and its exhibition, the issue of evil is made available to the public in order to generate discussions about it.

## **Objetivo general:**

Incentivar el debate sobre el tema de la maldad utilizando una propuesta artística: el video

## **Objetivos Específicos:**

Investigar acerca de la naturaleza humana y la maldad

Analizar obras de autores que hayan tratado los temas y técnicas artísticas consideradas para la realización de este proyecto

Realizar a partir de la información recabada un guión sobre la maldad y representarla a través de un video usando la técnica de *pixilación* para presentarlo al público

## Planteamiento del tema:

Dice el título de uno de los libros de Santiago Ramírez *Infancia es destino*, solo con el título se pueden hacer varias reflexiones sobre lo que significa. Entonces uno piensa ¿qué cosas ocurrieron en mi niñez que ahora definen aspectos de mi personalidad? Podríamos hacer un viaje de introspección o de pensar en lo que ahora somos con relación a nuestra infancia. Para este proyecto no es necesaria tan grande tarea, sino la de pensar por qué el interés por hablar sobre el tema de la maldad y hacerlo a través de un video animación.

Estas motivaciones vienen en su mayoría de esa etapa de mi vida, mi contacto con los problemas de mi familia, tanto de mi madre con mi padrastro, que discutían y peleaban muy seguidos, así como las narraciones trágicas de la vida de mi abuelita que me cuenta como mi abuelito mató a una persona y tuvo que escapar. O la de cómo tiempo después a su segundo esposo lo mataron. Igual tengo el recuerdo de uno de mis tíos en el hospital casi muriendo porque no quiso entregar el taxi con el que trabajaba al ser asaltado, y así podría relatar otras situaciones de mi niñez.

También para este trabajo fue importante recordar mi adolescencia. Ahí, conocí a muchos amigos con los cuales platicábamos de nuestros problemas familiares. Muchos de esos problemas son tontos reflexionándolos ahora, pero también había problemas que ahora comprendo mejor y que sí eran de importancia; algunos platicaban de los problemas económicos de sus papás, de la violencia que había en casa, o como el papá engañaba a la mamá. En general siempre había violencia en casa, quizás por eso coincidíamos todos.

Ahora que he visto en alguna ocasión a alguno de ellos y me entero de sus vidas, hay de quienes me alegro y de quienes me quedo pensando más en por qué no buscaron la forma de mejorar sus vidas, o cómo sería posible ayudarlos pero solo me quedo en eso.

En conclusión hablar de este tema es importante para mí porque necesito comprender a mis amigos y mis familiares, entender sus problemas, tristezas y motivos por los cuales hacen las cosas.

El porqué realizarlo a través de un video animación es lo más bonito. Así como uno recuerda los peores momentos de la vida siempre hay buenos en ella y para mí, muchos de esos momentos tienen que ver con el cine y las caricaturas. La primera película que vi en el cine fue una animación. Como no tuve hermanos y mi mamá y padrastro trabajaban casi todo el día, me



quedaba viendo todo lo que pasaba en la tele ya fueran películas o caricaturas y ese siempre fue mi refugio ante los problemas.

Ahora no hay nada como ir al cine en esos malos días, un lugar lleno de personas que la mayoría del tiempo se la pasan callados y todos viendo y siguiendo el mismo propósito que es el de saber cuál será la conclusión de esa historia, eso me llena y alegra. Por eso el tema, por eso el video y la técnica. Por querer hacer aquello que de niño y aun me alegra ver, e intentar a través de ese medio entender la violencia o maldad que estuvo y está en contacto conmigo.

## **Introducción:**

Para empezar a hablar de la maldad se tendría que saber la definición de este concepto. Podríamos recurrir a diccionarios o consultas web donde vienen explicaciones de sus diversos significados y sin dudarlos nos encontraríamos con un mar de resultados. Pero de alguna forma ya se sabe intuitivamente o por sentido común que es la maldad, tomando en cuenta que esto puede cambiar según el lugar de nacimiento, de acuerdo con la forma de educación que se lleve en cada país, estado, región, o en las mismas familias, las formas de percibir la maldad o la moral pueden ser distintas, esto debido a las costumbres, valores, prejuicios, etc. Ahora bien, no intentaremos explicar todo lo que entendamos como malo, ya que la lista partiendo desde lo personal o lo colectivo, desde la ética o la moral podría ser muy larga.

El acto de juzgar superficialmente es algo muy sencillo. Consiste en sacar conclusiones a partir de lo que cada uno piensa que está bien, viendo únicamente los resultados, la meta, pero es difícil entender cómo alguien llegó a esa circunstancia, qué camino o proceso se encuentra detrás. Entonces ¿Quién es capaz de juzgar al hombre de manera correcta viendo no solo la máscara sino todo lo que hay detrás de ella? ¿Serán capaces de eso, los que se dedican al estudio de la mente o al estudio del espíritu? ¿Será capaz el hombre de juzgarse a sí mismo o de juzgar al otro, o será Dios (ese dios quién conoce lo que cada uno es) el único capaz de poder juzgar?

Podríamos decir que uno mismo se conoce lo suficiente, pero al decir esto se tendría que asegurar que ya se ha vivido lo suficiente, que sea ha pasado por momentos y situaciones muy malas así como muy buenas para saber de qué forma uno reacciona ante los problemas y las buenas cosas de la vida. Estar tan seguro que al momento de hablar de alguien se diga “yo pasé por lo mismo, sufrí lo mismo, disfruté igual, amé de la misma forma y ahora yo estoy así o

él está así. Para bien o para mal juzgar es siempre comparar. Pero muchas veces no nos interesa pensar en lo que somos, mucho menos que pensemos en qué son los demás. Esto puede ser debido al tipo de vida ocupada que llevamos, donde no hay tiempo, o simplemente no profundizamos en nuestros pensamientos porque a veces es difícil criticarse y darse cuenta de que no siempre se tiene la razón, así que siempre está la posibilidad de tener vagas visiones de lo que uno es.

Por lo pronto tenemos un sistema penal, un sistema religioso y en fin a nuestra sociedad misma, de la cual somos parte, juzgando todo aquello que no ve bien, diciendo que es lo bueno y lo malo ya sea por mandato legal, religioso o por costumbre.

Por ello este proyecto pretende hacer una investigación tanto de pensadores teóricos y artistas que aborden el tema de la naturaleza humana y maldad, así como de artistas de los cuales podamos estudiar sus técnicas para utilizarlas y poder concluir con un video de animación el cual contará una historia a partir de la información recabada y así finalizar con su proyección para poder informar y debatir sobre el tema de la maldad.

Para ello este documento está dividido de la siguiente manera: En el primero de los tres capítulos que es el de naturaleza humana y maldad hablamos sobre los significados de estos dos conceptos, los teóricos que se estudian para entender la naturaleza humana son: Jean-Jacques Rousseau con su idea de que el humano es un ser bueno por naturaleza, también tomamos una contra parte que es Thomas Hobbes quien al contrario plantea que es malo por naturaleza y por último recurrimos a Steven Pinker quien nos habla de que el ser humano puede optar por los dos caminos ya sea el del bien o del mal pero que ya nacemos con estas tendencias y esto es lo importante para él, que entendamos que desde antes de nacer ya venimos configurados para ejercer el bien y el mal. Dentro de este mismo capítulo revisamos los estudios y experimentos de Stanley Milgram y Philip Zimbardo sobre la obediencia a la autoridad y sobre el porqué las personas buenas o en apariencia pueden cometer actos malvados.

Con respecto al capítulo dos sobre los referentes artísticos se hace una separación entre aquellos artistas que ayudan a comprender más sobre el tema de la maldad, y aquellos que ayudan a comprender mejor la técnica de la *pixilación*. Entre los que ayudan a comprender el tema se encuentra Marina Abramović una artista del performance, Carlos Carrera cineasta de ficción y dos documentalistas que son: Joshua Oppenheimer y Everardo González. Por último de los que se aprendió sobre técnica fueron Jan Svankmajer, Norman McLaren y Juan Pablo Zaramella, los tres animadores.

En el último capítulo, *Proceso Creativo* se comienza hablando sobre cómo se llegó a realizar el proyecto. Sus inicios, los cambios y transformaciones que se hicieron para llegar a concluir este trabajo. Después hacemos un recorrido sobre lo que es el video, la *pixilación* y la explicación de las etapas de la realización del video que es el pre- producción, producción y post producción y así finalizar con la proyección del video titulado: *Que culpa tiene el diablo*.

## **Justificación:**

¿Por qué seguir hablando de lo malo? ¿Acaso no es suficiente con los noticieros, periódicos o páginas de internet que nos llenan de malas noticias? Se construye este proyecto porque queremos creer que si se visualiza la maldad desde una mirada más humana, más artística, sin caer en romanticismos, podremos entender que incumbe a todos y no solo a unos cuantos.

Diríamos que la maldad o violencia que se vive en nuestra ciudad, Tuxtla Gutiérrez como en muchas otras, no es el resultado de unos cuantos extraños que nada tienen que ver con nosotros, sino de todos. Es por todos que debemos de empezar a trabajar con acciones que nos unan como sociedad desde las posibilidades que tenga cada uno.

Si partimos de ese todo que somos nosotros y de que una de las principales metas como creadores visuales es la de unir a las personas, en ese sentido, la realización del video es el pretexto y el inicio de otras acciones como su proyección, que se planean terminar con un debate con los presentes, para generar un diálogo.

El video mostrará, cómo las personas pueden ir transformándose, utilizando el conocimiento o conciencia como medio para generar el bien o el mal y cómo pueden irse corrompiendo y acabando con la vida.

De esta forma se me permite como creador visual, desarrollar mis conocimientos tanto técnicos como teóricos en un trabajo que sacia mis inquietudes sobre el tema de la maldad, y me permite retribuir a la sociedad de la que soy parte, con estas proyecciones que intentan dejar inquietudes en los asistentes para cuestionarnos nuestra realidad y formas de existencia.

## **Metodología:**

La metodología usada en este proceso de investigación-creación fue la siguiente: se realizó primero una investigación documental, consistente en la investigación de lo que es la naturaleza humana y la maldad utilizando a teóricos y filósofos.

Después se hizo una investigación documental de los referentes artísticos de los cuales observé la forma en la que trabajaron temas similares a los míos, las técnicas y sus formas de emplear la *pixilación* para apropiarme de éstas y aplicarlas en mi video.

A continuación se realizó el video animación con la técnica de *pixilación* utilizando los tres guiones necesarios para una producción audiovisual y se concluyó con una presentación donde los observadores dieron su punto de vista y contestaron un cuestionario para saber sus conocimientos sobre el tema.

## **Palabras claves:**

Naturaleza humana, maldad, bien, mal, video, animación, *pixilación*.

# Capítulo I:

## Naturaleza humana y maldad

A continuación se hablará sobre lo que es la naturaleza humana y la maldad utilizando como referentes a teóricos que han estudiado, reflexionado y experimentado con estos temas, con la intención de que al concluir se pueda tener una opinión fundamentada y realizar una historia que hable sobre esto.

## 1.1 Naturaleza Humana:

Según la *Real Academia de la lengua Española (2014)* la naturaleza humana es el “Conjunto de cualidades y caracteres propios de los seres humanos” ¿Cuándo nacemos ya venimos configurados de algún modo? ¿Qué son esas cualidades y caracteres propios de los seres humanos? ¿Qué nos hace ser humanos? ¿Cuál es la naturaleza del humano? ¿De dónde viene esa naturaleza? Son preguntas que nos podríamos hacer para saber que somos como especie y así poder quizá encontrar solución a nuestros problemas como sociedad o comunidad.

Algunos pensadores como Jean-Jacques Rousseau, Thomas Hobbes o Steven Pinker hablan sobre esa naturaleza o configuración por así decir que tiene el humano desde que nace. En el caso de Hobbes y Rousseau, sus puntos de vistas son muy distintos ya que uno habla de la naturaleza del hombre como un ser malo y el otro como alguien bueno. O en el caso de Pinker quien intenta defender con sus investigaciones la necesidad de la aceptación de la naturaleza humana, como explica en una entrevista:

Lo primero que he tenido que hacer es adelantarme a quienes niegan la existencia misma de la naturaleza humana. Progresistas y pacifistas rechazan frontalmente la idea, porque según ellos aceptar una cosa así equivale a decir que la violencia es algo inherente a la condición humana, y por tanto algo de lo que jamás nos podríamos librar. Los instintos violentos serían algo que llevamos impreso en los genes, en la sangre, en el cerebro. Según los partidarios de esta idea, aceptar la existencia de la naturaleza humana equivale a negar toda posibilidad de cambio, pero el argumento es erróneo. La existencia de una naturaleza humana en toda su complejidad supone que junto a los instintos que nos impulsan a ser violentos, hay instintos de signo contrario todo depende de qué lado de nuestra naturaleza acabe siendo más influyente (Pinker en Lago, 2012).

Quizá también los que no aceptan la existencia de una naturaleza humana, lo hacen porque aceptarla claramente sería liberar de culpa y justificar a las personas que han cometido atrocidades contra la humanidad, ya sea de forma colectiva o individual, uno podría decir: “cómo yo voy a estar a la altura de semejantes personas, yo soy mejor que ellos, yo no hago eso”, etc., para referirnos a actos que no cometeríamos. Dentro del documental *La Libertad del Diablo*

escuchamos: “no puedo pensar en esas personas como mis iguales y sin embargo seguimos siendo de la misma especie” (González, 2017).

Al aceptar la existencia de tal naturaleza, no se está diciendo que los malos actos cometidos contra los miembros más vulnerables de nuestra sociedad, son cosas que suelen pasar porque al final es parte de nosotros cometer esas malas acciones, si no que como el mismo Pinker dice así como tenemos tendencias hacia la violencia también la tenemos hacia lo contrario, y nada justificará nuestros actos. Tenemos que iniciar aceptando y pensando cómo solucionar los problemas con anticipación, como un conjunto, como comunidad que somos, para que todos tengamos las mismas oportunidades y esa parte humana maligna, no, nos dañe como nos ha venido dañando durante generaciones.

Suelen decir las personas entendidas, y no sin motivo, que quien desee saber lo porvenir consulte lo pasado, porque todas las cosas del mundo, en todo tiempo, se parecen a las precedentes. Esto depende de que, siendo obras de los hombres, que tienen siempre las mismas pasiones, por necesidad han de producir los mismos efectos.

Verdad es que sus actos son más virtuosos, ora en un país, ora en otro; pero esto depende de la educación dada a los pueblos y de la influencia que ésta tiene en las costumbres públicas (Maquiavelo, 2018, pág. 623).

Maquiavelo nos da a entender que al observar el pasado podemos deducir un futuro y que éste al ser producido por el ser humano que tiene las mismas pasiones, producirá el mismo efecto. Y aunque al decir esto, quizá nos dice que nuestra vida como especie siempre estará condenada a las desgracias y sufrimientos, al final nos habla de la educación y como esta influye en países o pueblos haciéndolos más virtuosos y con menos tendencias a repetir tantas desgracias.

Entonces educación y cultura, ¿será eso lo que nos va a salvar como pueblo de nuestros propios demonios? Si bien sabemos que ya las ha habido antes y que no han sido suficientes para que no pasaran atrocidades en distintas épocas, muy probablemente sea porque en cierta medida las actividades educativas no siempre han estado al alcance de todos. Ahí probablemente se encuentre el fallo. En nuestros tiempos, tiempos de internet y redes sociales, podríamos presumir de la gran cantidad de información y conocimiento al que podemos acceder en instantes, educación a tan solo unos cuantos clics, claro si entendemos por educación al mero ejercicio de almacenamiento de información y no a la tarea de generar reflexiones y cambios en nuestras

vidas. Igual no debemos de olvidar que si bien el internet nos da acceso a mucha información de forma económica, también el acceso a las escuelas en estos días es más fácil. Entonces si el acceso a la información y la educación en esto días es más fácil ¿Cómo es posible que sigan pasando actos violentos en nuestros tiempos? ¿O acaso han disminuido y no somos capaces de verlo? Según Steven Pinker la violencia si ha disminuido y podríamos estar viviendo en los tiempos más pacíficos por así decirlo.

Ha habido periodos históricos más violentos que otros, con anterioridad a la aparición del Estado. Las estadísticas nos permiten documentar un descenso vertiginoso en el número de homicidios cometidos desde la Edad Media hasta nuestros días. Se ha abolido una enorme cantidad de prácticas bárbaras, como las torturas y ejecuciones públicas. Yo no era consciente de que los niveles de muerte en guerra habían declinado tanto desde el final de la guerra fría. No era consciente del descenso de los niveles de abusos infantiles y violencia doméstica. No me había dado cuenta de que desde 1945 no ha vuelto a haber una sola guerra entre las grandes potencias, algo insólito en la historia (como se cita en Lago, 2012).

Si vemos la violencia observando todo el mundo como lo ve Steven Pinker y no solo a nuestros alrededores, sí podríamos decir que ha disminuido. Entonces ¿si vamos progresando?, ¿el ser humano está demostrando que si es mejor que sus descendientes? ¿La educación, sí nos está ayudando? Quizás sí, pero si lo pensamos de esa manera general. Ahora si lo vemos en grupos más reducidos por países, estados, ciudades o pequeños pueblos, la maldad será mayor o menor dependiendo el lugar. Pero ¿de qué depende eso? Probablemente sea por la economía y la publicidad pero no aterrizaremos mucho en eso por el momento. Regresemos al hecho de que si bien la violencia pensada a mayor escala ha disminuido, en nuestros círculos cercanos continúan siendo real, basta con revisar el periódico o las redes sociales para darnos cuenta. Si bien la violencia ha disminuido a nivel mundial, falta mucho y quizá nunca se termine del todo porque como ya se ha mencionado antes, es parte de nosotros y muy probablemente nunca faltará alguien que, por su falta de conocimientos o por las desgracias que le rodeen, termine por dañar a más personas. Y es que es casi imposible crear un mundo perfecto a menos que lo imaginemos como lo hace Aldous Huxley en su libro *un mundo feliz* en donde las diferentes clases sociales no deseen ni envidien los bienes de los otros, tan perfectos eran que no cuestionaban



nada y desconocían la violencia porque ya no existía, un mundo así, quizá sea posible dice el escritor, pero tendríamos que sacrificar mucho de aquello que nos hace humanos: las artes, la cultura, el amor, la familia, etc.

Por lo tanto en este mundo tan humano pero injusto, donde la publicidad nos enseña cómo y qué debemos tener para vivir como personas civilizadas, en donde aún se habla de clases sociales, donde muchos quieren tener más que otros y donde la educación es la fuente que genera la competencia no es posible erradicar del todo la violencia o la maldad. Algo similar nos dice Steven: “no creo que las guerras civiles desaparezcan por completo jamás, así como tampoco el terrorismo. Tampoco creo que los homicidios vayan a desaparecer del todo. Creo que se seguirán haciendo avances en asuntos como la violencia de género y la persecución de los homosexuales” (Pinker en Lago, 2012).

Aunque los párrafos anteriores nos parezcan desalentadores, no debemos dejar de pensar en la educación basada en conocimientos que ayuden a mejorar y reflexionar sobre nuestras vidas, hay que continuar con la labor de transmitir y comunicar todo aquello que creamos es para el bien común, desde los diferentes medios con los que contamos. Las redes sociales es un lugar donde podemos comunicar y dar a entender cosas que quizás otros no entienden porque no lo han sufrido. Así alguien que no se identifica con su género puede expresarlo obteniendo la aceptación de muchos y el rechazo de otros tantos, logrando que con el tiempo y a base de explicaciones, utilizando la historia y la lógica logren hacer entrar en razón a una mayoría que ahora entiende que no ha llevado a nada bueno ser homofóbico, racista, sexista o clasista. Pero ¿qué tan cierto es esto? ¿Será verdad que ahora todos podemos ser buenos, más tolerantes y cooperativos o solamente es así en internet? Claro, las redes nos han ayudado a comunicarnos sí, pero igual nos da la ventaja de mostrarle a todos, únicamente lo que queremos, así que nadie va andar a por ahí publicando lo grosero, violento y mal educado que es con otros. Entonces esos momentos de molestia o furia que no se publican, no hacen más que demostrarnos que sí tenemos incrustados esos sentimientos que mantenemos ocultos de la forma que sea posible.

Las redes sociales son un espacio que sí nos permite generar debate y dar información relevante para entender cosas en las que no somos conscientes o sensibles, pero también es un lugar que nos da el control de mostrarnos quizá como algo que no somos: se publica un día en contra de las desapariciones forzadas contra miembros de la sociedad, se convoca a una marcha y entre los marchantes se encuentran consumidores de marihuana o alguna droga, productos que benefician al narcotráfico y ese mundo de violencia que muy probablemente sea el causante de

alguna de esas desapariciones; o crea uno estar en contra del racismo mientras se piensa que eso solo se ejerce sobre las personas de piel negra, pensamiento probablemente promovido por la cultura estadounidense, mientras en nuestro país, por poner un ejemplo, sigue siendo vergonzoso pertenecer a un “pueblo originario” palabras que usamos para referirnos a los indígenas de manera más amigable de la misma forma que se utiliza el “gente de color” para referirse a las personas negras. Igual aquellos que están a favor del movimiento feminista que piensan que el único culpable de la violencia y desigualdad es el hombre y aunque esto sea en su gran mayoría verdad, habría que preguntarnos por qué esto es así ¿cuáles son los roles que nuestra sociedad y sus necesidades le han otorgado a cada género? Es quizás la idea de ese hombre cavernícola que por su condición corporal es quien provee el alimento y la de la mujer que cuida las crías, probablemente por eso durante tanto tiempo el hombre ha amasado mayores riqueza sin importarle lo que tenga que hacer para poder cuidar a su familia, ¿no será en dado caso que la lucha feminista no está contra el hombre si no contra el poder? lucha en la que deberían estar juntos todos los géneros de todas las clases y razas.

Si pensamos un poco sobre las descripciones que nos dan los diccionarios sobre lo que es el ser humano, como por ejemplo: empático, benévolo, tolerante, comprensivo y sensible a las desgracias ajenas nos dan por entendido que solo tenemos buenas características, cosa que es casi imposible, con solo reflexionar sobre cómo nos comportamos con los demás y cómo los demás se comportan con nosotros, podemos darnos cuenta que el ser humano para empezar no solo es un ser de buenas acciones, sino que tenemos malos momentos, realizamos malas acciones también, no siempre somos sensibles ante otros problemas, tampoco somos tolerantes todo el tiempo. En general no podemos decir que el ser humano es un cúmulo únicamente de buenas acciones. Todo el sufrimiento, el dolor y las desgracias son parte de nuestra vida y es lo que nos convierte en seres humanos, seres tan imperfectos que al buscar la perfección o el mejoramiento de nuestra especie podemos llegar a cometer otros errores.

Aquello que nos creó llámese Dios, naturaleza o universo, introdujo en nuestra especie varias emociones, sentimientos o acciones que vamos a experimentar durante el transcurso de nuestra vida y estas al entrar en contacto con diferentes medios o entornos se desarrollan de diferente manera llevándonos a ejercer buenas o malas acciones.

Diríamos entonces que es necesario la aceptación de la existencia de una naturaleza humana, para poder pensar en acciones que lleven educación y cultura a todos los miembros de nuestra sociedad, para quizás así, lograr que esa parte más bestia de nosotros siga cautiva sin

dañarnos, y si no fuera posible su control, y la o las desgracias cayeran sobre nosotros, buscáramos los motivos y las soluciones de tales desgracias sin librar ni quitar de culpa al desgraciado sino pensando en él como un fracaso de nuestra sociedad.

Así, sería mejor pensar en unión, porque si seguimos pensando que la violencia y la maldad son cuestiones de unos cuantos desadaptados, que por algún motivo no quisieron recibir educación y que por tal motivo, no pudieron aprender de nuestros valores y modos de convivencia que genera nuestra cultura, seguiríamos dejando caer el peso del fracaso solo en el individuo, sin ver qué muy probablemente hayan agentes externos que lo perjudicaron para no lograr adaptarse.

Durante el texto se ha remarcado la importancia de este pensarnos en unión, porque si hablamos de naturaleza humana, es necesario pensarnos así, aunque en nuestros tiempo esto es un poco difícil, ya que la atención está puesta en la individualidad. Esta individualidad, muy probablemente empezó a partir de un momento histórico conocido como modernidad, y ésta “es posible que sepas que se empieza a contar a partir de este año de 1492 d. C., en el que el fantasioso aventurero Cristóbal Colón descubrió América por casualidad” (Gombrich, 2014, pág. 65) Repitiendo un poco de lo que nos dice Darío Sztajnszrajber en uno de sus videos:

La política se pensaba en la antigüedad de una manera en la que prioridad estaba puesta en la comunidad y no en el individuo. Toda la filosofía política antigua: Platón, Aristóteles. Piensan en la polis, las ciudades estados, pero piensan la identidad priorizando lo comunitario, en la modernidad es al revés, el foco está puesto en el individuo y después se piensa en la comunidad. El sello de la modernidad es entonces el individualismo, y esto tiene que ver con un momento histórico que es el surgimiento del capitalismo (Sztajnszrajber, 2016).

Ahora que ya podemos entender un poco de donde viene nuestro individualismo y que probablemente sea por cuestiones de competencia y economía debemos de volver a pesarnos como comunidad. No pensando con esto, en la necesidad de erradicar el capitalismo, sino en la de ver que este sea provechoso para todos, generando únicamente los bienes necesarios para cada individuo, un sistema menos destructivo que no solo genere una educación de competencias y de acumulación, ¿qué pasaría entonces si nadie pudiera acumular en exceso?, o “¿qué pasaría como dice Alberto Vázquez Figueroa, si el dinero tuviera fecha de caducidad? A

nadie le interesaría amasar grandes cantidades de algo que no tendrá valor después” (Figuerola, 2009) claro que su idea es más extensa y no tan simple como se acaba de decir, pero es por poner un ejemplo.

En conclusión ya hemos hablado de la necesidad de la aceptación de la naturaleza humana para buscar y aceptar los problemas que tengamos como comunidad e intentar erradicarlos; de la educación como generadora de reflexiones que nos ayuden al mejoramiento de nuestra vida; de la necesidad de pensarnos como un conjunto y de pensar en ideas que ayuden a transformar al capitalismo, puesto que es el entorno con el que todos tenemos relación y de la idea que todos sin importar género, raza o clase tendríamos que estar contra el poder. Ahora expondremos las ideas de tres pensadores que nos podrán ayudar a entender un poco más sobre lo que es la naturaleza humana.

### **1.1.1 Thomas Hobbes<sup>1</sup>:**

En medio de revueltas y guerras, Hobbes logra darle vida a sus pensamientos políticos que se manifiestan en su libro el *Leviatan*, nombre tomado de la biblia, dado a un monstruo marino. En la primera portada de su libro nos muestra que ese leviatán es la sociedad, los seres humanos conforman ese monstruo.

Solamente leyendo la introducción de libro, podemos ver la necesidad de Hobbes de entender no al humano en lo individual sino a toda la humanidad, y nos explica que para lograr eso, primero hay que aprender a entenderse a uno mismo, leerse así mismo para poder pensar luego en los demás. En sus primeros renglones deja en claro que el humano necesita del estado o república que es el leviatán para vivir en orden.

En el capítulo 13 donde nos habla de la condición natural del género humano, nos da una explicación de porqué los humanos somos iguales por naturaleza y explica que aunque quizás nuestras facultades tanto de cuerpo y espíritu son tan iguales, algunos pueden ser más ágiles mentalmente o con mejor condición física pero debemos pensarnos como una unión y así esas distintivas no serían importantes. Pero si nos llegamos a pensar separados muy fácilmente, el hombre que se encuentre en menores capacidades puede hacerse de armas para

---

<sup>1</sup> (1588-1679) Filósofo y teórico político inglés, fue profesor de matemáticas del príncipe de Gales, futuro rey Carlos II durante su exilio voluntario en Francia. Antes participó en la disputa constitucional entre el rey Carlos I y el parlamento, y a partir de esa experiencia redactó un tratado que circuló en secreto bajo el título *Elementos de derecho natural y político* (1650), en el que defendía las prerrogativas reales. Autor de *De cive*, obra en la que expuso su teoría sobre el gobierno.

igualarse o trabajar junto a otros que se encuentren en la misma situación. Igual nos habla de una igualdad humana aún más grande, que es la de pensarnos como seres más sabios que los demás, aunque podamos reconocer a otros, pensamos que son pocos los que se encuentran sobre de nosotros, “cada uno ve su propio talento a la mano, y el de los demás a la distancia” (Hobbes, 2017, pág. 108) Así él nos especifica, que ese sentimiento de creernos superiores o diferentes a los demás es lo que nos hace iguales, rematando con la idea de que al pensar que somos superiores también nos mostramos satisfechos. Pero si dos personas desean lo mismo, buscarán la manera de que solo les pertenezca a uno, si alguien tiene bienes o recursos, pueden haber otros que al desearlos procedan a agredirlo hasta quitarle al dueño sus cosas. Así mismo el que agredió está expuesto a ser agredido por otro “dada esta situación de desconfianza mutua, ningún procedimiento tan razonable como la anticipación, dominar por medio de la fuerza o astucia a todas las personas posibles” (Hobbes, 2017, pág. 109) esto nos dice que lo hace para ya no sentirse amenazado.

Poco a poco Hobbes, nos va mostrando ese lado maligno del humano y para entenderlo mejor nos da tres causas por las que se genera la discordia en el hombre: competencia, desconfianza y gloria. Con sencillez nos explica que la primera busca un beneficio para la persona, la segunda seguridad y la última reputación.

La primera hace uso de la violencia para convertirse en dueña de las personas; la segunda para defenderlos; la tercera recurre a la fuerza por motivos insignificantes como uso de la palabra, una sonrisa, una opinión distinta, como cualquier otro signo de subestimación, ya sea directamente en sus personas o de modo indirecto en su descendencia, en sus amigos, en su nación, en su profesión o en su apellido (Hobbes, 2017, pág. 110).

Claramente esto suena un poco aterrador, porque parecería que siempre se está en constante pleito con otras personas, intentando dominar, cómo sea posible a otros. A este estado de constante descontento con todos, él le llama guerra y nos dice que el hombre se encontrará en ese estado de conflicto hasta que haya algo, un poder en común que los atemorice a todos y ese algo será el estado o la república que a su vez es el leviatán quien también será el que genere la paz.

Las pasiones que inclinan a los hombres a la paz son el temor a la muerte, el deseo de las cosas que son necesarias para una vida confortable y la esperanza de obtenerlas por medio del trabajo, la razón sugiere adecuadas normas de paz, a las cuales pueden llegar los hombres por mutuo consenso (Hobbes, 2017, pág. 112).

En conclusión el ser humano es igual por naturaleza cuando nos pensamos en unión y con ayuda del estado podríamos vivir con tranquilidad, pero si nos pensamos de manera separada y fuera de ese estado siempre estaríamos en guerra.

### 1.1.2 Jean-Jacques Rousseau<sup>2</sup>

Nos comienza hablando que para entender a las personas hay que entendernos primero, ¿pero cómo va a ser eso posible? si a lo largo de la historia el humano ya ha pasado por varias transformaciones por lo que es más complicado pensar cómo era ese hombre antes. Nos dice que no es bueno afirmar que al igual que los animales venimos de ese estado natural en donde a través del tiempo, animal y humano, se transformaron obteniendo sus diferentes actitudes y cualidades. Habría que pensar mejor que si bien había un estado de naturaleza que compartíamos con todos los animales, hubieron quienes se transformaron por los cambios exteriores como lo ha hecho el hombre: “habiéndose perfeccionado o degenerado unos, y habiendo adquirido cualidades diversas, buenas o malas, que no eran inherentes a su naturaleza, los otros permanecieron más tiempo en su estado original (Rousseau, 2014, pág. 9).

Lo que si nos deja claro es que el supone que en el hombre hay dos estados de desigualdad:

Natural o física ha sido instituida por la naturaleza, y consiste en las diferencias de edad, de salud, de las fuerzas del cuerpo y de las cualidades del espíritu o del alma; otra, que puede llamarse desigualdad moral o política porque depende de una especie de convención y porque ha sido establecida, o al menos autorizada, con el consentimiento de los hombres. Esta consiste en los diferentes privilegios de que algunos disfrutaban en

---

<sup>2</sup> (1712-1778) Escritor, pedagogo, músico, botánico y naturalista nacido en Ginebra. Sus mejores escritos son: *El contrato social* (1762) donde dice que el hombre nace libre pero en todos lados esta encadenado y *Emilio o De la educación* (1762) donde habla sobre que el hombre es bueno por naturaleza.

perjuicio de otros, como el ser más ricos, más respetados, más poderosos, y hasta el hacerse obedecer (Rousseau, 2014, pág. 12).

Claramente aquí nos habla primero de las desigualdades biológicas que compartimos todos y de las desigualdades que pone el humano para el humano.

Pero ¿cómo se imaginaba Rousseau al humano natural? Ese anterior al que pone reglas para otros y ellos mismos. Primero pensaba que como ya dijimos, con el paso del tiempo se fue modificando, así que él se lo imagina como “a los humanos de nuestros tiempos, caminando a dos pies utilizando sus manos y como dice: lo veo saciándose bajo una encina, aplacando su sed en el primer arroyo y hallando su lecho al pie del mismo árbol que lo ha proporcionado el alimento; he ahí sus necesidades satisfechas” (Rousseau, 2014, pág. 14).

Para Rousseau el hombre natural o el salvaje es un ser muy pasivo “muchos se han apresurado a deducir que el hombre es naturalmente cruel y que hay necesidad de la fuerza para civilizarlo, cuando nada puede igualársele en dulzura en su estado primitivo” (Rousseau, 2014, pág. 34).

Estas ideas son pensadas por los conocimientos que él tenía del continente americano. Para él estos salvajes no eran tan violentos y vivían en una especie de armonía en comparación de las ciudades civilizadas de las que él habla.

En conclusión diríamos que Rousseau era más positivo en lo que creía, a diferencia de Hobbes, al pensar que ese ser primitivo se ha ido modificando hasta llegar a lo que es el hombre civilizado, era bueno, más armonioso, con poca aspiración “no aspira más que por el reposo y la libertad; desea sólo vivir y permanecer ocioso mientras que el hombre civilizado siempre activo, suda, se agita, se atormenta sin cesar en busca de ocupaciones más laboriosas siempre; trabaja hasta la muerte”. (Rousseau, 2014, pág. 48). Mientras como sabemos, para Hobbes ese humano natural siempre está en guerra, hasta que entra en sociedad, eso mismo es a lo que culpabiliza Rousseau de degenerarlo.

### 1.1.3 Steven Pinker<sup>3</sup>

Primeramente nos intenta hacer entender sobre la necesidad que existe de aceptar la teoría de la *naturaleza humana*, sobre que de alguna forma ya venimos al mundo con algunas actitudes o modos de comportamiento, ya que según él durante mucho de lo que fue el siglo XX esta teoría era negada porque al pensar que las personas ya venimos programadas, se podía estar diciendo que los que causan daño, no es por su culpa porque es parte de nosotros y así justificar sus actos. Pero como dice: aunque haya quienes traigan rasgos agresivos o violentos de nacimiento, no quiere decir que solo eso traigan, sino que traemos otras muchas cosas, por lo que el cerebro se puede enfocar en realizar otras cosas, y esto quizás va a ser determinado por el contacto social, cultura, crianza, etc.

El libro en el que menciona la mayoría de estas ideas es *La Tabla Rasa* (2002), en el menciona que hay razones por la que hay que dudar como afirmaron muchos que la mente sea una hoja en blanco en el nacimiento, muchas de estas ideas provienen primeramente del sentido común así como se basa también en estudios antropológicos y la Neurociencia.

De la *Neurociencia* él pone el ejemplo de dos gemelos que separados al nacer y que en un futuro se encontraron, tendrían algunos rasgos no físicos iguales, como el gusto de algunas comidas, los gesto o modos de comportarse y con esto ese estudio demostró como unos gemelos, aunque les haya afectado la forma en la que fueron educado por sus distintas familias, tenían por así decirlo, algunos gustos en común, como por ejemplo que a ambos les gustaba estornudar dentro de un elevador para ver como brincaban las personas.

De la *Antropología* Steven menciona a un antropólogo llamado Donald Brown, de quien nos dice ha hecho investigaciones de varias culturas que hay en el mundo, buscando siempre sus similitudes, encontrando en ellas rasgos como emociones o comportamientos similares, como las necesidades de generar arte, música, etc.

Y desde el *sentido común*, él comenta primero que a aquellos que hayan tenido a un niño y una mascota desde el nacimiento se podrán dar cuenta que el niño expuesto al habla la adquirirá mientras la mascota no.

---

<sup>3</sup> Nació en Montreal en (1954) es profesor de psicología experimental en la universidad de Harvard Autor de varios libros, como *El instinto del lenguaje* (1994), *Cómo funciona la mente* (1997), *La tabla rasa* (2002) o *El mundo de las palabras* (2007).



## 1.2 Qué es lo malo:

*La maldad consiste en obrar deliberadamente de una forma que dañe, maltrate, humille, deshumanice o destruya a personas inocentes, o en hacer uso de la propia autoridad y del poder sistémico para alentar o permitir que otros obren así en nuestro nombre.*

Philip Zimbardo

La maldad o lo malo “es todo aquello de valor negativo, falta de cualidades que cabe atribuirle por su naturaleza, función o destino” (Real Academia Española, 2014). Entonces entendemos que lo malo es todo aquello que tiene un valor negativo y por lo tanto es contrario a lo positivo y lo bueno.

Estos valores dependerán de cada uno, aunque afirmando esto se entra en el conflicto de que lo que es bueno para unos es malo para otros, lo que está bien aquí está mal allá. Cuando nos referimos a esto hablamos más de aquello que entendemos por malo según las costumbres, valores, tradiciones que uno tenga sujetas por reglar de nuestra comunidad o entorno. Pero más allá de esas reglas morales básicas que nos hablan de la conducta que debemos tener con nuestra comunidad y que muchas veces son basadas en reglas religiosas que son transmitidas o aprendidas dentro de ellas, podemos decir que todos los seres humanos compartimos sentimiento y deseos malignos y que al darnos cuenta de esto, es que somos capaces de saber que es lo bueno y lo malo por mera intuición sin necesidad de que nos digan o nos eduquen. Es a esto lo que llamamos consciencia y es esto lo que nos diferencia de los animales. Esta consciencia es la que nos impide dañar de manera irreparable a nuestros semejantes. ¿Qué pasará entonces por la cabeza de aquellas personas que si cometen daños irreparables? Quizás son flojos de consciencia por alguna enfermedad psicológica o no hayan sido bien educados o instruidos por las reglas de la sociedad a la que pertenecen o tal vez es porque todos somos capaces de generar de alguna forma daño y a la menor provocación salen nuestros instintos más animales y salvajes en diferentes formas y medidas, ¿pero qué provoca esos instintos?

Probablemente el performance de Marina Abramovic: *Rhythm 0* del que hablamos en un capítulo más abajo, nos demuestre una forma en la que salen estos instintos y esto es cuando la persona a agredir no se defiende y los demás permiten y aceptan la agresión, esto quiere decir que si el ambiente es adecuado, cualquiera puede convertirse en una mala persona.

En los dos experimentos uno de Zimbardo y otro de Milgram que también mencionamos más abajo, Zimbardo se pregunta: “en qué medida los actos de una persona se pueden deber a

factores externos a ella” (Zimbardo, 2018, pág. 29), y demuestra con su experimento que en ocasiones las personas buenas que están sanas mentalmente, pueden caer en malos actos si el ambiente es adecuado para ejercerlos.

En el caso de Milgram y su experimento nos muestran que tan fácil podemos llegar a cometer actos malvados si nos quitan la responsabilidad al ejercer dichos actos.

En conclusión, podríamos decir a través del performance y los dos experimentos citados, que los instintos malignos son provocados por situaciones externas en la que el ambiente para provocar el mal es adecuado y cuando no se nos va a culpar de nada.

### **1.2.1 Las manzanas podridas:**

*Mantener la división entre el Bien y el Mal también libera de responsabilidad a la «buena gente». Incluso la exime de reflexionar sobre su posible participación en la creación, el mantenimiento, la perpetuación o la aceptación de las condiciones que contribuyen al crimen, la delincuencia, el vandalismo, la provocación, la violación, la intimidación, la tortura, el terror y la violencia. «El mundo es así: poco se puede hacer para cambiarlo y menos aún puedo hacer yo.»*

Philip Zimbardo

Nos gusta pensar en la maldad como algo externo a nosotros, algo que tal vez podemos hacer, pero gracias a nuestros valores no lo hacemos. Esos que roban, humillan, maltratan, que lo único que saben hacer es dañar no tienen valores no saben amar, son salvajes animales sin consciencia, no son como nosotros, gente de bien. Los problemas del mundo son suyos y no nuestros, aunque los compartamos, a excepción de que esos problemas nos perjudiquen. Las manzanas podridas son así, por gusto, porque quieren, mejor que las separen, que las coloquen en otro recipiente, en otro sesto porque pueden seguir dañando a otras manzanas buenas.

Las escuelas, las casas, los grupos de trabajo, deciden buscar siempre a las manzanas podridas cuando se les juzga de hacer algo mal. Así los niños (hablando de *bullying*) cuando deciden acercarse a ver como un compañero golpea o abusa de otro no se saben responsables de lo que ocurre, se piensa entonces que la mala manzana es el abusador y solo él. Aquel que observa nada debe y de alguna forma hasta disfruta lo que ve.

Hay un personaje que es muy reconocido por todos y es quizá la peor manzana de todas si es uno creyente podrá uno pensar en él, como algo o alguien que fue desterrado del cielo o que fue quien incitó a cometer el pecado original y que ahora se encuentra entre nosotros.

En el mundo religioso se habla de él como quien tienta a las personas a cometer actos impuros y violentos, es el portador y creador de las desgracias en el mundo. Pero si no se es creyente en la existencia de este ser, se podría decir que funciona como representante de toda la maldad humana, un símbolo de todo eso malo que se lleva adentro por naturaleza.

Al fin y al cabo termina siendo lo mismo: es el generador de la maldad con la única diferencia de que unos piensen en él como alguien externo a nosotros y con vida propia y otros en que es parte de uno. Mark Twain hace una pregunta un poco escandalosa si se cree en él cómo alguien externo a uno, como un personaje con un tinte humanista: “¿Quién reza por satanás? ¿Quién ha tenido la humanidad para rezar por el pecador que más lo necesita?”.

Más allá de las creencias religiosas que podamos tener, estas dos preguntas nos abren un margen de ideas más amplio. También podríamos decir, si pensamos que el diablo o satanás son la representación de la maldad: ¿Quién pide por aquellos que practican la maldad?

Probablemente la madre de un asesino pida por la salvación de su hijo ya sea de manera santa o terrenal, espiritual o carnal, en una oración o delante un juez. Pero ¿Quién podría pedir por el desgraciado que ha matado a su hijo, quién pide por el maldito que ha torturado, robado, engañado, o por a aquellos que por las circunstancias de la vida tienen que realizar actividades que son mal vista por nuestra sociedad, como lo podrían ser un vendedor de drogas o una prostituta? por mencionar tan solo dos ejemplos.

Si nos sabemos incapaces de pedir por aquellos que practican esa maldad es porque sabemos que está bien y que está mal. Entonces ¿por qué aquellos han cometido esos actos malvados acaso no ven y no saben lo que nosotros sí? ¿Cuáles fueron las circunstancias que pasaron para llegar a cometer esos actos? Probablemente ninguna justifique los hechos, pero ya es tiempo de que nos empecemos a ver como un conjunto, como sociedad y ver que también somos parte de ese problema y que probablemente, aunque no seamos capaces de cometer actos tan terribles como matar, si tenemos en nuestro interior ciertos rasgos de maldad. “Si algunos de entre ustedes en nombre del derecho reclaman la sanción y quieren poner el hacha en el árbol enfermo, comience por examinar las raíces” (Gibran, 1923:22).

Una vez que reconozcamos esa maldad podemos detenernos un momento a pensar un poco más las cosas antes de juzgar al otro, y con esto no se intenta justificar los malos actos cometidos por las personas si no sabernos parte de ellos también.

## 1.2.2 Obediencia a la autoridad<sup>4</sup>

Hay un experimento de Stanley Milgram que habla como el mismo título lo dice, sobre la obediencia a ciegas a la autoridad, a aquello que tienen poder. Milgram se preguntó que si en los Estados Unidos, donde él vivía, se podría originar un holocausto a lo que algunos le contestaron que no era posible. Entonces preguntaba y decía que si Hitler estuviera ahí y les pidiera que electrocutaran a una persona lo harían, a lo que le contestaban que no, entonces decidió hacer un experimento que comprobará que tanto obedecen las personas a alguien con autoridad.

Hizo carteles donde explicaba que eran un grupo de psicólogos que buscaban entender la memoria, porque querían mejorarla y la memoria es la clave del éxito. También explicaban que buscaban a personas para realizar dicho estudio y necesitaban que estuvieran entre los 20 y 50 años. Una vez reclutado a los participantes se les dio indicaciones. En el experimento participaban tres personas, una era el experimentador que andaba en bata, representante del poder y los otros dos eran participantes reclutados aunque esto no fuera del todo cierto ya que uno de ellos sin que el otro lo supiera era también cómplice de quien ejercía la autoridad. Así se suponía que realizaban un sorteo para saber quién de los dos iba a funcionar como maestro y el otro como aprendiz ya que el experimento trataba sobre la memoria y el aprendizaje según les habían dicho. Dicho sorteo también era falso porque al cómplice siempre le tocaba entrar en una habitación donde se le conectaba a una silla eléctrica que le daría descargas eléctricas por cada mala respuesta que contestara, esto claro que era falso desde la máquina de dar descargas hasta la silla que no daba toques. Una vez que el cómplice entraba a la habitación y el maestro veía la silla y como lo conectaban, éste era retirado a otra habitación donde no podía ver al aprendiz y se le colocaba frente a un aparato que era el generador de corriente. El aparato tenía varios interruptores que iban desde los 15 voltios hasta los 450 y estaban agrupados con mensajes por niveles que decían: moderado, fuerte, peligro, descarga grave, y los niveles más altos estaban

---

<sup>4</sup> *Experimento realizado por Stanley Milgram en 1961* (Explorable, 2008)

marcados con tres x. Como se ha dicho el generador era una mentira y lo único que hacía era emitir sonidos y reproducir una grabación que eran las respuestas del supuesto participante aprendiz.

Así al participante maestro se le daba unas preguntas para que se las hiciera al aprendiz y por cada vez que este contestara mal, el maestro iba subiendo el rango de las descargas. Poco a poco el aprendiz iba recibiendo descargas más fuertes hasta el punto en que se empezaba a quejar, decía que le dolía y pedía que pararan, que tenía problemas cardíacos, que ya no quería continuar con el experimento y que no lo podían retener por lo que los maestros paraban. En seguida el experimentador daba órdenes de continuarán, explicando que el experimento necesitaba seguir entre otras razones, así hasta que el maestro entendía y obedecía y si este preguntaba quién se hacía responsable si algo pasaba el experimentador contestaba que él.

El experimento terminaba hasta que el maestro llegaba a los 450 voltios, cosa a la que no todos llegaron; de los 40 participantes todos llegaron a los 300 voltios, de los cuales 25 los sobrepasaron llegando a los 450 voltios y esto fue después de tres descargas donde al aprendiz ya no se le oía decir nada, después de haberse estado quejando.

El experimento en sí demostró que tanto las personas pueden llegar a obedecer si se encuentran ante alguien que represente poder y autoridad. Aunque muchos creían que solo el uno por ciento iba a obedecer, ya que consideraban que si las personas consideradas normales obedecían, demostrarían rasgos de psicopatía. Más del 65 por ciento de todos los participantes obedecían ya que el experimento se repitió en varias ocasiones y este es el porcentaje del resultado de todos. Esto nos deja claro también que cuando se libra de toda responsabilidad a las personas, si el ambiente o la situación lo permite, cualquiera puede mostrar su lado más oscuro y que un holocausto es posible en cualquier país, si no se cuestiona lo que se hace y a las instituciones que tienen el poder.

### 1.2.3 El efecto lucifer<sup>5</sup>

Este otro experimento tiene un poco de semejanza con el anterior, con la diferencia de que Zimbardo pone en él, a las instituciones como la autoridad a obedecer más que a una persona. En el caso de su experimento la institución a la que le otorgará el poder es a la cárcel y le importa saber cómo se relacionan personas normales dentro de ésta y como estas personas, a las cuales se le puede catalogar como buenas, puedan caer en malas prácticas si se les otorga ciertos roles generados por esas instituciones dañando a otros. Lo que le preocupa a él, es ver si la institución condiciona la conducta de los participantes y le preocupa porque vivimos en un mundo rodeado de instituciones: gobiernos, escuelas, trabajos, etc. Esto significaría que por cualquier lugar que caminemos podemos encontrar a posibles agresores, personas violentas y malvadas, hasta en nuestro familiares y amigos se encuentra este mal, sin olvidar claro, que también está ahí lo que vemos en el espejo, ya que todos pertenecemos a instituciones.

En fin, Zimbardo hace un experimento para demostrar de alguna forma que todas las personas cargan con un lado malo y violento y, si acaso no lo mostramos, es porque vivimos en las situaciones adecuadas que no nos obligan a enfrentarnos con este lado. Así pues, él hace un experimento con dos grupos de estudiantes a los que se les iba a poner en una situación problemática como lo es la vida en la prisión. Para ello, primeramente se les hizo estudios para saber que se encontraban bien tanto física, como mentalmente, para después como se dijo dividirlos en dos grupos. Un grupo tenía que tomar el papel de reclusos y el otro, de guardias o custodios. El propio Zimbardo participó como director de la prisión.

Para generar el ambiente de la prisión modificaron una parte de una universidad, de tal forma que pareciera real. También a través de uniformes, los guardias y los custodios se diferenciaban. Así esto daba una posición de poder a unos y a los otros de inferioridad. El experimento comenzó entonces con arrestos formales, policías llegaron a buscar y los trataron de la misma forma que a un delincuente para luego llevarlos a la estación policíaca y por fin a la prisión. Dentro de las primeras cosas que les hicieron a los reclusos fue despojarlos de sus nombres asignándoles números. Luego les obligaban a lavar retretes con solo las manos. Siguieron con castigos simples como hacer ejercicio, pero poco a poco fueron subiendo su

---

<sup>5</sup> Nombre del libro donde se habla del experimento realizado en 1971 por el mismo autor Philip Zimbardo donde describe los resultados de dicho trabajo.

intensidad obligándoles a hacer lo que ellos quisieran, los desvestían y hacían que simularán sodomía.

Al cabo de 36 horas varios de ellos empezaron a presentar síntomas de crisis nerviosas por lo que fueron retirados del experimento y pasados seis días tuvieron que terminar con lo que pensaron que duraría dos semanas debido a que todo se estaba saliendo de control.

Lo que también menciona Zimbardo en una entrevista es el caso *Abu Ghraib*. En él, un grupo de soldados estadounidenses pertenecientes a la policía militar dentro de Irak abusaron y torturaron de formas nefastas a reos, a los que les hacían fotos desnudos, los amarraban y paseaban como perros, hacían competencias obligándolos a masturbarse para ver quien terminaba antes. Dentro de las fotos que sirvieron de pruebas se pueden ver a soldados que dentro de lo que cabe eran personas buenas, pero en estas ellos salen sonriendo o jugando con el sufrimiento de los reclusos como si de completos enfermos mentales se hablara. Esto es lo que hace que Zimbardo se interese más por las instituciones, ya que George W. Bush durante su cargo como presidente entre 2001 a 2009 y sobre el problema de los soldados de Abu Ghraib en un comunicado dijo que esas eran *manzanas podridas* y que las instituciones estaban bien. Por eso Philip Zimbardo hace el experimento con puras personas que se supone estaban sanas y descubrió que más que las manzanas son los contenedores los que están mal y el contexto específico donde se desarrollan esas situaciones.

Igual hace mención Zimbardo como un investigador llamado John Watson demuestra cómo las personas, a través del anonimato, es más fácil que reaccionen de forma agresiva o sin pensarlo contra otras. Así las personas que se identifican con uniformes o máscaras se esconden bajo estos.

Al parecer hasta ahora, en este texto toda gira en dirección de que el ser humano tiene tendencias agresivas y malignas desde nacimiento, o es al menos lo que comprueban los dos experimentos tanto de Milgram como de Zimbardo. Podríamos dar respuesta al hecho de si el ser humano nace o se hace malo. Contestaríamos entonces que todo ser humano nace con esa maldad, pero solo saldrá a flote si el ambiente en que se encuentre lo permite. Esto quiere decir que el lugar donde se encuentre, permita esos malos actos aceptando de alguna forma que está bien hacerlo, que la persona se mantenga bajo el anonimato de un uniforme, máscara o grupo, o que bien la persona no cuestione órdenes y solo obedezca.

### 1.3 Conclusión:

Aunque este documento está dividido en tres capítulos, que constan de la investigación del tema de la maldad, los referentes artísticos y la explicación del proceso artístico, bien podríamos decir que el proyecto se encuentra dividido en dos procesos: todo aquello que se debe de saber antes de realizar un video sobre el tema en este caso, la maldad, que son todas nuestras lecturas e investigaciones, así como todo el proceso de realización del video que consta de la pre-producción, producción y pos-producción.

En realidad eso no importa mucho porque en sí todo el proyecto es una misma cosa, y es el intento de mostrar en un ejercicio de video con características artísticas, que todos los seres humanos podemos ser malos y que eso nos viene de naturaleza o de nacimiento.

Como ya leímos, hasta aquí, en este primer capítulo, tenemos como referentes principales a Thomas Hobbes, Jean-Jacques Rousseau y a Steven Pinker para comprender sobre la naturaleza humana y para entender la maldad investigamos el trabajo de Stanley Milgram y Philip Zimbardo.

Sobre la naturaleza humana el teórico en el que sustentamos mejor esta idea es Steven Pinker, ya que él es quien nos explica que efectivamente la maldad es parte de la naturaleza humana. A diferencia de Rousseau y Hobbes que nos dan puntos de vistas contrarios entre sí, uno dice que somos buenos y el otro malos por naturaleza.

Steven nos da a entender que somos las dos cosas, somos buenos y malos pero de nosotros depende cual lado sea más influyente. Aunque estas palabras parezcan muy simples de entender cuando hablamos de situaciones mayores en donde decimos que todos podemos cometer actos violentos contra otros, no a todos parecen gustarles estas palabras y esto es la principal preocupación de Pinker, que el ser humano no sea capaz de aceptar que hay una naturaleza humana de nacimiento, que se piense que solo la educación forja el carácter y que por lo tanto, todos podemos ser buenos a través de ésta, condenando a todos a aquellos que ejercen algún tipo de violencia o maldad a la idea de que no fueron educados.

Pero cierto es que hay quienes a pesar de salir de buenos hogares y tener buena educación comenten malos actos porque han obedecido más a ese lado natural. Es aquí donde podemos hablar del trabajo de Zimbardo y Milgram quienes demuestran a partir de sus experimentos que



todos tenemos tendencias malignas. El trabajo de Milgran nos demuestra también que los humanos somos capaces de obedecer órdenes violentas de quienes creemos son superiores a nosotros y más aún si quien da las órdenes nos libera de la culpa de lo que hagamos.

A diferencia, Zimbardo se preocupa por saber cómo las personas buenas cometen actos malos también, si se supone que ellos han nacido en un buen ambiente familiar y educado, llegando a la conclusión de que todos pueden ejercer estos malos actos dependiendo de la situación en la que se encuentren y si el ambiente es el adecuado para ello.

Un ejemplo de cuando el ambiente es “adecuado” puede ser el performance de Marina Abramovic (analizado en el siguiente capítulo) en el cual a las buenas personas se les da permiso de ejercer violencia y con uno que la acepte puede que los demás terminen haciendo lo mismos.

En conclusión podemos decir que todos los seres humanos somos tanto buenos y malos por naturaleza, que la educación es el mejor camino para ser personas buenas pero todos podemos cometer actos malvados si el ambiente lo permite, se nos libra de culpa y toda responsabilidad. En fin proponemos una respuesta a si todos somos malos por naturaleza, que es lo que buscamos en todo el trabajo, y esta es que sí, la maldad es parte de la naturaleza humana.

## Capítulo II:

# Referentes artísticos de la maldad

En este capítulo encontraremos referentes, es decir personas que por sus trabajos artísticos podemos apropiarnos o tomar como ejemplo, sus características temáticas o técnicas, en este caso son a aquellos que nos ayudaron a entender el tema de la maldad y los procesos artísticos que emplearemos en nuestro video.

## 2.1 Referentes Temáticos:

### 2.1.1 Marina Abramović:

“Artista serbia. Nació en Belgrado en 1946. Realizó sus estudios en la Academia de Bellas Artes de Belgrado de 1965 a 1970 y posteriormente obtuvo un posgrado en Zagreb” (fotografica, 2017). Sus obras las presenta en diferentes plataformas o técnicas realizando instalaciones, video-arte, performance, etc.



**Fig.1** Abramović,M.(1974). *Rhythm 0* [performance]. Recuperado de <https://lineassobrearte.com/2017/07/10/ritmo-0-de-marina-abramovic-1974/>

Performance realizado por Marina Abramovic en 1976, que consistió en que se quedaría quieta por seis horas dentro de las cuales ella le permitía al público utilizar cualquiera de los 72 objetos puestos en una mesa contra ella, entre los objetos habían cosas sencillas como: lápiz labial, pinturas, leche, miel, sal, azúcar, vino, pan, periódicos, cámara rosas, plumas, Hasta objetos más peligrosos: un cuchillo, una cadena, alambre, una tijera, un bisturí, una pistola, etc.

Durante la primera mitad de su desarrollo, el público se limitó a hacer el tonto que en el fondo, es lo que se espera de él, acariciándola con la pluma, dándole besitos o regalándole la rosa, entre otros muchos actos insustanciales. Sin embargo, bastó que transcurrieran esas tres horas —curiosamente, el tiempo máximo que un individuo medio tolera pasar en el cine sin empezar a despotricar y a agitarse en su asiento, para que la locura se apoderase de la sala. Su ropa fue completamente arrancada con ayuda de las tijeras; un tipo que debía de creerse más genial que ella le practicó un corte en el cuello y se puso a chuparle la sangre; la pintaron y escribieron por todo el cuerpo; la pellizcaron y laceraron y le escupieron en la cara; vertieron sobre su cabeza todos los fluidos disponibles; aferraron con cadenas a su pecho el tallo espinoso de la rosa; la tumbaron en la mesa y clavaron el cuchillo entre sus piernas, a escasos centímetros de la entrada de su vagina; alguien cargó el revólver, se lo hizo empuñar y le dirigió la mano hacia el cuello, animándola a apretar el gatillo, por suerte, entre las normas no había contemplado acatar órdenes, otro directamente lo amartilló y la estuvo encañonando la sien durante varios minutos; se desataron peleas entre los que deseaban martirizarla en nombre del arte y los que pretendían protegerla (Viloria, 2017)

Una vez concluido el periodo de las seis horas Marina se empezó a mover dirigiéndose hacia el público, quienes no pudieron siquiera mirarla y prefirieron retirarse del lugar.

Este performance aunque no haya nacido con la intención de demostrar la tendencia a la agresividad, termina demostrando no solo esto, sino lo fácil que puede terminar una persona común o dentro de lo que cabe un buen ciudadano en un villano, alguien que como ve que los demás aceptan la maldad o la agresividad y no tienen a nadie quien los juzgue forma parte de ese bando, agrediendo a otro que no se puede defender. De esta forma vemos que el ser humano puede caer en sus instintos más bajos, si los demás aprueban esto o por lo menos si son mayoría. Esto nos puede recordar a esas historias que se cuenta de cómo quemaban a algunas mujeres por el hecho de creerlas brujas y las personas se reunían a ver el evento, o más común aun el problema que existe en muchas escuelas o trabajos llamado *bullying* donde un grupo de personas no hacen nada cuando se le está agrediendo a alguien y pueden llegar a ser solamente observadores y participantes también. Quizá podríamos dar varios ejemplos históricos o de casos

similares donde las personas disfrutan de practicar o de ver el sufrimiento de otros siempre y cuando no se ponga en juicio su humanidad.

### 2.1.2 Carlos Carrera

“Luis Carlos Carrera González, conocido como Carlos Carrera, es un director, animador, productor y guionista mexicano, nacido el 18 de agosto de 1962, en la Ciudad de México.” (Sensa Cine México, s.f.) Estudio comunicación en la Universidad Iberoamericana y en el Centro de Capacitación Cinematográfica lugar donde hizo varios cortos de animación como *El héroe*, para después iniciar con la ciencia ficción con películas como: *La mujer de Benjamín*, *El Héroe*, *La vida conyugal*, *Sin remitente*, *Un embrujo*, *El crimen del padre Amaro* y *De la infancia*, por hacer algunas menciones.



Fig.2 Carrera, C.(2010). *De la infancia* [película]. Recuperado de <https://www.tomatazos.com/articulos/327761/De-la-Infancia-Rescatando-un-filme-que-permanece-vigente>

*“El mundo se divide en dos francisco: gente con suerte y gente sin suerte, sabes a donde nos tocó a nosotros, nosotros desafortunadamente somos de los segundos, como la mayoría, a la gente con suerte todo le cae sin esfuerzo, en cambio los normales tenemos que talonarle todos los días.”*

Carlos Carrera

*De la infancia* es una película de Carlos Carrera, podemos decir que el tema principal que aborda es la violencia, pero no es una película que narra la violencia como un solo hecho de entretenimiento, si no que nos muestra una realidad por la que atraviesa no solo nuestro país, sino la de muchos otros también, así que más que entretenimiento la película pasa a ser una reflexión acerca de aquello que muchos no conocemos y esto es la vida que lleva un delincuente que hay detrás de esos actos malos que ha cometido, ante nuestros ojos pasa la vida de Francisco actor principal de la cinta, niño no mayor a 12 años, el mayor de los tres hijos que son criados por sus dos padres a los cuales se les ve cometer actos de robos de una u otra forma, siendo Basilio, el padre, a quien se le ve cometiendo actos más violentos que la madre. Así podemos hacernos la pregunta sobre qué clase de educación tendrán estos niños siendo los padres los mayores ejemplos, y podemos agregar qué futuro les espera, así pues vemos a la familia en sus peores y mejores momentos y a los niños aprendiendo de estos, y buscando a través de la fantasía y la imaginación como escapar de esa realidad.

También la película aborda una segunda historia aunque no menos importante que nos habla de una familia con mayores y mejores capacidades económicas pero que de igual forma muestra que la forma en que se tratan a los hijos tendrá repercusiones. Así la única hija de esta segunda familia muestra comportamientos agresivos hacia sí misma, mostrando de alguna forma no tan explícita las monstruosidades que pueden ocultar las familias que al parecer son buenas.

Una última cosa que cabe destacar es que vemos a Basilio narrar su vida en la niñez, los abusos que sufrió y la forma en la que fue educado, mostrando que la violencia es algo que arrastramos de generación en generación, pero algo que me animo a decir es que aunque se nos muestra como la infancia de Basilio afecta en su vida adulta y esta a su vez afecta a la vida de Francisco, no nos muestra la infancia o los motivos problemáticos por los que pasaron la otra familia y que sean los que provocaron los problemas de los hijos y cómo esto les afectará en un futuro. Ahora bien podríamos decir que el director fue incapaz de hablar de los motivos o de los traumas por lo que pasó el padre de esta segunda familia adinerada y esto es así, porque si ya es un poco difícil entrar en la mente de una persona violenta que roba, secuestra o en el peor de

los casos mata, ahora entrar en la mente de un violador y describir los hechos que lo llevaron a tal acto puede ser un poco más difícil y esto es porque a diferencia de otros delitos como robar, secuestrar, matar, etc. violar no es un acto del cual se pueda decir que se hizo por necesidad o porque alguien te obligó, aunque tal vez se caiga en la equivocación de afirmar esto y hayan excepciones en las que un violador repita los mismos actos que sufrió, aunque esto no justifique los actos sería un punto del cual hablar, tal vez el director no quiso entrar tanto en la vida de esta familia, no solo porque sea difícil explicar los motivos de estos actos sino porque tendría que salirse de la idea original.

Cabe destacar también que con esto no se está intentando decir que matar o secuestrar sean actos de menor importancia que una violación, si no que estos dos y agregando un tercero que es robar, son generados en algunos casos por necesidades o por defensa propia.

En conclusión diríamos que lo que nos muestra el director es cómo la violencia es transmitida de generación en generación y que reaccionar de la misma forma, siempre traerá las mismas consecuencias.

### **2.1.3 Joshua Oppenheimer**

Es director y productor de cine documental nacido en Texas, Estados Unidos el 23 de septiembre de 1974, conocido por documentales como: *The Entire History of the Louisiana Purchase*, *The look of silence* y su más reconocido documental *The Act of Killing* también conocido como *El acto de matar*. Del cual hablaremos en este texto.



**Fig.3** Oppenheimer,J.(2012). *The Act of Killing* [documental]. Recuperado de <https://www.revistacinefagia.com/2013/09/el-acto-de-matar-the-act-of-killing/>

*The act of killing* o *El acto de matar* es una película documental de Joshua Oppenheimer en donde vemos que realmente muchas veces la realidad sí supera a la ficción. El documental en palabras de su creador nació con la intención de darle voz a las víctimas de la masacre contra los comunistas y sus familiares en Indonesia en los años de 1965 y 1966, pero dado a que miembros del gobierno y allegados no les gustaba la idea empezaron a poner trabas al proyecto, entonces le sugirieron que en vez de hablar con familiares de las víctimas, hablara con los asesinos y es así como nace este documental en donde son los propios asesinos que narran las historias de cómo cometieron sus actos.

El personaje principal se llama Anwar Congo y junto con él salen otros personajes amigos suyos a los que el director les pide que recreen los actos y las formas de homicidios que ejecutaron contra los comunistas y familiares, para esto el director les ofrece financiamiento para recrear y grabar las escenas que recuerdan de ese horrible pasado. Ellos fanáticos de las películas hollywoodenses y más aún de los western o películas de vaqueros aceptan contar sus historias y métodos de matanza a través de la grabación de una película en donde ellos mismos son sus actores, dentro del transcurso de las más de dos horas de la cinta vemos a los protagonistas ser tan cínicos, tan despreocupados de lo que han hecho, como si lo que hicieron fuese un acto muy bueno, tanto que en su país ellos son reconocidos como héroes que lograron acabar con todos esos malvados comunistas. Ellos mismos comentan que tenían permiso de matarlos como



quisieran, simplemente es aterrador la forma en la que ellos describen sus hazañas que van desde sus humanizados métodos para estrangular a las personas para que mueran sin tanto dolor y aparte, esto les ahorra tener que limpiar la sangre, dice uno de ellos. O hasta sus peores métodos en donde atropellaban, acuchillaban, torturaban o mataban a golpes. Igualmente podemos ver algunas conversaciones del grupo paramilitar Pancasila donde ellos hablan con naturalidad el cómo violaban a las mujeres, repite uno de ellos lo que le dijo a una niña de 14 años: “será el infierno para ti, pero el cielo en la tierra para mí”.

A diferencia de la película *De la infancia*, esta película no muestra a la maldad como un acto que pasa de generación en generación ni mucho menos cuales son las raíces de dicha maldad o que lo provoca, aquí simplemente vemos a personas desensibilizadas, sin corazón, que cometen sus actos como algo común. Aquí la raíz del mal se plantea que nace como algo común, ya sea por ambiciones de poder, de fanatismo, por incomprensión a otras formas de pensar.

Hay que decir también que fuera de todos sus horribles actos que no son nada humanos, ellos en algún momento de la película y más aún el personaje principal Anwar hacen reflexiones que muestran un poco de su humanidad y esto se logró porque ellos actúan el papel de las víctimas en algunos momentos y ven desde otra mirada sus actos hasta el punto de que el mismo Anwar termine vomitando en una de sus narraciones.

Es aquí donde nos podemos hacer algunas preguntas como: ¿cuándo pierde la sensibilidad un asesino? ¿Qué miedo o traumas ocultan los hombres que buscan el poder? ¿Bajo qué circunstancias un hombre comete actos malignos?

#### **2.1.4 Everardo González**

Director y productor de cine documental, egresado tanto de la universidad autónoma metropolitana y del centro de capacitación cinematográfica en las carreras de comunicación social y cinematografía, conocido por películas como: *Los Ladrones Viejos*, *La Canción del Pulque*, y uno de sus más recientes producciones que es *la libertad del diablo* de la cual se hará mención a continuación

*La libertad del diablo trata y retrata el dolor de las más de 300 mil víctimas que ha dejado la denominada “guerra contra el narcotráfico”, dentro de las que el director también considera a los victimarios: jóvenes sicarios, miembros del Ejército Mexicano y de la Policía Federal*

Yetlaneci Alcaraz

*La libertad del diablo* es una película que por desgracias no se ha estrenado en salas chiapanecas, pero que a través de las críticas o los comentarios que se han hecho entorno a ella podemos ver algunas escenas y entender de qué trata. Es un documental que habla sobre la violencia y la maldad, las historias se encuentran divididas en dos bandos: las víctimas y los victimarios que son mostrados de alguna forma como iguales a través de una máscara que comparte, y esto me imagino que el director no lo hace con la intención desvalorizar el sufrimiento de las víctimas ni de humanizar de alguna forma la maldad si no que hace referencia a que ellos comparten algo, que es la desigualdad de oportunidades en el país

México es un país que pone de manera arrogante al que no tiene nada lo que debería tener pero que nunca va a alcanzar. Es inmoral nuestra economía y por supuesto que genera odio”, reflexiona. (González en Alcaraz, 2017)

Sin importar la poca información que tengamos podemos generar preguntas igualmente entorno de la misma necesidad que tiene el hombre de poder, por que ¿qué es si no dinero lo que buscan generar los narcotraficantes, y que no es el dinero y cualquier cosa material símbolo de poder y de pertenencia? Así pues hablar de delincuencia, narcotráfico, desigualdad, corrupción en general de maldad, es cada vez más común en nuestro país, palabras como: “el que no tranza no avanza o si no chingas te chingan” están dentro de la mente de muchos ciudadanos que ven a los que no son miembros de sus círculos sociales o comunidad como posibles enemigos o competencia.

## 2.2 Referentes técnicos:

### 2.2.1 Jan Svankmajer:



**Fig.4** Svankmajer,J.(1992). *food* [animación]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UfKTVOv2LJU>

Artista checo que estudió en la *Facultad de Marionetas de la Academia de Bellas Artes* en Praga, es pintor, escultor, poeta, director de teatro y cine. Realiza muchas actividades artísticas porque dice que para realizar una de ellas tienes que entender las otras. En sus propias palabras menciona que para hacer cine tienes que escribir primero un poema, realizar una pintura, escultura o escribir una novela. Sus trabajos comienzan con la realización de teatro con marionetas para después incursionar en el cine realizando en primer lugar varios cortometrajes y dar paso a los largometrajes.

De las cosas que son más interesantes de su trabajo son sus mismos procesos, en los cuales por carencias económicas termina explotando más su lado imaginativo. Un ejemplo de esto es que ha utilizado recortes de fotografías para evitar los gastos en pago de actores, y aunque para muchos cineastas esto no sea una opción, a él le ha permitido elaborar un trabajo muy personal y reconocible, este es quizá un motivos por el cual es un gran referente para el cine de animación en la actualidad pero no es el único. Švankmajer nos muestra en sus obras que todo

pueden tener vida: utensilios de cocina, instrumentos musicales, verduras, carne, etc. “Con ello logra crear mundos alucinantes con mucha influencia de la pintura surrealista, a veces con temas escabrosos o de pesadilla. Parte de sus obras están inspiradas en autores literarios como el Marqués de Sade, Franz Kafka, Lewis Carroll, Edgar Allan Poe, entre otros.” (Gambo, 1969).

Algunas características del cine de Jan aparte de su estilo propio es que utiliza muy poco la música en sus obras y en ocasiones para nada, las expresiones que usan los actores que en ocasiones llegan a ser deformado como que si fueran plastilina y por ultimo dentro de las observaciones que se logran hacer esta el uso de poco dialogo, la mayoría de los cortos son más contemplativos y en películas como Alicia hay muy poco dialogo.

De él no solo he aprendido que entre menos tengas más tienes que ingeniártelas, que las películas sin diálogo ni música son más expresivas, si no que me ha enseñado a darle vida a objetos que no la tienen y controlar la realidad cuadro a cuadro.

### 2.2.2 Norman McLaren:



**Fig.5** McLaren,N.(1963). *Neighbours* [animación]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=e\\_aSowDUUaY](https://www.youtube.com/watch?v=e_aSowDUUaY)

Es un animador nacido en Escocia quien desarrolló su primer proyecto en Canadá. El corto llamado *Vecinos* es referente de la animación con la técnica de la *Pixilación* una diferencia quizás con la animación de Jan Svankmajer es que su animación no tiene nada que ver con el mundo de los sueños, McLaren lo que hace con sus personajes es que actúen de tal manera que parezca una situación real o común de la vida, ejecutando quizás movimientos un poco mímicos y llegan a tener poderes mágicos a la hora de interactuar con otros objetos, a diferencia de Svankmajer en donde los personajes mismos son mágicos y tienen quizá el mismo valor que los objetos distorsionando o deformando todo.

Al igual que Jan Svankmajer, McLaren utiliza recursos de bajo presupuesto en la creación de *Vecinos*, como lo es el de las dos casas que simplemente son dos imágenes de casas paradas de tal modo que nos da a entender bien su función.

### 2.2.3 Juan Pablo Zaramella



**Fig.5** Zaramella,J.(2013). *Luminaris* [animación]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=l7Z1VBQkdIM&t=131s>

Es un guionista, editor, director y productor de sus propias animaciones fílmicas, nacido en Argentina y hasta el momento es el animador con más premios ganados por un cortometraje llamado *luminaris*, en el cual su característica más notoria, es el cómo trabajó la luz del sol. El personaje principal se mueve conforme avanza la luz del sol, con este él se levanta, se arregla y va al trabajo después. Esta técnica o forma de utilizar la luz del sol y como juega con ella para darle a los personajes es el motivo por el que escogí a este referente, intentando utilizar y apropiándome de este recurso en mi producto.

### **2.3 Conclusión:**

En este segundo capítulo nos enfocamos en nuestros referentes técnicos y temáticos siendo los primeros aquellos a los que acudimos en busca de la técnica y las ideas que estén enfocadas en el lado físico del producto.

Así recurrimos a Jan Svankmajer para entender su proceso artístico como él logró generar un estilo muy propio, y esto quizás sea porque es una persona multidisciplinaria, creyente de que de alguna forma todo tiene relación, que hay unión en las tareas artísticas. En sus palabras dice que para hacer una película primero hagas una pintura o escribas un poema, en ese sentido el proyecto no hace esto de manera preparada o apropiándonos de esta idea sino que nos pudimos dar cuenta que sin querer se trabajó así, el proyecto empezó siendo una animación, luego un documental, después un video instalación y terminó por regresar al inicio siendo animación pero con otra técnica. Así de alguna forma comprobamos que tiene sentido lo que dice Svankmajer, y para proyectos futuros haremos que este se presente de formas distintas para encontrar en cual encaja mejor o enriquecer más al que será el final.

Pero de Jan para realizar el video no solo comprobamos sus procesos si no que nos apropiamos de algunas formas de realización en su trabajo, como la necesidad que tienen los personajes por dejar en claro lo que hacen o harán porque al no haber diálogos o tener muy pocos, el cuerpo tiene que ser muy expresivo, y en nuestro video podemos verlo, con la diferencia que hay varias ocasiones en que los personajes realizan sonidos de animales, esto con la intención de reforzar más algunas expresiones de los personajes. También se optó como en muchos videos de Svankmajer por el no utilizar música para que las emociones sean más guiadas por lo visual que por lo sonoro.

También aprendimos de Norman McLaren que no se necesita de grandes producciones para dar hacer cine. Algo que usamos de él fue la forma en la que se mueven los personajes, como por ejemplo ellos se mueven por el espacio o escenario sin levantar un pie, como si se tratase de algún poder sus cuerpos se mueven sin ningún esfuerzo así en el video de este proyecto los personajes sentados en sus sillas se mueven de manera automática hacia donde ellos quieran ir.

Por último, otro referente del lado técnico fue Juan Pablo Zaramella quien más que nada se pretendía usar de él la forma en la que uso la luz del sol en su corto *luminaris*, los personajes parecieran moverse junto con el sol, así el proyecto pretendía apropiarse esta idea usando una luz artificial y así como fuera amaneciendo la luz que simularía el sol daría vida a los personajes, lamentablemente esto si bien se empezó a realizar se tuvo que dejar de hacer porque algunos personajes renunciaron al proyecto, generando que hubiese menos tiempo para su realización y optando por evitar esta técnica al ser tardada su realización. En conclusión de en cuanto a la técnica, se retomó o apropió de estos tres artistas sus estilos con la intención en apariencias de generar algo diferente.

Ahora, cuando hablamos de nuestros referentes temáticos nos referimos a aquellos que se mueven o han movido en el mundo del arte con un tema similar al nuestro, para esto se seleccionó a: Marina Abramovic, Carlos Carrera, Joshua Oppenheimer y Everardo González que es una artista performance, un cineasta de ficción y dos documentalistas, en el orden que se mencionan sus nombres.

Estos cuatro artistas y sus cuatro trabajos mencionados con anterioridad tienen en relación la maldad y la violencia que ejerce el ser humano sobre su misma especie: mostrándonos Marina a través de su performance como personas cultas, en su caso el público que llegaba a verla, pueden llegar a ejercer violencia sobre otro ser humano si este no se defiende y los demás que lo rodean no dicen nada y aceptan la agresión volviéndose parte de ésta, solo con observar o participar. En la película de Carlos Carrera observamos como la violencia se transmite de generación en generación y como la educación que se les dé a los hijos de niños, los afecta de adultos. Con Joshua vemos un documental que muestra al ser humano en sus peores momentos, observamos como un país acepta la muerte de otros con ideologías diferentes solo por el hecho de que estas les parecen malas, entonces nos muestra a través de sus actores como fueron ocurriendo los hechos de esa masacre en Indonesia contra los comunistas. Y para finalizar Everardo nos da un documental que muestra la violencia que atraviesa México con el crimen

organizado. En la película vemos a todos los personajes portar la misma máscara quizá con la intención de recordarnos que todos somos humanos pero algunos optan por un camino violento, entonces vemos relatos de sicarios, policías y militares platicando sobre la violencia y muertes que realizaron al mismo tiempo que vemos a víctimas de estas violencias, personas que buscan a sus familiares, narraciones de que ya encontraron a algunos muertos o como sufrieron violencia por bandas delictivas.

En fin los cuatro artistas nos ayudaron a comprender como el arte nos ayuda a dar a entender puntos de vista, para protestar, para recordar que en el arte no todo es bello y perfecto sino que nos aterriza para recordarnos que también somos lo contrario.



## Capítulo III:

# Proceso creativo: Realización del video

En este capítulo se hablará de todo aquello que se tuvo que hacer para lograr terminar este proyecto, empezando desde el surgimiento de la idea para realizar el video así como sus transformaciones. Después se dará una explicación de lo que es la técnica de la *pixilación* y el *video* así como las etapas que componen una producción audiovisual y su conclusión.

Fue en un taller de video documental donde escuché que para hablar de un tema primero debe de saberse cómo se relaciona con nosotros y si es importante para uno, hablar siempre desde ese lugar. Fue en una clase de historia que recuerdo haber oído que para realizar una obra o proyecto artístico tenemos que hablar desde lo personal, a partir de uno mismo. Fue en un libro que leí: “No hay nada nuevo bajo el sol” (Biblegateway, s.f.). Thomas Eliot dijo: “los poetas inmaduros imitan, los poetas maduros roban. Los poetas malos desfiguran lo que toman y los buenos lo transforman en algo mejor” (como se cita en Kleon, 2015, p.4).

Queda claro entonces que todo ya está hecho de alguna manera y que el trabajo de los dedicados al mundo de las artes es el de robar o apropiarse de varias cosas o ideas ya hechas o pensadas con anterioridad y de esa mezcla, proponer algo actualizado que llega a tener vida, si esa propuesta habla desde la sinceridad, que no es más que hablar desde uno mismo.

En esa medida me dediqué a buscar primero sobre de lo que quería hablar y puede darme cuenta que podía hablar sobre la maldad, del porqué todos podemos llegar a ser personas malas dadas situaciones que nos rodeen. Estas reflexiones las comencé por una frase de Mark Taiwán que ya mencione antes. De ahí me dediqué a buscar en mis recuerdos las veces que he tratado con la maldad, al igual que mis familiares y conocidos. Un amigo muerto, un familiar prófugo por asesinato, alguno que otro conocido y amigo que vende o está perdido en las drogas. Problemas como estos me llevaron a pensar sobre sus historias, problemas y motivos.

A partir de estas reflexiones comencé a pensar sobre el medio y la técnica que emplearía para comunicar lo que fuera encontrando. Recordé uno de los principales motivos para estudiar arte era la de poder hacer animaciones. La idea de animación que tenía en un principio ha cambiado mucho, ya que he conocido otras formas de hacerla. Por eso lo que estoy realizando para, mi proyecto final es una *pixilación*, aunque en un principio había pensado en un *stop motion*.

Este primer proyecto quedó en pausa debido a que no nos fue permitido trabajarlo junto con otro compañero, por tal circunstancia tanto él como yo decidimos hacer otro proyecto para poder titularnos. Desde ese momento comencé a buscar otra forma de realizar mi idea, que me llevó en un principio a la elaboración de un documental, sin cambiar las reflexiones o el sentido del porqué hacer el proyecto.

Al comenzar, todo parecía que podía ir bien. Planeé las entrevistas que haría y a quién se las haría, los lugares y las imágenes. Pero mis miedos pudieron más que mis ganas. Me encontré con problemas propios como lo son mi falta de pericia para poder comunicarme claramente con las personas o expresarme con seguridad y sin pena, herramientas principales

para hacer una entrevista. Realmente esto no era lo que más me preocupaba, sino que las personas que conozco no me quisieran dar las entrevistas porque el fin era que ellos me explicaran los motivos por los que han ejercido algún tipo de maldad, y no a muchos les gusta hablar sobre las cosas malas que han hecho.

Igual pensé en ir al CERESO (Centro de Readaptación Social) *el Amate*, pero como lo he dicho, no sabía desenvolverme bien y no sabía a donde ir o que hacer para acercarme a los reos y obtener permisos y todo lo que se necesitara.

Así, en lo que seguía buscando ese valor que me faltaba, decidí comenzar a planear la otra parte del video que era la de relatos de personas que han sido agredidas o sufrido los efectos de la maldad. Por suerte para mí logré conseguir mi primer avance con este documental. Encontré quien me diera una entrevista, una persona que había sufrido un asalto. Me platicó lo que sentía al respecto de sus agresores, quienes lo dejaron en cama muchos meses por las heridas de balas que le dejaron. Esto me sirvió para darme cuenta de que sí podía comunicarme bien. Sin embargo aún no tenía el valor para buscar o pedir entrevista a mis conocidos que han ejercido algún acto de maldad por lo que decidí pausar el proyecto.

Enseguida comencé con otras ideas como la de hacer un falso documental. Este solo quedó en ideas, ya que la historia en la que había pensado, necesitaba de mucha coordinación, tiempo y dinero por lo que decidí igual descartarlo y comenzar algo en lo que no fuera a gastar mucho.

Entonces mientras investigaba sobre el tema de la maldad, me encontré con la artista de performance Marina Abramovic y comencé a leer sobre una serie de performances que había hecho. Leí sobre uno muy interesante *el ritmo 0* (ya analizado en el capítulo anterior) donde ella hace una especie de experimento que demuestra que todos podemos llegar a ser violentos dada la situación.

Ello me ayudó a pensar como realizar algo parecido pero con relación al video. Es aquí donde comencé a desarrollar una historia en la que la narrativa no fuera lineal sino que tuviera varios caminos. Un video donde la persona que lo viera también tomara decisiones, que fuera interactivo, de tal manera que la persona construyera una historia diferente a partir de lo que se le daba. Muchas de mis referencias para hacerlo también tenían que ver con los videojuegos, por lo que pensé en dos formas para realizarlo.

Primero una especie de instalación con pantallas y botones para que las personas pudieran jugar o activar el video. Y segundo, desarrollar una aplicación. Comencé a pensar en

los costos y me di cuenta de que lo más barato era realizar una aplicación por lo que comencé a buscar ayuda.

Un amigo me comentó que me saldría más barato hacer una página web y aunque ya tenía resuelto el lugar donde se exhibiría o el soporte para el video aún faltaba realizar el video y la historia de nuevo arruino mis planes. Siempre me salía de los costos, imaginaba lugares, personas y escenarios que no tenía. Así que otra vez sentí que no podría. De nuevo me senté a pensar, ahora sí un largo rato sobre lo que haría. Fue cuando decidí regresar al principio, cuando quería hacer una animación. Así que comencé ideando una historia a partir de la información que ya había adquirido. La única diferencia es que mi animación no sería con la técnica del *stop motion*, sino con *pixilación* ya que esto suponía para mí una ventaja por lo laborioso que puede ser realizar los muñecos, en la primera técnica y el poco tiempo que me quedaba.

Fue así que una vez desarrollado el guión literario y el técnico me dispuse a comenzar con la elaboración del escenario y a buscar a mis posibles actores. En esta búsqueda comenzaron de nuevo algunos problemas. En un principio creí tener el apoyo de unos compañeros de teatro, pero no fue posible comenzar a grabar con ellos por sus horarios ya que algunos de ellos estudiaban o trabajan y no hubo forma de acomodarlos en un horario.

Para poder seguir adelante modifiqué un poco el guión ya que entre más pasaba el tiempo menos podía grabar. Entonces decidí buscar a mis amigos más cercanos y comenzamos a grabar. Nuevamente por la disponibilidad de tiempos, no pudimos concluir. Así el tiempo cada vez era menos. Después de iniciar con una historia de seis personajes, que luego se hicieron cuatro con mis amigos, terminé grabando con tres familiares, reduciendo y modificando casi toda la historia y sus recursos técnicos.

Ahora una vez descrito el camino que recorrimos para llegar a este punto, desglosaremos lo que fuimos haciendo para lograr concluir con el proyecto comenzando por explicar nuestras bases que son el video, la *pixilación* y todo el proceso de producción.

### 3.1 El video

¿Cómo hemos llegado a lo que hoy conocemos como video? “Fotografía, cine, televisión, ordenador: en un siglo y medio de lo químico a lo numérico, las máquinas de visión se han hecho cargo de la antigua imagen, hecha por mano de hombre” (Debray, 1994, p.223).

Si hablamos de que un video es compuesto por muchas fotos o imágenes y que juntas a una velocidad determinada crean el efecto de movimiento, debemos de hablar a lo que por mucho tiempo se le llamo hacer cine. Aunque el video no necesita de procesos químicos como en su tiempo el cine los necesitó. Podemos decir entonces que “el inicio del video es marcado por el invento del magnetoscopio lanzado en 1956 por la empresa *Ampex, de red Wood california*” (Gubern, 1973, p.134) y esto es porque la cinta magnetoscopia o video-tape funcionaba para el almacenamiento de lo que se grababa. En sus inicios funcionó como respaldo para guardar los programas de televisión.

Con el tiempo, el cine decidió aceptar esta nueva tecnología y “fue el británico Sheldon Rochin quien grabó en video-tape una representación teatral. De este modo se vio que el cine no era una únicamente aquello que se fijaba en una emulsión fotosensible sino acorde a su significado “imagen en movimiento” se extiende a cualquier imagen móvil fijada sobre un soporte” (Gubern, 1973, p.137).

La historia de las primeras imágenes en movimiento vienen mucho más atrás del video o del cine pudiendo tomar como punto de partida “el teatro de sombras que sus inicios probablemente pudiera tomarse como uno de sus referentes más antiguos el mito de la caverna de Platón” (Museu del Cinema, 2018).

Después del teatro de sombras podemos hablar del primer invento que retenía imágenes a través de la luz llamado cámara oscura, “se trata de una caja vacía y oscura donde la luz penetra por un pequeño agujero en uno de los lados de la caja, el rayo de luz que penetra desde fuera proyecta en la pared contraria” (Museu del Cinema, 2018) y así tenemos la imagen que observamos en la caja. Después con la llegada de la Linterna mágica ya se piensa en proyectar esas imágenes y se logra.

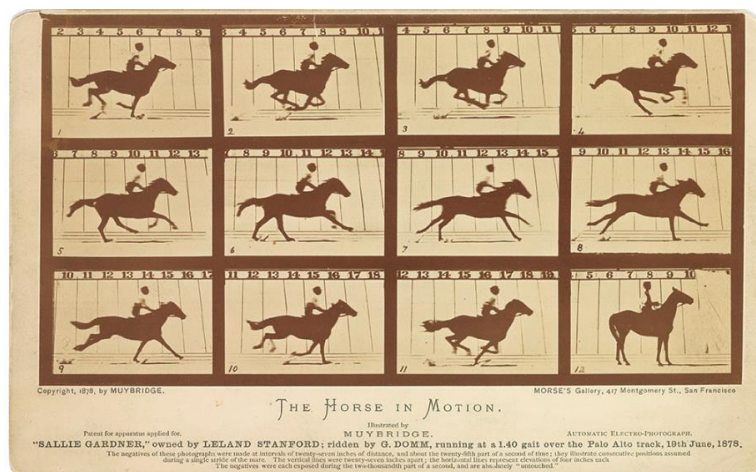
Para el siglo XVIII se sabía que las sales de plata se ponían negras al contacto con la luz, Combinando las sales de plata con la cámara oscura se obtuvo por primera vez una fotografía. “El francés Joseph-Nicéphore Niepce (1765-1833), tratando de perfeccionar el invento de la

litografía consiguió fijar químicamente las imágenes reflejadas en el interior de una cámara oscura (Gubern, 2016, pág. 12).

Después de ver los resultados obtenidos por Niepce, Louis Jacques Mandé Daguerre utiliza yoduro de plata sobre cobre, la foto solo tarda media hora en reproducirse a diferencia de las 8 horas que tardo la de Niepce, este experimento pasa a llamarse daguerrotipo y fue perfeccionado con el tiempo haciendo que la toma fuera más rápido.

Se empezaba a dar pie a lo que sería el cine después. Si la foto ya estaba, solo faltaba el movimiento que fue resuelto en un principio gracias a investigaciones que se realizaron durante el siglo XVIII y XIX sobre un fenómeno óptico llamado persistencia retiniana, los investigadores se dieron cuenta de que “el ojo humano percibe una imagen, ésta permanece latente en la retina durante unos instantes, más tarde, los científicos descubrieron que este fenómeno no tenía nada que ver con la retina, sino que era una característica psíquica y cerebral que llamaron efecto phi” (Museu del Cinema, 2018). Para realizar estas investigaciones tuvieron que fabricar una serie de instrumentos llamados: *Taumatropo*, *Fenaquistiscopio*, *Zootropo*, *Praxinoscopio* y *Kinetoscopio*

Casi al mismo tiempo en que se utilizara el *Praxinoscopio* un adinerado hombre de Estados Unidos pide al fotógrafo Muybridge que realice una serie de secuencias de imágenes tomadas con una cámara para comprobar si el caballo en algún momento permanece con sus cuatro patas al aire.



**Fig.6** Muybridge,E.(1878). *El caballo en movimiento* [fotografía]. Recuperado de <http://100photos.time.com/photos/eadweard-muybridge-horse-in-motion>

Para llevar a cabo el experimento “instaló doce cámaras cuyos disparos eran accionados por cintas que cruzaban la pista y que eran pulsadas por las patas del caballo en su galope” (Gubern, 1982, p.17). Casi al mismo tiempo aparece el teatro óptico impulsado por Emile Reynaud quien perfeccionó su mismo invento *praxinoscopio* “al conseguir proyectar sus imágenes dibujadas sobre una pantalla gracias al uso de espejos y de un objetivo de proyección” estas imágenes eran dibujos y no fotografías como tal, así que se podría decir que fue el que dio inicio a los dibujos animados.

Unos cuantos años más tarde los *hermanos Lumiere*. Louis y Auguste logran las primeras proyecciones patentando su “*Cinematógrafo* en 1895” (Gubern, 2016, p.16) las primeras sesiones se llevaron a cabo en un café el 20 de diciembre del mismo año. Melies y Chomon fueron quienes se dieron cuenta de la capacidad de expresión que tenía el cinematógrafo. Melies igual se dio cuenta de un efecto llamado *trucaje* que consiste en sustituir un objeto por otro, se podría decir que son los primeros efectos especiales.

Con el tiempo fueron apareciendo las primeras salas de cine y este empezó a tener un lugar importante. Los primeros intentos de películas sonoras se hicieron con el fonógrafo, pero “El sistema tenía graves inconvenientes de sincronía y por eso se buscó uno nuevo para registrar el sonido del film directamente sobre la misma película de celuloide este sistema que se utiliza por primera vez en 1927” (Museu del Cinema, 2018).

La televisión de alguna forma fue en un principio un competidor del cine, pero con el tiempo se convirtió en un medio de este. “La televisión se define como un sistema de telecomunicación para la transmisión y recepción de imágenes y sonidos a distancia” (Vázquez & Trujillo, 2005, p.2).

El origen de la *televisión* empieza con investigaciones sobre como transmitir una imagen de un aparato a otro. Uno de los primeros aparatos para transmitir imágenes es el disco Nipkow inventado por Paul Gottlieb Nipkow en 1884 varios años después el ruso Vladimir Zworykin inventa el *iconoscopio* y más tarde Philo Taylor Farnsworth inventa el *tubo disector de imágenes*.

“*La televisión electrónica* nace cuando el joven de 21 años Philo Farnsworth descompone una imagen en 60 líneas de luz, las transmite como electrones y recompone la imagen original en una pantalla” (QUO, 2014) y estos aparatos fueron quienes dieron inicio a la televisión. Ya para 1927 la BBC hace la primera transmisión en Inglaterra y en Estados Unidos ocurre hasta 1930. Por la segunda guerra mundial esto es suspendido por un tiempo hasta la finalización de la guerra.

Uno de los grandes problemas con los que se enfrentó la televisión fue el almacenamiento ya que las transmisiones eran al aire y se tenían que repetir cada cierto tiempo. Es aquí cuando aparece el *magnetoscopio* a servir de almacenador no solo para la televisión si no para el cine ya “en 1961 Jerry Lewis decidido utilizar el *magnetoscopio* en el rodaje: *El terror de las chicas* para controlar el movimiento de los actores y de la cámara antes de dar por bueno un plano y mandar a revelarlo” (Gubern, 1973, p.134).

Así la evolución tecnológica nos llevó hasta el internet, los videojuegos y con ello hubo otros cambios en lo que se conoce como video. En la época de las redes sociales debe de sonar un poco raro preguntarnos sobre ¿Qué es el video? Porque pareciera que por mera intuición se sabe que es, a menos claro que se pertenezca a algún pueblo muy tradicional o apartado.

Cuando hablamos de video podemos decir rápidamente que es aquello que se graba, guarda y se reproduce en diferentes pantallas o dispositivos. Ahora mismo hacer un video y reproducirlo es mucho más fácil y está al alcance de todos aquellos que no vivan en esos pueblos o lugares ya mencionados. A través de cámaras web, videocámaras, teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras o televisores inteligentes se pueden acceder a diferentes canales, redes, reproductores o aplicaciones para grabar, editar y reproducir de formas más fácil y rápido.

Ahora a la mayoría de los aparatos electrónicos hay que agregarles la palabra “inteligente” para dejarnos en claro que utilizan inteligencia artificial o tecnología que es capaz de imitar ciertas actividades humanas, almacenando información y aprendiendo para adaptarse a nosotros y darnos un mejor servicio.

Es de asombrarnos cómo ha evolucionado la tecnología y con ello claro el video. Ahora con un teléfono inteligente, aparato indispensable para la mayoría de las personas, se puede grabar, almacenar, editar y subir a internet los videos, llegando a estar disponible a una gran cantidad de público. Tan solo por poner un ejemplo en cuanto a la abundancia de videos de una de las páginas más visitadas de internet “Cada minuto se suben 300 horas de video a YouTube, se ven 3.25 mil millones horas de video al mes y más de la mitad de las visitas provienen de dispositivos móviles” (Smith, 2016). Pero, aunque perezca asombrosa la magnitud con la que se utiliza el video en nuestros tiempos, la tecnología no solo ha traído mejoras para su creación, almacenamiento, edición o difusión si no que vienen de la mano de innovaciones como por ejemplo la realidad aumentada.



### 3.2 La *pixilación*

Cuando hablamos de *pixilación* estamos refiriéndonos a una técnica de animación muy semejante al *Stop-Motion*. La diferencia entre estas dos técnicas podría ser que mientras que en el *Stop-Motion*, se utilizan marionetas o muñecos previamente fabricados para luego animarlas o darles vida mediante procedimientos fotográficos, creando la ilusión de movimiento como en cualquier otra película, en la *pixilación* los personajes principales son humanos a los que se les intenta semejar o dar apariencia de marionetas o muñecos. “Los actores deben poseer paciencia y gran concentración, porque deben realizar un sinnúmero de movimientos que requieren de un esfuerzo considerable” (Castro y Sánchez, 1999, p.275).

“Dos ejemplos clásicos en los cuales se empleó la técnica son: *El hotel eléctrico y vecinos*.” (Cerro y Castro, 2010, p.95), al segundo de ellos es al que se le atribuye la invención de la técnica. En manos del Escocés Norman McLaren “en 1952, con la cinta *vecinos* obtuvo un Oscar en Hollywood. Inventó una nueva técnica de animación conocida con el nombre de *pixilación*” (Castro y Sánchez, 1999, p.274). Se le atribuye, ya que en *Hotel eléctrico* únicamente animan objetos y no a personas. Así como *Hotel eléctrico* realizado por Segundo de Chomón podríamos mencionar a otros personajes que utilizaron la técnica como lo fue Georges Méliès. La diferencia es que Chomón utiliza los objetos inanimados que dialogan de cierta forma con los personajes y Méliès los utiliza como un recurso.

Desde 1896 Méliès no paró de aplicar sus trucos a los cientos de películas que realizó hasta 1913, resulta difícil encontrar una en la que el empleo de esta técnica estuviera puesta al servicio del relato (es decir, como recurso narrativo) y no como un atractivo en sí mismo. Viaje a la Luna exhibe en una de sus escenas la voluntad de integrar el efecto mágico a la trama. Se trata del momento en que el proyectil, lanzado desde la Tierra, impacta sobre el ojo de una Luna antropomorfa. Éste fue el primer disparo en el desarrollo del *stop-motion*. (Piero, 2005). Pero si hablamos de Méliès y de Chomón tendríamos que ir más atrás hablando de aquellos que tengan que ver con la idea de dar vida a lo sin vida y esto está a la par con la historia del cine tema del que ya hablamos antes. Así que ya podemos decir que fue Norman McLaren fue quien dio vida a la técnica de *pixilación*.

### 3.3 Pre-Producción:

El trabajo de pre-producción consiste en prepararse, lo más posible antes de empezar a producir o iniciar el rodaje, en la medida que sea necesario. Es decir de manera sencilla, el trabajo comienza desde el momento en que se pensó la idea, el tema o sobre lo que se quiere decir en la obra, con sus respectivas investigaciones, hasta poder llegar al punto de las realizaciones de los guiones: literario, técnico y gráfico.

Una vez que se tiene el primero de los guiones que es el literario, como recomendación se debe registrar para tener los derechos de autor. Así también se puede realizar la búsqueda de locaciones, actores y algo muy importante: el financiamiento. Para poder buscar este financiamiento ya deberíamos de tener un plan de trabajo, así como los costos y gastos que realizaremos durante la producción. Realmente este rubro cobra mayor importancia cuando hablamos de proyectos grandes.

Para este trabajo de corto-metraje<sup>6</sup> no fue necesario por ejemplo la realización de contrato para actores, registrar el guion ante el INDAUTOR (Instituto Nacional Del Derecho de Autor), realización de carpeta para solicitar financiamiento o búsqueda de equipo técnico y personal que fueran expertos en el tema entre otros, ya que el trabajo nace desde un lugar que se presume amistoso y familiar y estas son las dos herramientas principales para poder iniciar y concluir este corto. Entonces no fue necesario hacer un casting para buscar actores si no preguntar a los amigos y familiares si podrían trabajar conmigo y ver la manera de adaptar sus personalidades a los personajes.

Una vez concluida la búsqueda de los actores parecerá un poco extraño pedir que te firmen contratos cuando las personas con las que trabajarás son familiares o amigos y muy probablemente lo estén haciendo por hacerte un favor y sin cobrarte nada. Cada uno debe saber tomar sus riesgos con respecto a con quiénes trabaje ya que se puede dar el caso de que a alguno no le guste la manera en la que fue retratado y acabe por ofenderse o algo parecido, así que siempre hay que hablar con sinceridad sobre el proyecto y enseñar el trabajo concluido a los participantes.

---

<sup>6</sup> Medida que se usa en cine para definir a producciones pequeñas que no exceden los 20 minutos aproximadamente a diferencia del medio y largo metraje que van de los 25 min. A las 2 hrs. Aproximadamente.

Cabe aclarar que el guión no fue registrado porque todo se realizó con un presupuesto propio y pequeño, y aunque el costo del registro no sea muy caro no se vio como prioritario. Por tanto en el presente trabajo a lo que llamaremos pre-producción es a la investigación del tema, la realización de los tres guiones, búsqueda de actores entre amigos y familiares, elaboración de costos para la realización del corto y elaboración del escenario.

### 3.3.1 Recursos Técnicos y Humanos:

Cuando hablamos de estos recursos nos referimos a aquellas personas con las que contamos para el proyecto así como todo el material o equipo para producir y editar, en la siguiente tabla se muestra lo que se utilizó para este proyecto:

Humanos:	Técnicos:
<b>Realizador</b>	Cámara canon sl2
<b>Tres actores</b>	Lente 18 – 55
	Lámpara de 160 leds
	Dos tripies
	Extensión de corriente
	Laptop

### 3.3.2 Presupuesto

Cuando hablamos del presupuesto para algún proyecto artístico nos referimos a aquella cantidad de dinero que tenemos contemplado gastar en su realización. Muchas veces y en proyectos grandes se buscan becas o financiamientos para los proyectos, pero en este caso no se realizó porque como ya se mencionó era poco el tiempo que quedaba para terminarlo, y también por el hecho de aventurarnos a realizarlo con poco efectivo para poder forzar la imaginación a buscar soluciones a las dificultades, del mismo modo que en su momento lo hizo Jan Svankmajer. En la siguiente tabla se desglosa la lista de materiales y el precio de cada uno que se utilizó en este trabajo.

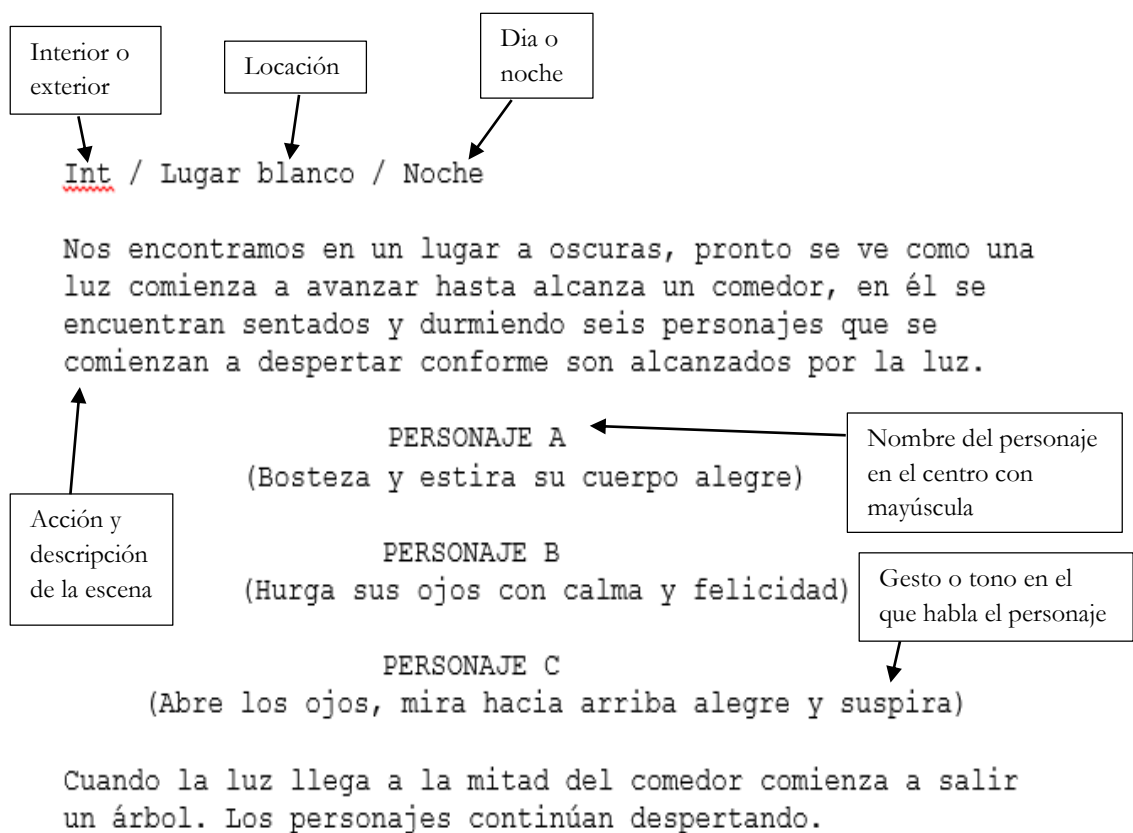
Producto	cantidad	costo
Rejas de madera	10	\$30
Palet de madera	1	\$40
Resisto	2 lts	\$104
Pintura amarilla	1 lt	\$105
Pintura azul	1/4	\$34
Pintura roja	1/4	\$34
Pintura negra	1/4	\$34
Hojas artificiales por ramo	6	\$204
Bancos de plástico	4	\$210
Escuadritas	12	\$48
Pijas	100	\$25
Plastilina	5	\$27.5
Unicel	7	\$28
Foco	1	\$40
Cable calibre 16	12 mts	\$84
Clavija	1	\$5
Socket	1	\$25
Playeras blancas	2	\$90

### 3.3.3 Guión literario:

*Un guion literario es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifican las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios y se incluyen acotaciones para los actores. La historia se narra de manera que al lector del guion le resulte visible y audible, pero sin dar indicaciones técnicas para la realización de la película*

César Sánchez

Para el proyecto se realizaron dos guiones literarios ya que se tuvo que modificar algunas cosas a última hora, siendo el segundo con el que se realizó el video y contando únicamente con tres páginas a diferencia del primero que cuenta con 11 páginas. Podemos encontrar en anexos el guión completo. A continuación se mostrará un ejemplo de las partes que compone un guión literario.



En el guión literario se utilizan tres elementos que son: encabezado de escena, descripción de la acción y dialogo. (Sánchez C. , s.f.).

El encabezado de escena nos indica en donde nos encontramos así como el momento y consta de estas tres partes:



Interior o exterior Esta parte se abrevia como Int o Ext e indica si la acción se desarrolla en espacios abiertos o cerrados

Locación Aquí nos explica donde ocurre la acción: edificio x, parque, lugar blanco, casa/ cuarto

Día o noche Este indica el momento del día

#### Descripción de la acción:

En uno o más párrafos describiremos, de forma concisa, la acción que tiene lugar en la escena. Lo haremos en tercera persona, con los verbos en presente y, muy importante, de manera que lo que narremos resulte visible y/o audible. (Sánchez C. , s.f.)

Nos encontramos en un lugar a oscuras, pronto se ve como una luz comienza a avanzar hasta alcanza un comedor, en él se encuentran sentados y durmiendo seis personajes que se comienzan a despertar conforme son alcanzados por la luz.

Diálogo:

En uno o más párrafos mostraremos las palabras que pronuncien los personajes. Cada párrafo de diálogo lo precederemos del nombre del personaje correspondiente, en mayúsculas. Para informar de cualquier gesto importante que el personaje haga mientras habla o del tono con el que hable, emplearemos una acotación, que escribiremos justo bajo el encabezado, entre parentésis (también la podemos poner insertada en el parlamento) (Sánchez C. , s.f.).

Personaje F  
(Espantado agitado y molesto grita)  
Nooooooooo.

### 3.3.4 Guión técnico

Es la transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas en el guión literario. Es un documento en el que director planifica la realización de la película incorporando al relato escrito por el guionista indicaciones técnicas precisas como la división en planos, el encuadre de cada uno, los movimientos de la cámara, los detalles de iluminación o de decorado o los efectos de sonido (Sánchez C. , s.f.).

En el siguiente ejemplo podremos ver cómo organizar en una tabla la escena, los planos, descripción del video, descripción del audio, la duración y podemos encontrar en los anexos el guion técnico completo que consta de nueve paginas.

Escena 1 Interior - Noche				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
1	P. general Angulación: natural	A oscuras tres personajes duermen sobre un comedor que es su mundo, un animal sale de un hoyo y este introduce un agujijón a la cabeza de los personajes absorbiendo algo de ellos para luego regresar al hoyo	Sonidos del animal	9 <u>seg.</u>
2	P. medio Angulación: natural	Amanecer. Personajes A se despierta	Bostezo	3 <u>seg</u>
3	P. medio Angulación: natural	Amanecer. Personaje B se despierta	Bostezo	3 <u>seg</u>
4	P. medio Angulación: natural	Amanecer. personaje C se despierta	Bostezo	3 <u>seg</u>
5	P. general Angulación: natural	Donde el animal salía ahora se encuentra un árbol. Los personajes se ven y comienzan a jugar.	Sonidos corporales y de objetos	20 <u>seg</u>

Escena 1 Interior - Noche				
---------------------------	--	--	--	--

En esta parte superior de la tabla colocaremos el número de la escena, el espacio donde se desarrolla la acción que es: interior o exterior y el momento que es: noche o día.

La escena no es más que las acciones y situaciones que ocurren en determinado lugar y tiempo

No	Plano
1	P. general Angulación: natural

Aquí colocamos el número del plano y las características de este.

El plano es un recurso expresivo que se utiliza a la hora de grabar utilizando al ser humano como unidad de medida y son: general, americano, medio, primer plano y primerísimo primer plano.



Otra característica que observamos en el ejemplo es la angulación y según las necesidades del director también puede agregar el movimiento de la cámara.

Descripción del video
A oscuras tres personajes duermen sobre un comedor que es su mundo, un animal sale de un hoyo y este introduce un aguijón a la cabeza de los personajes absorbiendo algo de ellos para luego regresar al hoyo

En este como su nombre lo dice agregamos una descripción de la acción del video o plano a grabar

Descripción del audio
Sonidos del animal

Aquí los efectos de sonido o música que se oirán

Duración
9 <u>seg.</u>

En el último un aproximado de lo que puede durar el plano

### 3.3.5 Guión Grafico:

Es un conjunto de viñetas. En ellas, se pueden representar de forma gráfica, aunque sencilla, distintos elementos. Por ejemplo, puede servir como guía para elaborar una escena de cine, pero ha cobrado especial relevancia en el marketing y la publicidad (Escuela Superior de Diseño de Barcelona, 2019) . En conclusión son dibujos que nos ayudan a saber de qué forma se verán nuestros planos y nos servirá para darnos mejor a entender cómo se realizaran, estos no tienen que ser con detalles muy fino sino que solo tienen que cumplir con su función. A continuación se dará el ejemplo de un guión gráfico y podemos encontrarlo completo en los anexos contando con un total de 19 páginas.



### 3.4 Producción:

“Es la fase de rodaje y se considera que es la más importante por el volumen de trabajo y el coste” (Ortiz, 2018) . Con estas palabras María Ortiz nos deja claro que la producción es el momento del rodaje pues se supone que en la pre-producción ya tenemos organizados todos los días para grabar.

Desde el primer día que se tiene programado el personal llega a su hora asignada dependiendo de su rol de tal manera que lleguen primero los técnicos, maquillistas y los encargados de montar todo antes de que lleguen los actores y probablemente estos también tengan un horario ya que no es necesario que estén todos si no saldrán en esas escenas, en fin todo esto ya está programado con anterioridad pero como bien sabemos hay cosas que están fuera de nuestra organización y ocurren errores, malos entendidos o accidente que perjudican los tiempos y el rodaje, estos imprevistos también son parte de la producción y aquí es donde dependiendo del problema el equipo demuestra su talento para resolver los problemas a la hora y no retrasarse.

Pero esto es cuando hablamos de proyectos con amplios recursos, éste conto para su realización con amigos, familiares y el autor. Por tales motivos la organización no podía ser muy amplia esto es porque todos los que participaron tienen otras actividades. Como no había recursos económicos no se les podía pagar y aunque no fuera inconveniente para ellos también estaba la pena o la vergüenza de no querer actuar ya que ninguno es actor de profesión. Por eso muchas veces había que estar detrás de ellos insistiendo porque por más que sean familia o amigos y quieran ayudar ellos al tener sus propios trabajos y actividades están cansados o no se encuentran en condiciones para grabar, entonces habían días donde nuestros horarios si coincidían y se trabajaba bien pero habían otros que no.

En un principio cuando comenzamos el rodaje con cuatro de mis amigos el trabajo avanzó notablemente los primeros dos días, después los días comenzaron a ser agotadores. Un día uno no podía al siguiente era otro y así, hasta el momento en que uno de ellos salió fuera de la ciudad varios días. Casi al mismo tiempo dos más renunciaron definitivamente por problemas escolares, cuando esto ocurrió el proyecto parecía perdido.

Durante el proceso de producción de este proyecto al ser únicamente el autor el responsable de todo, tenía que estar a cargo de que todo estuviera listo para cuando llegaran los actores. El escenario tenía que estar acomodado para el plano que se fuera a grabar, cuidar que

todo el equipo estuviera cargado y funcional, tener preparado la utilería que se fuera a utilizar como: maquillaje, accesorios, ropa y alguno que otro bocadillo etc.

Se hace mención de esto porque si es agotador para una persona hacer todo, por ese motivo el proyecto parecía perdido aunque fue solo una semana con mis amigos y no todos los días se grabaron, todos los días, se prepararon las cosas como si se fuera a grabar.

Aquí es cuando uno debe de tener mucha fuerza de voluntad para que los ánimos no caigan y a mí se me fueron cuando mis amigos comenzaron a decir “no puedo” y no supe como motivarlos para que continuáramos. Por eso el trabajo parecía perdido, pero en un periodo de una semana después, logré juntar a tres familiares que se dispusieron a ayudarme, logrando con ellos la conclusión del video aunque en este punto el guión se tuvo que volver a acomodar.

Para la realización del video tres autores fueron necesarios como referentes, como ya mencione con anterioridad, son Juan Pablo Zarameña, Jan Svankmajer: y Norman McLaren. De ellos me apropie de sus técnicas y formas de trabajar para mi proyecto de la siguiente manera:

De Svankmajer utilice las formas en las que se expresan sus actores para dirigir a los míos



**Fig.7** Svankmajer,J.(1992). *Food* [animación]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UfKTVOv2LIU>





**Fig.8** Svankmajer,J.(1992). *Food* [animación]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UfKTVOv2LIU>



Norman McLaren me ayudó para poder dar movimiento a formas o personajes que no se mueven de manera convencional

Por ejemplo:



**Fig.9** McLaren,N.(1963). *Neighbours* [animación]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=e\\_aSowDUUaY](https://www.youtube.com/watch?v=e_aSowDUUaY)

Aquí el personaje hace un recorrido en el pasto en esa posición sin tener que usar ninguna parte de su cuerpo. Pareciera como si de forma mágica él se moviera.



Mis personajes aquí se mueven alrededor de la mesa sin tener que usar sus pies como que si la silla tuviera vida propia.

Y por último de Juan Pablo Zaramella tuve que sacrificar ese recurso por falta de tiempo que era un efecto de luz, que logré hacer en la primera ocasión con mis amigos pero descarté hacerla con mis familiares.



**Fig.10** Zaramella,J.(2013). *Luminaris* [animación]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=l7Z1VBQkdIM&t=131s>

Aquí el personaje de Juan Pablo se mueve junto con la luz del sol como si este lo dotara de vida.

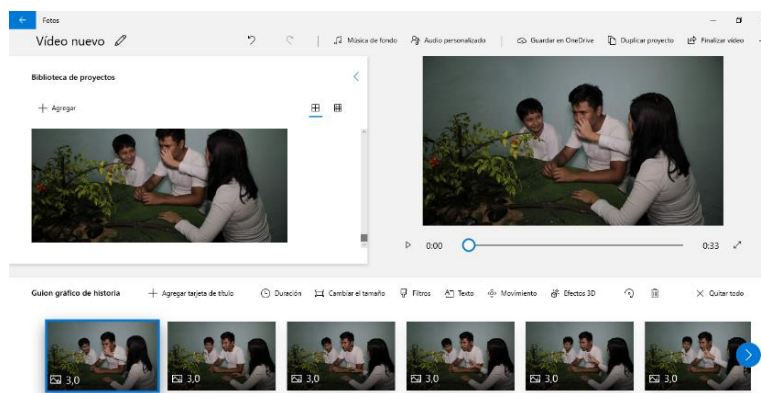


Mis personajes iban a tener la misma característica al momento de que el sol avanzaba, ellos despertarían pero esto se concluyó por el tiempo y cambio de actores.

### 3.5 Pos- Producción:

“Es la fase que comprende todos los procesos de finalización del proyecto, como el montaje, la sonorización y los retoques. Se considera terminada cuando el producto está listo para entrar en el mercado” (Ortiz, 2018, pág. 7). Prácticamente es cuando nos disponemos a seleccionar, organizar y corregir todos los planos que quedaran dentro del video.

En el caso del corto realizado en este proyecto la pos- producción se realizó utilizando dos programas que son *Premiere cs6* y el editor de *Windows 10* y se decidió de esta manera porque el programa *premiere* se alentaba imposibilitando su función al ser muchas las fotos que tenía en su línea de tiempo, por lo tanto se decidió realizar varios videos con todos los planos que se hicieron pero con el editor de *Windows 10*, ejemplo del editor de *Windows*:



Después de obtener todos los videos de los planos se organizaron lo mejor posible para no tardar mucho en buscar los videos que se importaran a *premier*. Ejemplo del editor *Premiere CS6*.



Si hay algo que se viene mencionando en todo el documento es que para realizar el video se contó con poco tiempo por lo tanto no se logró hacer todas la correcciones que quizá necesitaba,



entonces realizamos una edición quizá básica pero que cumplió su función. Decir que es básica se queda chico, porque sí se requiere de un gran esfuerzo estar cortando y acomodando cada plano y más darle sonido a cada acción de los personajes como: golpes, movimientos, sonidos ambientales, recreación de voces, etc.

### **3.6 Proyección:**

Se inició con una presentación donde se dieron datos técnicos del video así como una explicación de motivos de la proyección. Al finalizar el corto se entregó un cuestionario mismo que se encuentra en anexos, para que los presentes contestaran y se pidieron observaciones para concluir.

### **Resultados del cuestionario y observaciones**

El cuestionario se realizó pensando en las preguntas que nos hicimos en el trascurso de la realización de este proyecto, con la finalidad de ver cuál era el conocimiento de los compañeros sobre estos temas, para esta primera presentación que se realizó en un aula de la escuela, estuvo presente la maestra Andrea Argüello y un grupo de compañeros. A la primera pregunta sobre lo qué es el ser humano, se obtuvieron respuestas como la de que somos una especie como las demás, o que somos seres que venimos y nos vamos. En lo que algunos coincidieron fue en lo que somos seres creativos, con raciocinio, capaces de amar y al mismo tiempo ser violentos, esta pregunta nos ayuda a saber sobre lo que pensamos que es el humano.

La segunda pregunta: qué entendemos por maldad, respondieron que es lo que puede hacer daño a otro, el daño premeditado y en su mayoría coincidieron con que es la ausencia de bondad. En la pregunta qué entendemos por naturaleza, encontramos respuesta como lo que no es creado por el ser humano, materia orgánica capaz de generar vida, belleza y lo que nace del universo de manera biológica. Para la pregunta qué es la naturaleza humana obtuvimos respuestas como la de es la belleza de la humanidad o que es un ser pensante, pero en su mayoría hablaron de las necesidades biológicas como la de sobrevivir y lo que nos hace diferentes a otros seres de la creación. La pregunta si el ser humano es bueno, malo o ambas cosas la respondieron de alguna forma similar a la conclusión a la que llegaron nuestros teóricos: Jean-Jacques



Rousseau, Thomas Hobbes y Steven Pinker. Las respuestas variaron en que el ser humano es ambas cosas, que estas concepciones solo son invenciones nuestras pero en general contestaron que el humano es bueno aunque es capaz de generar el mal por ser un ser creativo, por su necesidad de sobrevivir. Igual que en nuestra pregunta anterior en esta que es la de por qué existe la violencia y la maldad encontramos algunas respuestas parecidas con la que nos dan nuestros teóricos como la de que existe por herencia, por miedo a la muerte a dejar de existir o porque existe su contra parte.

En la última pregunta sobre como imaginamos el mundo si todas las personas fueran buenas en relación con el medio ambiente, con nuestra especie, sobre el trabajo, el dinero, el arte y la educación las respuestas fueron que el trato con el medio ambiente sería más respetuoso, amable y no dañándolo, sin fábricas y sin generar basura con nuestra misma especie el trato sería de respeto, sin discriminación, de paz y armonía, sobre el trabajo se dijo que serían labores que aporten al planeta, cultivando, generando comida. Sobre el dinero algunos dijeron que no existirían, otros que habría una forma distinta de intercambio y se mencionó que el dinero no es malo sino la forma en la que lo usamos, que es la de acumular y no la del intercambio. Sobre el arte y la educación las respuestas fueron que no existiría como la conocemos que serían experiencias y que sus funciones serian la de recordar al humano de lo que es capaz de hacer ya sea bueno o malo y que serviría para erradicar la violencia.

Cuando se preguntó al público sobre lo que vieron en el video y de que trataba se mencionó: en cuanto a la historia que era un mundo de salvajes, seres sin conciencia y que pensaron que era como un pasaje de la *biblia* y sobre lo técnico se mencionó que el video se movía un poco y hubieron opiniones sobre que quizás hubiese quedado mejor sin los efectos de sonido.

A mi parecer todas las personas que estuvieron presentes respondieron de manera dispuesta, llegando a las mismas conclusiones los teóricos.

### **3.7 Conclusión:**

En este capítulo, respecto al proceso creativo aprendí algo muy valioso, es que hay que documentarse por todas las fuentes que nos sean posibles. Así para hablar de este tema que es sobre la maldad y la naturaleza humana tuvimos que leer ideas de algunos teóricos para comprender mejor la problemática. También es necesario hablar de la relación que se tiene con

el tema o de qué forma nosotros lo vivimos. Así entre las experiencias y la información adquirida se pueden dar forma a esta historia. Una vez teniendo la historia pasamos a desarrollar los guiones con sus respectivas reglas y terminado esto es cuando uno puede comenzar a producir.

Para eso también hay que documentarse de imágenes, películas, videos todo aquello que sea visual. En nuestro caso nuestros referentes fueron cineastas del mundo de la animación así retomamos a: Jan Svankmajer, Norman McLaren y Juan Pablo Zaramella para apropiarnos de sus estilos y técnicas e intentar hacer algo distinto.

Otro punto importante de recordar es la de siempre tener alternativas por si una te falla estar atentos y listos ante cualquier dificultad. En el proyecto se tuvo que cambiar algunas cuantas veces la forma en la que se presentaría por encontrar muchas dificultades en su producción. También comenzamos a ver dificultades una vez encontrado la forma de presentación pero ahora surgieron con el equipo de trabajo, pero de la misma forma en la que aprendimos a prepararnos y cambiar los formatos, sin cambiar de tema, entonces aprendimos por ejemplo como ir adaptando el guión a nuestras necesidades. Como en el caso de este corto que se tuvo que buscar la forma de contar la historia que se quiere con los recursos que se tienen y claro también practicamos y aprendimos como adaptar el guión a la cantidad de actores que se pudieron juntar, esto significa que si en un principio el guión estaba pensado para 10 y no se consiguieron todos, ir recortando y dándole a las actividades por realizar a los otros.

Y para terminar con respecto a nuestra proyección y objetivos del proyecto podemos decir que se logró hacer un video que en palabras de los que lo vieron se muestra a seres salvajes, violentos y sin conciencia cosa que si se pretendía pero quizás no quedó tan claro que los personajes nos representan como especie. Quedamos a gusto con las respuestas del cuestionario ya que si se pueden dialogar de alguna forma sobre el tema de la maldad y la relación con el ser humano que era otro de los objetivos de este proyecto y como finalización si bien la hipótesis era demostrar que la maldad es parte de la naturaleza humana hemos encontrado que esta si bien es una verdad la otra es que también el bien es parte de esa naturaleza.

## Conclusión final:

Durante los años que estuve en la escuela aprendí muchas cosas, quizás ahora me doy cuenta que puede haber aprendido más si le hubiera dedicado más tiempo, pero me siento satisfecho porque he aprendido a ser estudiante, a “agarrarle” el gusto al aprendizaje y el conocimiento.

En un principio se me hizo complicado, porque bueno no tenía el hábito de leer y en mi manera de pensar, esto era una actividad aburrida porque era algo que se hacía por obligación y no por gusto, y aunque ahora no soy un gran lector y hay en mí una necesidad de lectura.

Entrar a estudiar artes fue en mi experiencia algo semejante a volver al kínder en el sentido de que uno va por gusto y en la mayoría del tiempo es divertido, porque vamos ¿quién no se divierte pintando, dibujando, usando plastilina, barro, yeso, madera y multitud de materiales? Y para acabarla leyendo y escuchando historias de civilizaciones tanto antiguas como modernas, aprendiendo de ellas así como de personajes que se supone se dedicaron y se dedican a lo que uno aspira.

Así también aprendí sobre teoría y composición de la imagen entre otras cosas teóricas y técnicas, útiles y necesarias para la creación de obras de cualquier tipo, ya que al final esta es la meta de lo que hacemos, crear algo, pero más que crear me parece que lo que hacemos los que nos dedicamos o estamos relacionados con el arte es a transformar algo en otra cosa o muchas cosas en una o una en muchas, como un maestro ayuda a la transformación del estudiante, como el estudiante transforma el barro, el yeso, la pintura, la madera, etc., en formas o figuras. Pero lo que realmente importa es por qué se hacen las transformaciones y para qué se hacen, una vez resuelta estas preguntas podemos darle sentido a lo que hacemos y al final de cuentas lo que hacemos es unir a las personas.

Algo importante que aprendí de estos medios, fue el respeto porque a través de las lecturas y las pláticas no solo con profesores si no con amigos uno entiende al otro.

Quizás algo que no me dio de manera directa la escuela fue mi aprendizaje a lo que conozco de producción documental y digo que no fue de manera directa porque no hay un área especializada en nuestra institución, sin embargo fue ésta la que me motivo a buscar más aprendizajes y quizás esta es una de las cosas que me gustaría que la escuela tuviera en un futuro.

Y después ¿qué sigue? me pregunté de una manera seria, estando ya en el último semestre y me conteste sonriendo: pues te metes a trabajar a *cinemex* total dan entradas gratis a los

empleados y en tus días libres realizas tus documentales y preparas tus animaciones y ¡ listo vida resuelta!

Pero esto no me llenaba, más la parte de trabajar en *cinemex* así que por lo pronto lo tenemos como en uno de los últimos planes, por lo pronto he logrado dar talleres de animación, así como dar servicios de fotografía y video en eventos sociales y funciono como técnico en algunas obras de teatro con amigos. Trabajos que aunque no son bien remunerados me ayudan a seguir aprendiendo y disfrutando de lo que hago, dándome tiempo para seguir planeando mis proyectos personales y también serle fiel a la idea de que el arte sirve para unir a las personas y tenemos que estar al servicio de éstas.

## Anexos:

### Guion literario :

Int / Lugar azul / Noche

Nos encontramos en un lugar a oscuras, tres personajes duermen sobre un comedor que es su mundo, un animal sale de un hoyo y este introduce un aguijón a la cabeza de los personajes absorbiendo algo de ellos para luego regresar al hoyo, pronto comienza a amanecer.

PERSONAJE A  
(Bosteza y estira su cuerpo alegre)

PERSONAJE B  
(Bosteza y estira su cuerpo alegre)

PERSONAJE C  
(Bosteza y estira su cuerpo alegre)

Una vez despierto todo vemos ahora que de donde el animal salía ahora se encuentra un árbol los personajes se ven y comienzan a jugar.

PERSONAJE A  
(Se mueve intentado esconderse evitando la mirada de B de manera alegre)

PERSONAJE B  
(Se mueve intentado ver a los personajes A y C)

PERSONAJE C  
(Se mueve intentado esconderse evitando la mirada de B de manera alegre)

Después de un rato hacen un saludo y para luego comenzar a comer

PERSONAJE B  
(Corta una fruta la huele y se la pasa a A)

PERSONAJE A  
(Se queda con su fruta, corta otra la huele y se la pasa a C)

Ahora que los tres personajes tienen fruta todos comen y después se duermen con la excepción del personaje B quien permanece despierto y ve como un animal sale de un hoyo donde esta comúnmente el árbol él lo ahuyenta y ve lo que le hace a

sus compañeros una vez que se mete al hoyo el personaje A se va a dormir y vemos que amanece. Los personajes A y C comienzan jugando hasta que ven que el personaje B no se mueve y se acercan a él, C acaricia el rostro de B y este no le hace caso en un segundo intento al volver a acariciar B este golpea la mano de C y este se va junto con A, c se agacha sobre el comedor, A lo acaricia y llega la noche. Al llegar la noche el personaje A impide de nuevo su trabajo al animal quien se va sobre A y C para después irse por el hoyo.

Amanecer, nuevamente el personaje C se acerca al personaje B y lo acaricia para intentar llamar su atención y en el segundo intento B golpea a C en la nariz haciendo que sangre, el personaje B toma la sangre con los dedo y la ve, A se retira espantado para después comenzar a hacer ruidos de molestia, entonces B grita más fuerte y golpea nuevamente a C llevando su cabeza contra el comedor, después de que se calla A, B comienza a comer y dentro de un rato A le sigue hasta que cae la noche y se recuestan. En cuanto A escucha el ruido del animal este se levanta y después se levanta C se quedan viendo pero para C fue más extraño ver al animal y observar que le hacía a A, cuando el animal se va por el hoyo termina la noche y amanece. Ahora el árbol es más chico el personaje A se acerca a B y C obteniendo rechazo de ambos, decide regresar a su lugar y jugar con unas piedras hasta que B le regaña, después de un rato decir cortar una fruta y en cuanto se va a compartirla con C el personaje B se interpone en el camino quitándole la fruta a C, enseguida C le tira la fruta a B, A se marcha y C toma otra fruta que esta vez se la tira B, al hacer esto C se molesta y golpea a B noqueándolo, A comienza a gritar al igual que C hasta acostarse, A termina de comer su fruta y se duerme. En la noche B Y C se despiertan y se quedan mirando hasta que sale el animal, entonces los dos personajes deciden matarlo. Amanece. Los personajes B y C se acercan al hoyo espantados de que no había aparecido el árbol, regresan a su lugar, los tres personajes suspiran y se duermen al siguiente día tampoco sale el árbol y los personajes comienzan a sentir mucha hambre, se vuelven a dormir, y cuando amanece lo mismo, continua su hambre, se comienzan a desesperar, en cierto momento cuando amanece un insecto sale del hoyo y le camina a A en la mano después de tirarlo corre por el comedor hasta que B lo mata, continúan los días sin comer su desesperación aumenta, hasta que B decide comer un insecto y después les pasa uno para que coman A y C, A lo acepta, C avienta el que le pasa B y toma uno el mismo, llega la noche.

Vemos dormir a A y C mientras B realiza unos dijes y prepara una carcasa para tapar el hoyo de los insectos, en cuanto amanece el personaje B se acerca A y le entrega un dije, lo saluda y le enseña como como destruir partes del comedor para después construir otras cosas, el personaje c solo observa serio y juega con poquitos de tierra y hojas, después de un rato en el que A y B construían algo y c jugaba, C toma un insecto para comerlo y B se molesta, nuevamente C toma otro insecto y lo come, B comienza a hacer señas Y se va contra C, cuando llega a su lugar le grita y después lo golpea, C responde al golpe con otro golpe, B intenta regresar nuevamente el golpe pero no puede y C termina golpeándolo múltiples veces, hasta que A llega y le da un golpe con una piedra, una vez que C cae por el golpe en su cabeza, B intenta comenzar a golpear a C con una piedra pero A le tira la piedra y B se molesta y comienza a gritarle, tras los gritos A se va y B toma nuevamente la piedra para golpear a C pero A llega nuevamente para interrumpirlo, B se molesta e intenta golpear a A, pero A le clava un pedazo de madera un el cuello matándolo, A se recuesta sobre c y duerme.

Mucho tiempo después

Se escuchan ruidos de ciudad y muchas voces.  
Te dije que te pararas cabron. Por favor no, varias veces.  
Después un disparo. Se escucha la voz de una mujer, Suélteme no me toque, suélteme no por favor, escuchamos la voz de un niño pidiendo dinero. Hombre con voz molesta, Si el pueblo se une nada nos detendrá. Se escuchan varias veces, justicia.  
Mujer con voz grabe y molesta, Hoy más que nunca debemos estar unidas hermanas, ni una menos. Se repite justicia varias veces. Se escucha en orden: de 10 a 15 años de prisión, amaras a tu prójimo como a ti mismo, cadena perpetua, hermanos sépanse bendecidos, hasta aquí llegaste cabron, se encuentra más fosas clandestinas, tres heridos y dos muertos, nuevo carro del año un auto a la altura de su grandeza, no hay ni para comer huevos, la casa de sus sueños, invierta en su futuro, áreas recreativas, y que chingados quieres que haga no encontré trabajo, no entiendo cómo puede vivir esa gente así, y tu porque estás aquí carnal, la gente, la gente es cochina, la gente no entiende, por culpa de la gente, la gente, y tú que eres, la gente, todos quieren pertenecer a algo pero nadie quiere pertenecer a todos.

## Guion técnico:

Escena 1 Interior – Noche				
N	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
1	P. general Angulación: natural	A oscuras tres personajes duermen sobre un comedor que es su mundo, un animal sale de un hoyo y este introduce un agujón a la cabeza de los personajes absorbiendo algo de ellos para luego regresar al hoyo	Sonidos del animal	9 seg.
2	P. medio Angulación: natural	Amanecer. Personajes A se despierta	Bostezo	3 seg
3	P. medio Angulación: natural	Amanecer. Personaje B se despierta	Bostezo	3 seg
4	P. medio Angulación: natural	Amanecer. personaje C se despierta	Bostezo	3 seg
5	P. general Angulación: natural	Donde el animal salía ahora se encuentra un árbol. Los personajes se ven y comienzan a jugar.	Sonidos corporales y de objetos	20 seg
6	P. detalle Angulación: natural	Después de un rato, sobre el árbol hacen un saludo para luego comenzar a comer.	Sonido de tacto de manos	5 seg
7	P. Medio Angulación: natural	Personaje B Corta una fruta la huele y se la pasa a A	Sonido de fruta cortada he inhalar	5 seg
8	P. Medio Angulación: natural	Personaje A Se queda con su fruta, corta otra la huele y se la pasa a C	Sonido de fruta cortada he inhalar	5 seg
9	P. general Angulación: natural	Los tres personajes comen	Sonido de masticar y tragar	5 seg
10	P. medio Angulación: natural	Anochece. Personajes C se duerme	ambiente	3 seg
11	P. medio Angulación: natural	Anochece. Personajes A se duerme	ambiente	3 seg
12	P. detalle Angulación: natural	Anochece. Personajes B se queda despierto	ambiente	3 seg
13	P. general Angulación: natural	personaje B permanece despierto y ve como un animal sale de un hoyo donde esta comúnmente el árbol al acercarse lo ahuyenta	Sonido de animal y golpe despacio	5 seg
14	P. medio Angulación: natural	El animal se acerca al personaje A y absorbe algo de su cabeza.	Sonido de animal tragando y arrastrándose	4 seg



15	P. medio Angulación: natural	El animal se acerca al personaje C y absorbe algo de su cabeza.	Sonido de animal tragando y arrastrándose	4 seg
16	P. general Angulación: natural	una vez que el animal se mete al hoyo el personaje B se va a dormir	Sonido de animal	5 seg
17	P. detalle Angulación: natural	Ojos del personaje B cerrándose	Ambiente	4 seg
18	P. general Angulación: natural	Amanece. Los personajes A y C comienzan jugando mientras B solo de mueve serio	Ambiente	3 seg
19	P. medio Angulación: natural	C mira a A y le sonríe	Ambiente	3 seg
20	P. medio Angulación: natural	A mira a C y le sonrie	Ambiente	3 seg
21	P.general Angulación: natural	A y C, se ven sonriendo y se acercan	Ambiente	3 seg
22	P.detalle Angulación: natural	A y C chocan sus manos para empujarse hacia donde esta B	Sonido Ambiente y choque de manos	4 seg
23	P. general Angulación: natural	A y C se acercan a B	Ambiente	3 seg
24	P. medio Angulación: natural	Los tres personajes. C acaricia el rostro de B y este no le hace caso en un segundo intento de atención, vuelve a acariciar B y este le golpea la mano, A se va.	Sonido de caricia y golpe	5 seg
25	P. general Angulación: natural	C se va, A se le acerca	Sonido de arrastrar silla	5 seg
26	P. medio Angulación: picado	A se acerca a C y lo acaricia con la cabeza	ambiente	3 seg
27	P. detalle Angulación: cenital	A acaricia con la mano a C	Sonido de frote de mano	5 seg
28	P. general Angulación: natural	el personaje B impide de nuevo su trabajo al animal	Sonido de animal y golpe	5 seg
29	P. medio Angulación: natural	El animal se acerca al personaje A y absorbe algo de su cabeza.	Sonido de animal arrastrándose y tragando	5 seg
30	P. medio Angulación: natural	El animal se acerca al personaje C y absorbe algo de su cabeza.	Sonido de animal arrastrándose y tragando	5 seg
31	P. medio Angulación: natural	Amanecer. Personajes A se despierta	Bostezo	3 seg

32	P. medio Angulación: natural	Amanecer. Personajes C se despierta	Bostezo	3 seg
33	P. general Angulación: natural	Todos se observan, A y C se acercan a B	Sonido de arrastrar silla	3 seg
34	P. medio Angulación: natural	Los tres personajes, C acaricia el rostro de B y este no le hace caso y hace un segundo intento	Sonido de caricia	4 seg
35	P. medio Angulación: natural	B golpea la nariz de C	Sonido de golpe	4 seg
36	P. medio Angulación: picado	C se reincorpora del golpe	Ambiente	2 seg
37	P. medio Angulación: picado	el personaje B toma la sangre con los dedo	Sonido de jadeos y ambiente	3 seg
38	P. primer plano Angulación: picado	B observa la sangre	Sonidos de jadeos y ambiente	4 seg
39	P. primer plano Angulación: picado	B sonrío	Sonidos de jadeos y ambiente	2 seg
40	P. medio Angulación: natural	A jadea	Sonidos de jadeos y ambiente	4seg
41	P. general Angulación: natural	A comienza a hacer ruidos de molestia, B grita más fuerte y golpea nuevamente a C llevando su cabeza contra el comedor	Sonidos de golpe y de monos	4 seg
42	P. detalle Angulación: natural	Mano de B en cabeza de C contra el suelo	Sonido de frote mano en cabeza	4 seg
43	P. general Angulación: natural	B comienza a comer y dentro de un rato A le sigue	Sonido de fruta cortada, masticar y tragar	7 seg
44	P. medio Angulación: natural	Anochece. Personajes A duerme	ambiente	3 seg
45	P. medio Angulación: natural	Personajes B duerme	ambiente	3 seg
46	P. medio Angulación: natural	Personajes C duerme	ambiente	3 seg
47	P. medio Angulación: picado	B escucha el animal y se levanta seguido de C quien se queda viendo espantado al animal	Sonido de animal	4 seg
48	P. medio Angulación: natural	El animal se acerca al personaje A y absorbe algo de su cabeza hasta que se va por el hoyo	Sonido de animal arrastrándose y tragando	5 seg

49	P. detalle Angulación: natural	Ojos de B	Sonido de respiración	2 seg
50	P. detalle Angulación: natural	Ojos de C	Sonido de respiración	2 seg
51	P. detalle Angulación: natural	Ojos de A	Sonido de respiración	2 seg
52	P. medio Angulación: natural	A se estira	Bostezo	3 seg
53	P. medio Angulación: natural	A se acerca a B lo toca y este se molesta	ambiental	4 seg
54	P. general Angulación: natural	Los tres personajes A se mueve hacia C	Sonido de silla y ambiental	3 seg
55	P. medio Angulación: natural	A se acerca a C lo toca y este se pone triste	Sonido de respiración triste	4 seg
56	P. general Angulación: natural	A regresa a su lugar y se recuesta	Sonido de respiración	3 seg
57	P. medio Angulación: picado	A se levanta	ambiente	2 seg
58	P. primero Angulación: picado	A juega con piedras	Sonido de choque de piedras	3 seg
59	P. general Angulación: natural	A continua jugando hasta que B le grita y se recuesta	Gritos de mono y choque de piedra	4 seg
60	P. medio Angulación: picado	A se levanta, toma una fruta y la parte en dos	Sonido de arrancar y partir fruta	3 seg
61	P. detalle Angulación: natural	A, parte fruta	Sonido de partir fruta	3 seg
62	P. general Angulación: natural	A lleva mitad de fruta a C	Sonido de silla	3 seg
63	P. medio Angulación: natural	personaje B le quita la futa a C, enseguida C le tira la fruta que le quito, A se marcha, C toma otra fruta que esta vez se la tira B, al hacer esto C se molesta y golpea a B noqueándolo	Sonido de manos, golpes, silla y arrancar futa.	13 seg
64	P. general Angulación: natural	A comienza a gritar, C se recuesta, árbol se destruye	Sonidos de mono, ramas y madera	8 seg
65	P. medio Angulación: natural	De noche B y C se despiertan y se quedan mirando hasta que sale el animal	ambiental	3 seg

66	P. detalle Angulación: picado	Los dos personajes deciden matar al animal	Sonido de animal moribundo y golpes	6 seg
67	P. detalle Angulación: natural	Los personajes introducen los restos del animal en el hoyo	Sonidos de tacto	4 seg
68	P. general Angulación: natural	Amanece B y C se levanta primero	ambiental	3 seg
69	P. medio Angulación: natural	B y C se espantan al no ver el arbol	Ambiental	2 seg
70	P. general Angulación: natural	A se despierta B y C siguen viendo al árbol, luego se ven ellos y se acercan al hoyo. Espantados de que no había aparecido el árbol, regresan a su lugar, los tres suspiran y se duermen	Sonido de tacto con mesa y respiración	11 seg
71	P. detalle Angulación: natural	Manos, oscurece, amanece y retiran las manos.	Sonido de tacto con la mesa	7 seg
72	P. general Angulación: natural	Terminan de retirar mano, observan que no hay árbol y se tocan el estómago con dolor	Sonido de gruñir de estomago	5 seg
73	P. medio Angulación: natural	Personajes A retuerce su estomago	Sonido de gruñir de estomago	2 seg
74	P. medio Angulación: natural	Personajes C retuerce su estomago	Sonido de gruñir de estomago	2 seg
75	P. medio Angulación: natural	Personajes B retuerce su estomago	Sonido de gruñir de estomago	2 seg
76	P. general Angulación: natural	los tres se siguen retorciendo sus estómagos hasta que se duermen	Ambiente y gruñir de estomago	4 seg
77	P. detalle Angulación: picado	Manos, oscurece, amanece y retiran las manos.	Sonido de tacto de manos con la mesa	3 seg
78	P. general Angulación: natural	Terminan de retirar mano, observan que no hay árbol y se tocan el estómago con dolor	Sonido de gruñir de estomago	3 seg
79	P. medio Angulación: natural	Personajes A retuerce su estomago	Sonido de gruñir de estomago	3 seg
80	P. medio Angulación: natural	Personajes C retuerce su estomago	Sonido de gruñir de estomago	3 seg
81	P. medio Angulación: natural	Personajes B retuerce su estomago	Sonido de gruñir de estomago	3 seg
82	P. general Angulación: natural	Los tres personajes se ven desesperados, uno se rasca la cabeza,	Sonidos de respiración, golpes y de rasgar	8 seg

		otro se golpea contra el comedor y el ultimo se restriega la cara con la mano		
83	P. general de costado Angulación: natural	Se duermen	ambiental	3 seg
84	P. detalle Angulación: picado	Manos, oscurece, amanece y retira mano primero A porque una cucaracha se le sube a la mano	Sonido de caminata de insecto	3 seg
85	P. general Angulación: natural	A tira insecto de su mano	ambiental	3 seg
86	P. detalle Angulación: natural	Insecto corre hacia B	Sonido de caminata del insecto	3 seg
87	P. detalle Angulación: picado	Mano de B mata insecto	Sonido de apachurrado	4 seg
88	P. general Angulación: natural	Los personajes siguen desesperados se golpean, rascan y restriegan		
89	P. medio Angulación: natural	B decide comer un insecto	Sonido de masticar y tragar	4 seg
90	P. detalle Angulación: picado	B recoge insectos	Sonido de caminata de insectos	5 seg
91	P. general Angulación: natural	B grita para que se calmen y les pasa insectos a A y C. A lo acepta, C avienta el que le pasa B y toma uno el mismo	Sonido de mono gritando, masticar y tragar	7 seg
92	P. medio Angulación: natural	C mastica y traga insecto	Sonido de masticar y tragar	3 seg
93	P. medio Angulación: natural	C se duerme	Ambiente	2 seg
94	P. medio Angulación: natural	A se duerme	Ambiente	2 seg
95	P. general Angulación: natural	Vemos dormir a A y C mientras B realiza unos dijes	ambiente	4 seg
96	P. detalle Angulación: picado	B realiza sus dijes y cadenas	Ambiente	3 seg
97	P. general Angulación: natural	Continua con los dijes y cadena	ambiente	3 seg
98	P. primer Angulación: natural	Termina dije y cadena. lo observa	ambiente	3 seg
99	P. general Angulación: natural	B prepara una carcasa para tapar el hoyo de los insectos. en cuanto	Ambiente y sonido de arena	4 seg

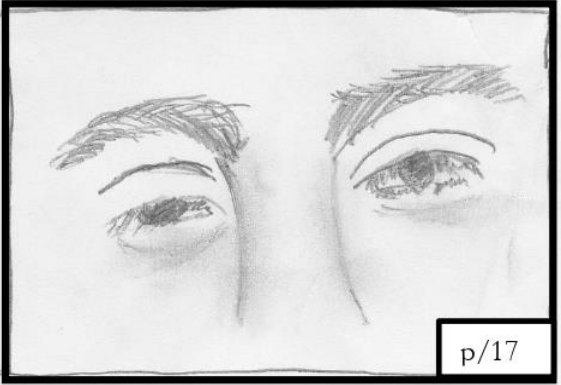
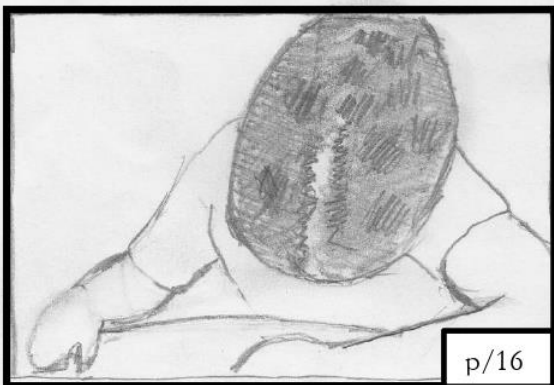
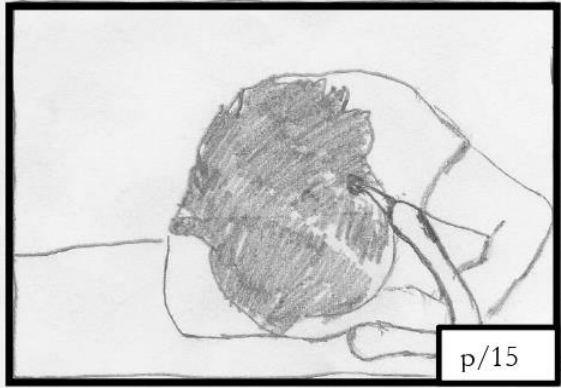
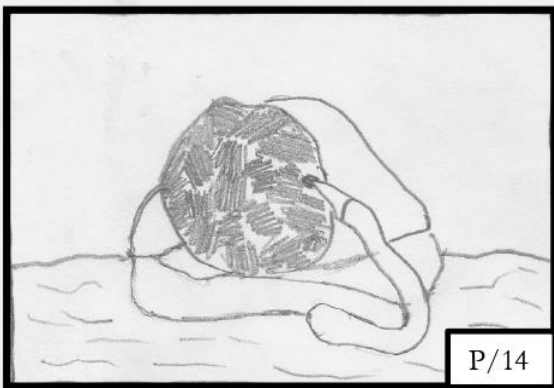
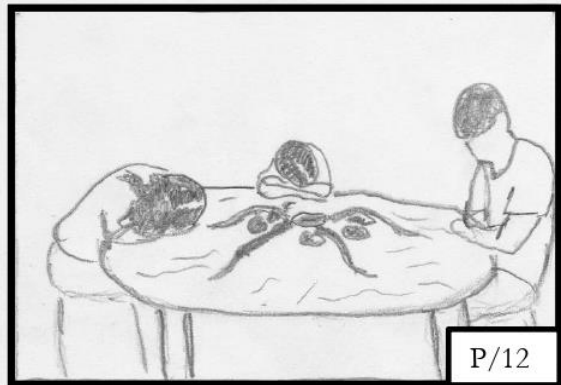
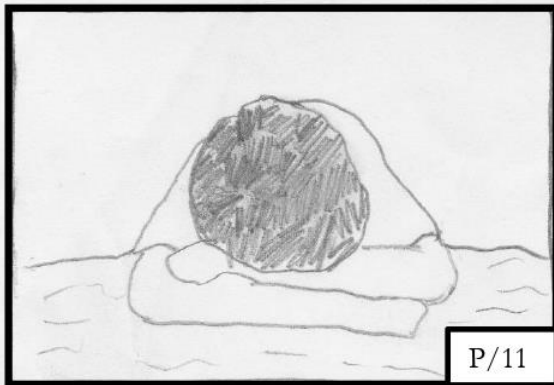
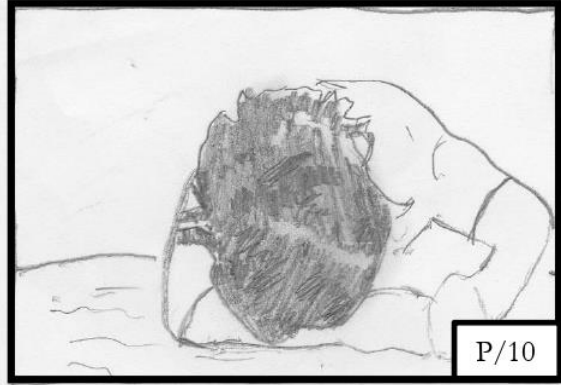
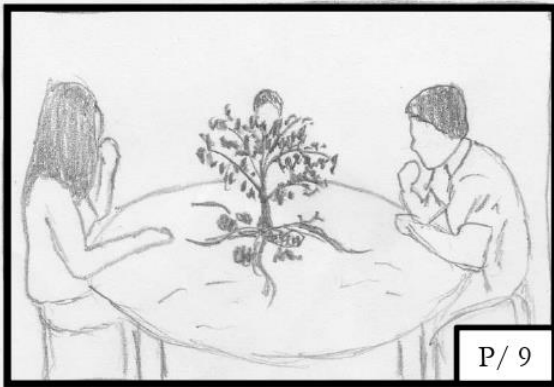
		amanece el personaje B se acerca A y le entrega un dije		
100	P. medio Angulación: natural	B le coloca un dije a A y le da una palmada	Sonido de palmada	5 seg
101	P. general Angulación: natural	B y A hacen un saludo, después B le enseña como como destruir partes de la mesa para después construir otras cosas. C los ve sin preocupación y juega con la tierra y hojas.	Sonido de rasgar tierra, arena y tacto de manos	7 seg
102	P. medio Angulación: natural	B abre un hueco en la mesa y saca un trozo de madera, después le da indicaciones de que continúe	Sonidos de golpes, arena y gruñir de madera	5 seg
103	P. detalle Angulación: natural	B hace señas a A y se retira	Sonido de silla	4 seg
104	P. general Angulación: natural	A y B destruyen y construyen la mesa	Sonido de golpes, crujir de madera y arena	5 seg
105	P. detalle Angulación: natural	Manos de A y B poniendo y sacando maderas	Sonido del golpe de madera contra mesa	4 seg
106	P. general Angulación: natural	después de un rato en el que A y B construían algo y c jugaba, C toma un insecto para comerlo y B se molesta	Gritos de mono, golpes, crujir de madera, movimiento de manos y arena	7 seg
107	P. medio Angulación: natural	B llega con C le grita y lo golpea. C responde con otro golpe, B intenta regresar el golpe, no puede y C lo golpea varias veces	Sonido de golpes, gritos de mono y tacto de manos	14 seg
108	P. medio Angulación: natural	A llega, toma una piedra mientras C sigue golpeando a B y lo golpea con esta.	Sonido de golpe	4 seg
109	P. medio Angulación: natural	Una vez que C cae por el golpe B intenta golpear a C con una piedra pero A le tira la piedra, B se molesta le grita, tras los gritos A se va y B toma nuevamente la piedra para golpear a C, pero A llego nuevamente para interrumpirlo, B se molesta e intenta golpear a A, pero A le clava un pedazo de madera un el cuello.	Sonido de golpe y gritos de mono	11 seg
110	p. detalle Angulación: natural	Trozo de madera entrando en cuello de B	Ambiente	3 seg
111	P. medio Angulación: natural	A se recuesta sobre C y duerme	Ambiente	3 seg

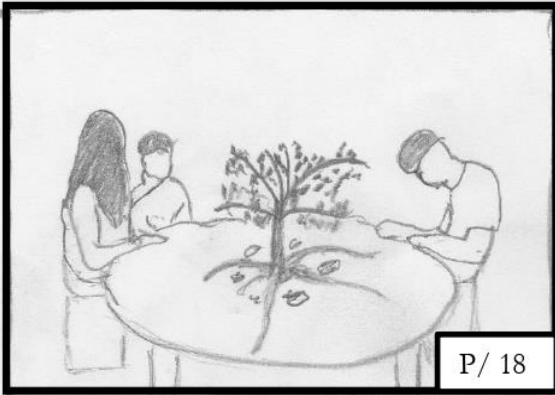
# Guion Gráfico











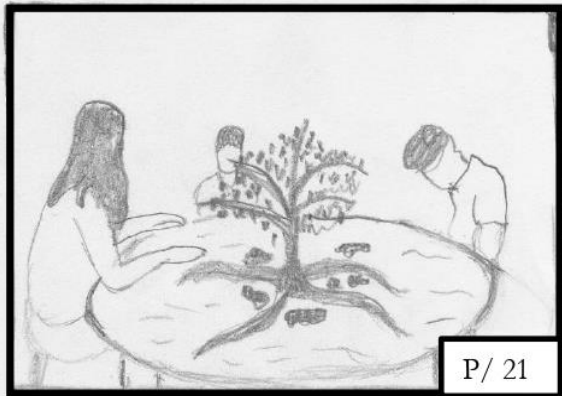
P/ 18



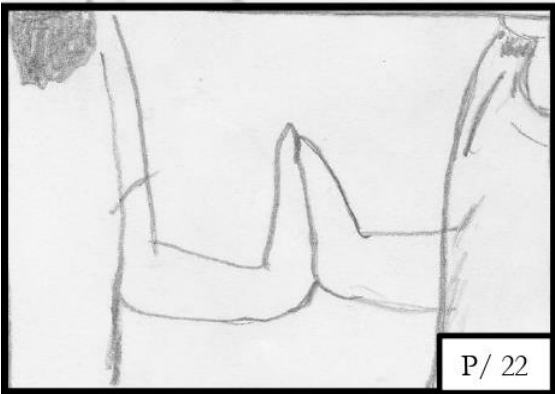
P/ 19



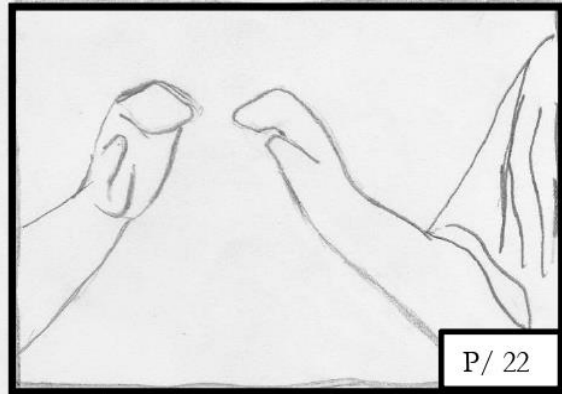
P/ 20



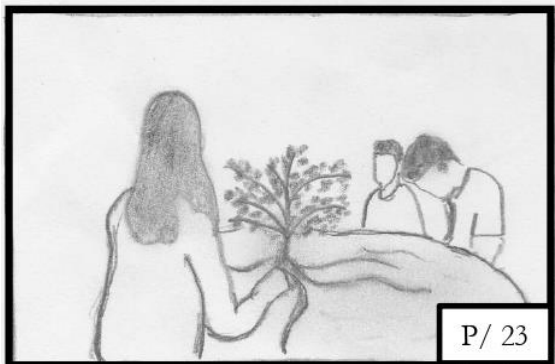
P/ 21



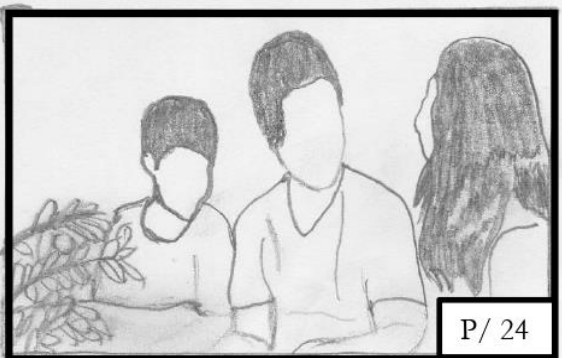
P/ 22



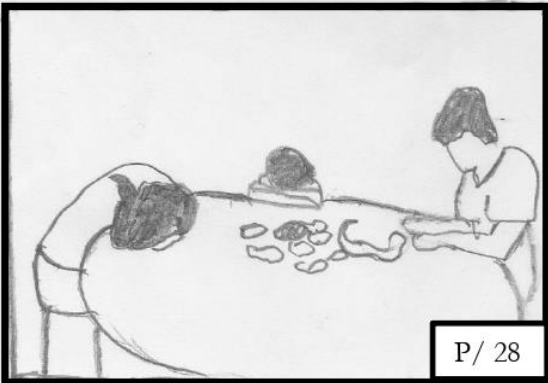
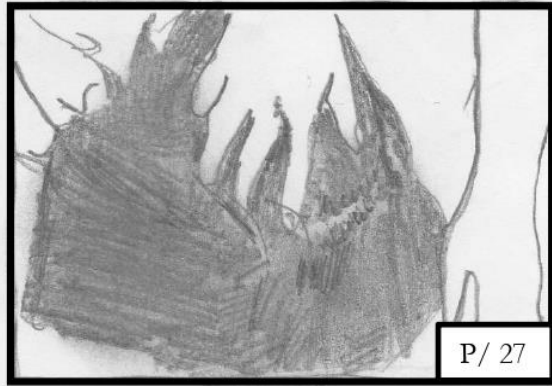
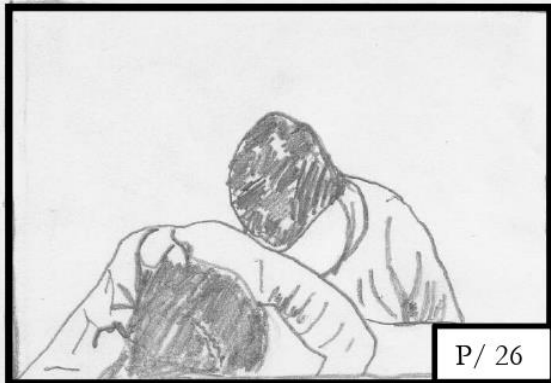
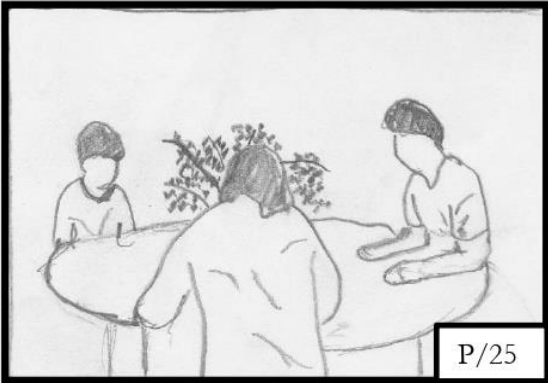
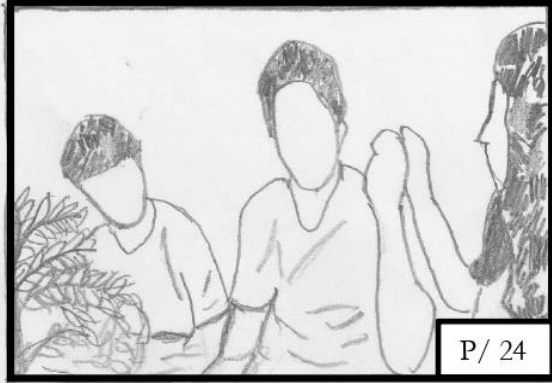
P/ 22

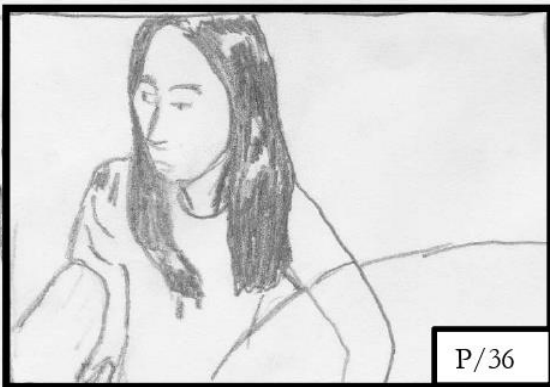
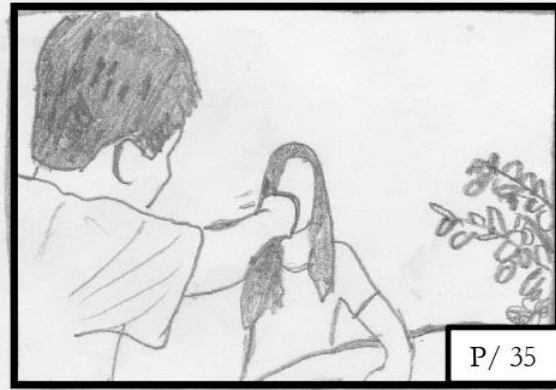
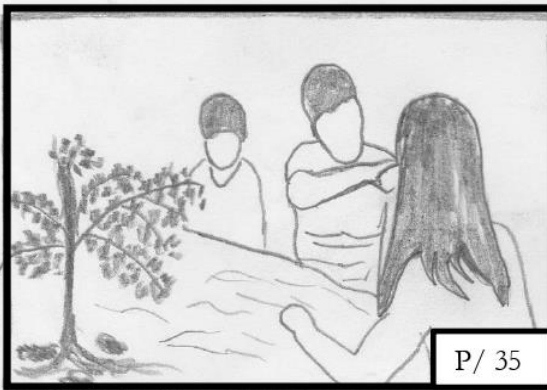
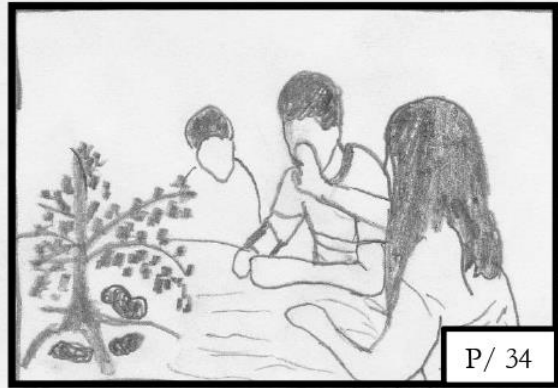
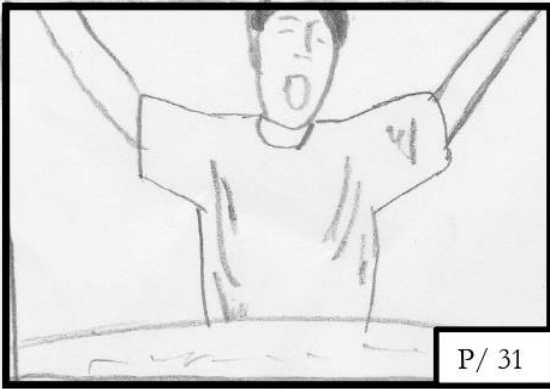


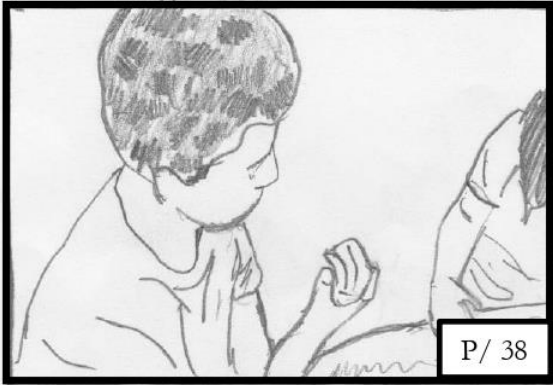
P/ 23



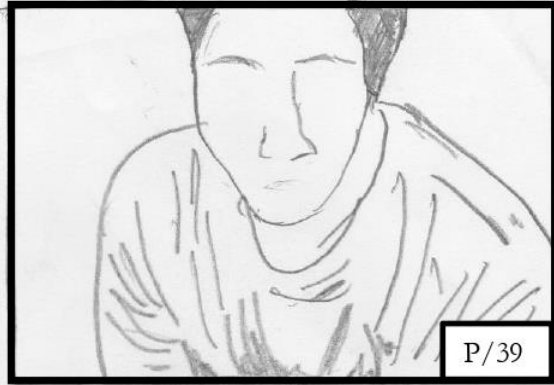
P/ 24







P/ 38



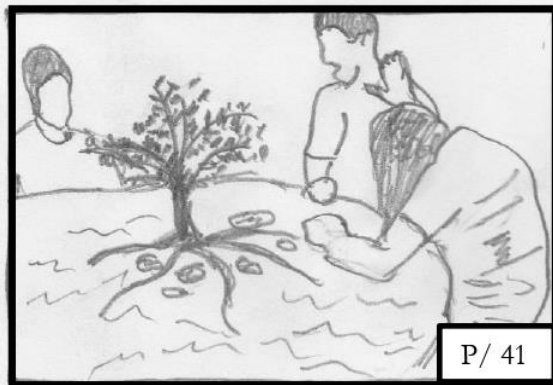
P/39



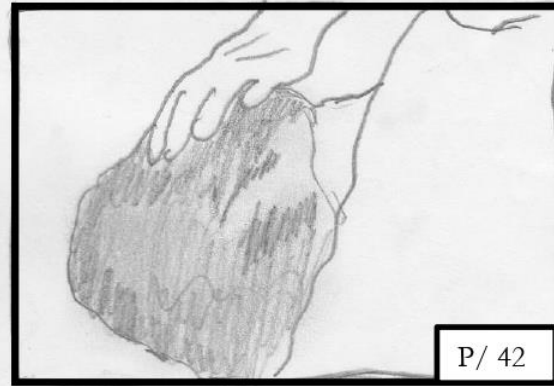
P/ 40



P/ 41



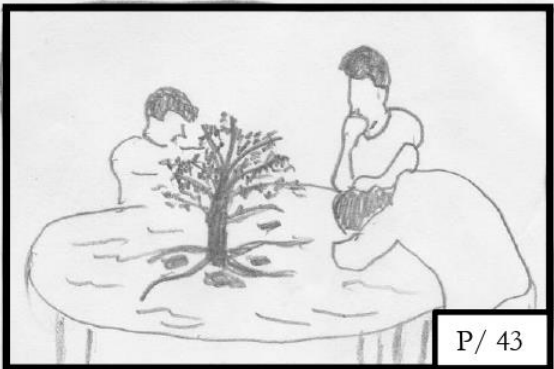
P/ 41



P/ 42

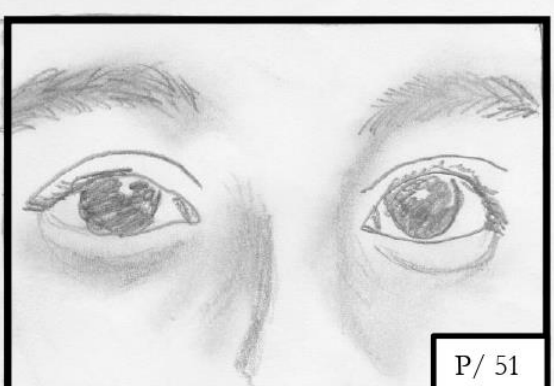
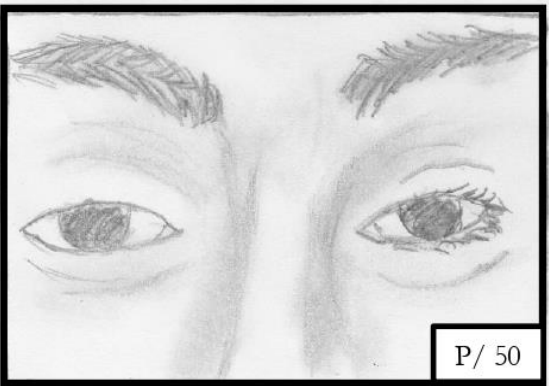
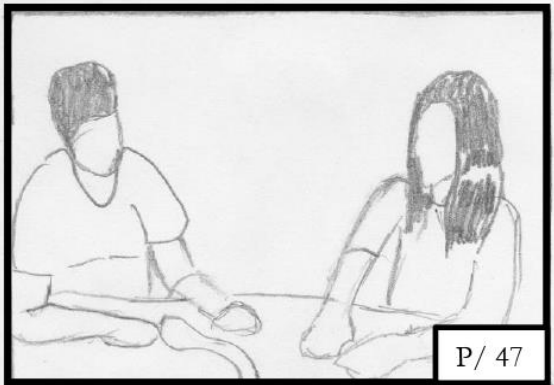
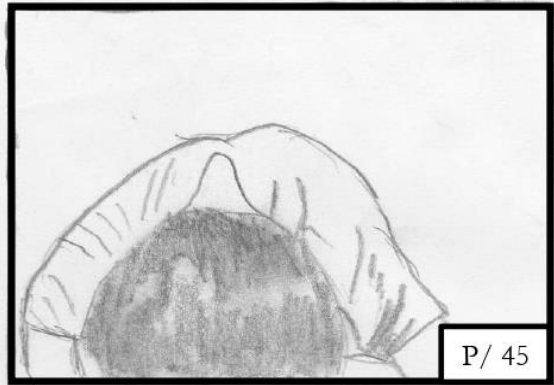


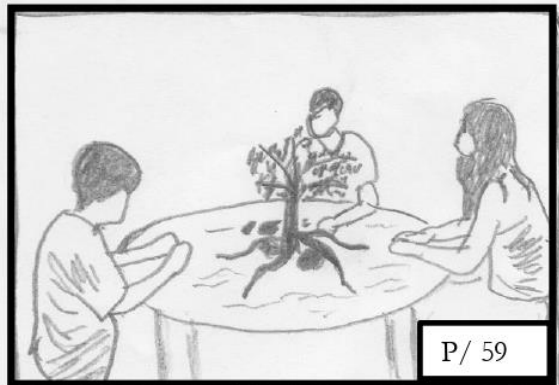
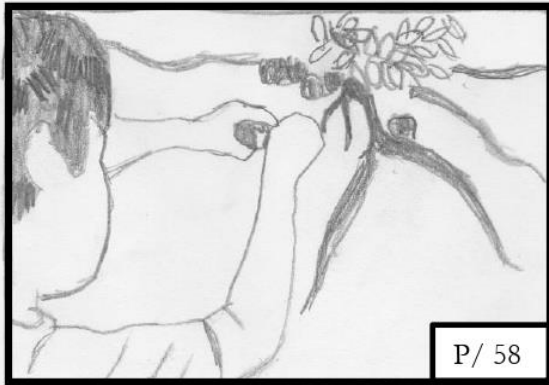
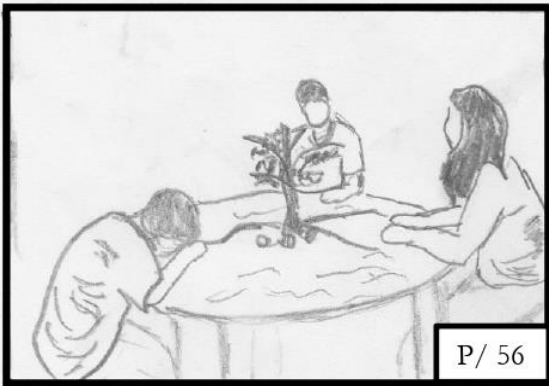
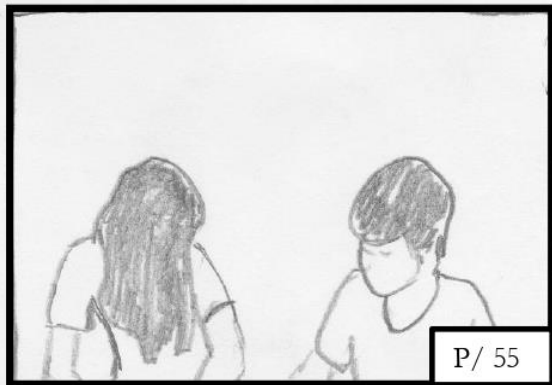
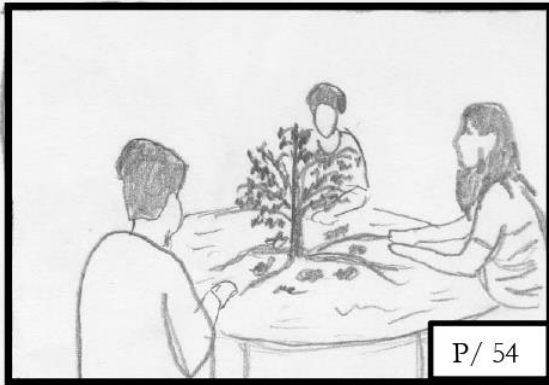
P/ 43

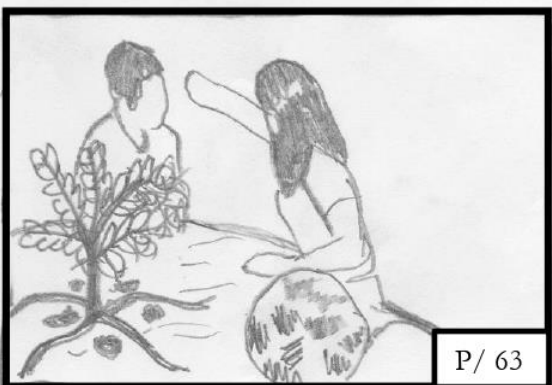
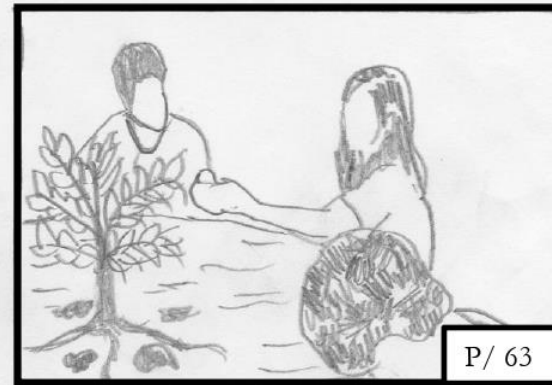
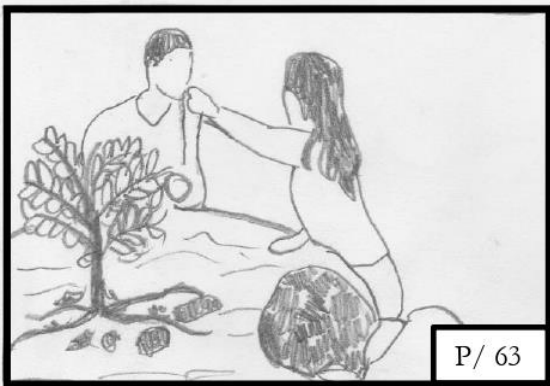
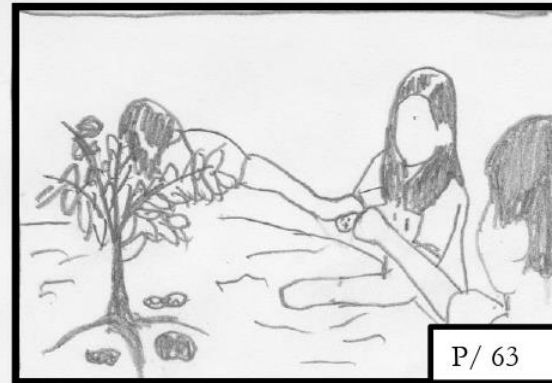
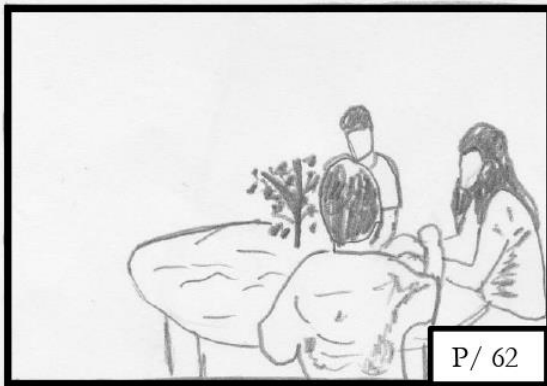
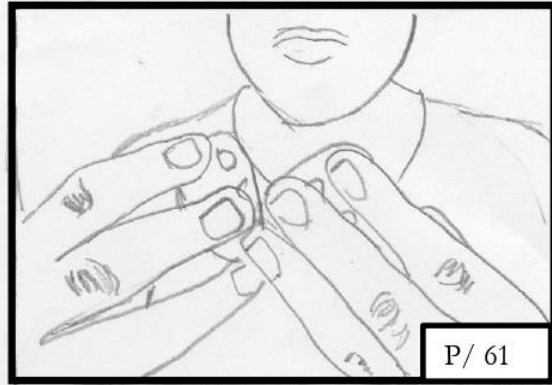


P/ 43

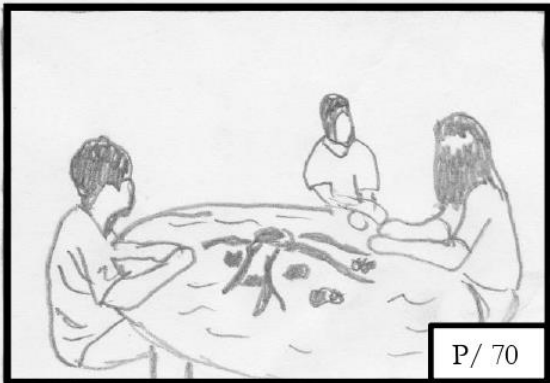
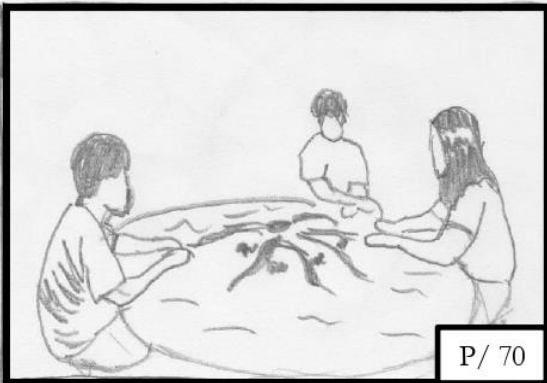
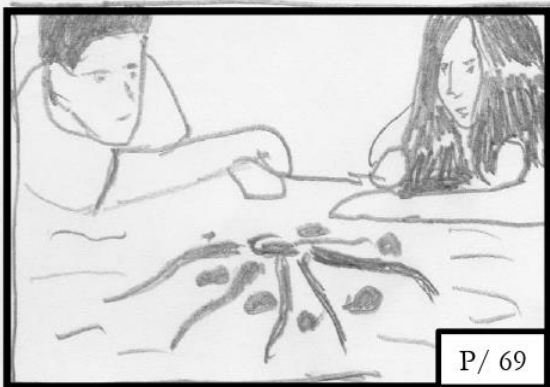
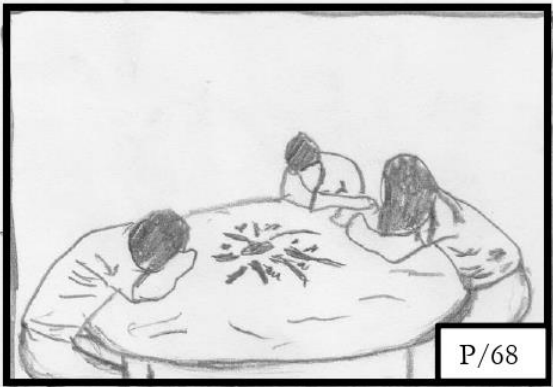
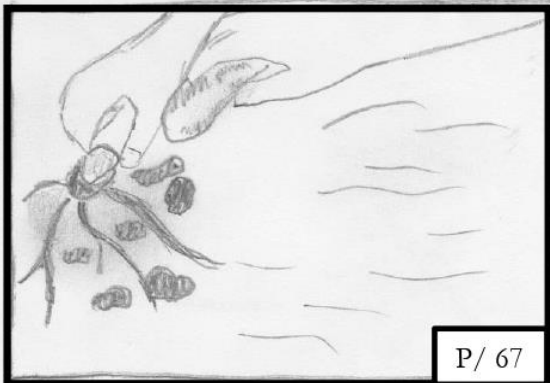
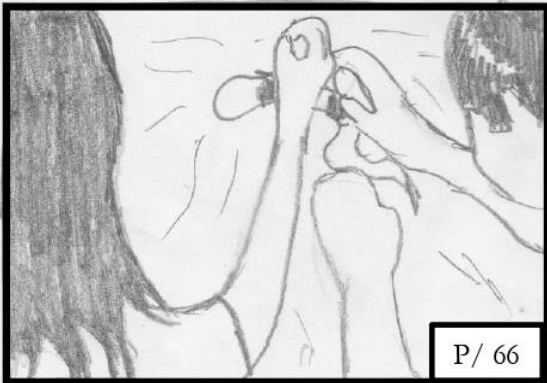
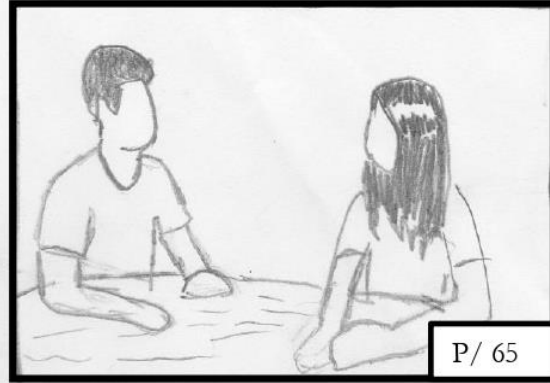
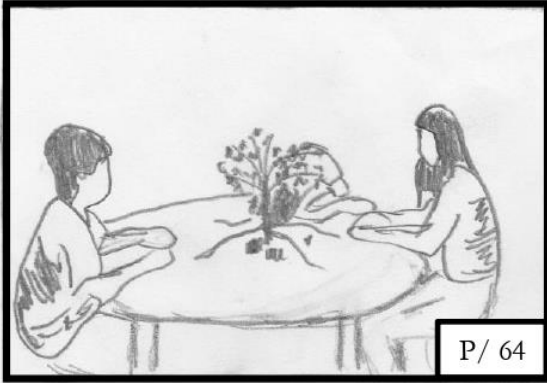


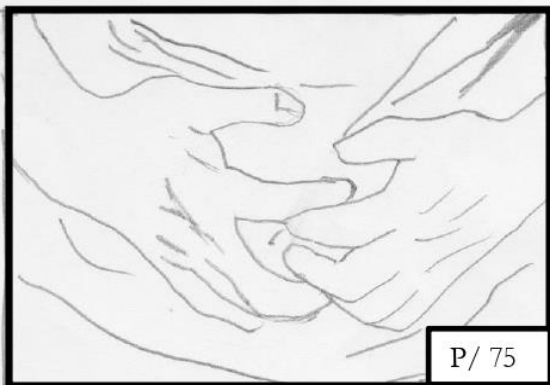
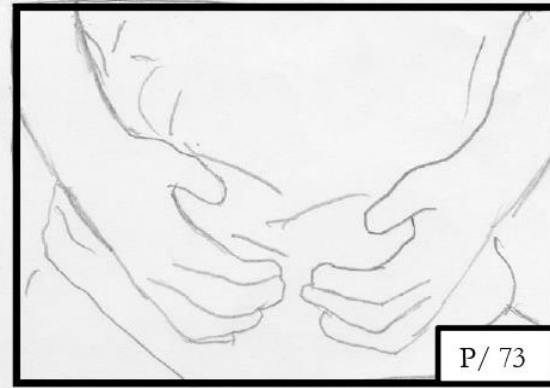
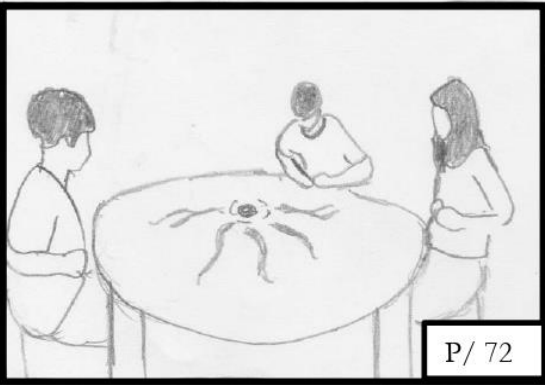
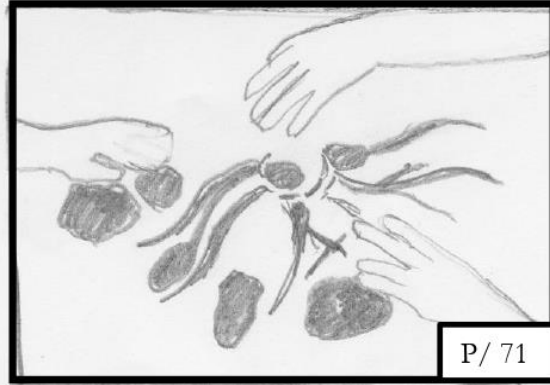
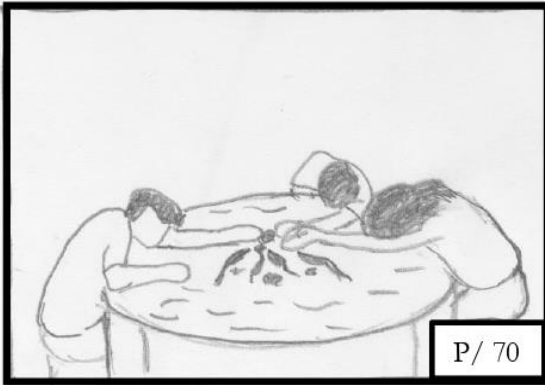
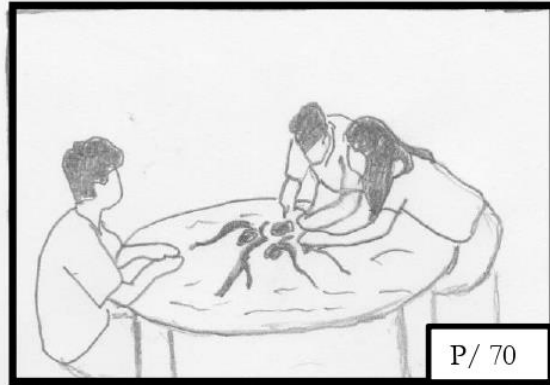
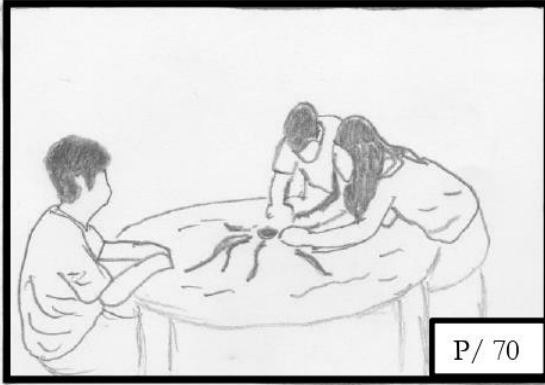


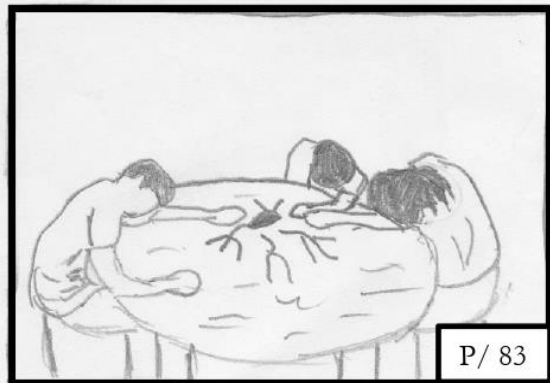
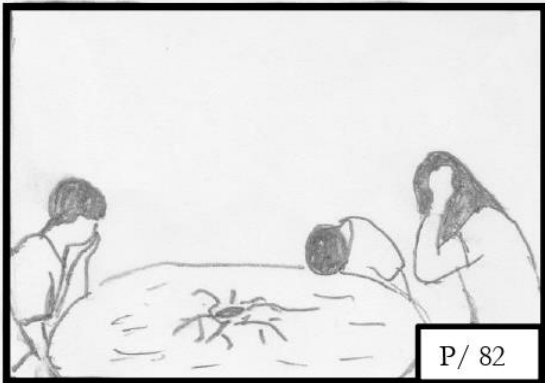
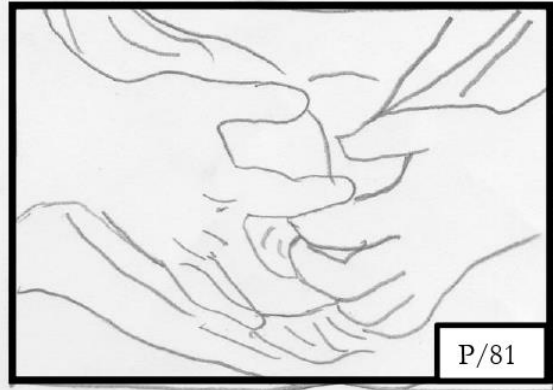
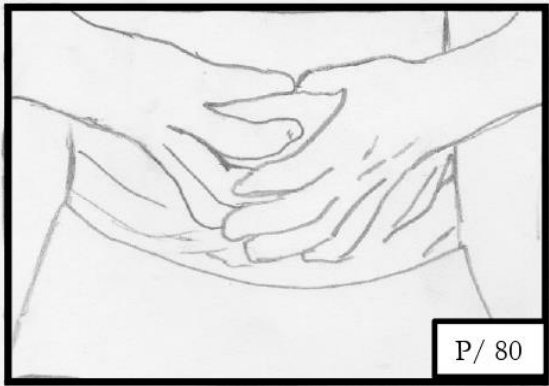
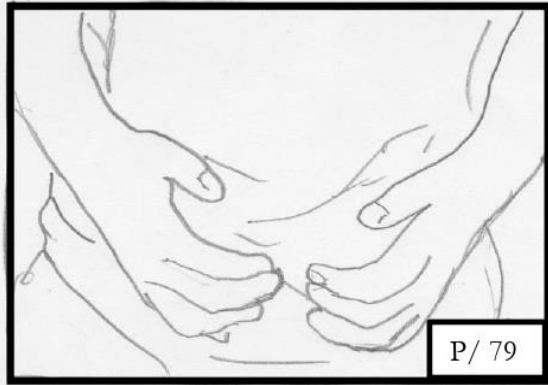
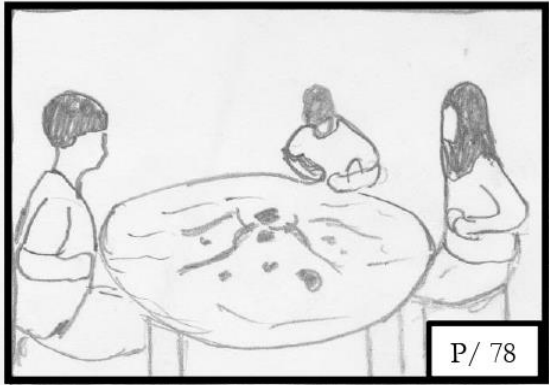
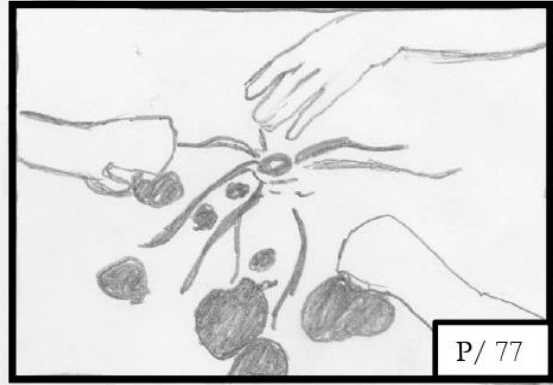
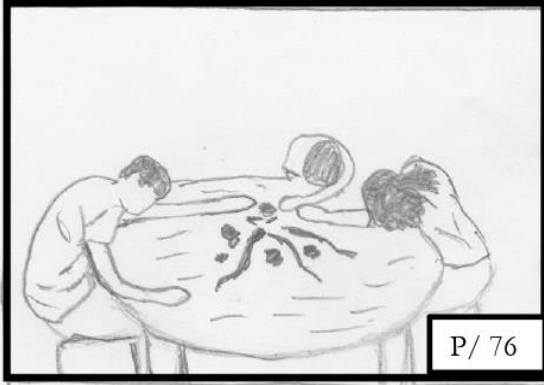


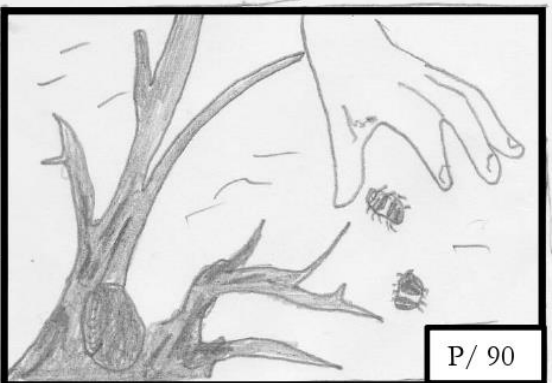
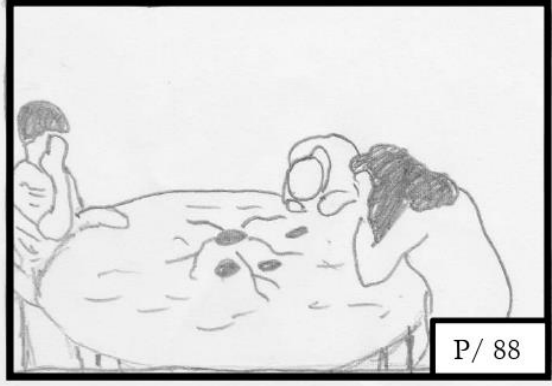
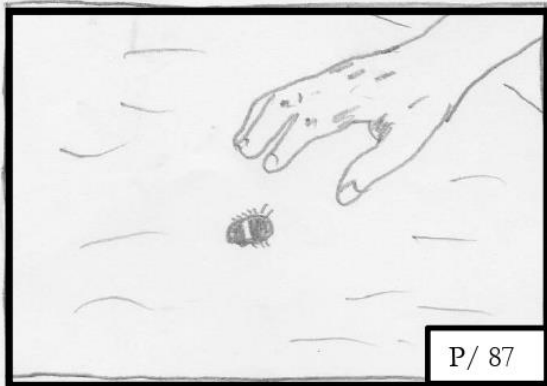
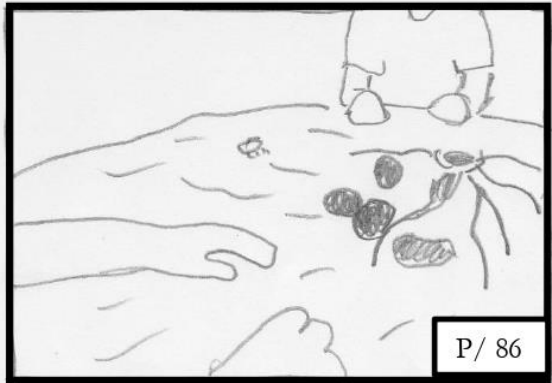
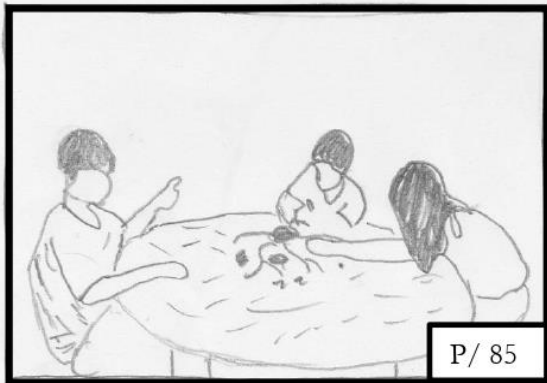
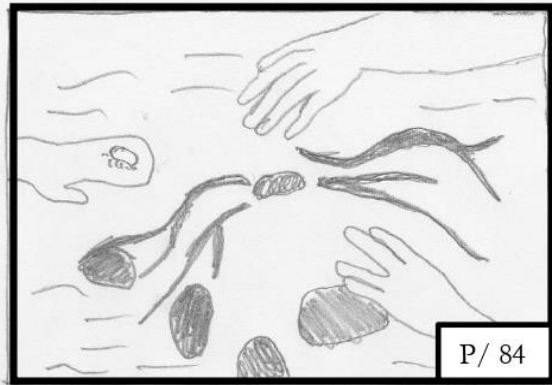
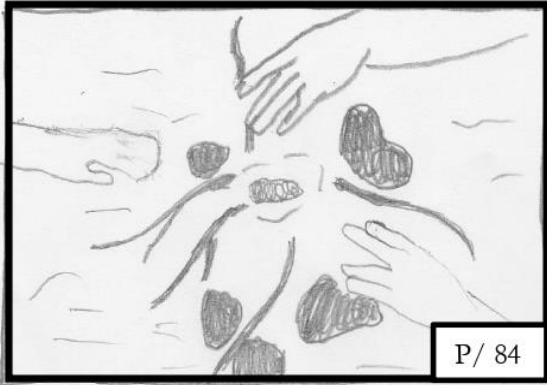


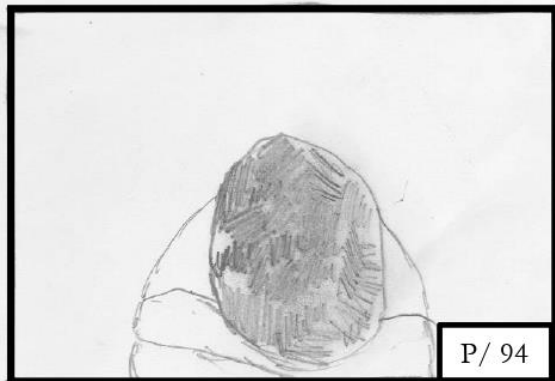
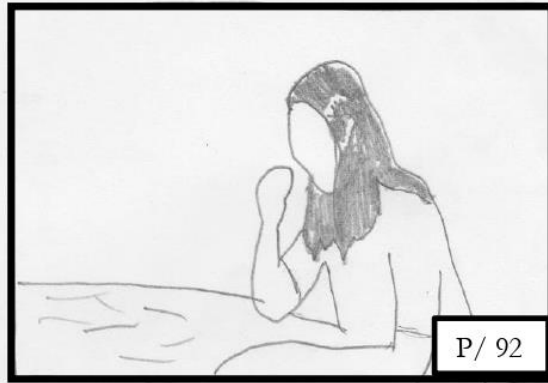
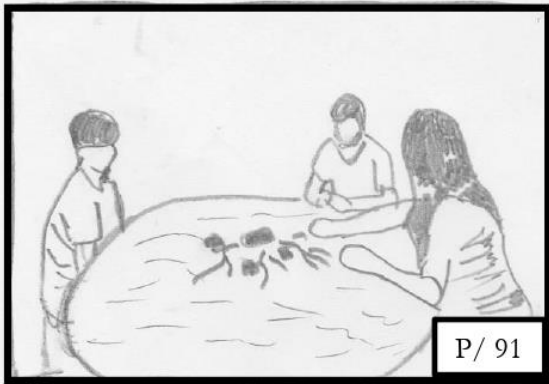
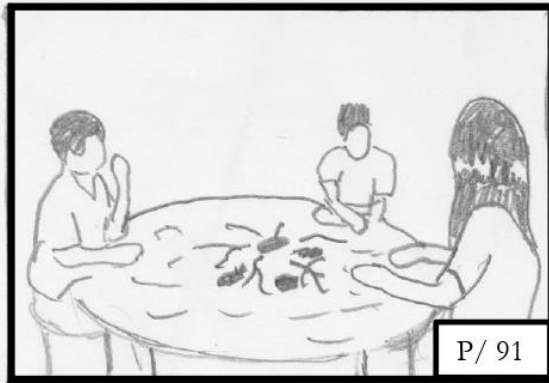
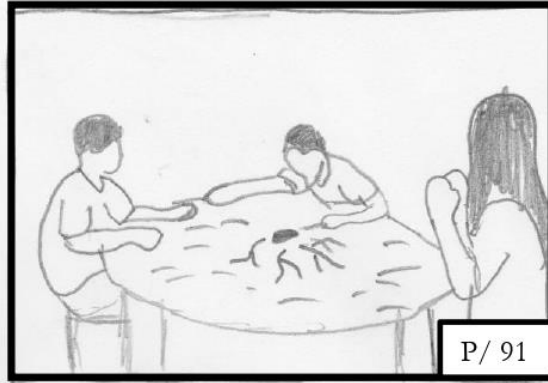
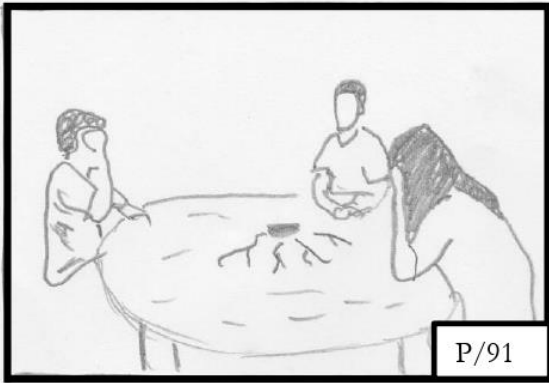


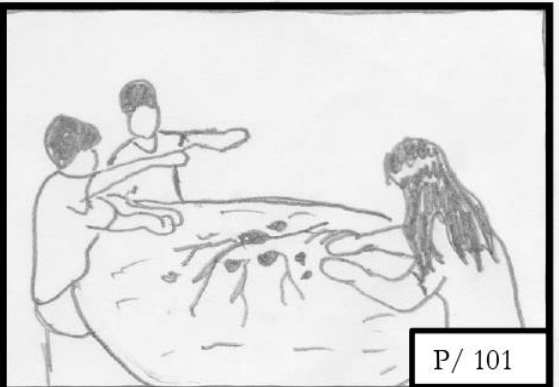
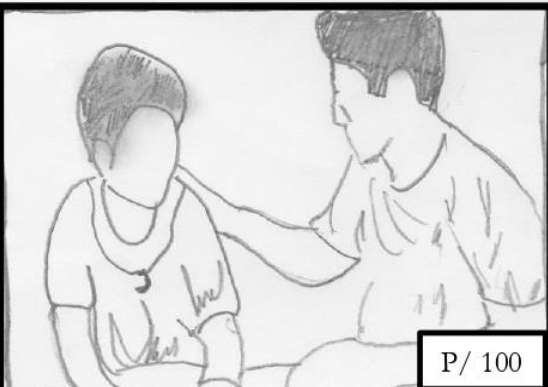
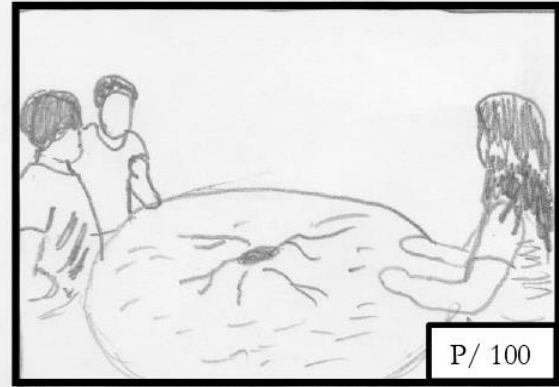
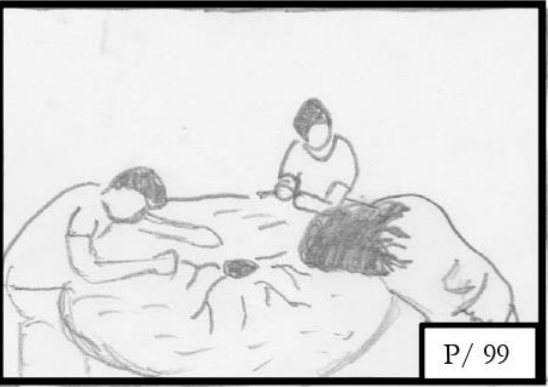
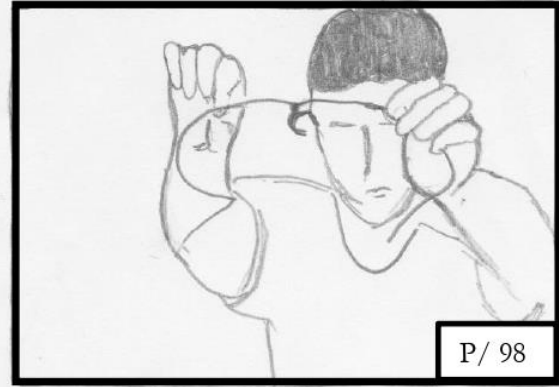
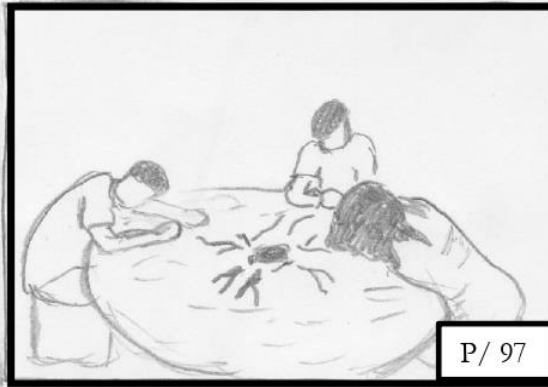
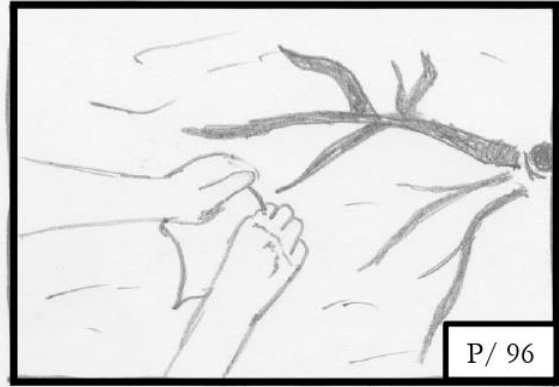


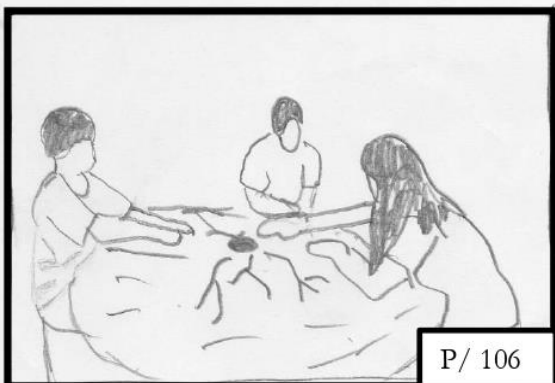
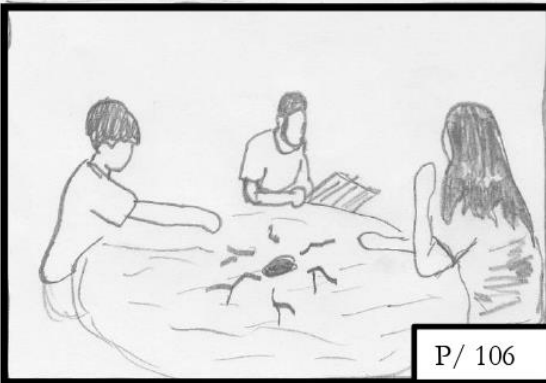
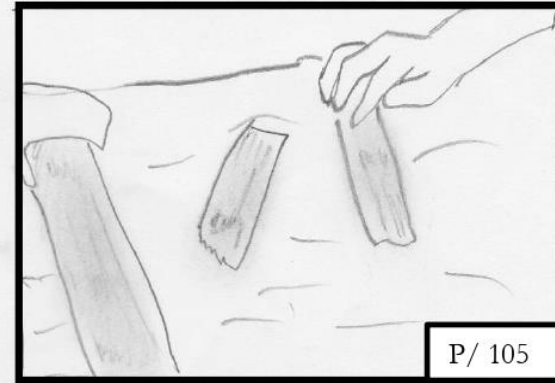
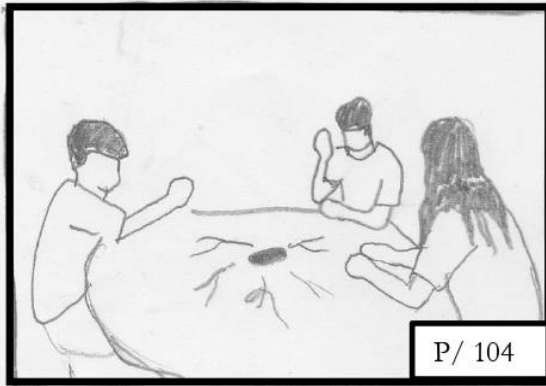
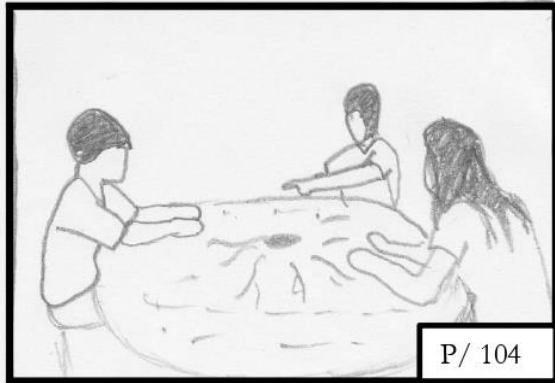
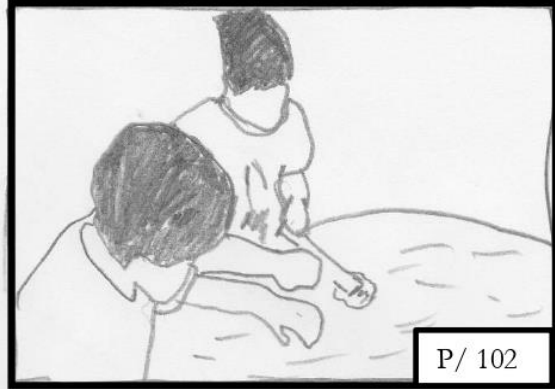
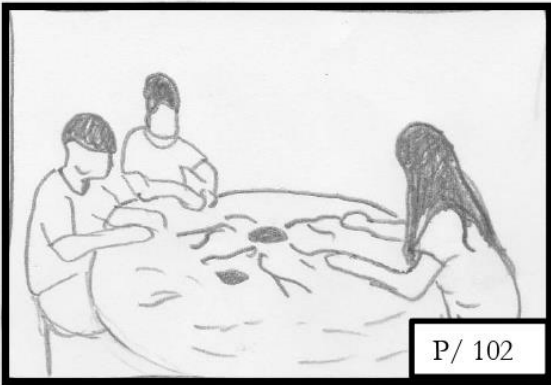




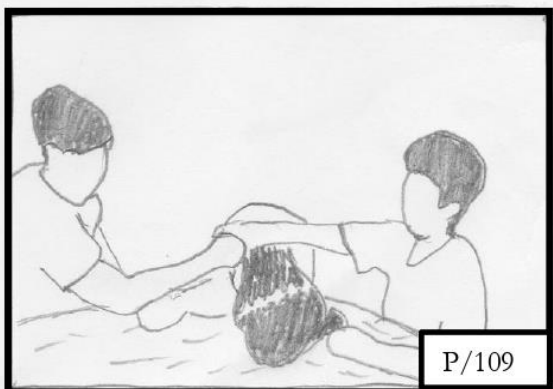
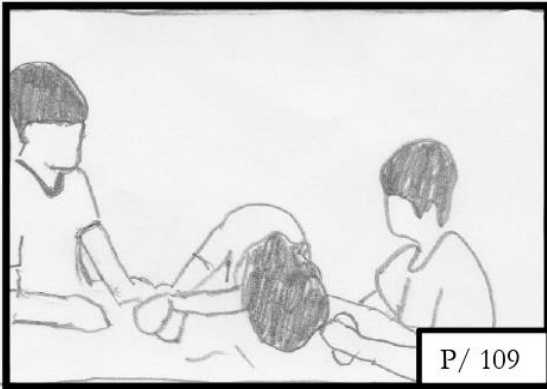
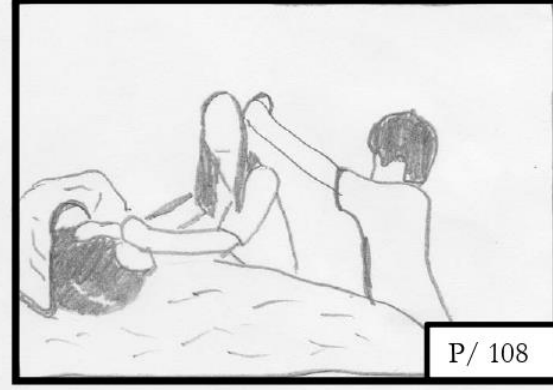
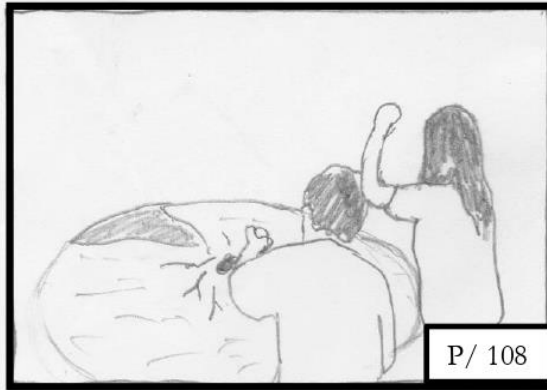
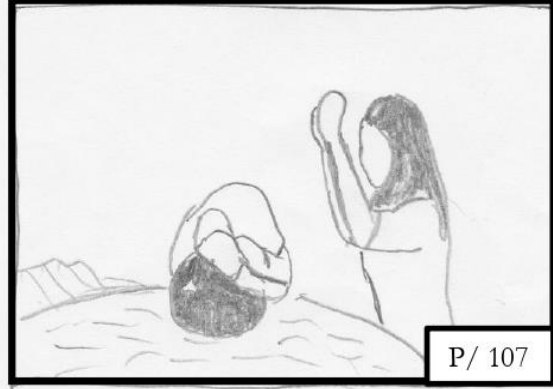
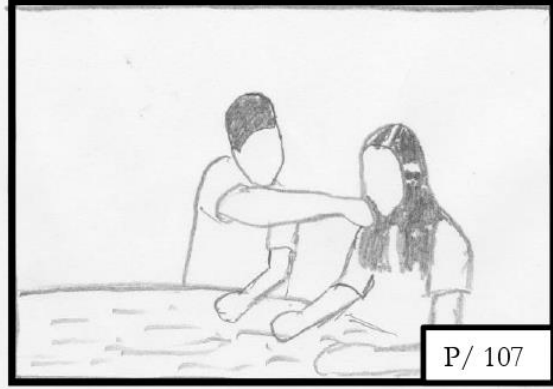
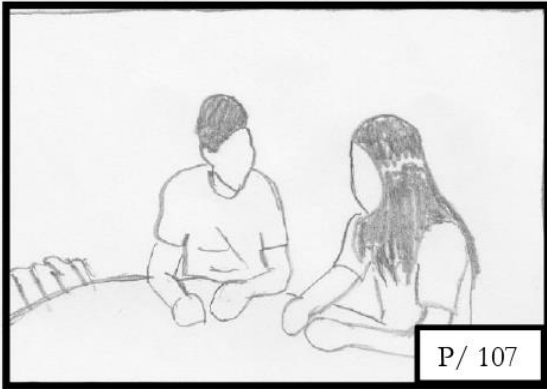




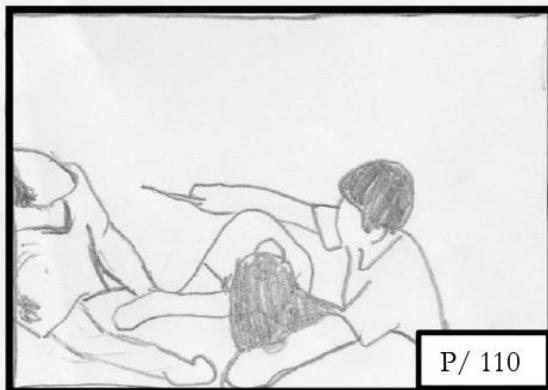
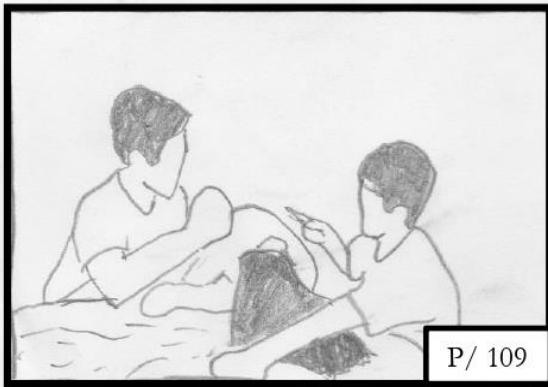
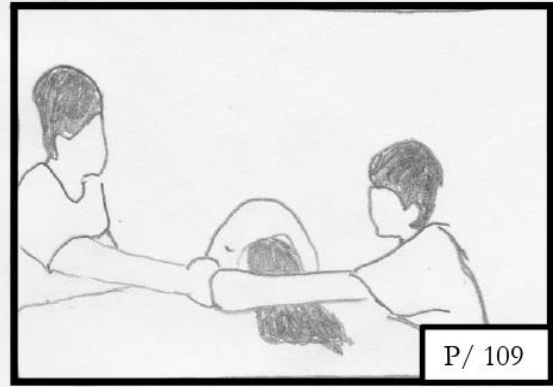
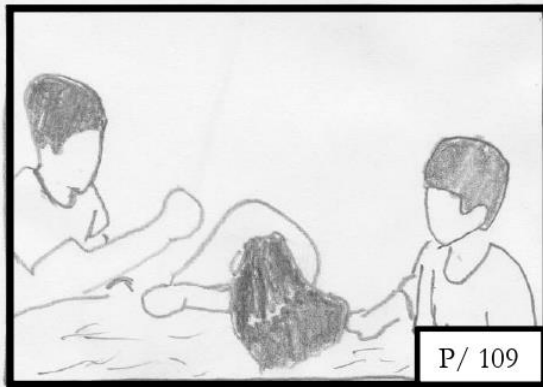
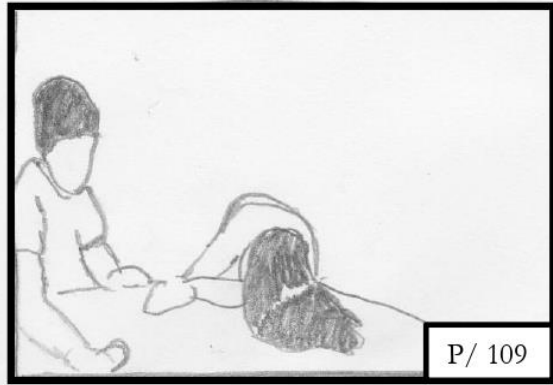
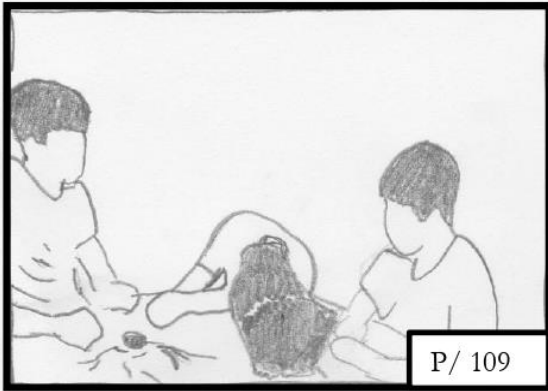












### **Cuestionario:**

1.- ¿Qué es el ser humano?

2.- ¿Que entendemos por maldad?

3.- ¿Qué entendemos por naturaleza?

4.- ¿Qué es la naturaleza humana?

5.- ¿El ser humano es bueno, malo o ambas cosas? Y ¿Por qué?

6.- ¿Por qué existe la maldad y la violencia?

7.- Cómo te imaginas el mundo si todas las personas fueran buenas a partir de las siguientes preguntas

-¿Cuál sería la relación del ser humano con el medio ambiente?

-¿Cuál sería la relación del ser humano con su misma especie

- ¿en que trabajaría el ser humano?

-¿Existiría el dinero?

-¿cuál sería el papel de la educación y las artes en este mundo? ¿Existirían?

## Fuentes consultadas

- Alcaraz, Y. (17 de febrero de 2017). *proceso*. Obtenido de <https://www.proceso.com.mx/474940/la-libertad-del-diablo-cuando-la-violencia-la-maldad-las-protagonistas>
- (2014). Obtenido de QUO: <https://www.quo.es/tecnologia/a41887/breve-historia-de-la-television/#>
- Castro, K. Y. (1999). *Dibujos animados y animacion*. Quito: Quipus.
- Cerro, A. C. (2010). PROPUESTAS EDUCATIVAS PARA ADOLESCENTES SOBRE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL. 91-102.
- Debray, R. (1994). *vida y muerte de la imagen: historia de la imagen en occidente* . España: paidós.
- ECLESIASTÉS. (s.f.). *Biblegateway*. Obtenido de <https://www.biblegateway.com/verse/es/Eclesiast%C3%A9s%201%3A9>
- Escuela Superior de Diseño de Barcelona*. (29 de abril de 2019). Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/que-es-y-como-crear-un-storyboard>
- Explorable*. (06 de febrero de 2008). Obtenido de <https://explorable.com/es/el-experimento-de-milgram>
- Figueroa, A. V. (10 de mayo de 2009). *El mundo*. Obtenido de <https://www.elmundo.es/suplementos/cronica/2009/708/1241906403.html>
- fotografica*. (2017). Obtenido de <http://fotografica.mx/fotografos/marina-abramovic/>
- Gambo, J. (30 de JULIO de 1969). *IDIS*. Obtenido de <https://proyectoidis.org/jan-svankmajer/>
- Gombrich, E. H. (2014). *Breve historia del mundo*. Ediciones Península.
- Gomez, J. (2014). *Centro de Cultura Contemporanea de Barcelona* . Obtenido de <http://www.cccb.org/es/participantes/ficha/jan-svankmajer/17647>
- González, E. (Dirección). (2017). *La libertad del diablo* [Película].
- Gubern, R. (1973). *Cine contemporaneo*. Barcelona: Salvat editores .
- Gubern, R. (2016). *Historia del cine*. Barcelona: anagrama.
- Gubern, R. (s.f.). *Cien años de cine*. Barcelona: Bruguera.
- Hobbes, T. (2017). *Leviatan*. México: fondo de cultura económica.
- IMDB. (2019). *IMDB*. Obtenido de [https://www.imdb.com/name/nm0572235/bio?ref\\_=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm0572235/bio?ref_=nm_ov_bio_sm)
- Kleon, A. (2015). *roba como un artista* . México: Penguin Random House.
- Lago, E. (9 de noviembre de 2012). *El país*. Obtenido de [https://elpais.com/cultura/2012/11/09/actualidad/1352470952\\_766370.html](https://elpais.com/cultura/2012/11/09/actualidad/1352470952_766370.html)
- Los Angeles Times* . (19 de julio de 1991). Obtenido de [http://articles.latimes.com/1991-07-19/entertainment/ca-2291\\_1\\_political-cartoon](http://articles.latimes.com/1991-07-19/entertainment/ca-2291_1_political-cartoon)
- MACBA. (18 de 12 de 2006). Obtenido de <https://www.macba.cat/es/pequenyas-historias-del-cine-norman-mclaren-y-el-cine-de-animacion>
- Maquiavelo, N. (2018). *Maquiavelo*. Barcelona, España.
- museudelcinema*. (2018). Obtenido de [http://www.museudelcinema.cat/esp/educacio\\_programacio\\_fitxa.php?idReg=931](http://www.museudelcinema.cat/esp/educacio_programacio_fitxa.php?idReg=931)

Nacional, C. (05 de mayo de 2018). *youtube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=UfKTVOv2LIU>

*national fil board*. (2019). Obtenido de [https://www.nfb.ca/film/neighbours\\_voisins/](https://www.nfb.ca/film/neighbours_voisins/)

NFB. (17 de febrero de 2015). *youtube*. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=e\\_aSowDUUaY](https://www.youtube.com/watch?v=e_aSowDUUaY)

Ortiz, M. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. RUA.

PIERO, J. D. (diciembre de 2005). *cinecropolis*. Obtenido de [https://web.archive.org/web/20130509134643/http://www.cinecropolis.com/notas/p\\_aren\\_la\\_manivela.htm](https://web.archive.org/web/20130509134643/http://www.cinecropolis.com/notas/p_aren_la_manivela.htm)

Pinker, S. (2 de junio de 2009). *Youtube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=L39sDqqGDSI&t=256s>

*Real Academia Española*. (2014). Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=QHIB7B3>

Rousseau, J. J. (2014). *DISCURSOS SOBRE EL ORIGEN DE LA DESIGUALDAD ENTRE LOS HOMBRES*. BIBLIOTECA NUEVA.

Sánchez, A. (05 de julio de 2017). *La nacion*. Obtenido de <https://www.nacion.com/viva/cine/juan-pablo-zaramella-maestro-argentino-del-stop-motion-muestra-su-obra-en-el-fia-2017/WJ74YJTG2ZFBTDKHMUDNZC7ATQ/story/>

Sánchez, C. (s.f.). *Taller de Escritores*. Obtenido de <https://www.tallerdeescritores.com/el-guion-literario>

*sensa cine mexico*. (s.f.). Obtenido de <https://www.sensacine.com.mx/actores/actor-12318/biografia/>

smith, k. (30 de junio de 2016). *brandwatch*. Obtenido de <https://www.brandwatch.com/es/blog/36-estadisticas-youtube/>

Sztajnszrajber, D. (2 de septiembre de 2016). *Youtube*. Obtenido de Canal Encuentro: <https://www.youtube.com/watch?v=KHAQQtUskhE&t=1209s>

Vazquez, P. T. (2005). La television: ¿ caja tonta o caja magica? *comunicar*.

Viloria, I. (10 de julio de 2017). *Lineas sobre arte*. Obtenido de <https://lineassobrearte.com/2017/07/10/ritmo-0-de-marina-abramovic-1974>

*Waybackmachine*. (02 de juni de 2002). Obtenido de [https://web.archive.org/web/20050403215512/http://www.nfb.ca/e/highlights/norma\\_n\\_mclaren.html](https://web.archive.org/web/20050403215512/http://www.nfb.ca/e/highlights/norma_n_mclaren.html)

Zaramella, J. P. (15 de diciembre de 2013). *youtube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=l7Z1VBQkdIM&t=131s>

Zimbardo, P. (2018). *El efecto lucifer*. barcelona: paidos.