

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS
Y ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE TEXTOS

Ánimas.

**Hacia un proceso de animación en stop
motion.**

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

PRESENTA
ITZEL YULEYMI RUÍZ FUENTES

ASESOR
LIC. FRANCISCO BERSAÍN SÁNCHEZ MORALES



Tuxtla Gutiérrez, Chiapas ; 6 Septiembre de 2023



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
06 de Septiembre de 2023

C. ITZEL YULEYMI RUIZ FUENTES

Pasante del Programa Educativo de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

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

Ánimas. Hacia un proceso de animación en stop motion.

En la modalidad de: Elaboración de Textos

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. Ezechiel Hascoet Tual

Mtra. Virna Carolina Moreno Flores

Lic. Francisco Bersaín Sánchez Morales

Firmas:

c. c. p. Expediente



*Para que pueda ser he de ser otro,
Salir de mí, buscarme entre los otros,
Los otros que no son si yo no existo,
Los otros que me dan plena existencia.*

– Octavio Paz –

CONTENIDO

| | |
|---|-----|
| Planteamiento del problema | 6 |
| Objetivo general..... | 8 |
| Objetivos específicos..... | 8 |
| Justificación | 9 |
| Capítulo I | 11 |
| la pieza perdida | 11 |
| 1.1 Breve historia de los trastornos | 19 |
| 1.2 El trastorno desde el arte..... | 23 |
| 1.3 El trastorno de identidad disociativo en el audiovisual | 36 |
| CAPITULO II | 41 |
| Inmersos en el mundo del stop motion | 41 |
| 2.1 ¿Qué es animación? | 45 |
| 2.1.1 Principios de la animación..... | 47 |
| 2.2 La animación en el siglo XXI..... | 55 |
| 2.3 Sobre algunas técnicas de animación | 56 |
| 2.3.1 Animación tradicional | 59 |
| 2.3.2 Pixilación..... | 60 |
| 2.3.3 Rotoscopia..... | 62 |
| 2.3.4 Stop motion..... | 63 |
| 2.4 De stop motion..... | 65 |
| 2.5 Referentes del stop motion..... | 70 |
| 2.5.1 Jan Švankmajer..... | 71 |
| 2.5.2 Cristóbal León y Joaquín Cociña | 76 |
| 2.5.3 Sofía Carrillo | 80 |
| 2.6 Adam Elliot y los trastornos | 84 |
| CAPÍTULO III Ánimas | 90 |
| 3.1 Proceso creativo | 91 |
| 3.2 Preproducción | 93 |
| 3.2.1 Sinopsis..... | 94 |
| 3.2.2 Storyboard..... | 94 |
| 3.2.3 Personajes | 99 |
| 3.3 Producción..... | 111 |

| | |
|--|-----|
| 3.3.1 Producción de marionetas, props y escenarios | 111 |
| 3.3.1.2 Marionetas | 111 |
| 3.3.1.3 Set y props..... | 119 |
| 3.3.1.4 Fotografía | 120 |
| 3.3.1.5 Iluminación..... | 122 |
| 3.3.1.6 Animación..... | 126 |
| 3.4 Postproducción | 127 |
| 3.4.1 Selección de material | 127 |
| 3.4.2 Efectos especiales | 128 |
| 3.4.3 Edición | 130 |
| 3.4.4 Sonido..... | 130 |
| 3.5 Conclusión | 131 |
| FUENTES DE CONSULTA | 133 |
| Bibliografía | 133 |
| WEB GRAFIA..... | 134 |

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de las artes visuales, existe una rama cuya característica es muy frecuentada por las principales productoras de películas, y que indudablemente ha detonado en un éxito descomunal dado a su peculiaridad y el manejo de sus historias, es una de las técnicas más populares, pero también más costosas para su elaboración: la animación.

La animación es una técnica en la que no importa el estilo que se utilice, nunca dejará de llamarse así; a los profesionales dedicados a este rubro se les conoce como “animadores”, que no se deberían confundir con personas que ofertan entretenimiento a base de comedia, sino, a quienes buscan dar sentido, emociones y movimientos a objetos que son naturalmente estáticos.

Una de las vertientes en esta disciplina artística, es el stop motion, una técnica recurrente y popularizada por estudios de grabación como Disney, Laika y Aardman Animations, en donde sus películas han retratado historias mayormente para un público infantil. El objetivo de estas empresas va muy orientado a lo que el mercado demanda o le puede ofrecer, generando ingresos a través de lo que el público difícilmente rechazaría,

adoptándolo como contenido para toda la familia, que van desde los cuentos de princesas y hadas, hasta sátiras y parodias transformadas a un lenguaje más digerible.

En la popularidad que es incuestionable con la animación, una de las desventajas que encuentran los artistas al momento de emplear sus herramientas para la elaboración de productos animados, es que el público no está netamente enterado o familiarizado con cada uno de los estilos, y eso es propio del espectador, asistir a consumir las animaciones en cualquier plataforma, ignorando la oferta que esta misma conlleva; se debe en parte a que la gran cantidad de contenido hecho por las productoras de películas y cortometrajes, han demostrado que lo único importante en el cine es la narrativa, y no la técnica como forma de apreciación artística. Las grandes empresas buscan métodos para facilitar el desarrollo de una animación donde hacen inversiones costosas, algo que pequeñas empresas y personas interesadas en el tema no podrían solventar, aunque esto no impide desarrollar una animación de calidad con un presupuesto modesto.

En Estados Unidos hay una posibilidad mayor de desarrollar una animación en stop motion, ya que la proliferación en la producción condujo a la profesionalización, que detonó a que abrieran escuelas con infraestructura y personas capacitadas y especializadas en la materia. En México, son pocos los estados donde se desarrolla esta disciplina, siendo uno de los más importantes Jalisco, que se ha posicionado como el estado con mayor presencia en la producción de animación, como la Escuela Iberoamericana de Postgrado, la Universidad Insurgentes, el Centro de e-Learning UTN BA, el Centro Universitario de Medios Audiovisuales y el Centro Internacional de Animación, mismas que han llevado a generar mayor inversión en este tipo de proyectos, hasta del interés de directores importantes de cine como Guillermo del Toro. Después se encuentra la Ciudad de México, que gracias a su

participación en la promoción, difusión y producción de la técnica a través de festivales como el Stop Motion Mx, ha logrado captar la atención del público, así como de profesionales y empresas.

En México es notable la práctica aislada, amateur o profesional, donde a pesar de la condición presentada, se aprecia la labor de pequeñas empresas que trabajan la animación en stop motion, y que acaparan la atención de los grandes y consolidados en el área. En Chiapas, escasea la inversión hacia proyectos de esta índole, no existe apoyo constante a las artes visuales, y quienes se dedican a este oficio se ven obligados a buscar oportunidades en otros estados o países, porque el estado, la especialización y las oportunidades son limitadas.

La animación en stop motion, como cualquier otra técnica, demanda tiempo, recursos y preparación, pero esta requiere lo suficiente por ser una técnica que puede compararse con la práctica artesanal, (es decir, un trabajo a mano que sigue las técnicas tradicionales) y donde se utilizan muñecos articulados, que, al no contar con una armadura necesaria, dificultarán los movimientos al momento de animar una escena.

OBJETIVO GENERAL

- Realizar un video sustentado en la investigación y el trabajo técnico de la animación en stop motion, tomando como recurso temático el TID.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Indagar sobre los inicios de la animación y su relación con el stop motion.

- Revisar producciones audiovisuales en torno al trastorno de identidad disociativo y las características que surgen de ello.
- Crear muñecos articulados utilizando materiales de fácil acceso con base en la experimentación para el desarrollo en la producción técnica.
- Realizar un video en stop motion representando el trastorno de identidad disociativo desde una perspectiva propia de creación contemporánea.

JUSTIFICACIÓN

Cuando se busca la divulgación de una técnica, cuestionamos los medios con los que se cuentan para comenzar, es por eso que dentro del gremio artístico ha pregonado la cultura del trabajo constante, como un método probado, concurrido y eficaz para demostrar las habilidades y talentos con los que cuentan los artistas visuales o alumnos, dado que los medios para lograrlo son escasos y se prioriza ejecutar las ideas, promocionando las técnicas utilizadas en el proceso, aunque esto implique duplicar esfuerzos.

El deseo por hacer muñecos articulados para stop motion es un motivo para buscar viabilidad y accesibilidad para la realización del proyecto, ya que gran parte de los materiales que se utilizan son demasiado costosos, y requiere mucho tiempo para trabajarlo.

La escultura y la multimedia, son dos técnicas de las artes visuales que influyeron para explorar a profundidad la producción; ambas consisten en intervenir objetos estáticos para darles movimiento mediante una sucesión de imágenes fijas, que ofrecen al espectador la experiencia de un dinamismo secuencial, generando en ellos expresiones, emociones y

sentimientos para la apreciación del público, que indudablemente es novedoso conforme a su evolución, y que prioriza siempre mejorar los procesos con ayuda de la tecnología.

Después de un acercamiento al stop motion por medio de investigación y experimentación de materiales, crear una marioneta es la propuesta para evidenciarlo en un producto audiovisual con una duración mayor de los 3 minutos, tomando como apoyo temático el “*trastorno de identidad disociativo*”, para exponer la técnica de los movimientos físicos en los muñecos. La técnica artesanal, (muñecos elaborados a mano), no limita la imaginación, y la propuesta artística está en los objetos que se usa en cada fotograma, esto implica grados emocionales, exaltando su peculiar estilo para el espectador.

El emprendimiento de este tipo de proyectos contribuye a que las personas se acerquen, conozcan y se interesen en la técnica, haciendo un consumo constante a cortometrajes de esta índole en públicos que ignoraban estos trabajos.

La propuesta que aquí se presenta no pretende establecer un método, pero si una alternativa para economizar la realización de un video de calidad basado en la mencionada técnica, enfatizando cada una de las experiencias y situaciones que se vivieron a lo largo del proceso de creación con cada material intervenido, así como el apoyo y motivación que generaría a los próximos estudiantes y artistas que gusten realizar alguna propuesta visual de la mano del stop motion.

CAPÍTULO I

LA PIEZA PERDIDA

“Sin memoria, no somos”
Luis Rojas Marcos

“La pieza perdida” es el resultado de un juego de palabras que explica el trastorno de identidad disociativo, planteando en este apartado un punto más humano y dejando de lado las definiciones científicas y clínicas que existen sobre esto. La palabra “pieza” representa la parte que no existe físicamente pero que es fundamental en el ser humano para reconocerse como persona, definiendo como identidad, eso intangible que en cada uno que es irremplazable, pero se modifica con el tiempo y las experiencias vividas.

¿Realmente se conoce a la persona que se mira frente al espejo? Pensando en los posibles casos, en ocasiones el ser humano desconoce la persona que es, por la forma como reacciona ante situaciones complejas o rutinarias, mostrando lo adaptable que puede llegar a ser en sus adversidades; no todos tienen la capacidad de reconocer su personalidad, sus características y su entorno, ni generar conciencia ni reflexión de lo que puede impactar en

él o lo que le rodea, por lo que repercute a que el estudio científico sea más complejo desde un punto de vista psicológico o filosófico.

Los sujetos con trastorno de identidad disociativo, se caracterizan por tener varias personalidades, haciendo que su estudio sea difícil, con conductas como el cambio en el rol de género, o hasta tener carisma o frialdad en cualquiera de las identidades con las que se encuentre. La raíz de este padecimiento mental, suele ser por una infancia llena de violencia, en donde estas personas tuvieron que lidiar con aspectos de la vida demasiado trágicas, como crímenes o guerras, donde su mecanismo de defensa se limitó a que esos traumas generen comportamientos inusuales en distintos momentos de su vida, en las que el susodicho impone una identidad para matizar el ambiente en el que convive.

La niñez es fundamental en la vida del ser humano debido a que se originan cambios importantes en el desarrollo social e intelectual, además que el niño suele ser imitador de lo que tiene a su alrededor, aprendiendo a través de la curiosidad, el juego y el cuestionamiento. Un trauma originado en esta etapa, desataría una serie de problemas que, si no se tratan a tiempo, afectaría bruscamente en su salud mental, previendo trastornos o déficits psicológicos por acumular muchos abusos sufridos, puntualizando que comúnmente esas personas no pueden evitar todos los acontecimientos negativos desde su crecimiento.

Mucho se opina que en la sociedad actual vivimos en la época de la información, pero a su vez, de la desinformación por la constante amenaza de notas, columnas y textos que pretenden desestabilizar a la población con estigmas y señalamientos, principalmente a un sector ampliamente vulnerable y rezagado, como son los que padecen enfermedades mentales. Pasan los años, y parece complicado crear empatía y sensibilidad ante todo lo que arropa la salud mental; la sociedad se vuelve más dura y cómplice de una cadena de juicios

y prejuicios que engloba el trastorno de identidad disociativo. A pesar de los grandes intentos del gremio artístico y psicológico sobre estos tópicos, la ignorancia permea continuamente al no saber conducir un caso cercano, abogando siempre por ideas herméticas y conservadoras, donde el término del “échale ganismo”, que solo pretende erróneamente culpabilizar a la persona en cuestión por su falta de iniciativa para cambiar su condición inmediatamente, ha sido frecuentado con imprudencia, al grado de no concebirlo como enfermedad, e intentar deshacerlo con forcejeos que va muchas veces ligado a creencias religiosas, que lo interpretan incluso como castigos de una orden divina.

Actualmente los trastornos se han vuelto relevantes por la preocupación que ha surgido en un sector de la población, en donde notaron la importancia que debe tener, creando algunas campañas para reforzar y compartir toda la información posible, aunque no llegan al grado de obligar a las personas en tomar terapia. Se ha demostrado que la salud mental es más una prioridad y una necesidad como los alimentos mismos, ya que, si se carece de salud, no se podría vivir plenamente la vida ni contribuir a la sociedad tranquilamente, por lo que estos métodos de divulgación, ha causado que los habitantes sean más abiertos a dialogar sobre cada uno de los aspectos y características que engloban el tema.

“Dentro de las necesidades básicas del ser humano se encuentra la salud, es por ello que gobiernos, comunidades, familias y personas se preocupan siempre por conservar y mantener niveles óptimos o “saludables”. (Escudía, 2005)

Gracias a las redes sociales y a los medios de comunicación digital, se ha podido obtener información sobre temas referentes a los problemas de salud mental que se han

descubierto en el mundo. Existen creadores de contenido que han desarrollado redes de apoyo para las personas que estén pasando por casos similares, principalmente en YouTube y Facebook¹, donde páginas como “*Psicoterapia en línea y presencial, modificación mental y conducta*” ofertan servicios como asesorías, charlas, podcast, conferencias o datos básicos, donde parecen tener cada día mayor repercusión y atención por los internautas. Estas páginas son tan cercanas a su comunidad, que en ocasiones muchos de los que están a cargo son psicólogos, psiquiatras, o incluso gente que padece alguna enfermedad, que comparten sus experiencias a través de estas plataformas. La luz verde se centra en que son cada vez más los aficionados al tema que buscan prepararse profesionalmente para entregar mejor contenido a su público, incursionando en otras áreas como las artes para facilitar e intensificar su difusión.

Actualmente, el trastorno de identidad disociativo, (antes conocido como trastorno de personalidad múltiple), comenzó a atraer la atención por películas como “Fragmentado²” (2016), donde se expone los efectos de este padecimiento en una persona, al momento que se puede interpretar como una aventura llena de historias complejas y cómicas por las distintas personalidades que un ser humano tiene con esta enfermedad. Otro ejemplo es la película “Laberintos³” (2003), donde a diferencia del anterior, los protagonistas exhiben las tragedias silenciosas con las que conviven a diario, enfrascándose en peleas que culminan en asesinatos, por lo que hace comprender al público que la persona con ese desorden mental, podría llegar a cometer algunos crímenes de alto impacto, sin que esa persona logre tener

¹ Red social creada por Mark Zuckerberg, donde se puede encontrar personas conocidas, interactuar con ellas, participar en grupos que discuten temas de tu interés, compartir contenido, enviar y recibir mensajes, hacer contactos, realizar búsquedas, hacer anuncios, etc. <https://rockcontent.com/es/blog/facebook/>

² M. Night Shyamalan & Marc Bienstock. (2016). Split [Película] Blumhouse Productions

³ Manzor R. (2003). Dédalos [Película] Playtime

consciencia de sus actos. Se observa que estas cintas cinematográficas, han retomado desde la psicología, algunas tramas que representan los embates de las enfermedades, así mismo como el cuidado de la salud mental. Los traumas no son perceptibles al ojo humano, por lo que el diagnóstico clínico y profesional de los especialistas, nos indican que las personas con TID viven en un mundo donde el resto no tendría la más remota idea de su interpretación, por lo que no hay primeras impresiones ni cortos plazos, todo es un esfuerzo contante y duradero para conocer su caso, por ello, todos los artistas y directores de cine, han usado la ficción como una manera peculiar de exponer las enfermedades mentales, dado su amplio fulgor de emociones y vivencias, y la capacidad que tiene para transmitir todo ese conjunto de experiencias al público.

En la terminología, se conoce como disociación a la separación de algo que se encontraba unido a otra cosa, los síntomas disociativos están incluidos en la descripción clínica del trastorno por estrés postraumático tanto en la DSM-IV⁴ como en la CIE-10⁵, y aunque estos no estén clasificados cerca del trastorno por estrés postraumático (TEPT), muchos autores consideran los dos extremos de lo que ha dado en llamarse “Espectro Postraumático” en el que estarían incluidos los trastornos de personalidad límite.

La perspectiva actual de las investigaciones es que el de trastorno de identidad disociativo (TID⁶) es un trastorno del desarrollo con una base postraumática que generalmente comienza después de los 6 años de edad. El trastorno disociativo es la pérdida

⁴ (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) es el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, contiene descripciones, síntomas y otros criterios para diagnosticar trastornos mentales. <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/que-es-el-dsm-iv-tr-afectara-la-nueva-version-dsm-5-al-tdah.html>

⁵ clasificación internacional de enfermedades 10.^a revisión.

⁶ Abreviatura de trastorno de identidad disociativo (DID, por sus siglas en inglés). Recuperado de www.cigna.com › health-wellness › hw-en-espanol › temas-de-salud

momentánea de conciencia, memoria, percepción del entorno y de identidad, que lo hace diferenciar de otros trastornos, Velasco y Moro describen lo siguiente:

“El fenómeno disociativo trata, como un mecanismo defensivo parecido a la represión, de mantener determinada información lejos de la conciencia, almacenando la información disociada de un modo directo, no transformado y recuperándose (al contrario de lo que ocurre en la represión con los sueños) de la misma forma; comprende un periodo de tiempo, y se desencadena como defensa después de algún episodio psicodramático” (Fombellida Velasco, 2003, pág. 6)

En este caso, los autores explican que el trastorno de identidad disociativo, funge principalmente como un método defensivo, sin necesidad de que haya conflictos de por medio en su contexto actual, este individuo evitará a toda costa sentirse atacado por el resto de personas, ignorando cada una de las experiencias y ambientes en el que reside, principalmente enarbolando actitudes narcisistas, para que el mundo sepa que hay que moderar las conductas hacia este tipo de personas; esta situación es continua e integrada dentro de los procesos mentales, y se aíslan, alterando su normalidad y el recuerdo de sus pasajes en la vida, causando una serie de fenómenos clínicos y conductuales en su memoria e identidad.

La psicología reconoce la existencia, orígenes y tratamiento de este trastorno, a partir del siglo XVII⁷ comenzó su estudio y se le dio seguimiento a cada uno de los detalles descubiertos para su tratamiento, y como parte de la adaptación con precisión a la realidad del padecimiento, en 1994 se decide cambiar el nombre de trastorno de personalidad múltiple, por el de trastorno de identidad disociativo (TID⁸). En el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV TR), en el apartado de trastornos disociativos, se encuentra la definición que señala al TID como la “presencia de dos o más identidades, o estados de personalidad” (cada una con un patrón propio y relativamente persistente de percepción, interacción y concepción del entorno y de sí mismo).

La característica esencial de los trastornos disociativos es la alteración de las funciones integradoras de la consciencia, la identidad, la memoria y la percepción del entorno. Estas pueden ser transitorias o crónicas, y el inicio puede ser brusco o gradual. La disociación suele aparecer en respuesta a un acontecimiento traumático, según el DSM-IV-TR, existen cuatro trastornos disociativos específicos: la amnesia disociativa, la fuga disociativa, el trastorno de identidad disociativo y el trastorno de despersonalización, además del trastorno disociativo no especificado.

Analizando sobre la amnesia disociativa, Spiegel afirma que:

“Se trata de la pérdida de recuerdos vinculados a acontecimientos traumáticos o estresantes, como haber sufrido abusos durante la infancia. A veces la información, pese a estar olvidada, continúa influyendo en el comportamiento.

⁷ Recuperado de <http://acmor.org.mx/cuamweb/reportescongreso/2010/biologia/242-%20CUM%20-Trastorno%20de%20Identidad%20DISOCIATIVA.pdf>

⁸ Abreviatura de trastorno de identidad disociativo (DID, por sus siglas en inglés). Recuperado de www.cigna.com/health-wellness/hw-en-espanol/temas-de-salud

Por ejemplo, aunque una mujer que fue violada en un ascensor no pueda recordar ningún detalle del asalto, evita los ascensores y no está dispuesta a entrar en ellos.” (Spiegel, 2023)

La fuga disociativa ocasiona que las personas que lo padecen, eviten concurrir lugares que solían frecuentar, debido a que es una forma de protesta consigo mismo por los acontecimientos violentos que recibió en determinado momento, y que, al trasladarse a ellos, causaría un hostigamiento y trauma mayor a lo presentado, todo esto generado por una confusión absoluta que aleja de la vida a la persona. La cadena que desata la amnesia disociativa, es marginar aspectos importantes de la vida del individuo, como su familia, amigos, trabajo y de sí mismo, relacionado principalmente por la pérdida de recuerdos por un evento traumático. En relación con los otros trastornos disociativos específicos también podemos encontrar el trastorno de despersonalización, caracterizado por la sensación de desconexión con el entorno o con uno mismo.

Son pocos los casos verídicos, el 10% de las personas podría padecerlo sin saberlo, una de las primeras personas en ser diagnosticado con TID fue Louis Vivet., y el caso más relevante fue el de Shirley Mason, quien fue inspiración para la película de “Sybil” (1976), donde su historia ha sido fundamental para su entendimiento y comprensión.

La línea de los trastornos psicóticos tiende a confundirse con otras enfermedades mentales como la esquizofrenia y el TID. "formidable desafío para el sistema de tratamiento de salud mental" (Putnam, 1993, pág. 1051)

La psicóloga chiapaneca Ana Jiménez, menciona que el trastorno de identidad disociativo y la esquizofrenia son crónicos, y por esta razón suelen confundirse, dando a entender que la

mayoría de los diagnósticos a los pacientes atendidos y propensos a padecer enfermedades mentales, son erróneos y tienden a vivir su lucha personal muy alejado de los especialistas, propiciando un escenario donde la gente no confíe en los profesionales y recurran a métodos rudimentarios y tradicionales para su tratamiento o sanación, adjuntándolo con todo el aparato mediático que enjuicia a aquellos que por voluntad asistan a un profesional para atender su condición mental, ya que lo toman como una debilidad del susodicho.

Con el tiempo han surgido programas televisivos que han hablado sobre este padecimiento, un ejemplo es el programa de televisión transmitido por Discovery Fit & Health en el 2011, donde presentan la historia de una persona que tiene 15 identidades; ese programa define que un sujeto con este trastorno tiene múltiples personalidades conocidas como alter ego.⁹

1.1 BREVE HISTORIA DE LOS TRASTORNOS

“La mente tiene una gran influencia sobre el cuerpo, y las enfermedades tienen a menudo su origen allí”

Jean-Baptiste Molière

Dramaturgo, actor y poeta francés

La salud mental en la sociedad sigue siendo un tema que por la ignorancia y estigmas que predominan, ha sido compleja de atender y entender, por todas las enfermedades que se han

⁹ Recuperado de <https://press.discovery.com/latinoamerica/dhh/press-releases/2011/discovery-home-health-presenta-dos-grandes-es-1204/>

descubierto e impactado en algunos hogares, y por ende la carencia de aceptación en recibir atención profesional cuando un padecimiento se presenta. Es un fenómeno determinado por múltiples factores sociales, ambientales, biológicos y psicológicos, e incluye padecimientos como la depresión, la ansiedad, la epilepsia, las demencias, la esquizofrenia, y los trastornos del desarrollo en la infancia, que se han agravado con el tiempo. En este sentido, lograr que la población tenga estabilidad, además de la condición física, depende de la realización de acciones públicas, para prevenir, tratar, acompañar y rehabilitar.¹⁰

La real academia española describe al trastorno como “alteración leve de la salud y enajenación mental”. En su origen etimológico de trastorno, es un término que está conformado por la suma de dos vocablos latinos, fruto de la unión de “*tras*” que es sinónimo de “al otro lado” y del verbo “*tornare*” que puede traducirse como “*girar o tornear*”.

La Clasificación Internacional de Enfermedades hoy conocido CIE-10, define el trastorno mental como “la combinación de alteraciones del pensamiento, la percepción, las emociones, la conducta y las relaciones con los demás”, enfatizando en que muchos de estos aspectos requieren un estudio minucioso de especialistas, ya que esos factores se presentan gradualmente en la gente, pensando en hay una enfermedad mental de por medio, pero rezagando toda posibilidad de atención, al no ser tan preocupante el problema.

Las enfermedades mentales han dejado de ser un tabú; en determinado momento se creía que se originaban por maldiciones o castigos divinos. La revista digital “El país” realizó una entrevista al doctor Allen Frances, Catedrático emérito de la Universidad de Duke, donde al ser cuestionado sobre salud mental, mencionó que “Hemos creado un sistema diagnóstico que convierte problemas cotidianos y normales de la vida, en trastornos mentales”, algo que

¹⁰ Recuperado de file:///D:/PROYECTO%20DE%20TITULACION/SaludMentalMexico.pdf

refuerza popularmente su comentario, es que mientras la población fue creciendo en habitantes, infraestructura, tecnología y desarrollo, se presentó la llamada enfermedad del siglo XXI, el estrés. Esta enfermedad asociada meramente con las cargas de trabajo y responsabilidades, condujo a que la ansiedad y la depresión la acompañaran por la enorme competitividad que se encuentra en la sociedad; problemas comunes como el desempleo, las crisis financieras o la delincuencia organizada, son ya un tema decepcionantemente real, que por más que se le busquen soluciones, lo más probable es que se integren a mundo como algo completamente real, donde el ser humano sería reemplazado por otros recursos. La pobreza, la marginación, las clases sociales, las culturas. Las razas, todo ello, en conjunto o separado, son una serie de causas que sepulcrán la búsqueda e intentos de éxito puesto que al ser personas poco privilegiadas y con una vida económicamente limitada aspiran por lo menos a una educación digna, sin embargo, muchas de las causas ya mencionadas pueden ser factores que repercutan en su salud mental.

La salud define una condición humana, cuando esta es pronunciada hace referencia a algo fisiológico, pero cuando se menciona un enfermo mental, es más específico, y si no es tratado desencadenaría otras enfermedades, hasta llegar a una inevitable defunción. Si el cuerpo es deteriorado, no significa que mentalmente sea lo mismo, ni genera cuadros de depresión; la condición física es importante para que la salud de los individuos no se vea perjudicado, los síntomas que van a desembocar en un aparente suicidio, se debe por las consecuencias que las personas no trabajan en su mente, haciendo que esas luchas internas, no se vean en el exterior, por lo que las precauciones serían extremas para quienes han experimentado casos similares, aunque, como se ha mencionado en este texto, las clases sociales y la educación son un factor importante, porque al no contar con estos recursos, la

afectada o afectado recurrirá al consumo de estupefacientes para evadir su realidad, que agravaría mayormente el problema por experimentar cosas propias de una esfera efímera, pensado como bien lo puntualiza Bonnie Burstow: "La salud mental es un mito".

En una entrevista realizada a la doctora Bonnie Burstow, profesora de la Universidad de Toronto, Canadá, explica que la salud mental es un mito¹¹, que existen nuevos métodos para ser tratado a partir de un movimiento llamado "anti psiquiatría", que se enfoca y cuestiona las enfermedades mentales, este movimiento no ha sido aceptado por falta de sustento teórico e investigación, y causó controversia en pacientes que padecen de salud mental.

Conforme avanzan las investigaciones, en el campo de la psiquiatría se intenta manejar distintos métodos para encontrar uno más eficaz para el control de las enfermedades mentales. El *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría con siglas (DSM-IV)* y el *CIE-10*, son los sistemas de clasificación psicopatología más importantes en la actualidad. "*The Ebers Papyrus*" (1500 d.c.) es uno de los documentos médicos más antiguos, describen y mencionan que han registrado civilizaciones antiguas, entre ellas Egipto, donde las concepciones sobre enfermedades se basaban en creencias como la presencia de malos espíritus que remediaban mediante exorcismos o rituales religiosos. Grecia fue otra civilización antigua que adoptó la idea que los egipcios tenían de lo sobrenatural; aquí surgían teorías sobre por qué somos como somos y hacemos lo que hacemos, haciendo importante la contribución de los griegos, que sumaba a los avances filosóficos en la época.

¹¹ Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-47975229>

En la edad media, a pesar de las diversas teorías y conocimientos, no se avanzó mucho sobre las enfermedades mentales; la idea que prevalece, es que la locura es una manifestación del pecado, un castigo divino. Actualmente no se puede definir la cantidad de trastornos, mientras la humanidad evoluciona y escala en su estilo de vida, se encontrarán más indicios de complicaciones de la salud, relacionado ampliamente con la mente, que es uno de los órganos del ser humano que más propenso se vuelve, por la abundancia de dificultades que se encuentra el individuo, pero, los más comunes, o los que más estudios científicos y clínicos arrojan, son los siguientes:

- Trastorno de ansiedad, incluyendo trastorno de pánico, trastorno obsesivo-compulsivo, trastorno de estrés postraumático y fobias
- Depresión, trastorno bipolar y otros trastornos del estado de ánimo
- Trastorno de la alimentación
- Trastorno de la personalidad
- Trastorno psicótico, incluyendo la esquizofrenia

1.2 EL TRASTORNO DESDE EL ARTE

“El mundo es realmente un escenario en el que continuamente se ensaya.”

Thomas Bernhard

La creatividad y la creación son inherentes al ser humano. La evolución del hombre a lo largo de los siglos ha compaginado las actividades inteligentes de adaptación, conocimiento y dominio de la naturaleza muchas veces hostil, con otras creadoras tan necesarias para vivir. La pintura rupestre es un reflejo donde lo lúdico se combina con la observación y las actividades del hombre en la naturaleza.¹²

El trastorno ha existido desde gran parte de la historia, pero ha sido tomado desde conceptos distintos hasta pensar en una especie de deidad o posesiones demoníacas en diferentes culturas. La medicina ha encontrado un refugio en el arte ya que existen terapias en donde aplican el dibujo y otras disciplinas del arte que sirven de apoyo.

Cada ser humano tiene su proceso creativo, Curiel menciona que:

“El proceso de creación bien mediante la palabra (poesía, novela, teatro), imagen (Cine y fotografía), formas materiales plásticas (pintura o escultura, arquitectura) o piezas musicales, o bien como resultado de la investigación científica o artesanal, es semejante al acto de procreación: dar vida, iluminar, alumbrar algo nuevo. De esta forma la creación artística o científica y la procreación biológica tienen muchos puntos en común y confronta al ser humano siempre con el misterio de la vida y con la perdurabilidad en el tiempo de la misma.” (Curiel, 2013, pág. 749)

El proceso creativo es personal e intransferible (Curiel, 2013) cabe a resaltar que es un don especial que tiene cada ser humano dedicado a la creación y no solo por mencionar arte se refiere a las artes plásticas si no también la música, la literatura, teatro, entre otras. Crear es

¹² Recuperado de <http://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v33n120/original5.pdf>

una necesidad de expresión, de apreciación del entorno del que se rodea, es una búsqueda de ser mediante las manos.

En el mundo del arte se dieron a conocer artistas que sufrieron alguna enfermedad mental muchos de ellos reconocidos mundialmente, tanto en el medio plástico, musical y cinematográfico que en la actualidad son conocidos por sus obras, su actuación, su música, pero así también existen personas que no son creadores, pero no están en el medio artístico pero sus obras han hecho aportaciones ya sea con diferente tipo de fines.

Art Brut es una corriente artística también conocido como Arte Marginal, surgió por el artista plástico Jean Dubuffet quien se dedicaba a coleccionar y divulgar piezas, esta corriente hace referencia a la ausencia de formación artística se asocia con obras realizadas por personas con enfermedades mentales ingresados en hospitales psiquiátricos, niños o personas de la cárcel.

Las obras de Adolf Wölfli (1864- 1930) son las más representativas del art brut, debido a que esta corriente hace referencia a obras realizadas por personas que no están ligadas al medio artístico. Proveniente de una infancia turbulenta, Dicho artista trabajó en granjas, así mismo asistía a la escuela, tiempo después fue a prisión acusado por intento de agresión a menores donde permaneció 2 años, después fue liberado fue internado en un hospital psiquiátrico debido a un acoso a una menor, en donde se le diagnosticó esquizofrenia. En 1899 dio sus primeros pasos hacia el dibujo, el psiquiatra Walter Morgenthaler lo alentó para seguir creando, el 1921 publicó un volumen titulado “Un paciente psiquiátrico como artista”, donde aparecía varios de los trabajos de Adolf Wölfli que había realizado dentro del hospital, lugar en donde permaneció hasta su muerte.



Bangali Firework (Bänggaaliches Feuerwärk)

Adolf Wölfli

1926

Colored pencil on paper

18.50 x 24 in. (47 x 60.96 cm)

En gran parte de las obras a Adolf Wölfli se encuentran demasiadas formas ordenadas de manera consecutiva buscando una simetría. Las figuras más sobresalientes en sus obras son: los círculos, cuadrados, óvalos, triángulos, espirales y líneas rectas.

Las tonalidades cálidas predominan un poco más que las frías, sus obras están realizadas con lápices de colores. Algunas obras se encuentran en sitios web como Pinterest entre otros, además dicho artista se dedicaba al dibujo, a escribir rimas, cuentos y música hasta el día de su muerte.

Otro artista que padeció esquizofrenia, pero no pertenecen al Art brut, es Vincent van Gogh, uno de los artistas más reconocidos en la actualidad gracias a sus obras. Este siendo hijo de un pastor, se dedicó a las artes no siendo muy famoso en su época, sus obras se

volvieron invaluable y es uno de los artistas bastante reconocido en gran parte del mundo tanto por sus obras como por su vida.

Tanto ha sido la influencia del artista que en el 2017 se realizó el primer cortometraje pintado a mano titulado *Loving Vincent: The Journey* (2017) en el cual se relata un poco de la vida del artista, en esta cinta cinematográfica fue realizada cuadro por cuadro intentado representar la técnica que él usaba, fue una de las cintas nominadas a mejor producción de la época.



La Noche Estrellada (La Nuit Étoilée)

Van Gogh, Vincent

1889

73,7 cm x 92,2cm

Durante la concepción de la obra, en 1889, el artista se encontraba internado en la clínica de Saint-Rémy, víctima de una profunda crisis depresiva que indicaba el carácter crónico de la

enfermedad mental que padecía. El pintor logró crear esta obra desde la panorámica que le ofrecía la ventana de la clínica.¹³

Esta obra en particular es una de las más reconocidas de este artista quien sufría una enfermedad mental, y como terapia hasta hoy en día, usan el arte como manifestación de los problemas que estos padezcan.

Como explica María del Río Dieguez en su tesis doctoral “Creación artística y enfermedad mental”¹⁴ describe El delirio como forma de representación argumentando:

“son muchos los autores que consideran el delirio como forma inevitable de representación de la realidad externa, cuando ésta se convierte en un escenario vacío, inflexible, isótropo y estéril. En este sentido el síntoma delirante sería, en cuanto a construcción discursiva, una forma de creación o de expresión de la realidad, del que se desprendiera una forma de estar del sujeto menos conflictiva”. pág. (51)

El delirio es uno de los síntomas que se relacionan con la enfermedad mental la real academia española lo define como: “*despropósito, disparate. y en el área Psicología y Psiquiatría. Confusión mental caracterizada por alucinaciones, reiteración de pensamientos absurdos e incoherencia.*”

Otro de los artistas que sufrió una enfermedad mental fue Louis Wain, artista del cual se ha obtenido un poco más de información acerca de su padecimiento, al igual que Vincent van Gogh fue diagnosticado con esquizofrenia.

¹³ Recuperado de https://www.ecured.cu/La_Noche_Estellada

¹⁴ Recuperado de <https://docta.ucm.es/bitstreams/66859ac7-c971-4bc9-8be9-e2082a340d04/download>

Louis Wain ¹⁵ fue Catalogado como un dibujante de animales en especial de los gatos y gran parte de sus obras fueron exhibidas en revistas y diarios de la época, el dibujo y la pintura fue una de las técnicas que empleaba el artista.

El dibujo, siendo una forma de expresión que se ha desarrollado desde la prehistoria siendo este una manera de comunicación así mismo, la pintura lo ha acompañado conforme a la evolución creando una manera distinta de emplearse.

Uno de los movimientos artísticos que surgió en la época del artista fue el Arte Decó, movimiento artístico que comprendió distintas disciplinas entre ellas la arquitectura, abarcando la época del 1900 a 1945 siendo este un periodo de guerras y un momento de crisis en gran parte del mundo.

Su vida personal influye en gran parte de las obras del artista, había contraído matrimonio con Emily Richardson quien tiempo después cayó en cama debido a un cáncer que se detectó, debido a ello, Louis comenzó a pintar gatos con cualidades y comportamiento humanos; esto ayudaba a solventar mejor el estado de ánimo de su esposa, siendo ella la que lo impulsó a que publicara sus obras, fue como Louis se hizo reconocido, apareciendo en libros infantiles entre otros medios.

A raíz de la muerte de su esposa, la salud mental de Louis se fue deteriorando, comenzando con una serie de delirios, durante eso Louis seguía dibujando gatos y estos poco a poco se iban transformando con expresiones llamativas debido a los colores y gestos conforme avanzaba su enfermedad los gatos fueron volviéndose abstractos.

¹⁵ Recuperado de <https://www.bbc.com/news/uk-england-london-59518847>

Debido a la enfermedad mental que padecía, fue internado Napsbury Hospital ubicado en Inglaterra, pasando ahí sus últimos años de vida del artista, siendo este un lugar más cómodo pudo seguir pintando gatos hasta su muerte el 1939.



(Fechas desconocidas)

La imagen presentada es una recopilación de la obra de Louis Wain, la imagen está compuesta por 8 obras y en orden cronológico, se desconoce el título de las obras, las obras son dibujos de gatos con cualidades y rasgos humanos realizando diversas actividades, mostrando en ello el deterioro mental que iba sufriendo a raíz de la enfermedad mental que padecía; en ella se puede visualizar 8 Retratos de gatos desde distintos ángulos entre tonalidades cálidas y frías.

Las obras de Louis ayudaron mucho a conocer e interpretar la esquizofrenia y así mismo demostró que actividades artísticas sirven como terapia para las personas con algún padecimiento mental.

Al igual existen obras de otros artistas que han padecido esquizofrenia pero que aún no son reconocidos en el medio artísticos.

En el medio musical también ha existido casos con referencia a los problemas mental, años atrás, algunos artistas del medio sufrieron de algún tipo de trastorno, en momento se llegó a pensar que se debía algún tipo de posesión demoníaca o pactos con seres de otros mundos, dichos artistas hoy en día aún son mencionados por su aportación en el medio artístico.

Actualmente el psiquiatra Carlos Delgado Calvete publicó un libro titulado Música y enfermedad mental¹⁶ en donde realiza una recopilación de 21 compositores que presentaron en algún momento de su vida una enfermedad mental, en donde menciona un poco de la vida de cada uno y sus obras artísticas.

Uno de los artistas que menciona dicho libro es al violinista Niccolo Paganini considerado como uno de los mejores artistas del Siglo XIX, dejando grandes aportaciones en la música que hoy en día sigue vigente.

Durante gran parte de su vida el artista tuvo diferentes problemas de salud tanto física como mental debido a su consumo de mercurio se volvió una adicción , el 1832 se le diagnostico cambio de personalidad y dificultad cognitiva algunas fuentes no mencionan que haya llevado un tratamiento, y que como este tipo de problemas se le desarrollaron otros, tiempo después falleció, alrededor de su persona existieron teorías que hasta hoy en día se ha vuelto un mito, en donde se mencionaba que el artista había tenido un pacto con el demonio a cambio de ser un violinista reconocido cosa que nunca desmintió.

¹⁶ Recuperado de <https://psiquiatria.com/psiquiatria-general/el-psiquiatra-carlos-delgado-calvete-publica-un-libro-que-recoge-la-vida-de-21-compositores-que-presentaron-enfermedad-mental/>

Existieron otros músicos reconocidos y no reconocidos del siglo pasado que padecieron un problema mental, actualmente cantantes del medio artístico lo han comentado públicamente o les descubrieron que sufren alguna enfermedad mental entre ellos se encuentra la cantante estadounidense Selena Gómez quien por medio de una entrevista por Instagram Live realizada por la cantante Miley Cyrus admitió tener trastorno bipolar¹⁷, este se caracteriza por la aparición de al menos dos episodios en los que existe una alteración del estado de ánimo, bien en forma de exaltación, aumento de actividad y aumento de vitalidad, bien en forma de disminución del estado de ánimo, de la vitalidad y de la actividad. Descrita así por la Clasificación Internacional de Enfermedades 10.^a edición quien se encarga de determinar la clasificación y codificación de las enfermedades. Otras de los problemas ha sido la ansiedad y la depresión han rondado la vida de la cantante, pero con un tratamiento adecuado ha logrado llevar una vida tranquila.

Pese a los avances tecnológicos gran parte de la población desconoce muchas enfermedades que se sufren en la actualidad y debido a ello lo asocian con otros padecimientos.

así como ellos existen más artistas que fueron diagnosticados con enfermedades mentales.

Existe artistas que no se les ha diagnosticado algún tipo de trastorno pero que en sus obras suelen mencionarlos, entre ellos está la artista Silja Vich artista proveniente de Islas Faroe archipiélago, perteneciente de Dinamarca con una galería en el sitio web Deviantart¹⁸, donde gran parte de sus obras pueden ser visualizadas.

¹⁷ Recuperado de elpais.com/gente/2020-04-07/la-dura-revelacion-de-selena-gomez-tengo-un-trastorno-bipolar-pero-no-me-asusta.html

¹⁸ Recuperado de <https://www.deviantart.com/siljavich>

Una de las técnicas que ocupa la artista, es la pintura en acuarela, la temática que utiliza es distinta, pero se puede observar que el retrato e ideas del movimiento surrealista son algo que caracteriza su obra.

Siendo la acuarela una técnica artística usada varios años atrás, sigue siendo una de las técnicas utilizadas en la actualidad, no pierde la esencia que lo caracteriza, uno de los promotores de la pintura a la acuarela fue Joseph Mallord William Turner¹⁹ artista británico, paisajista, el uso de óleo y acuarela era las principales técnicas que utilizaba para gran parte de sus obras.

Asimismo, el surrealismo ²⁰que ocupa la artista tiene su historia siendo este un movimiento artístico y literario creada a partir del movimiento dadaísta, su principal exponente fue el escritor André Bretón, la idea de los sueños y la mente humana sirvió de base para el desarrollo de este movimiento. Actualmente este movimiento es usado por muchos artistas interpretando sueños y pensamientos.

¹⁹ Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/t/turner.html>

²⁰ Recuperado de <https://concepto.de/surrealismo/>



Dissociative identity disorder

Silja Eystberg Wendelboe

Fecha desconocida

736 x 900 px

Una obra que ha causado interés en algunas páginas de internet debido, a que aborda el tema del trastorno de personalidad, es la obra pictórica titulada Trastorno de identidad disociativo también asociado con Trastorno de personalidad dividida, Trastorno límite o esquizofrenia, dicha obra fue realizada en acuarela, lápiz y tinta blanca.

El tema que aborda dicha obra es sobre un trastorno que ha existido desde hace tiempo, pero aún es desconocido para algunas personas, en la sociedad en la que nos encontramos muchas personas no toman en serio los trastornos debido a la falta de interés por informarse.

Lo que se puede apreciar en la obra es una imagen de fondo blanco, siendo el centro la parte donde se encuentra 8 rostros repetidos suspendidos en el aire de manera aglomera

con una mezcla de colores violetas, azules y rosados estos degradados y en ciertas partes con mayor intensidad, las partes más oscuras son los ojos y la boca, con una composición en diagonal es como se encuentra organizada la imagen asimismo el uso de tonalidades frías hace que la obra se interprete de manera misteriosa e inocente referente a la técnica hace que los colores se aprecien de manera tenue y que las imágenes que se observan puedan verse juntas haciendo referencia la unión y los colores violetas, rosadas y azules hacen resaltar el rostro femenino.

Un rostro del cual generan 7 repeticiones dentro de la imagen habla sobre la existencia de varias personalidades dentro de una persona. Expuesto en medios digitales ha facilitado que más personas visualicen este trabajo debido a que los medios digitales son una tendencia en la actualidad.

La obra de encuentra disponible en la plataforma Deviantart²¹ siendo este un sitio web dedicada a los artistas de todo el mundo, donde pueden postear sus obras y los visitantes dejar comentarios sobre ellas. en otras páginas como Pinterest se ha compartido esta obra.

Actualmente los medios digitales están activos, gracias a ello, artistas de distintos lugares pueden publicar sus obras y ser visualizados por varias personas al mismo tiempo, las redes sociales han servido también para conocer el trabajo y la vida de los artistas. Siendo una obra realizada en el 2013 se ha conservado hasta hoy en día y el tema que aborda ha tenido relevancia en los últimos años debido la industria cinematográfica que ha mostrado interés por abordar temas como este.

²¹ Recuperado de www.deviantart.com

1.3 EL TRASTORNO DE IDENTIDAD DISOCIATIVO EN EL AUDIOVISUAL

Al subir la escalera vi a un hombre que no estaba allí, tampoco hoy lo volví a ver, deseo verle desaparecer.

Hughes Mearns. *Identidad* (2003)

En el mundo del cine gran parte de las veces busca que una película sea taquillera y para que eso pueda lograrse deben de agregar algunos toques a las películas como efectos especiales y deformar el guion al grado de generar de deformar la realidad.

Las películas de ciencias ficción como tal lo dice su nombre es de ficción y como tal deben de existir efectos especiales en gran parte de este género de películas, a consecuencia de ello las personas con solo leer el género de una película se crea la idea de qué tipo de filme consume así mismo pasa con el resto de los géneros cinematográficos.

El director de cine y guionista se basó en un caso clínico para llevar a la pantalla grande un filme llamado *Fragmentado* (2016) el cual hizo que gran parte de los espectadores se preguntaran si realmente podía existir este tipo de personas y más curioso aún, preguntarse si existe el trastorno de identidad disociativo, a pesar de que este trastorno se descubrió hace varios años, este filme hizo que dejara de ser un tabú y que más personas se enteraran.

El thriller sobre trastorno de personalidad múltiple y el thriller de la mujer mantenida en cautiverio por un psicópata. Puedo imaginar a Shyamalan lanzando esta premisa en una junta de inversionistas a los que les vuela la cabeza diciéndoles “pero esperen a escuchar esto: el secuestrador tiene... ¡trastorno de personalidad múltiple!”. Por más que la cinta está

hecha para ser un trancazo de audiencia, se nota su arduo trabajo de escritura para que el espectador no la perciba forzada o improbable.²²



Night, M. (2016). Split.²³

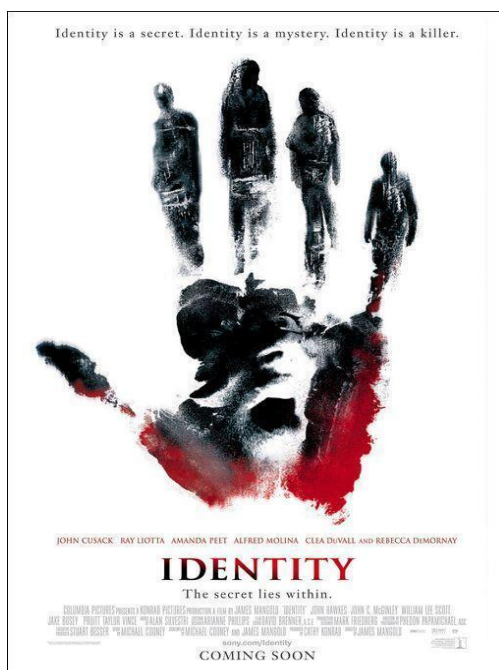
Este filme basado en la historia de un criminal llamado Billy Milligan, este caso fue el centro de atención en la década de los 70 debido a que una persona del sexo masculino cometió diferentes crímenes y al ser detenido descubrieron que esta persona se encontraba fragmentado, es decir su personalidad estaban separadas y podría manifestarse como individuos independientes dentro de un mismo cuerpo y mente debido a ello fue justificado los crímenes cometidos por él, pero no obstante lo mantuvieron en observación durante algún

²² Recuperado de <https://www.milenio.com/opinion/maximiliano-torres/bambi-vs-godzilla/fragmentado-es-lo-mejor-de-shyamalan-desde-senales>

²³ M. Night Shyamalan & Marc Bienstock. (2016). Split [Película] Blumhouse Productions

tiempo. Debido a este caso clínico el cineasta decidió recrear una historia con todo esto, modificando así algunas partes para poder llamar la atención de los espectadores.

Este es un film más reciente sobre el trastorno de identidad disociativo, pero anteriormente se encuentran el de Identity²⁴ (2003) dirigida por James Mangold el cual también habla el TID, es un film que se ubica dentro de la última etapa de la posmodernidad. Planteado más como una estrategia comercial que como una película de ensayo o culto, contiene elementos que la acercan a la expresión posmoderna, aprovechando las últimas bocanadas que dicha tendencia representa.²⁵



Mangold, J (2003).

Esta cinta cinematográfica no tuvo tanto impacto como lo tuvo fragmentado una de las principales razones fue en la época en la que se estrenaron ya que muy pocas personas han escuchado sobre la película identidad y no por ser una película mala o de bajo presupuesto si

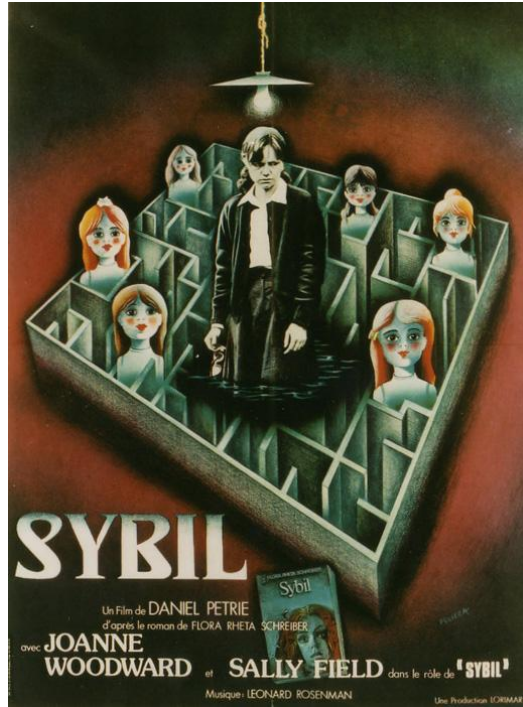
²⁴ James Mangold (2003). Identity [Película] Columbia Pictures

²⁵ <http://fama2.us.es/fco/frame/frame3/estudios/1.23.pdf>

no porque en la época que fue lanzada la publicidad y las redes sociales no estaban tan activas como lo están ahora. Gran parte de las personas han visto fragmentado o mínimo ha escuchado hablar de ella en la época de estreno tuvo bastante publicidad y la intriga de las personas en querer conocer la historia.

Entre otras cintas cinematográficas se encuentra *Sybil* (1977) dirigida por Daniel Petrie, habla sobre la vida de Sybil Dorsett (Sally Field), una joven maestra sustituta, que en su intento por enterrar su oscuro y atroz pasado desarrolla el trastorno de personalidad disociativo, mejor conocido como personalidad múltiple, así como algunos mecanismos de autodefensa para hacer su vida más llevadera.²⁶ Esta película ha sido la inspiración para otras películas del trastorno de identidad disociativo ya que se apega más a dicho trastorno pero de igual forma pocas personas tienen conocimiento de ello debido a la poca propaganda que se le dio. Es una de las películas que recomiendan los psicólogos cuando se busca indagar más sobre el tema TID.

²⁶ Recuperado de <https://www.morbidofest.com/archivos/19499>



Petrie, D. (1976). Sybil.

En el 2007 surge otra cinta cinematográfica titulada de igual forma (Sybil) pero está dirigida por Joseph Sargent.



Sargent, J (2007). Sybil

CAPITULO II

INMERSOS EN EL MUNDO DEL STOP MOTION

Usted puede ver su presencia en la pequeña charla de la ropa y el pelo, en la torpeza ocasional de un cuerpo de silicona que se resiste a ser trasladado en una determinada posición. Estos son los defectos que hacen cantar al stop motion.

Charlie Kaufman
Guionista en Anomalisa

Actualmente son pocas las personas que saben que se le llama stop motion a la técnica de animación que crea ilusión de movimiento a partir de fotogramas y estas personas al ser cuestionada, las primeras referencias que tienen son películas como *The Nightmare Before Christmas* (1993) conocida como el extraño mundo de Jack y *Chicken run* (2000) pollitos en fuga, se debe a que estas películas son conocidas mundialmente porque se han transmitido por televisión abierta teniendo la posibilidad de que más personas puedan visualizarlas.

Considerando que en los últimos años, varios artistas del medio independiente han generado obras ocupando esta técnica, teniendo en cuenta que es un trabajo laborioso, pero con grado artesanal que lo hace significativo, parte que se desean resaltar.

Artistas de talla internacional han dedicado gran parte de su vida a trabajar la técnica, uno de ellos, es el artista australiano Adam Elliot, persona que ha trabajado la técnica desde el 1996 usando el claymation en su obra, técnica que forma parte del stop motion, ha realizado alrededor de 6 obras basadas en la misma técnica y esto le ha generado premios y nombramientos importantes, de manera semejante, existen otros artistas que dedican su tiempo a contar historias propios o ajenas con ayuda de esta técnica. Gasek menciona: “*Los*

humanos son criaturas sociales que tienen una necesidad innata de compartir experiencias y cuentos (Gasek, 2012, pág. 1)

Personas dedicadas a las artes usan los medios plásticos y digitales para contar una historia, buscando la mejor forma que para desarrollarla, dependiendo sus posibilidades para al final poder compartirlo con los espectadores.

La finalidad de este escrito es tener información de autores que hablan sobre el stop motion para una mejor comprensión acerca del tema.

En la búsqueda de crear ilusión óptica ha sido como el stop motion se ha desarrollado con el paso del tiempo.

La idea de engañar o engañando a los ojos siempre ha sido fascinante para las personas, y la manipulación de la filmación en vivo fue el origen de esta técnica. Imagine los primeros días del cine, cuando el público veía imágenes proyectadas en una pantalla, imágenes que parecían estar vivas y reales, por primera vez. Eso fue mágico en sí mismo. Cuando los cineastas se volvieron un poco más sofisticados, deteniendo la cámara a mitad de la sesión y quitando un objeto de delante de la cámara para luego continuar filmando, los resultados fueron realmente mágicos. A medida que la película comenzó a madurar, los artistas y practicantes comenzaron a ver las infinitas posibilidades que ofrecía este nuevo medio. (Gasek, 2012, pág. 2)

La técnica llegó mediante prueba y error siendo un medio nuevo para facilitar escenas de ciencia ficción y mostrando otra posibilidad de realizarse, partiendo de la técnica, se desarrollaron algunas variantes entre ella se encuentra claymation debido al uso de otro tipo de materiales es lo que hace la diferencia, pero la técnica no pierde su esencia.

En el mundo del stop motion, el claymation se le denomina a la animación en plastilina la diferencia que existe entre esta y la animación con muñecos articulados es el material utilizado, pero eso no impide que deje de ser stop motion, este se les denomina a las secuencias fotográfica que aparenta movimientos a objetos estáticos.

Gasek menciona que “La forma más común de stop motion reconocida hoy en día es el stop motion de modelo o títere.” (Gasek, 2012, pág. 2)

Debido a la existencia de otras maneras para realizar una obra de stop motion, el uso títeres o marionetas son las de mayor uso tanto en filmes reconocidos o independientes, dado que genera más posibilidades que otras.

Al hablar del stop motion este ha ido evolucionado en distintas maneras de representarlo.

Purves (2010) describió:

“Estamos constantemente sustituyendo un movimiento por otro movimiento, o un objeto más pequeño por un objeto más grande para que parezca que las cosas están creciendo o intercambiando diferentes formas de boca” (Purves B. J., 2008, pág. 13)

El progreso tecnológico hace que desarrollen nuevas maneras de facilitar una técnica, el stop motion se adecuó a lo que el artista quiere expresar y basó a sus posibilidades.

Shaw (2017) afirma que:

“No es solo jugar a las muñecas, es más como jugar a ser Dios” (pág. 1) esto se debe a la interacción que realiza el artista con el muñeco y como este lo domine para poder generar movimientos naturales, siendo este una de las razones que hacen que la técnica sea especial. con respecto a cómo se dio a conocer el stop motion fue mediante medios televisivos. El stop motion tradicional se le conoce como programas populares como Pingu, Gumby y el especial de Navidad Rankin Bass, Rudolph the Red Nosed Reindeer, entre otros. (Gasek, 2012)

Estos programas salieron en televisión abierta entre los años 50 y 60 lo que hizo que se volvieran reconocidos internacionalmente, actualmente solo en determinadas ocasiones son transmitidas por televisión. algunas personas no saben que esos programas son creados con la técnica de stop motion y piensan que son hechos de la misma manera que las demás caricaturas es un pensamiento que está presente en la sociedad.

En la actualidad no solo se aplica stop motion para programas en televisión, al igual es utilizado para spot publicitarios, videoarte, entre otras cosas, gracias a ello la animación ha cobrado fuerza ya que se hacen más virales en el medio.

Ahora la animación en México ha avanzado tanto que busca igualar a la animación de las grandes empresas y gracias a las tecnologías de la actualidad poco a poco se vuelve una realidad no tan lejana.

2.1 ¿QUÉ ES ANIMACIÓN?

La real academia española (RAE) define animación como: Acción y efecto de animar o animarse. las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos. Animación proviene del derivado del lat. animatio, -ōnis.

Entre otras definiciones se encuentra el de La Enciclopedia Británica que define la animación como "el arte de hacer que los objetos inanimados parezcan moverse".

Desde la antigüedad, el hombre reprodujo mediante dibujos las formas de los animales que había observado sobre las paredes de las grutas, logrando representar sus movimientos es así como nace una de las primeras técnicas del arte practicadas por el humano, que siempre ha buscado la manera de representar los objetos como sus ojos lo ven. La necesidad que tiene el hombre de comunicarse lo ha llevado a utilizar diferentes formas de expresión a través de la historia. Dentro de los medios masivos de comunicación, la animación en la actualidad, ha servido para transmitir ideas, gracias al desarrollo y acceso a nuevas tecnologías ha evolucionado y esto permite explorar más allá de nuestro alcance.

Al hablar sobre animación podemos apoyarnos en las palabras de John Lasseter animador y fundador de estudios Pixar “El tiempo es la esencia de la animación. Es lo que hace que la animación sea diferente a otras artes visuales, donde el observador controla cuánto tiempo se ve una obra de arte. Con la animación, el observador es cautivo, generalmente sentado en un teatro, viendo cómo se desarrolla frente a ellos.” (Harold Whitaker, 2009, pág. 9) Por lo antes mencionado la animación revolucionó la manera de hacer y ver una película, la forma en que la personas lo perciben y cómo poco a poco se ha mezclado en las técnicas tradicionales que comúnmente se conocen, ha sido resultado a base

de experimentaciones, la manera en que se ha desarrollado yendo a la par de los avances tecnológicos que han surgido con el paso de los años.

En los inicios de la animación se desarrolló la animación 2D también llamada animación tradicional la cual le dio secuencia a las demás técnicas, esta ha sido documentada durante mucho tiempo, siendo el inicio y sustento a lo que hoy en día se conoce de la animación.

La industria del cine está en constante cambio siempre buscando una manera distinta de visualizar una película, tras la aparición de la animación se ha podido realizar obras que las películas convencionales no pueden generar, pero no eso significa que sea más importante que otra, así mismo ambas buscan transmitir un mensaje al espectador.

La animación es animación, sea cual sea el medio. (Shaw, 2017) afirma que:

"Esté dibujado en papel, modelando plastilina o moviendo un par de cajas de fósforos frente a una cámara, para convertirse en un animador necesitará comprender el movimiento y cómo crear emoción. Puedes ser un dibujante o un artista en una película, un creador de imágenes en movimiento, y hay muchos ejemplos hermosos e hilarantes de esto, pero no necesariamente cumplen con la definición de animación. (pág. 1) Por lo tanto, las personas que se dedican a la animación como tal, son personas que comprenden la técnica y los principios que esta plantea."



Standford,L.(1881) The horse in motion.

Gracias al experimento denominado *caballo en movimiento* (*The horse in motion*), desarrollado por Edward James Muggeridge ayudó a demostrar la ley de movimiento, esta consistía en fotografiar al caballo mientras galopeaba teniendo así varias tomas, proporcionando así una vista completa de todo el trayecto, donde muestra las patas del caballo en el suelo, todas en el mismo tiempo. Gracias a ello fue como la animación sea reinventado al paso del tiempo.

2.1.1 Principios de la animación

Uno de los pioneros de la animación tradicional ha sido el caricaturista Walt Disney creador Mickey Mouse, el Pato Donald, el perro Pluto, entre muchos otros personajes animados. Que junto con su hermano Roy crearon Disney Brothers Studio lo que hoy en día se conoce como

The Walt Disney Company, debido a la necesidad de utilizar un lenguaje el cual pudiera facilitar la comunicación entre animadores, fue donde surgió el verdadero origen de los famosos 12 principios de la animación. A fin de ser una herramienta para cualquier disciplina y variante de animación.

Muchos profesionales se refieren a estas 12 claves como “la biblia de la animación”. Unos principios que se surgieron hace muchos años, se han ido transmitiendo y conforman la base del mundo de la animación.

Los principios de la animación se relacionan con las leyes de la física, procedimientos técnicos de la animación principal. Alcantar menciona que:

Los 12 principios se definieron de la siguiente manera: Estirar y encoger (Squash and stretch), Anticipación (Anticipation), Puesta en escena (Staging), Acción directa y pose a pose (Straight Ahead Action and Pose to Pose), Acción continuada y superpuesta (Follow Through and Overlapping Action), Aceleración y desaceleración de entradas y salidas (Slow In and Slow Out), Arcos (Arcs), Acción secundaria (Secondary Action), Cadencia (Timing), Hipérbole (Exaggeration), Dibujo sólido (Solid Drawing) y Personalidad (Appeal). (Alcántara, 2015, pág. 15)

Para su mejor comprensión sobre los principios, se describen en el siguiente párrafo.

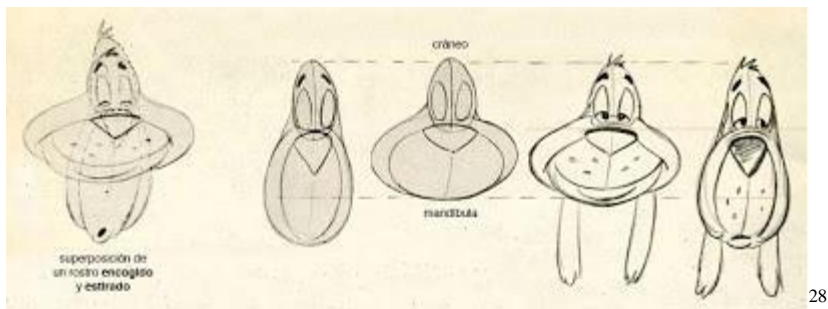
Estirar y encoger

Este es uno de los primeros principios de la animación. El objetivo de este principio es dar una sensación de peso y flexibilidad a los objetos.²⁷ Comúnmente el ejemplo que se utiliza para referirse a este principio es el rebote de una pelota la cual al ser lanzada y esta hace al

²⁷ Recuperado de <http://www.animacionstopmotion.com/2016/09/estirar-encoger.html>

rebotar se deforma al tocar el suelo y al tomar velocidad se estira en el aire, es aplicada a cualquier elemento que tenga movimiento.

La mayoría de materiales tanto de seres vivos como inertes, ven afectada su forma durante la acción. Para dar una sensación natural en la animación, el movimiento debe generar estiramientos y aplastamientos en el personaje u objeto. En las caras, este efecto deberá ser aún más notable. Por ejemplo, cuando un personaje sonríe, no sólo cambia su boca, sino que esta afectará a la forma de ojos y mejillas. Los cambios de forma, además, permiten conseguir cambios de actitud en el dibujo, dotando al personaje u objeto de una apariencia más orgánica. (Alcántara, 2015, pág. 15)



Con respecto a la historia de estos principios, se habla sobre el realismo que buscaba Walt Disney en el movimiento de las animaciones, por lo tanto, hizo uso de actores reales para estudiar los movimientos y acciones mediante clases de dibujo para los animadores. Como resultado se desarrollaron las reglas de la animación y que hoy en día es usado por las personas que están dentro del medio.

²⁸ Recuperado de <http://www.animacionstopmotion.com/2016/09/estirar-encoger.html>

Anticipación

Se trata de anticipar al espectador la acción que va a ocurrir antes de que esta suceda a través de un cambio de posición o un cambio de gesto. La anticipación evita movimientos abruptos y poco fluidos en la animación (Alcántara, 2015)

se aprovecha para llamar la atención del espectador, ya que genera un movimiento antes de realizar la acción lo cual genera suspenso en la escena sin importar la acción. Un ejemplo es un futbolista a punto de patear una pelota a una portería.

Puesta en escena

Este principio no solo se usa en animación sino también en escenarios de teatro, rodajes cinematográficos ya que esta define la acción de cada plano, el movimiento de la cámara y de los objetos.

Cuando una acción es puesta en escena debe ser completamente clara y entendible para el espectador a nivel expresivo y visual. Tiene que ver con el propio espacio escénico, el movimiento de los personajes, su posición en el espacio, así como la posición de la cámara y la escala del plano. Estas decisiones pueden ayudar a enfatizar y favorecer el entendimiento de una emoción o situación. Además, otros aspectos simbólicos de la escena como la propia música, los efectos, vestuario o escenografía también deben ser tenidos en consideración (Alcántara, 2015)

Acción directa y pose a pose

Acción directa y pose a pose son dos planteamientos distintos a la hora de encauzar la preparación de la animación. Se trata de dos técnicas distintas de planificación que pueden dar como resultado dos aspectos distintos al movimiento final. (Alcántara, 2015)

En la acción directa se trabaja fotograma por fotograma siendo movimientos secuenciales hasta finalizar la acción los cuales no se controla la duración.

Pose a pose se trabaja de una manera distinta a la acción directa ya que de esta se escogen las poses principales de las cuales se genera una acción, así como la pose inicial, intermedia y final para luego hacer los dibujos restantes debido a esto le permite tener un mejor control de duración de la escena.

Acción continuada y superpuesta

Este principio aporta más sutileza y naturalidad en los movimientos que se genere al hacer una acción

La acción continuada y acción superpuesta tienen que ver con el movimiento de las partes de un personaje, así como de su detención, considerando que no se mueven en bloque, es decir que la inercia genera ciertos desfases en el movimiento, así como diversidad de velocidades en las partes mientras estas se mueven. (Alcántara, 2015)

En los estudios Disney desglosaban este principio en 5 categorías

- 1- Cuando un personaje tiene apéndices, estos continúan su movimiento después de que la parte principal se ha parado. Es el ejemplo de la cola de un gato.
- 2- El cuerpo no mueve todas sus partes al mismo tiempo y no todas ellas llegan al punto extremo al mismo tiempo.
- 3- Las partes menos sólidas de un cuerpo como la trompa de un elefante, por ejemplo, deben moverse de forma más lenta que las partes de esqueleto.
- 4- La forma en la cual una acción termina, nos puede decir más del personaje que la acción en sí misma. Por ejemplo, un golfista después de golpear la pelota puede finalizar la acción de forma elegante o bien perder el equilibrio.

5- Se trata de detener el movimiento en pantalla fijando un fotograma durante 8 a 16 fotogramas para permitir a los espectadores percibir bien la actitud de un personaje.²⁹

Aceleración y desaceleración de entradas y salidas

Principio para que los movimientos sean más orgánicos y naturales.

El principio de aceleración y desaceleración no es sino la aplicación de un principio procedente de la física. La mayoría de los cuerpos cuando se desplazan no lo hacen a una velocidad constante desde el principio hasta el final habiendo fluctuaciones de la velocidad especialmente en las salidas y frenadas del desplazamiento. Esto en animación implica una compresión de los fotogramas en la aceleración y la desaceleración y un distanciamiento de los fotogramas en las partes centrales del movimiento.³⁰

Arcos

Este principio está basado en crear arcos de movimientos para que estos sean más naturales al momento de realizar una acción.

La mayoría de los organismos vivos utilizan un patrón de movimiento circular en muchos de sus gestos. En Disney se dieron cuenta que este patrón incrementaba la naturalidad de los movimientos, desde el gesto de un dedo señalando hasta el desplazamiento de una ardilla. Para llevar a cabo este principio los animadores utilizaban además el principio de pose a pose marcando las poses intermedias, así como la trayectoria del elemento para que los asistentes dibujaran los fotogramas intermedios. En muchas de las escenas de Disney este principio se aplicaba además junto al de la exageración reconociendo en el resultado final el estilo de la compañía. (Alcántara, 2015)

²⁹ Recuperado de file:///D:/libross/EGUARAS%20ALCANTARA,%20VERONICA.pdf

³⁰ Recuperado de file:///D:/libross/EGUARAS%20ALCANTARA,%20VERONICA.pdf:

Acción secundaria

Este principio consiste darle movimientos a objetos que completan la acción principal, pero sin ser demasiado marcada, porque el interés principal es que el espectador preste atención a la acción principal.

Debido a la dificultad de sincronizar 2 acciones con cadencias distintas en una misma animación, en ocasiones se dibujaba el movimiento de la acción principal de toda la escena primero y después se completaba el dibujo con el segundo elemento siguiendo la referencia del principal. (Alcántara, 2015)

Cadencia

Este principio consiste en el ritmo y duración que tenga la acción en realice el personaje. La fluidez y el tiempo tiene mucho que ver con los fotogramas que se encuentren dibujado intermedio del inicio y el final.

La noción del tiempo es uno de los principios fundamentales que cualquier animador debe dominar. Se trata de ajustar la velocidad y duración a las acciones, de dar ritmo a una escena o de aplicar correctamente los acentos y las pausas. La variación de la velocidad por ejemplo puede demostrar la emoción del personaje, pero también puede demostrar el peso y el tamaño del mismo. (Alcántara, 2015)

Hipérbole

Este recurso es utilizado en la animación para hacer más atractivo visualmente la acción del objeto.

La exageración hace más clara la acción. Además, añade comicidad a la escena por lo que dependiendo del registro tonal deseado se aplicará la exageración en mayor o menor medida. (Alcántara, 2015)

Dibujo sólido

Este principio está ligado con los conceptos de perspectiva, iluminación, volumen, peso. Para así representar formas de manera tridimensional

El dibujo sólido es un principio que el equipo de Disney enunció ya que, aunque existen otras muchas técnicas de animación, la suya se desarrollaba a través del dibujo exclusivamente. Esto implica un dominio del dibujo muy profundo para poder tener la versatilidad de dibujar a un personaje en cualquier posición y desde cualquier ángulo. Si el dibujo está bien ejecutado éste debe transmitir, peso, profundidad, perspectiva y equilibrio. (Alcántara, 2015)

Personalidad

En este principio se basa en aplicar las características a personaje como son los gestos, vestuario de movimiento y la decadencia que vaya acorde a su personalidad. Es como darle vida al personaje en el cual deben verse sus deseos y que mantenga una conexión con el espectador, en este principio se basa también en el diseño del personaje ya que busca ser atractivo a la vista dando así la sensación que es real.

En el cine con actores un primer plano puede capturar mejor una emoción. Sin embargo, en animación los primeros planos resultan complicados de animar ya que exigen de mucho detalle. Es por ello que es mucho más efectivo transmitir personalidad con todo el cuerpo del personaje en un plano general, pudiéndose ayudar el animador de otros principios como por ejemplo la cadencia y la hipérbole. (Alcántara, 2015)

2.2 LA ANIMACIÓN EN EL SIGLO XXI

en actualidad la animación ha cobrado fuerza gracias a industrias reconocidas y a las independientes que han generado filmes de este género, a consecuencia de ello hace que los artistas se interesen en aprender y generar más producciones audiovisuales parecidas a las grandes industrias como Disney, este estudio que ha lleva muchos años de trayectoria y va adaptándose a la tecnología haciendo uso de el en varias de sus filmes cinematográficos.

Director de Kraneo studio³¹, Cesar Cepeda comento:

*"Hacer cine en México es muy complicado y por eso mismo es más destacable. Justamente como lo decía Guillermo del Toro cuando le preguntaron que cómo logró hacer esos proyectos tan estructurados y contruidos y él contesta, porque soy mexicano, ¡y es cierto!, nosotros tenemos que sortear una serie de obstáculos a nivel burocracia para lograr levantar un largometraje, entonces, el que hace cine en México puede hacer cine en cualquier parte del mundo, la prueba de fuego es lograr hacer cine aquí. Es cierto que mucha gente tiene que salir del país para destacar dentro del ámbito del cine y pocos son los que se quedan a picar piedra aquí".*³²

En la república mexicana existen determinados lugares donde la animación está en su pleno apogeo por ejemplo en Guadalajara, Jalisco estado donde existe la licenciatura en animación y medios digitales, ha impulsado a que artistas y animadores se formen y creen nuevas propuestas visuales, realizando convenios cada año en los festivales referentes a la animación, por ejemplo el festival Pixelat³³ que con ayuda de otros estados ha logrado

³¹ <https://kraneoestudio.com/>

³² Recuperado de <https://www.elsoldepuebla.com.mx/gossip/cesar-cepeda-cineasta-emprendedor-poblano-y-ganador-de-una-diosa-de-plata-1149607.html>

³³ <https://pixelatl.com/es-MX>

generar convenios internacionales y el buen uso de marketing ha logrado que muchos artistas se enteren y convoquen a participar en él, cada año es diferente el estado donde se realiza y no solo se enfoca en una determinada técnica de animación, abarca gran parte de las técnicas lo cual provoca que las personas que asistan puedan obtener nuevo conocimiento.

Entre otros estados que de igual forma ha impulsado la animación, está la CDMX que gracias al Centro Nacional de las Artes (CENART)³⁴ ha impulsado el festival de Stop Motion MX³⁵ puesto que cada año traen diferentes artistas nacionales e internacionales que comparado con el festival de PIXELAT este festival va más enfocado a la técnica de stop motion debido a que busca impulsar y dar a conocer la técnica considerando que existe artistas interesados, así mismo el interés por generar nuevas propuestas audiovisuales.

2.3 SOBRE ALGUNAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

La técnica ya no es sólo un estilo humorístico o gimmicky³⁶, sino una técnica que se puede elegir como un dispositivo cinematográfico. (Gasek, 2012)

La animación es la ilusión óptica que es generada a partir de objetos o dibujos estáticos, en serie de imágenes consecutivas y da la apariencia de que se está moviendo conforme pasan los años ha buscado la manera de mejorar la técnica y a partir de ello se generan técnicas nuevas que incluye objetos tecnológicos para su proceso, en los inicios de la animación era de una manera bastante tradicional utilizando modelo en vivo y dibujos sin ocupar cajas de luz, poco a poco las cajas de luz, las computadoras y cámaras fueron generando una manera

³⁴ Recuperado de <https://www.cenart.gob.mx/>

³⁵ Recuperado de <https://stopmotionmx.com/>

³⁶ Wordreference define gimmicky como Disimulado, cauteloso

más fácil y rápida de generar la ilusión óptica, fue adentrándose en el mundo de la animación y los animadores comenzaron a ocupar los beneficios que brindaban.

El animador es la persona encargada de generar movimiento e ilusión óptica y dar vida a los objetos gracias a la habilidad de ellos hace que parezca magia, pero para poder llegar a eso requiere un estudio de los principios de animación ya que cualquier técnica de animación es necesario aplicar estos principios.

Cualquier animación es un trabajo duro, y no quieres perder el tiempo y la energía de nadie. (Gasek, 2012)

La animación es un trabajo que requiere tiempo y compromiso y sobre todo paciencia y pasión son los factores que hacen que exista una buena animación.

Acerca de las técnicas de animación existen una variedad que se diferencian por los materiales y la manera de implementarse en la producción animada.

una de las principales técnicas es el dibujo, algo que no debe faltar para interpretar una idea, pero con respecto a la animación hay técnicas que la usan como punto de apoyo en donde cuadro a cuadro se dibuja, usando materiales como papel o acetatos apoyados sobre una mesa de luz la cual facilita el calcado esta técnica es conocida como animación tradicional.

Otra de las técnicas que ocupa el dibujo es el flipbook que consiste en una especie de libro de un determinado tamaño y cantidad de hoja que dependen de la idea que se desee generar, haciendo con ella una secuencia de imágenes que al ser mostradas con rapidez generan movimientos en los dibujos.

Por otra parte, se encuentran los medios digitales que por medio de software se pueden manipular y crear objetos e imágenes generando en ellos movimientos, esto es conocido como animación 2D, algunos de los softwares que se usan son: Photoshop, after

effects, entre otros de manera semejante se encuentra el 3D que al igual con ayuda de softwares como maya, blender, etc. generan volumen a los objetos y personajes, así por ejemplo películas como Enredados³⁷ (2010), Grandes héroes³⁸ (2014) entre muchas más, son un claro resultado del uso de la técnica.

El stop motion es otra de las técnicas de animación que, por medio de secuencias de imágenes, de manera sucesiva crea movimientos en objetos estáticos o rígidos, algunos de los materiales que se utilizan son: muñecos articulados, plastilina, barro, juguetes, comúnmente son los de mayor uso en el desarrollo de esta técnica, películas como The Nightmare Before Christmas³⁹ (1993), Isle of Dogs⁴⁰ (2018) son algunas de las películas que se han realizado con la técnica.

Una de las técnicas parecida al stop motion es la pixilación animación que usa personas que generan movimiento entre cuadro y cuadro y con el uso objetos hacen combinaciones para desarrollar la técnica.

Por otro lado, la rotoscopia también es una técnica de animación que utilizando métodos tradicionales o digitales se realiza calcado de imágenes reales redibujando en ella, desde un video o una imagen fija es el soporte que ocupa dicha técnica

Cualquier material que pueda generar movimientos mediante secuencias de imágenes puede generar animación, usando la experimentación. La mezcla de cualquiera de las técnicas anteriores puede generar una animación mixta.

³⁷ Nathan Greno & Byron Howard (2010). Enredados [Película] Walt Disney Pictures

³⁸ Don Hall & Chris Williams (2014). Big Hero 6 [Película] Walt Disney Pictures

³⁹ Henry Selick & Tim Burton (1993). The Nightmare Before Christmas [Película] Walt Disney Picture

⁴⁰ Wes Anderson (2018). Isle of Dogs [Película] Studio Babelsberg

2.3.1 Animación tradicional

La animación tradicional se le conoce al proceso en donde cada imagen es dibujada a mano con apoyo de técnicas tradicionales 2D, como dibujar sobre papel cada uno de los fotogramas.

La animación tradicional creció de la innovación, una forma de arte en los Walt Disney Studios a finales de la década de 1930 (Björklund, 2009)

La animación tradicional dio pie a las demás técnicas y en ella se basaron en la creación de los principios de la animación, lo cuales sirven de apoyo para hacer de los movimientos más naturales, con esta técnica se realizaron varios clásicos que siguen estando vigentes, una de ellas fue la película de Blanca nieves y los 7 enanitos⁴¹ (1937) cinta cinematográfica conocida internacionalmente, producida por el caricaturista, productor, guionista Walt Disney, filme que en la actualidad ha sido retomada por varios productores con distintas técnicas y adaptadas a otras sagas.

La técnica de animación tradicional ha sido importante en su desarrollo y los avances que ha tenido en las últimas décadas. Björklund menciona:

Un animador con la ayuda de papel ordinario y lápices dibuja imágenes. Cada imagen difiere ligeramente de la anterior. El método que utilizan los animadores es que primero dibujan dibujos clave, que coinciden exactamente a tiempo con la banda sonora. (Björklund, 2009, pág. 6)

⁴¹ Ben Sharpsteen & Walt Disney (1937). Snow White and the Seven Dwarfs [Película] Walt Disney Productions

dicho lo anterior esta técnica se ha manejado durante largas décadas ya que le ha permitido al animador poder plasmar ahí sus ideas sin el uso de la tecnología.

Actualmente existen métodos para pasar la animación tradicional a formato digitales esto ha facilitado el trabajo de los artistas que se dedican a la técnica. Actualmente existen varios artistas que se dedican a esta técnica entre ellos podemos encontrar a Diomedes Heras, director y creador del corto animado Gina⁴² (2018) que actualmente ocupa la animación tradicional en formato digital para trabajar gran parte de sus obras.

2.3.2 Pixilación

Todo lo que se necesita es tener una cámara y una idea que desarrollar, para poder adentrarse al mundo de la pixilación, técnica que ha tomado interés entre las personas que buscan adentrarse a la animación, debido a que no requiere una experiencia previa, pero teniendo algunos conocimientos se puede aprovechar para obtener un resultado favorable. El uso de un soporte, una computadora y un software no son de uso necesario, pero serviría para facilitar la técnica.

Sobre el desarrollo de la técnica y su uso de personas para ser animadas mediante secuencia de imágenes son una de las características enriquecedora que proporciona. (Gasek, 2012) menciona que La pixilación, la animación de los humanos, no requiere la construcción intensiva de modelos, construcción de armaduras, o incluso diseño de personajes. Razón por la cual se diferencia de las demás técnicas, en especial la de stop motion siendo que ambas usan la secuencia de imágenes para generar movimiento.

⁴² David Heras (2018) Gina [Cortometraje] IMCINE

Con respecto a los inicios de la técnica:

No fue hasta 1952 que la técnica de la pixilación se utilizó en una película que tocó un acorde internacional. Norman McLaren's *Neighbours*, que contó con Grant Monroe, mencionado anteriormente como la persona que acuñó el término pixilación, puso esta técnica de nuevo en el ojo público. (Gasek, 2012, pág. 5)

Así fue como poco a poco se fue dando a conocer y lo que hoy en día se puede ver un cambio significativo a lo antes era.

Kounen continuó utilizando la técnica de pixilación con la influencia obvia de su predecesor, Norman McLaren. En *Gisele Kerozene* de 1989 de Kounen (Gasek, 2012, pág. 7)

Gisele Kerozene se volvió representativo de la técnica, un corto de 5 minutos, basado en la ciencia ficción y la fantasía, sorprendente para la época en que fue expuesta.

Sobre los movimientos que se generan en esta técnica Gasek menciona "Creo que las limitaciones de los recortes conducen hacia la comedia o la violencia. Los movimientos son crudos, desganados e inelegantes. (Gasek, 2012, pág. 35)

Esto es especialmente cierto cuando se dispara la pixilación fotograma a fotograma de sujetos humanos. (Gasek, 2012)

Al realizar la técnica con personas hace que sea más fácil identificarla. En la actualidad existen artistas que trabajan con esta técnica entre ellos se encuentra el argentino Juan Pablo Zaramella animador independiente quien en su cortometraje *Luminaris*⁴³ (2011) hace función de esta técnica, ocupando actores, objetos y locaciones para desarrollarla, esta cinta fue premiada debido a una excelente producción e idea de desarrollo, hace uso de varias Corrientes artísticas que se utilizaron para su desarrollo.

⁴³ Juan Pablo Zaramella (2011) *Luminaris* [Cortometraje] JPZtudio

Pixilation tiene una tendencia a ser también crudo, desganado e inelegante por la naturaleza del proceso ser crudo y desganado hace más representativa la técnica de pixilación.

Gasek afirma que:

La pixilación puede ser directa y sencilla cuando se practica por cineastas principiantes o puede ser muy sofisticada. De todos los diversos tipos de stop motion, la pixilación puede

ser un poco más espontánea en la producción porque es muy difícil controlar a los humanos fotograma a fotograma. (Gasek, 2012, pág. 44)

Esto se debe a que es imposible mantener quieto en su totalidad a un humano durante las tomas, pero haciendo las tomas adecuadas tomando y el uso de la temporalidad correcta puede generar buenos resultados.

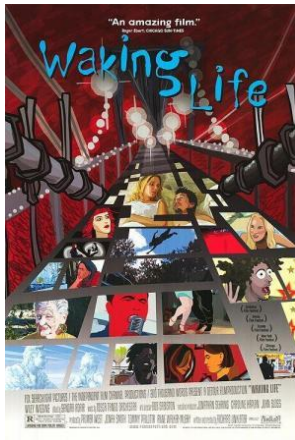
2.3.3 Rotoscopia

Diferentes autores señalan que la captura de movimiento tiene como antecedente la rotoscopia.

En Animación digital, Andrew Chong, menciona: “La técnica del rotoscopia creado por Max Fleischer evolucionó a una forma totalmente digital: la captura de movimiento”. (CHONG, 2010)

Siendo esto un gran salto a la tecnología en aquel momento. La técnica de animación creada por Max Fleischer un caricaturista de origen polacoestadounidense pionero de los dibujos animados, actualmente esta técnica es utilizada en la industria cinematográfica. Esta técnica permite redibujar la imagen original lo que permite copiar todos los detalles, permitiendo transmitir las luces, los movimientos, expresiones así mismo proporcionándoles un estilo más

realista. Algunas de las técnicas que conforman la rotoscopia es la animación dibujada a mano, las imágenes generadas por computadora y la captura de movimiento. (CHONG, 2010) Películas como despertando a la vida⁴⁴ son un claro ejemplo de uso de la técnica debido a que ocupado de los recursos que ofrece la rotoscopia para su realización.



Waking Life, 2001

2.3.4 Stop motion

Al hablar sobre el stop motion, quizá lo primero que pueda venir al pensamiento sean películas como The Nightmare Before Christmas (1993) mejor conocido como el extraño mundo de Jack, Coraline⁴⁵ (2009) estas películas han sido realizadas con dicha técnica, así como estas existen otros largometrajes y cortos que han ocupado de este recurso, pero realmente, ¿Que hace que el stop motion se distinga del resto?, a continuación se hablara de manera más puntual sobre la técnica y el desarrollo de ella.

⁴⁴ Richard Linklater (2001) Waking Life [Película] Carolco Films

⁴⁵ Henry Selick & Claire Jennings (2009) Coraline [Película] Laika & Pandemonium LLC.

La revista muy interesante realizo un artículo⁴⁶ escrito por Miguel Mañueco sobre el stop motion donde describe la técnica mencionando: “es un recurso usado en animación que consiste en dotar de movimiento a objetos estáticos mediante una sucesión de imágenes fijas. Requiere mucho trabajo y paciencia, pues se realiza fotograma a fotograma, con pequeños cambios de figuras o materiales maleables como plastilina, recortes de papel y arena. ⁴⁷ es decir, es una técnica de animación que a partir de una secuencia de imágenes crea el efecto de movimiento y esta requiere de objetos o materiales para poder desarrollarse.

Es así como normalmente es conocida pero actualmente lo materiales ya no son un impedimento para llevar acabo la técnica, cada vez existen nuevas maneras. (Purves B. , 2010) menciona: Stop-motion no se trata realmente de matemáticas y hechos y cifras, sino que se trata mucho más de rendimiento, trucos, ilusiones e instinto.

La magia de la técnica se aplica cuando algo se mueve de manera continua, y aplicando una velocidad adecuada a las imágenes crea una ilusión de movimiento engañando así al ojo. Al hablar de la técnica unos de los mayores requisitos para generar un buen filme, pero como cualquier otra planeación durante el rodaje pueden cambiar algunas cosas que no se tenían contempladas.

la correcta planificación, observación y aplicación de esta técnica, los resultados pueden ser muy satisfactorios y frescos. (Gasek, 2012) dicho lo anterior eso puede servir para evitar contratiempo, ya que esta técnica si requiere de varios factores de estudio, en especial el movimiento dado que, este servirá para mostrar la idea.

⁴⁶ Recuperado de <https://www.muyinteresante.es/curiosidades/20279.html>

⁴⁷ Recuperado de <https://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/que-es-la-técnica-del-stop-motion-591478071789>

Por otra parte, una técnica que se deriva del stop motion es el claymation, de manera semejante al stop motion esta una técnica ocupa de la secuencia de imágenes foto a foto para generar movimiento, la diferencia consiste en el uso de materiales que ocupan, la plastilina es uno de los materiales característico del claymation con ella se crean los personajes que se ocupan para la toma.

El uso de marionetas denominadas como puppet, es un recurso muy característico de stop motion, películas representativas de la técnica han hecho uso de ella, también es usada en filmes independientes. Esta se caracteriza por el uso de personajes realizados con esqueletos articulados, realizados con materiales específicos con características maleables que permitan movimientos y caras intercambiables para las expresiones que se requieran, normalmente estos puppet cuentan con vestimenta y características definidas a sus personajes. Actualmente esta técnica ha es de las favoritas del público por el grado artesanal que esta conlleva.

2.4 DE STOP MOTION

El stop-motion nos lleva a resultados plásticos a los cuales no podríamos llegar si estuviéramos concentrados en hacer una pintura o una escultura.

Cristóbal León (2018)

Este texto trata de los inicios y origen del stop motion y lo que hoy en día se conoce de la técnica.

Ciertamente, la invención de la técnica stop motion y con ello parte de la técnica cinematográfica, puede atribuirse al cineasta Georges Méliès, quien, a los treinta y cuatro años de edad, fue testigo de la primera y legendaria proyección pública del cinematógrafo Lumière, evento que le llevó más tarde a la realización de sus propias películas.⁴⁸

Hablando de como Méliès se ve mezclado en los inicios de la técnica

Purves menciona:

A finales del siglo XIX, París Georges Méliès estaba usando cables invisibles, trampa puertas, láminas de vidrio, humo y autómatas complejos para convertirse en un maestro de espectacular ilusión teatral y mágica. Parte de su acto consistió en tocar una película en escenario, y él mismo hizo estas películas. Mientras filmaba algo de material en la calle su cámara se atascó por unos segundos. Este simple accidente cambió todo, para él y para nosotros, como en la película desarrollada el corte de salto aparentemente había transformado un ómnibus en un coche fúnebre: una presunción deliciosa para Méliès. (Purves B. , 2010, pág. 14)

Este accidente había ocasionado que el movimiento se detuviese, dado que la cámara se detuvo creando así un truco de sustitución.

En los Estados Unidos, surgió un tipo diferente de animación modelo con *The Lost World* de Willis O'Brien, hecha en 1925, y *King Kong*, hecha en 1933. O'Brien, y el asistente que se unió a él en 1948 para trabajar en *Mighty Joe Young*, Ray Harryhausen, probablemente han sido la mayor inspiración para los animadores modelo de hoy en día. El trabajo pionero de Harryhausen con armaduras y látex sentó las bases para muchas de las técnicas que todavía se utilizan hoy en día. Su animación tuvo un movimiento más naturalista que el visto antes,

⁴⁸ Recuperado iunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf

y su animación de los esqueletos en Jason y los Argonautas (1963) es una de sus secuencias más duraderas estudiadas por los animadores. (Shaw, 2017)

Crear ilusión de movimiento es un reto que todos los animadores se enfrentan gran parte del tiempo al realizar esta técnica. Méliès aprendió los trucos que la técnica originaba, no creo la técnica como hoy en día se conoce, pero gracias a sus años de investigación ayudo a los orígenes de la técnica.

En relación con el efecto visual el filme del Viaje a la luna (Le voyage dans la lune, en 1902) realizado por Méliès es una obra de 15 minutos que hace una referencia clara sobre la técnica de stop motion, en especial cuando en una de las escenas, un objeto que proviene de la tierra cae sobre el ojo de una luna que tiene rasgos humanos, dicha escena sirvió para mostrar el uso de la técnica.

49



Le voyage dans la lune, (1902)

⁴⁹ Recuperado de <https://revistatodoenbondi.com/le-voyage-dans-la-lune-el-primer-clasico-de-ciencia-ficcion/>

Purves menciona:

Algunos contemporáneos de la época que utilizaron el stop motion, Edwin Porter de Estados Unidos en algunas escenas que utilizó en la técnica en *Dream of a Rarebit Fiend* (1906). De la misma forma el artista J. Stuart Blackton hizo uso de ella generando movimiento en objetos en *The Haunted Hotel* (1907) por lo consiguiente, Émile Cohl con *Bewitched Matches* (1913) (Purves B. , 2010, pág. 16)

Entre otros filmes está *The Humpty Dumpty Circus* (1898) un cortometraje realizado por James Stuart Blackton director reconocido por las películas mudas, dicho corto es realizado a blanco y negro se muestran como muñecos de madera de manera articulada realizan acrobacias dichos muñecos se cree que son de la hija del director, aunque actualmente no hay una plataforma que donde se encuentre el corto, pequeños registros.

En 1905, con la realización de *Eclipse de sol*, el cineasta Segundo de Chomón introduce por primera vez en el cine español la técnica de stop motion o lo que es lo mismo del "paso de manivela". Unos años después, en 1908, inspirado por el filme de Blackton *The Haunted Hotel*, se estrenaría *El hotel eléctrico*. Gracias a la depuración de esta técnica, es considerada para muchos la primera película española de animación de la historia y también una de sus películas más conocidas en todo el mundo⁵⁰

Gracias al stop motion el animador Willis O'Brien consigue dar vida a un gorila en la película *King Kong* el 1933 gracias a ello logró que pareciera de tamaño real capaz de actuar algo que en la vida real hubiera sido quizá imposible ya que hubiera requerido entrenar a un primate y este hubiera limitado otras cosas, es así como la técnica se fue dando a conocer cada vez más.

⁵⁰ Recuperado <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/19146/memoria.pdf>

Entre otras películas se encuentra Jasón y los argonautas (Jason and the Argonauts) obra realizada el 1963 que con ayuda del animador Ray Harryhausen artista que era conocido por sus trabajos en stop motion, él logró crear algunas escenas en la película, entre ella la aparición de algunos esqueletos haciendo la pelea, fue una escena más recordada de la película.

El stop motion comenzó hacer ocupado en algunas películas para simular algunos efectos visuales. Un ejemplo de ello es la película de RoboCop (1987) en donde algunas máquinas se hicieron a base de la técnica siendo añadidas algunas escenas, ciertamente esta película es de ficción y con actores reales eso le ayudo a realizar acciones que en la vida real sería difícil. Actualmente, existen películas que se realizan en animación usando la técnica de stop motion con de la tecnología logran realizarse en su totalidad. Suelen ser apreciadas por su estilo.

una de las películas representativas de la técnica es The Nightmare Before Christmas(1993) producida por Tim Burton un director de cine famoso que junto con Disney dieron vida a esta película, que recurrió a la técnica para crear un estilo surrealista dentro de la película en donde toca habla sobre las celebraciones de Halloween y de la Navidad por otra parte también productor de la película Corpse Bride (2005) conocida como el cadáver de la novia que al igual que la película anterior recurre a la técnica de stop motion.

Actualmente existen grandes empresas que se dedican a la realización de largometrajes especializados en stop motion, una de la más conocidas es Laika, LLC. Industria estadounidense, fundada en el 2005, conocida por películas como Coraline (2009), Paranorman(2012), The Boxtrolls (2014), Kubo and the Two Strings(2016) y su actual

producción *Missing Link* (2019) todas realizadas con la técnica de stop motion, de manera semejante existe otra empresa, Aardman Animations uno de los estudios de animación reconocidos internacionalmente que ocupan técnicas de claymation y stop motion en sus producciones, fue creada por Peter Lord y David Sproxton el 1972, algunas películas representativas de la empresa son: *Pollitos en fuga* (2000), *Wallace y Gromit: la batalla de los vegetales* (2005) y *El cavernícola* (2018).

Uno de los directores de cine independiente que ocupa el stop motion y claymation para sus obras es el australiano Adam Elliot, quien realizo el largometraje *Mary and Max* (2009) desarrollada con la técnica, se puede apreciar los detalles que esta genera.

Actualmente existen estudios independientes que ocupan de la técnica para realizar proyectos independientes o comerciales basados en la técnica, por mencionar algunos son Kraneo estudio procedente del estado de Puebla, México, *Diluvio de Chile* entre otros.

Con exactitud no se sabe quién fue la persona que invento la técnica del stop motion pero varios filmes han ayudado para su desarrollo y para lo que hoy en día conocemos.

2.5 REFERENTES DEL STOP MOTION

En el mundo de la animación existen muchas personas que se dedican a crear nuevas formas de animar, siempre buscando la manera de mejorar y una manera distinta de mostrar su esencia, pertenecer a otro país no es impedimento cuando se tiene la intención de crear.

hoy en día gracias a los avances tecnológicos se puede visualizar obras de artistas de gran parte del mundo debido a plataformas como Vimeo, Ondamedia, Tumblr entre otras que

permiten la facilidad de acceso, al igual las redes sociales en los últimos años ha funcionado para que muchos artistas plasman su obra más personas las visualice generando así likes y que personas compartan de una manera más fácil.

El stop motion está surgiendo cada vez más en varias partes del mundo debido a que la tecnología lo posibilita una prueba de ello son las apps para celulares que contiene opciones que ofrece un software lo que antes era imposible por el uso costosas máquinas.

Existe más animadores que se dedican a la animación digital que al stop motion debido al tiempo que demanda este, a pesar que la tecnología ofrece más facilidades, esta técnica no pierde su grado artesanal, el cual consiste en la manipulación de los objetos que se animarán.

2.5.1 Jan Švankmajer

Jan Švankmajer artista, cineasta nacido en Praga el 1934, es uno de los artistas reconocidos mundialmente por el estilo surrealista que maneja en sus obras y el uso de distintas técnicas. La estética surrealista que maneja este artista tiene una manera sorprendente de unir live-action, animación, stop-motion, escultura, montaje, en sus obras hace una importante aportación ya que se sale de los estándares comunes que se usan para hacer una película y para esa época cuando comenzó, la animación no tomaba la fuerza que tiene hoy en día.

De los artistas en que se basa el movimiento surrealista es Salvador Dalí, Joan Miró, Magritte entre otros, puesto que se representa en imágenes figurativas con una simbología de la realidad del inconsciente del ser humano del mismo modo exponiendo los pensamientos ocultos representados mediante animación de lo inanimado, fragmentos corpóreos,

elementos incongruentes, metamorfosis, máquinas fantásticas, relaciones entre desnudos y maquinaria, caos, vacíos.

El uso de alucinógenos no era algo Švankmajer buscara para su creación no le daba mucha credibilidad debido a un experimento con LSD en un hospital militar y debido a eso sufrió ansiedad ⁵¹

El estar en el departamento de marionetas en la Academia de Artes Performativas de Praga influyó mucho la creación *The Last Trick* una de sus primeras películas en donde representa un show.

El corto fue realizado en una época fuerte para la capital de Praga, por la pérdida generalizada de la actividad económica de Checoslovaquia tiempo después progreso. Había fuertes movimientos políticos sobre el socialismo.

En dicha película tocan los temas de la comunicación, la envidia, la destrucción, los programas de comedia y la creatividad representado en una batalla sobre un telón entre dos actores vestidos dos magos de circo con cabezas de títeres que hacen gestos de mimos, estos personajes intentan mostrar sus mejores actos e iniciando como algo amistoso termina en una destrucción entre ambos.

Que los magos usan cabezas puede hacer alusión de esconder su verdadera identidad como lo hacen los luchadores, así mismo en una lucha de poderes el mejor es el que queda de pie o el que recibe más aplausos, un insecto de color negro que aparece en varias escenas y gran parte de las veces sobre los magos hace referencia a la semilla de la envidia, ya que en una de las escena final cuando estos se destruyen a consecuencia de ello, este aparece

⁵¹ Véase en https://www.vice.com/es_latam/article/mbajkb/jan-svankmajer-surrealista-del-stop-motion-y-experimento-militar-con-lsd

muerto debido a que los actores se olvidan que están actuando y toman el papel realmente de marionetas.

En la primera escena se aprecian los créditos de la obra, sobre objetos con texturas tridimensionales y visuales así mismo sombras de los personajes así da inicio el video y da la presentación al show que se visualiza en los siguientes minutos.

Enseguida aparece uno de los actores el cual se coloca la cabeza de papel maché y engranajes que contiene dentro de esta, y aparecen algunos de los objetos que ocuparan para el show colocados de una manera ordenada sobre un determinado lugar.

Comienza el show sobre un telón en donde aparecen dos actores vestidos de magos de circo con grandes cabezas con apariencia de títeres, estos son presentados como Sr. Edgara y Sr. Schwarzwald. Al inicio del show un escarabajo se visualiza sobre el actor que inicia el acto, estos se presentan haciendo reverencia con sus sombreros uno de ellos estira la mano haciendo de seña para que inicie el show, pero el otro se niega, luego de unos minutos he insistencias por ambos actores, el mago Edgara acepta.

Pero no todos lo que se visualiza en el corto son texturas si no también piezas tridimensionales como lo son las cabezas de los magos con formas humanas con tonalidad de piel beige con detalles de deterioro de pintura y capas de otros colores de pintura, con círculos rojos en las mejillas y ambas cuentan con barbas cada uno con un estilo diferente, los sombreros, 4 cabezas idénticas una de las cabezas de los magos solo que una de menor tamaño, es pescado y su esqueleto.

El show inicia con varios trucos que involucran qué objetos entren o salgan de sus cabezas.

Para el primer acto Edgara se quita el sombrero y saca un pez grande el cual lo lanza sobre él, cayendo dentro de su cabeza, al sacarlo sale un esqueleto de pescado y así termina su acto, Sr. Schwarzwald le aplaude y se pone de pie para presentar su acto.

Para el acto de Schwarzwald saca un pedazo de lazo que amarra a una silla y abre su cabeza por la mitad donde se observa que tiene un violín que saca, para poder proseguir con su acto donde después de quitarse el sombrero y colocarlo sobre un lazo, comienza a tocar una melodía y del sombrero comienzan a salir siete piezas geométricas entre ellas un cilindro pintado con cuadros de colores neutros, cuatro especies de pinos cada uno con unas bolitas arriba dos de ellas con rayas rojas y blancas, mientras las dos son de color gris con una base de color blanco y con unos espirales dibujado, estas juntas hacen apariencia de la forma de las patas del perro, otra de las piezas es cabeza como la forma de un perro de color marrón, y una especie de vara en forma de espiral que alusiva a una cola estas al ritmo de la música forman la figura de un perro que comienza a danzar, así mismo deformándose para volver a meterse dentro del sombrero así concluye el segundo acto, de la misma forma es aplaudido por Sr. Edgara.

Y con un apretón de manos comienza el tercer acto donde mostrando que puede ser mejor Sr. Edgara abre su cabeza con una abertura que abre su cara por la mitad de dónde saca dos violines en el fondo se observa partituras de melodías y el escarabajo.

Comienza a tocar y de pronto por debajo de los brazos le salen dos manos más, mientras toca una trompeta sale de su cabeza para acompañar la melodía tocada, y comienza a tocar la batería con el pie el cual sale sorpresivamente después otros dos brazos le sale por la nuca con un par de platillos complementan la melodía, al estar tocando los instrumentos este se vuelve parte de él, Sr. Schwarzwald admirado aplaude y le da un apretón de manos que dura

unos momentos.

Como cuarto acto Sr. Schwarzwald hacen que le aparezcan unas 3 cabezas encima de la suya con las cuales comienza hacer malabares moviéndolas de un lugar a otro luego de varios minutos así comienzan a desaparecer, así termina el show, Edgara le da un apretón de manos al grado de no soltarlo la situación se comienza a poner tensa hasta que Schwarzwald logra zafarse.

Como último acto está Sr. Edgara que comienza a sacar una látigo de su oído con él, logra que las sillas que se encuentran sobre el telón comiencen a danzar entre ella incluyendo donde está sentado Sr. Schwarzwald hace que pasen por dentro de un aro así es como concluye el último acto regresando las sillas a su lugar, Sr. Schwarzwald aplaude y con intenciones de darle un apretón de mano pero Sr. Edgara se niega intentando escapar cambia de posición para lograr escapar hasta que en un descuido logra tomarle la mano para saludarlo del cual tarda más de lo normal los movimientos de las manos se vuelven bruscos en un intento de separarse, Sr. Schwarzwald lo toma tan fuerte que le logra desprender el brazo a Sr. Edgara este en un ataque de ira lo golpea y le desprende la cabeza, quedando tirada sobre el telón así comienzan a golpearse y quitarse partes del cuerpo invadidos por el enojo y la envidia, deciden terminar el show con el último apretón de manos, y el escarabajo aparece muerto, así es como finaliza la película.

Para buscar esta obra, es de fácil acceso en distintos sitios de la web o en blogs que se han dedicado hacer reseñas sobre las obras de este artista, también en plataformas como Vimeo⁵² y YouTube⁵³ son encontradas y facilitan la búsqueda de los interesados.

2.5.2 Cristóbal León y Joaquín Cociña

Imaginamos nuestras películas como películas documentales sobre el proceso de hacer esculturas, dibujos y pinturas, donde han desaparecido los cuerpos o las manos que hacen el trabajo, pero quedan en la película como fantasma.,

Cristóbal León

Cristóbal León y Joaquín Cociña artistas y cineastas chilenos, estudiaron en la Universidad Católica de Santiago de Chile, empezaron a trabajar juntos en el 2007 gracias a que ambos experimentaron animación con distintas técnicas, han logrado realizar diferentes animaciones entre ellas su primer largometraje de ficción titulada la casa lobo junto con Niles Atallah un director y escritor de largometrajes el cual los invito a formar parte de productora cinematográfica Diluvio.

Este dúo de cineastas han demostrado tener un estilo diferente de emplear la animación, en una entrevista realizada por la comunicóloga Anaid Ramírez para la revista Empire⁵⁴ menciona “Además de las animaciones surrealistas de Švankmajer, La casa lobo

⁵² Véase en <https://vimeo.com/1246643>

⁵³ Véase en <https://www.youtube.com/watch?v=ZHIF2iULcuc>

⁵⁴ Recuperado de <https://www.empireonline.com.mx/originales/la-casa-lobo-entrevista-directores-cristobal-leon-joaquin-cocina/>

tiene referencias al cine de David Lynch —“nos inspira mucho, creo que es el artista que hasta ahora ha estado más presente en nuestras conversaciones”, detalla Cociña—, de la dupla de artistas suizos Fischli y Weiss, algunas obras de Rembrandt hasta Francis Bacon, incluso encontrarás familiar la obra visual de Violeta Parra”.

Los artistas chilenos Cristóbal León y Joaquín Cociña creadores de la obra audiovisual titulada *La Casa lobo* (2018) Se conserva de manera digital y este puede ser visualizada en la plataforma de cine chileno llamada Ondamedia⁵⁵ “Animando una pesadilla “ es como lo describen los directores de este largometraje, ya que desarrollan una historia que en un principio pareciera ser un cuento de hadas tomando como referencias historias famosas como los tres cerditos y Blanca nieves, pero esta con un desenlace distinto, en donde relata sobre el asentamiento nazi y la dictadura que se dio en Chile debido Augusto Pinochet, la historia se desarrolla en una pequeña secta establecida por nazis al sur de Chile llamada “ la colonia” en ciudad de Parral, a unos 350 kilómetros al sur de Santiago.

La historia que relata Cociña y León va más allá de una película de ficción, está basada en hechos que sucedieron en Chile, lugar de donde son originario los artistas, en este largometraje habla sobre la colonia llamada dignidad fundado en Chile en el año 1961 por el nazi Paul Schäfer, durante la dictadura de Augusto Pinochet. Lugar que fue testigo de muchos crímenes, donde usaban a las personas para experimentos y a menores para abusos sexuales, así lo afirman víctimas que estuvieron en esa colonia, la cual se había vuelto un campo de concentración. Existiendo tantas denuncias sobre esa colonia ninguna autoridad hizo nada al respecto, una víctima que huyó del lugar aseguró que el gobierno de esa época estaba al tanto

<https://ondamedia.cl/#/result?query=la%20casa%20lobo>⁵⁵

de todo lo que ocurría debido a que muchas veces el gobernador Augusto Pinochet visitó el lugar. Este hecho marcó a gran parte de la población chilena.

La idea de la creación de esta obra se inició 10 años atrás casi por inicio del año 2000, cuando apenas la tecnología no se conocía como hasta ahora, durante la época de la realización de película se encontraba el rumor de un posible archivo fílmico que tenía que ver con la historia que estaban con relatar, gracias a ello los artistas decidieron recrear su propia historia ante los sucesos que ocurrieron entorno la colonia.

El estilo de Cociña y León es de carácter experimental con el uso de materiales reciclables, el uso de espacios abiertos que han mostrado al mundo otra manera de realizar una animación sin basarse en las ideas que se tenían anteriormente implementadas por las grandes industrias como lo es Disney.

El largometraje de la casa lobo se puede apreciar distintos tipos de técnicas, la principal es la animación en stop motion con marionetas, estas creadas a partir de materiales reciclables, así como el cartón, naturaleza muerta, periódico, trozos de madera y tela, papel maché, cinta adhesiva, objetos del hogar (cuadros, macetas, lámparas, sillas, sofás, mesas, velas) intervenidos por pintura de distintos colores formando con ello figuras y formas. el escenario donde se desarrolla la historia se aprecia que son distintas locaciones y los objetos varían en de estilo.

Acerca de la técnica siendo esta una mezcla de stop motion con marionetas, recortes, pintura sobre la pared en donde estas toman forma en cada fotograma, hace que la técnica no sea tan limitante como en muchas ocasiones pareciera, así, por ejemplo, en detalles de controlar la luz y objetos estáticos.

El performance que aplican al montar cada marioneta hechas con cinta adhesiva que dan la impresión de ser realizadas al momento de la grabación de la escena en donde se nota como toma forma y color.

Las marionetas que fueron ocupadas no están realizadas de un solo material estas varían dependiendo la escena en la que se encuentren, el papel maché, el cartón, la cinta adhesiva y pinturas son los principales materiales que se aprecian a simple vista y con ayuda de partes físicas de otros muñecos y alambre son como los personajes y algunos objetos están compuestos.

El personaje principal no es visible en ninguna de las escenas, este hace la función del narrador como en de un cuento, relata cómo se origina la historia y el desarrollo de esta pero así mismo mantiene una comunicación con María siendo ella el personaje secundario de la historia, María de origen alemán pertenece a una secta religiosa que se encuentra asentada en Chile, ella decide escapar rumbo al bosque.

Otro de los personajes secundarios son dos cerditos los cuales se encuentran dentro de la casa abandonada que haya María a los que nombra Ana y Pedro que después estos a lo largo que transcurren las escenas se van transformando y tomando forma humana, los personajes principales tienen rasgos físicos muy marcados de los cuales sobresalen los ojos azules, el cabello rubio y la tez blanca, haciendo referencia a su nacionalidad, en la mayoría de los escenarios dan la apariencia de lugares descuidados con hojas y ramas en el suelo, escombros, papeles dando así la apariencia de un lugar abandonado o criadero de cerdos. Los sonidos que usan de fondo de cerdos, lo utilizan cuando aparecen Ana y Pedro después de convertirse en humanos, para no perder la idea de que estos siguen siendo cerdos.

Las frases y algunas bandas sonoras famosas que se ocupan en los cuentos como los tres cerditos, Blanca nieves, hacen referencia a una temporalidad en la historia y para no quitarle el hecho de que sigue siendo un cuento.

El uso de colores monocromático en algunas escenas es de valor simbólico por la historia que se está relatando, más cuando ocurre algo trágico

El surrealismo de que se compone la obra de casa lobo es una de las principales corrientes artísticas que se pueden identificar en ella debido que en ella se relata una pesadilla y cosas que en la vida real son imposibles de suceder o ver a simple vista es por eso, que la casa lobo ha ganado la atención de los espectadores debido a una distinta forma de desarrollar una historia.

2.5.3 Sofía Carrillo

Sofía carrillo una artista mexicana reconocida en el medio audiovisual su trabajo ha estado presente en varios festivales nacionales como internacionales, egresada de la carrera en artes visuales en el estado de Guadalajara, especializada en la técnica de stop motion, tiene varios cortometrajes que respaldan su trabajo artístico, entre ellos se encuentra la casa triste (2013), Fuera de control (2008), Prita Noire (2011) y su más reciente producción Cerulia (2017) “Fuera de control” es una de las obras que más ha llamado la atención del trabajo artístico de Sofía carrillo, que ha servido como referente para llevar a cabo el presente proyecto, es una obra de tipo audiovisual, animada en stop motion realizada en el 2008 en México, con fácil localización en la web,⁵⁶ manteniéndose vigente en plataformas como YouTube y

⁵⁶ Véase en <https://vimeo.com/15180910>

Vimeo donde varios artistas actualmente suben sus trabajos para que las personas tengan fácil acceso, dicho corto consta de 11 minutos, usando la técnica de stop motion con puppet la cual le permite darle un toque surrealista a la historia, ambientalizado por diferentes sonidos entre ellos instrumentos como el violín y el piano, voces y objetos. La historia que relata dicho corto habla sobre el aislamiento entre seres, el uso de tonalidades cálidas y de luz lateral, contra picado y cenital, han sido fundamental para darle fuerza a la historia que se relata.

Los personajes que se logran captar en el corto son dos cabezas de muñecas, 10 personajes del cual 2 de ellos son de diferente estatura que el resto, una pelota, un pequeño espejo, una especie de pasador en forma de colibrí y un pedazo de estambre que hace alusión a una sombra.

Gran parte de los personajes que se presentan en la historia tienen rasgos humanos, algunos sin partes corpóreas y sin cabello, así mismos tienen vestidos de color beige de tendencia del arte gótico, el uso de colores neutros para la apariencia del tono de la piel de las marionetas con algunas sombras oscuras.

Al inicio del corto se puede apreciar los rostros de dos marionetas con torso, que giran sobre su propio eje el cual hacen presentación a la historia, a una de ellas se muestra que está hueca por dentro, pero logra brotar agua por los ojos.

Uno de los personajes que más apariciones tiene es una marioneta sin brazos el cual recorre el escenario donde se desarrolló la historia, como una especie de guardián, en una de las escenas se encuentra con 7 personajes con la misma apariencia, con la única diferencia que estos tienen con los ojos cerrados.

Asimismo otro de los personajes que se muestra, es una marioneta con vestido de tendencia del arte gótico en donde una de la escenas aparece caminando con una especie de manta entre los brazos además esta contiene bordados lisos que son visibles, por otro lado se encuentra otra marioneta con parentesco con esta, solo que esta no tiene algunas extremidades corporales como lo son los brazos y tiene cabello de lo cual se diferencian, esta aparece en un cuarto pequeño frente a un espejo deteriorado por los años, en un ataque de desesperación sale de la habitación como si estuviera volando, al llegar a un determinado lugar comienza observar a su alrededor, en una de las escenas finales ambas marionetas aparecen juntas, una sosteniendo a la otra mientras camina al llegar a un determinado punto, en donde comienzan a danzar sobre su propio eje.

Del mismo modo una pelota de tonalidad roja que cumple con la función de moverse sin ser tocada, y rodea a uno de los personajes haciendo alusión de que juega con ella.

En pocas escenas aparece una especie de sombra con forma de los personajes, está recorre algunos de los espacios y se percibe que uno de los personajes se esconde de él.

Un colibrí hace aparición del cual solo realiza movimientos de aleteo, pero no se mueve de su lugar.

En el lugar que se desarrolla la historia se percibe el uso de texturas tridimensionales y con tonalidades cálidas de color marrón, la historia se desarrolla sobre un mismo escenario el cual tiene divisiones unas especies de aberturas circulares como especie de ventanas donde los personajes se asoman para verse con los otros personajes de la historia por otro lado el arte gótico como una influencia que se percibe en los vestuarios, debido a que los vestidos que usan algunos personajes durante la historia tienen volantes en el cuello y

en las muñecas, este siendo una de las características que se resalta de dicha época.

El uso de dos tipos de personajes, diferenciados por la vestimenta y tamaño hace una especie de diferencia de nivel jerárquico impuesto por una orden social económica de alguna época del siglo pasado.

Ante los pocos avances tecnológicos que existían en el 2008, debido a que las fuentes de consultas eran un poco limitadas y debió ser de manera muy artesanal el proceso que llevó la producción de personajes de ese entonces para lograr el corto.

Este tipo de obras tiene riquezas visuales debido a la fluidez que tienen en los movimientos de los personajes así mismo en las texturas que esta muestra en la escenografía como en los personajes y que hasta hoy en día se haya conservado hace una aportación importante a las personas interesadas en la técnica de stop motion ya que más de alguna la ha tomado como referencia.

Sofía Carrillo muestra mucho del trabajo y dedicación que pone en cada uno de los cortometrajes que ha realizado, gracias a ello ha abierto camino al mundo de la animación en otros países y su uso de la técnica en stop motion la ha caracterizado, del mismo modo la paleta con tonalidades neutras que usa en gran parte de sus trabajos artísticos y su estilo surrealista que ella emplea la han definido. Son pocas las mujeres que son reconocidas por su trabajo en el mundo de la animación y que especialmente se desempeñan como directores como ella lo ha hecho.

2.6 Adam Elliot y los trastornos

Ha tenido mayor relevancia para el desarrollo de este documento es el australiano Adam Elliot, director independiente de animación en stop motion, nacido un 2 de enero del 1972 en Berwick, Victoria ubicado en Australia.

El uso de temas sobre problemas mentales ocupando la técnica de stop motion como recurso para el desarrollo sus obras, es razón por la cual ha servido como un referente importante en el siguiente texto, la manera de mostrarlo a la audiencia es una manera única que caracteriza al artista, ante la existencia de pocas producciones audiovisuales que retomen temas parecidos, ha hecho resaltar sus obras, en donde retoma como temas centrales padecimientos físicos y psicológicos como, parálisis cerebral, asma, síndrome de tourette, deficiencia auditiva y trastorno de asperger.

Especializado en animación en El Colegio Victoriano de las Artes (Victorian College of the Arts), fue donde Adam realizó su primer cortometraje en stop motion: uncles (1996) el cual fue el comienzo para el desarrollo de dos cortometrajes más: Cousin (1998) y Brother (1999) que formaron parte de una trilogía.

Otras obras realizadas por Adam son Harvie Krumpet (2003), Mary and Max (2009), Ernie Biscuit (2015), el estilo tradicionalista que ocupa para realizar sus obras le ha provocado tardar aproximadamente 5 años para su creación debido a que no usa medios digitales para correcciones, gracias a ello ha participado en diversos festivales de cine y galardonado con varios premios entre ellos el premio de la academia.

Hablar sobre trastornos aun suelen ser un mito para la sociedad, temas como la depresión, suele ser burlas ante la falta de información, siendo una sociedad avanzada no existe tanto

interés por parte de las personas, aunque hay que destacar que a comparación de los años 90 existe más medios para informarse, de modo que hay más personas que saben sobre esto.

Una de las obras más representativas de Adam Elliot es la obra audiovisual *Mary and Max* realizada con la técnica de claymation una de las variantes del stop motion, esta consiste en la creación de marionetas con plastilina y un esqueleto de alambre para mayor firmeza, siendo de género comedia y drama con un poco de humor negro es lo que hace interesante la obra, por otro parte con una duración de 92 minutos basta con entender el mensaje, realizada en Australia país de donde es originario el artista.

Basada en una experiencia personal fue que lo inspiró a realizar dicha obra. La imperfección de los seres humanos y los problemas mentales son los temas más importantes que se retoman dentro del largometraje, el trastorno de asperger es uno de los trastornos en el que se centra la historia siendo interpretado por uno de los personajes centrales.

Hace mención a dos lugares diferentes y para estos ser diferenciados usan distintas tonalidades, con respecto a cómo se desarrolla la historia esta tiene un inicio en donde el narrador describe a los personajes y un poco la vida de cada uno, por lo consiguiente el nudo es donde se concentra la historia, en donde menciona la situación y el mensaje que quiere dar la obra en este caso habla sobre el trastorno que sufre uno de los personajes y como el personaje principal busca ayudarlo , pero por un mal entendido se rompe la amistad, tras una serie de sucesos los personajes continúan con sus vidas.

Narra la historia sobre una amistad que surge a partir de un intercambio de cartas por correo, entre una niña australiana de 8 años y un hombre Neoyorkino de 44 años, debido a viven en distintas ciudades es como mantiene comunicación, siendo la dificultad de socializar y el gusto en común por una serie animada llamada “noblets” fueron los motivos

principales que hizo fuerte la amistad, entre fotos, pláticas sobre su vida y preguntas sobre algunas dudas que los inquieta, es como la historia se va desarrollando, cada personaje lucha con sus problemas y por mejorar su estilo de vida en compañía de otros personajes, a su vez tocando temas sobre el bullying, las adicciones, obesidad, el suicidio, el alcoholismo, síndrome de asperger, enfermedades mentales, la amistad, la depresión, la falta de atención, soledad, falta de educación sexual, contaminación.

El uso de tonos sepia y monocromático hace la referencia a un lugar distinto y a la época que está ubicada la historia remontando los inicios del cine, cuando el blanco y negro era utilizado en las producciones, el uso del color rojo en gran parte de las escenas hace referencia al deseo, amor, sensualidad y es representado en objetos o partes del personaje como los labios.

Los personajes que usa Adam Elliot en sus obras tienen características definidas a su estilo, en particular la forma de la nariz y los ojos, suelen ser de tamaño grande, las líneas de expresión de la cara y la complexión de los personajes son robustas o un tanto exagerado.

Uno de los personajes que tiene características físicas distintas a las que comúnmente usa el artista es Mary Daisy Dinkle, personaje principal del largometraje *Mary and Max*, una niña de apariencia de 8 años, sus ojos son dos pequeños puntos color negro cubiertos por unos lentes, su cabello a la altura de la barbilla sostenido por un pasador color rojo, con pecas sobre los pómulos, una pequeña marca de nacimiento sobre su frente con forma de mancha, su nariz ovalada es un rasgo característico del artista y la tonalidad cálida que la define.

Así mismos en el desarrollo de la historia se percibe las características de personalidad definiendo a Mary como una niña solitaria, con problemas de adaptación social lo que conlleva a sufrir bullying en la escuela, soñadora, que sufre de falta de atención de sus

padres, a quienes también tiene problemas dentro de la historia, conforme Mary crece, demuestra ser una persona aplicada, esto la lleva a volverse una psicóloga que busca la manera de tratar el trastorno de asperger.

Otro de los personajes importante y principales de este largometraje es Max Jerry Horowitz, personaje de 44 años, judío, de complexión robusta y rasgos faciales definidos de tonalidad monocromática, ojos grandes y nariz alargada, quien vivía solo con sus mascotas, su trabajo en una fábrica de condones hace que logre solventar sus gastos.

Asiste al psiquiatra debido a una infancia traumática en consecuencia se le desarrollaron una serie de problemas psicológicos como el insomnio, depresión se verá y su adicción a la comida lo llevo a asistir a un club de comelones anónimos para poder mejor su ansiedad

Este personaje sufre de trastorno de asperger también conocido como aspíe.

de acuerdo el DSM IV⁵⁷, menciona:

Las características esenciales del trastorno de Asperger son una alteración grave y persistente de la interacción social y el desarrollo de patrones del comportamiento, intereses y actividades restrictivas y repetitivos. (1995, pág. 79)

Debido al padecimiento de Max no es un impedimento para entablar una amistad con Mary durante la historia.

Entre otros personajes se encuentra el vecino de Mary, Len Hislop, un ex militar que sufre de agorafobia un trastorno que consiste en un miedo y una ansiedad intensos de estar en lugares de donde es difícil escapar o donde no se podría disponer de ayuda⁵⁸. Razón por la cual no sale de casa, a quien Mary ayuda llevándole su correspondencia.

⁵⁷ (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría

⁵⁸ Recuperado de MedlinePlus, Biblioteca Nacional de Medicina de EE.

El padre de Mary, Noé Norman Dinkle, es un personaje que trabaja en una fábrica de té y uno de sus pasatiempos es recoger aves muertas que encuentra sobre la carretera, que tiempo después muere ahogado en el mar, la madre de Mary, Vera Lorraine Dinkle es una cleptómana⁵⁹ que sufre adicción por el cigarro y la bebida de jerez que agobiada por remordimientos y sentimientos de culpa accidentalmente consume una sustancia toxica provocándole la muerte.

Damian Popodopolopus es un personaje que sufre de tartamudez ⁶⁰ personaje que vive en el mismo vecindario que Mary, a quien, apoya ante la pérdida de sus padres, quedándose con ella y volviéndose su esposo, padre de su hijo.

Max uno de los personajes de la obra de Elliot, durante la historia menciona ser judío, su religión es el judaísmo doctrina religiosa de las más antigua, pero en la historia no es mencionado como tal solo hace mención de sufrir bullying debido a ello, se denominaba ateo, una persona que no profesa una religión, en el minuto 20:26 Max menciona:

“Nací judío y solía creer en Dios, pero he leído muchos libros que han probado que Dios es solo un fragmento de mi imaginación. La gente cree en Dios porque responde preguntas complicadas. Como de dónde vino el universo, si los gusanos van al cielo o por qué las ancianas tienen el cabello azul.”

Esta obra ha ayudado a comprender un poco más el trastorno de asperger y como lo padecen las personas, sin la necesidad de distorsionar la realidad que se vive en torno de la misma

⁵⁹ incapacidad recurrente de resistir el impulso de robar objetos que, por lo general, no necesitas. véase <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/kleptomania/symptoms-causes/syc-20364732>

⁶⁰ (un problema que afecta el flujo del habla. Recuperado de MedlinePlus, Biblioteca Nacional de Medicina de EE. UU)

forma esta obra y el resto que realizado han hecho que ciertos temas dejen de ser un tabú y más personas puedan comprenderlo desde un punto de vista real y cómico.

Teniendo en cuenta que en la actualidad gran parte de las obras artísticas se encuentran en los sitios web, existe una base de datos cinematográfica llamada FilmAffinity en n donde se puede encontrar información detallada sobre este largometraje entre muchos otros

El rincón cinéfilo es un espacio en línea que proporciona el acceso de manera gratuita para visualizar la película completa.

Por otro lado, Clayographies ⁶¹es el sitio web en donde se puede encontrar las obras realizadas por Elliot y links que conectan con paginas confiables sobre la biografía y contactos del artista.

Gracias a artistas como Adam Elliot es como la técnica de stop motion sigue estando muy vigente hasta nuestros días, a pesar de los avances tecnológicos no pierde su esencia y el gran artesanal que este implica.

⁶¹ Véase en <http://www.adamelliot.com.au>

CAPÍTULO III ÁNIMAS

No he fallado, solo he encontrado 10 mil caminos que no funcionaban.

Thomas Edison

El proyecto presente ha sido nombrado Ánimas, dado que la etimología del término de la técnica que se utilizó para su desarrollo, se compone del vocablo “anima” que significa alma, por otro lado el trastorno de identidad disociativo es la temática que lo complementa, esta no conlleva de manera directa mucha relación en términos etimológicos, sin embargo al hablar sobre este trastorno se puede entender que discursa sobre las distintas personalidades que pueden habitar en una persona que padece este trastorno, a estas personalidades se le nombra ánimas.

El tener un personaje definido, facilitó el rumbo que se buscaba para el proyecto, por otra parte, elegir una temática que se adaptara a las características que este tenía, no fue tarea fácil, al comienzo una de las propuestas fue el trastorno de bipolaridad, a causa de la falta de información y conocimiento sobre el tema, fue descartado. Entre investigación y la revisión de películas, se encontró información sobre un trastorno poco común llamado trastorno de identidad disociativo también conocido como trastorno de personalidad múltiple, la película de Fragmentado(2016) sirvió como punto de referencia debido a que aborda el trastorno anteriormente mencionado, esto generó el interés de hablar sobre ese trastorno

aumentara, así mismo la película de identidad (2003) fue la que ayudo para determinar que ese trastorno era el adecuado para el proyecto.

Durante la investigación se ha encontrado historias verídicas que han ayudado al desarrollo de la historia que se desea transmitir en el cortometraje realizado.

3.1 PROCESO CREATIVO

Estar rodeados de algunas disciplinas que ofrece la carrera en artes visuales, da impulso aprender sobre cada una de ellas, explorar y conocer, como cada individuo es capaz de plasmar una idea distinta con apoyo de las corrientes artísticas existentes, por otro lado, las emociones o situaciones de la vida cotidiana tienen una influencia en el personaje.

Ver caricaturas que eran transmitidas en televisión abierta como zoboomafoo, pingui, nene consentido entre otras, parecían de lo más divertido, sin pensar en todo el trabajo artístico que hay detrás de ellas, así mismo con las películas animadas como Blanca nieves, la bella durmiente que fueron proyectos de gran éxito en su época y que hasta la fecha siguen siendo popular entre la audiencia, se han conservado mediante varias plataformas virtuales y medios televisivos.

Este tipo de proyectos han servido como pioneros a nuevas creaciones que incita a los creadores generar propuestas de este medio. La idea es la parte donde inicia todo proyecto, tener una idea clara facilita representar lo que se desea transmitir, la técnica y materiales son complementos esenciales que dan cuerpo a dicha idea.

Coraline película extranjera producida por el estudio Laika fue una de las primeras películas que sirvió de referente y una de las razones fue descubrir el trabajo que existía

detrás de ella, tener la oportunidad de poder visualizarla en el cine se volvió una experiencia esplendorosa gracias a los detalles que contenía, pero todo quedó en un recuerdo de infancia. Más tarde teniendo un poco más de conocimiento de los medios audiovisuales surge la inquietud de querer aprender algo nuevo, creó interés para llevar a cabo un proyecto tridimensional con muñecos articulados, algo parecido a los marionetas guiñol, a partir de eso, la inquietud de saber cómo se creaba la magia entre muñecos y la fotografía hicieron elegir la técnica de animación en stop motion, al ser una técnica poco conocida a comparación de la técnica tradicional se volvió un reto, buscar libros e información confiable, dado que en su gran mayoría están escritos en inglés, por lo que fueron elegidos las de ediciones recientes, uno de los libros donde se encontró información sobre la técnica y sirvió de apoyo durante el proyecto fue el libro stop motion craft skilly for model animation de la autora Susannah Shaw en donde hablaba de la técnica desde un punto más personal y técnico, fue lo que llamó la atención para poder apoyarse en él.

Además, la nula experiencia con la que se contaba para llevar a cabo dicho proyecto se eligió el taller de escultura y multimedia para poder comenzar, así mismo abarcar dos de las disciplinas que la carrera en artes visuales ofrece.

Al elegir una técnica debía que ir acompañada de un tema para que pudiera desarrollarse una historia, en un principio el tema sobre el trastorno de bipolaridad fue la opción principal para desarrollar dicho proyecto, el cual consistía en hacer un cortometraje con la técnica de stop motion tomando registro de todo el proceso que se llevaría a cabo, pero conforme fue avanzando se determinó ocupar el trastorno de identidad disociativo debido a que este se adaptaba más a lo que se buscaba mostrar. Aunque en un principio solo se buscaba crear marionetas con la intensidad que este pudiera generar la ilusión de movimientos sin ser tan

costoso y siendo creado por materiales que pueden estar al alcance de las personas que estén interesadas en la técnica.

Todo esto parte del deseo de conocer la técnica mediante el proceso y poco a poco el tema fue adaptándose a las exigencias de la técnica, al ser ambos temas pocos conocidos, se encaminaron por el mismo motivo que era dar ser a conocer.

3.2 PREPRODUCCIÓN

Este proyecto se creó por dos razones, principalmente por el deseo de aprender sobre la técnica de stop motion basándome en un proyecto propio y como proyecto de titulación para egresar de la carrera en artes visuales. Este trabajo se tomó y por el gusto de aprender e independientemente que fuera un proyecto escolar. El tiempo para la planeación y desarrollo fue muy importante debido tenía fechas establecidas para entregas, aunque se tenía un conocimiento previo, de modo que sirvió para saber por dónde comenzar.

En la parte de preproducción se estableció la idea de trabajar con el trastorno de identidad disociativo, el motivo por el que se eligió este tema, fue para acoplarlo a un personaje que ya se tenía establecido antes de comenzar el proyecto, puesto que ayudaba a generar una historia, el personaje es un niño con cuerpo humano y cabeza de una mosca.

Indagar en libros fue una parte fundamental para comenzar la investigación del tema que se deseaba abordar. Al contar con pocos libros físicos que hablaran sobre el tema de animación se optó por buscar libros en línea o pdf que eran de acceso más fácil, así mismo leer sobre trabajos de titulación con temáticas parecidas fue de gran apoyo para encontrar mayores referentes.

La parte práctica como experimentar con materiales, sirvió para saber que materiales eran más viables para llevar a cabo el proyecto. Buscar cortometrajes que usaron la técnica de stop motion fue ideal para tener un referente de la aplicación de la técnica en proyectos.

Al comienzo del proyecto se tenía claro que la técnica de stop motion con marionetas. En relación a esto resulta interesante lo que Shaw (2017) menciona “no es sólo jugar muñecas, es más bien como jugar a ser Dios” (pág. 1) la técnica genera el pensamiento de un ser supremo y que nos remonta a nuestros juegos de la infancia, la técnica tiene algo en especial que cualquiera que la descubre queda admirado con la magia que está genera. Esta es la intención del proyecto visibilizar la técnica apoyado con la temática de trastorno de identidad disociativo.

3.2.1 Sinopsis

La historia se sitúa en la mente del personaje humano secundario en donde su trauma se hace presente en un cuarto en donde es invitado a quedarse, lo que genera un descontrol de personalidades, De modo que el personaje humano conoce por primera vez a las personalidades que lo habitan y se hace consciente de su existencia. La mosca asecha mediante malos recuerdos al personaje humano para que tenga memoria de cosas que vivió y que tenía olvidada.

3.2.2 Storyboard

Tener una historia facilita la dirección que se le dará a un proyecto. Durante el inicio del proyecto no se contaba con una historia definida, En consecuencia, hizo que el proyecto no tuviera rumbo definido, pero siempre teniendo presente lo que se deseaba mostrar.

Hubo tantas ideas durante el proceso y conforme se hacían las tomas, la historia se iba modificando, sin afectar el tema y la técnica que se había elegido en un principio, esto se debía a las influencias de otros trabajos artísticos que generaron impacto a la idea central. Poder compartir la idea con otras personas y obtener opiniones que enriquecieran el proyecto, era necesario un storyboard o guion gráfico como también es conocido, en este se plasma la idea a partir de dibujos básicos o dependiendo como lo requiera el interesado, Shaw menciona que:

El guion gráfico es una serie de imágenes estáticas, una interpretación visual de su guion. Su elección de cuáles imágenes cuenta la historia es la indicación del estilo de su película. Muchos principiantes que he conocido son reacios para planificar tomas, quieren seguir animando. Pero evitar esto inevitablemente alarga todo el proceso, que es lo suficientemente largo y lento. Si usted está haciendo storyboarding para usted mismo, sólo tiene que ser un código que puede entender. (Shaw, 2017, pág. 41)

Dicho lo anterior en el storyboard se usan dibujos sin tanto detalle solo los necesario para poder comprender la escena que se desea generar al momento de animar volviéndose así una guía de la historia que se realizara.

| | | | |
|---------|--------|------|--|
| Titulo: | Escena | Sec. | |
| | Dir. | Dp. | |



Ilustración 1. Storyboard

El diseño de storyboard comúnmente es variado, pero siempre contiene los datos necesarios para plasmar la idea que se tiene en mente, pero eso depende de cómo sea requerido por el artista debido a que puede contener más datos o ser de manera vertical. Para un mejor entendimiento de la historia y como deseamos desarrollarla. Dentro del storyboard usamos los planos, este concepto relacionado con los encuadres fotográficos le da sentido a la toma que realizará, entre ellos encontramos los tipos de planos como:

Plano general: abarca todos los elementos de una escena y se visualiza al personaje completamente.

Plano americano o plano tres cuartos: es muy útil si se desea captar a varias personas, el encuadre es hasta las rodillas.

Plano medio: el encuadre es hasta la cintura, en este plano se puede rescatar los atributos del personaje.

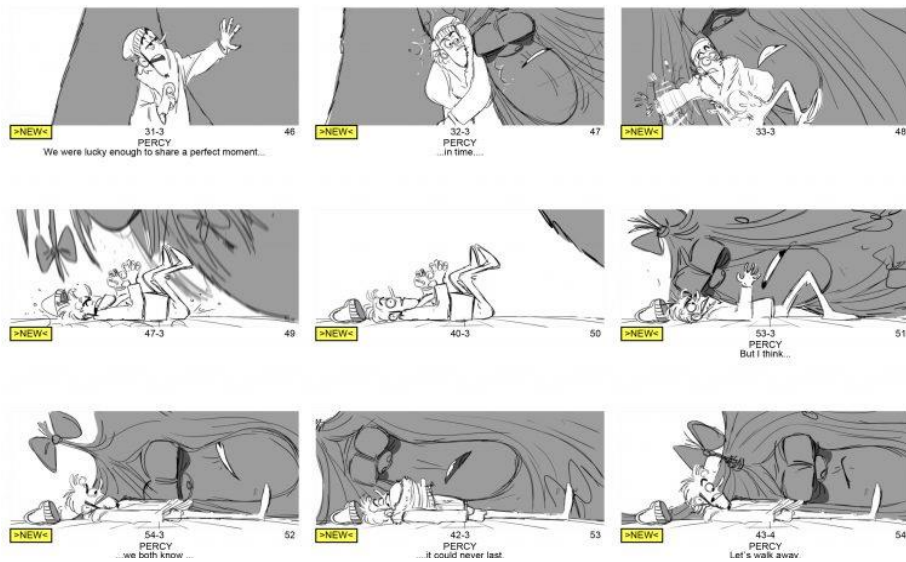
Plano medio corto, plano pecho o plano busto: se enfoca en el personaje dejando en ultimo termino el entorno en el que se encuentra.

Primer plano: este tipo de plano destaca los detalles, el encuadre es hasta los hombros.

Primerísimo primer plano: encuadra el rostro, cuidar el enfoque y la profundidad ayuda a generar una buena toma en este tipo de plano.

Plano detalle: se utiliza para resaltar elementos específicos de una toma.

Gracias a este tipo de planos se puede tener un mayor entendimiento de lo ocurrido en la historia, así mismo es utilizado para todo tipo de trabajos en donde se desarrolla una historia, a continuación, un fragmento del storyboard de la película Smallfoot⁶²(2018).



Zapater, C. (2018). Storyboard de Smallfoot

⁶² Recuperado de <https://u-tad.com/carlos-zapater-lo-mas-gratificante-storyboard-haber-partes-crear-una-historia>

Dicho lo anterior se logra apreciar el trabajo profesional que utilizan en reconocidos estudios. Como resultado, el proyecto que se creó se apoyó en el storyboard siendo una guía visual para el cortometraje, para generar un mayor entendimiento en las personas interesadas en lo que ocurriría dentro del corto.

El storyboard pasó por varias etapas debido a que las ideas no estaban claras, así mismo era necesario estar a la par con el tiempo que se invertiría en crear cada escena, el diseño de arte y el de los personajes iba a la par de las modificaciones del storyboard y no se contaba con el estilo visual del cortometraje. El storyboard fue elaborado a lápiz mostrando paso a paso de todo lo que se deseaba ver, el cual sirvió para ordenar las ideas debido a que eran muchas y algunas imposibles de hacer en el momento, así fue como poco a poco se pulieron las ideas para llegar al resultado final en donde se describen las acciones y planos que se crearían en el cortometraje.

Hacer un animatic era esencial para guiarnos durante la producción, este apoyaría para tener una previsualización de las escenas, así facilitando los movimientos de cámara y del Puppet, el cual fue aplicado en algunas escenas y en otras no, el no utilizarlo generó más errores de lo previsto.



Ilustración 2. Escena 1 y 2 del storyboard

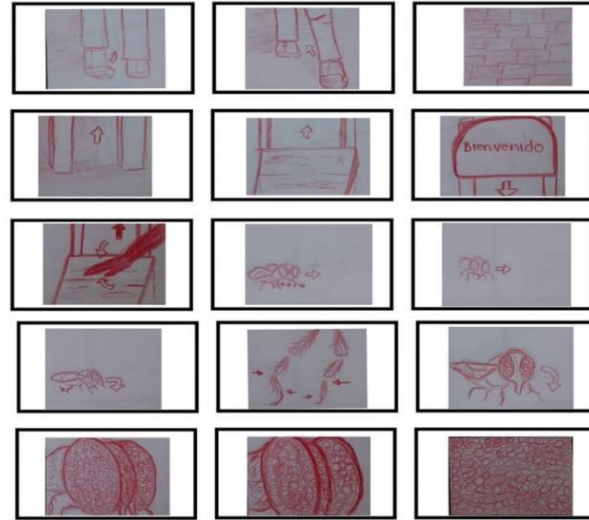


Ilustración 3. Escena 3 y 4 del storyboard

3.2.3 Personajes

La etapa del diseño es importante, debido a que es la parte donde nuestra historia comienza a tener una imagen visual, así mismo establece los espacios y las características que tendrán los personajes, por otra parte entender la personalidad de los personajes ayuda a determinar como se verá, que ropa usará y los movimientos que este tendrá, como resultado la historia irá tomando forma.

La técnica de stop motion es tan versátil, que no necesita de materiales específicos para generar un propuesta con dicha técnica. Purves menciona que:

Los títeres complejos no son esenciales para una historia y muchos animadores disfrutan de conseguir la narración como sea posible de materiales muy simples. A veces los animadores no utilizan marionetas en absoluto, algunos objetos o incluso materiales como la arena y la sal. (pág. 80)

Dicho lo anterior la técnica no es un limitante para la imaginación, cualquier objeto o material puede generar una buena propuesta siempre teniendo presente lo que desea transmitir al espectador .

La historia giraba en torno al personaje con aspecto de infante y cabeza de mosca pero investigando más sobre la temática, surgió la idea de tener dos personajes más, una mosca grande y un personaje humano con tres personalidades, haciendo referencia a las características del trastorno de identidad disociativo, de modo que le diera sentido a las acciones y el significado que tenía el personaje principal.

Con respecto al diseño de los personajes, se utilizaron algunas fotografías e historias para generar la referencia visual, entre ellas, fotos macro de moscas, vestimentas antiguas de menores de 10 años, personas con problemas mentales de la vida real y personajes de algunas películas, así que al tener identificadas las características principales de cada uno, se crearon varios bocetos para llegar al resultado final, tomando en cuenta que cada muñeco tuviera su estilo personal.



Ilustración 4. Referencia visual de personaje principal

Esto dio inicio a la fase de la investigación documental, con ayuda de bancos de imágenes y videos se recaudo material suficiente para establecer visualmente la idea, se tomaron en cuenta las formas , texturas y colores para reinterpretar y adaptar las características a los personajes.

Una vez teniendo los elementos se comenzó a bocetear y establecer las características que definirían a cada uno de los personajes, se complicó al tomar en cuenta el tiempo que se disponía para realizar la marioneta, así que tuvieron que modificarse varias ocasiones hasta obtener el producto final.

Niño mosca



Ilustración 5. Boceto del personaje principal

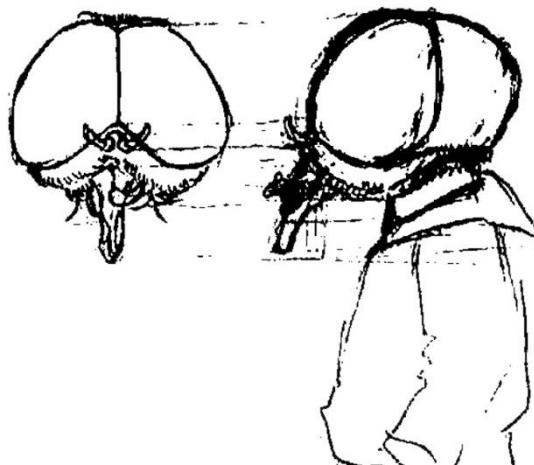


Ilustración 6. Boceto de la cabeza del personaje principal

El personaje del niño mosca dio origen a la idea principal del proyecto.

Descripción física: apariencia de un niño menor de 10 años, de baja estatura, con características faciales de una mosca, cara grande con tonos rojos, verdes y negros.



*Ilustración 7. resultado
final del personaje principal*

Su cuerpo humano de sexo masculino y tez clara. la vestimenta que se planteó en un comienzo fue un traje de mariner, pero durante el proceso se realizaron modificaciones a la idea principal que terminaron convirtiendo la vestimenta en un overol hasta las rodillas de cuadros beige y líneas color café, con una camisa color azul cerúleo, calcetines blancos y zapatos café.

Descripción psicológica: Representa un trauma de niñez, así mismo aparece dentro de los pensamientos y sentimientos, representa la suciedad, lo desagradable, molestia, repugnancia y asco de los malos recuerdos.

Personaje secundario: Humano

Para realizar el personaje secundario se pretendía que fuera una persona del sexo masculino y que contara con las características de una persona que sufre trastorno de identidad disociativo, para eso fue necesario consultar libros de psicología y hablar con personas especializadas en el tema para comprender mejor dicho padecimiento, al tener más conocimiento del tema se tomó la decisión de cambiarle el sexo al personaje transformándolo en femenino siendo inspiración un molde de la virgen de la concepción que sirvió de apoyo para la idea que se tenía de este personaje.



Ilustración 8. Personaje prueba



Ilustración 9. Personaje secundario resultado final

Descripción física: persona de sexo femenino de aproximadamente 20 años, complexión delgada y estatura promedio, tez morena, cejas delineadas sin rastro de maquillaje, cabello y pupilas color café, amarrado en forma circular.

Vestimenta de colores neutros, consta de pantalón entubado, zapatos negros y gabardina color gris con botones negros.

Descripción psicológica: este personaje no pretende resaltar, sufrió traumas de infancia que llevo a que desarrollara tres personalidades, entre ellas una niña, una señora y un viejito. Estas personalidades viven dentro de su mente y la ayudan a sobre llevar su vida, Cuenta con las características de sufrido, miedoso e introvertido.

Personalidades:



Ilustración 10. Bocetos de las ideas principales



Ilustración 11. Producto final de las personalidades

En relación con el tema de trastorno de identidad disociativo, entre las características que tiene este padecimiento menciona existencia de personalidades dentro de la mente de las personas que lo padecen, para eso se optó en la creación de otros personajes para poder interpretarlo, a causa del tiempo que se invierte al crear un muñeco fue más viable realizar máscaras con rasgos humanos.

Personalidad 1



Ilustración 12. Máscara finalizada de la Personalidad 1

Descripción física: Anciano de 68 años de edad, complexión robusta, tez morena, comparte el cuerpo del personaje secundario, con arrugas, cabello color gris, tiene lentes color café.

Descripción psicológica: representa a la personalidad cuidadora es la que vela por el bienestar del cuerpo que habita, es la figura paternal, tranquilo y serio.

Personalidad 2:



Ilustración 13. Máscara finalizada de la Personalidad 2

Descripción física: mujer de 38 años, complexión delgada, tez clara, cabello rubio, cejas delineadas rubias, bastante femenina con fleco y maquillaje, labios color rojo y aretes pequeños, comparte el mismo cuerpo con el personaje secundario.

Descripción psicológica: es la personalidad extrovertida, es todo lo contrario del personaje secundario y de las demás personalidades, sufre adicciones.

Personalidad 3:



Ilustración 14. Máscara finalizada de la Personalidad 3

Descripción física: niña de 8 años, complexión robusta, cabello negro, corte pequeño, con copete en tu frente y con dos pinzas circulares color rosa, cejas pobladas, aretes pequeños, comparte cuerpo con el personaje secundario.

Descripción psicológica: niña juguetona, noble, miedosa, dulce, triste, recuerda el trauma, es la parte inocente del personaje secundario, introvertida.

Mosca



Ilustración 15. Mosca producto final

Descripción física: tiene la apariencia de una mosca, mide aproximadamente 6 cm de altura y 9 de ancho es más grande que una mosca convencional, tiene pelos en el contorno de los ojos, 6 patas, sus ojos son grandes y color rojo, su cuerpo color negro y tiene dos pares de alas transparentes.

Descripción psicológica: hace referencia al personaje principal, hace una alusión desagradable de la situación dentro del cortometraje.

3.3 PRODUCCIÓN

En esta parte es donde la idea deja de ser un sueño y se convierte en una realidad. Después de comenzar con ideas al aire se estableció que el proyecto se llevaría a cabo dentro del taller de video de autor y con apoyo del taller de escultura se realizaría la creación de las marionetas debido a que el espacio era más adecuado para trabajos de esa índole.

3.3.1 PRODUCCIÓN DE MARIONETAS, PROPS Y ESCENARIOS

En esta fase del proyecto la creación de las marionetas, los escenarios y la utilería fue indispensable para llevar por buen camino el proyecto establecido.

Unos experimentos previos ayudaron a determinar algunas soluciones viables respecto al uso de algunos materiales como la madera, yeso, alambre y caucho de silicón.

3.3.1.2 Marionetas

Para la creación de las marionetas se tuvo la libertad de explotar la creatividad y realizar pruebas con materiales, puesto que sirvió para elegir los más viables para realizar cada uno de las marionetas.

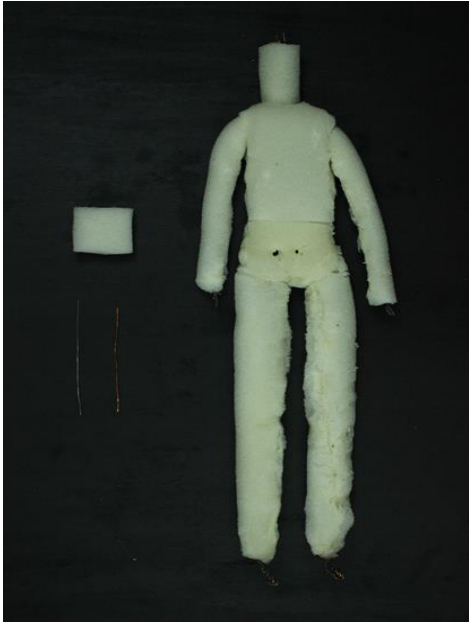


Ilustración 16. Esqueleto forrado de hule espuma

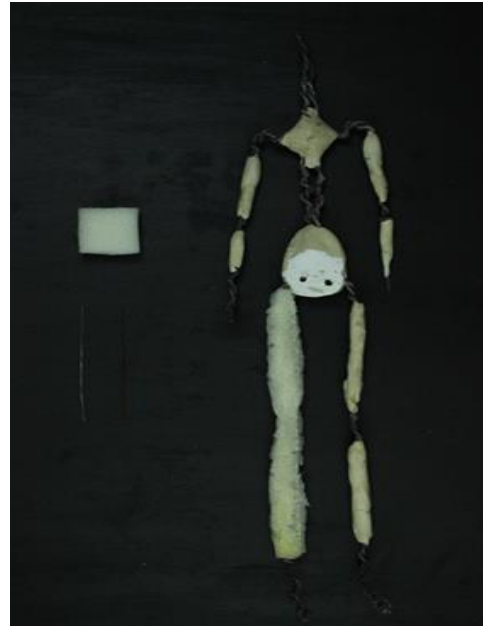


Ilustración 17. Esqueleto de alambre trenzado y reforzado con époxica

Se realizaron los bocetos para tener una idea visual de los personajes para después comenzar a realizar los prototipos de las marionetas, se propusieron diferentes materiales para su fabricación, el alambre de estaño fue descartado si bien en un comienzo había funcionado de una manera bastante buena, al momento de hacer pruebas no fue lo suficiente resistente para realizar repeticiones de escenas, por lo consiguiente el alambre de cobre cubierto de caucho de silicón era un producto bastante bueno pero con varios limitantes que no permite generarle la suficiente movilidad a la marioneta, de modo que se optó por usar alambre de cobre trenzado, époxica y hule espuma delgado, dado que al ser puesto a prueba daba mejores resultados, siendo estos los materiales que se utilizaron para crear el esqueleto del personaje humano, en vista de que tenía más movilidad y flexibilidad a comparación de las pruebas

anteriores, además de ser un producto económico y de fácil acceso.



Ilustración 18. Esqueleto de alambre trenzado y reforzado con époxica

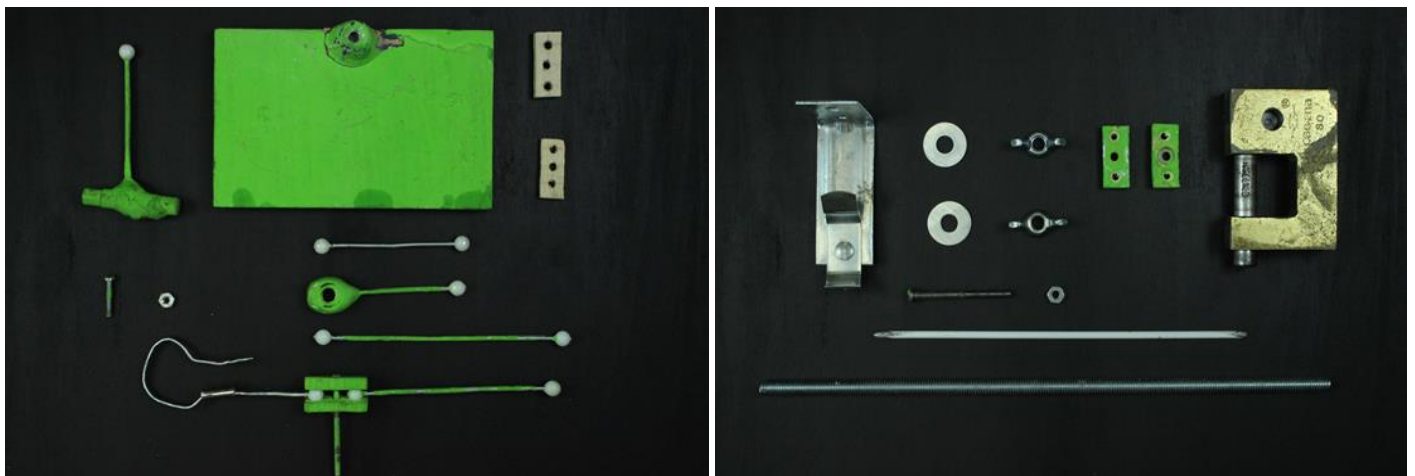


Ilustración 19. Soporte de la marioneta



Ilustración 20. Vestimenta de los personajes

Para aprovechar las pruebas anteriores se ocupó el esqueleto de caucho de silicón y alambre de cobre para el niño mosca teniendo en cuenta que era suficiente para el tipo de movimiento y acciones que se realizarían.

Los esqueletos del personaje humano y del niño mosca fueron realizado a la medida que se pretendía de los personajes. Contar con una base mecánica fue indispensable para mantenerlos de pie esta fue creada a base de materiales reciclados como, piedra, madera y objetos pesados, así mismo para poder sujetar la marioneta se ocuparon distintos métodos como fue haciendo hoyos en el estómago o realizarle un cinturón.

Para crear los rostros de los personajes y generarles movimiento a los ojos se realizó una serie de pruebas con materiales, entre ellos el yeso, el caucho de silicón, resina, pasta das, fomi moldeable, plastilina de escultor. Cada material tenía características diferentes que podían aportar de manera favorable al proyecto, pero se optó por usar la plastilina de escultor

para el modelado de la imagen principal a la cual después se le sacaría moldes. Para los moldes se ocuparon caucho de silicón para tener un mejor registro de la imagen que se deseaba, debido a ser un material de alto costo para disminuir costos se realizaba un soporte de yeso para aportarle firmeza al molde y así sacar los registros sin tantas imperfecciones.



Ilustración 21. Molde de práctica



Ilustración 23. Modelado en époxica



Ilustración 32. Resultado final los vaciados



Ilustración 24. Molde de práctica



Ilustración 25. vaciados del personaje humano

En total solo se obtuvieron cinco vaciados perfectos de los moldes, siendo cuatro caras del personaje humano y uno de niño mosca, que fueron perfeccionados con lijas de distintos gramajes enseguida pintados con pintura acrílica para después ser sellados con laca mate.

Para las máscaras se realizaron tres, estas fueron realizadas desde cero con plastilina époxica sin contar con un soporte, después fueron pintadas con pintura acrílica para darle las características que se tenían previstas dentro del proyecto.

Para su almacenamiento fueron resguardado en cajas con algodón para poder tener una mejor protección entre cada una de las piezas y evitar dañarlas.

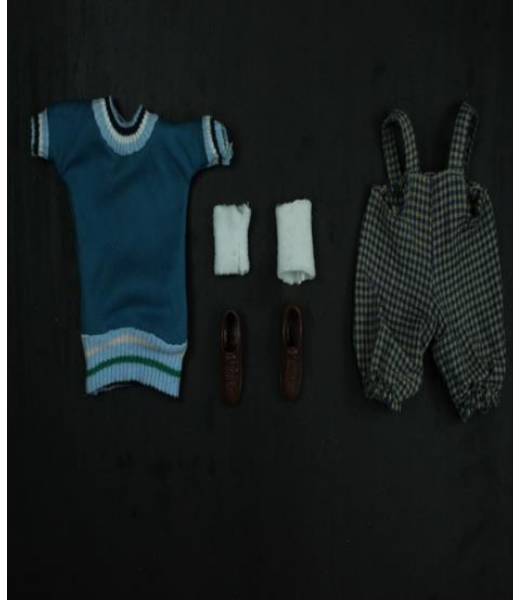


Ilustración 26. Ropa del niño mosca



Ilustración 27. Resultado final máscara

3.3.1.3 Set y props



Ilustración 28. Pruebas de escenario



Ilustración 28. silla resultado final

Al comienzo del proyecto se comenzó a experimentar con las luces y los sets parte de esa experimentación llevo a tener ideas más concretas que fueron tener escenarios con fondos oscuros y tonos fríos dando aspectos sombríos acercándose a lo que se pretendía transmitir

Para crear el set se construyó una mesa de madera con dos placas de macosel (50 cm x 50 cm) para lograr las paredes, se unieron por sus extremidades haciendo una abertura de 90 grados después fue pintando con acrílico de color gris.

Se construyo una pequeña silla (11 cm x 10 cm) fabricada con madera, para darle un aspecto rustico no fue necesario lijarla, pero si pintarla con acrílico de varios colores para dale un aspecto a viejo así mismo en el respaldo de la silla con la frase “Bienvenidos”

3.3.1.4 Fotografía



Ilustración 29. Primera escena

La animación se realizó en formato digital, con cámara réflex (canon t3i, 18 mpx) con lentes canon 18-55mm montados en tripie, las imágenes directo de la cámara a una laptop Mac con ayuda del software dragonframe en formato HD1920 x 1080 px a 15 fps.

Antes de realizar la producción fotográfica se realizaron varias pruebas para determinar la posición de la iluminación y la posición del cámara, así mismo fue indispensable hacer pruebas con la pantalla verde que fue necesaria en algunas pruebas. Durante las pruebas se encontraron varios problemas entre los más persistentes fue que la cámara no tuviera suficiente batería para las grabaciones y eso retrasaba un poco las grabaciones.

Fue indispensable el uso de un software que este especializado en la técnica de stop motion debido a que facilito realizar la animación gracias a que cuenta con capas de cebolla que ayuda a tener una visualización de un fotograma anterior al momento de la toma y al ser reproducido enseña la fluidez que tenga lo que se está animando. En total se recaudó más de 1000 imágenes entre prueba y error.

3.3.1.5 Iluminación



Ilustración 30. Fotos prueba de iluminación cenital



Ilustración 31. Fotos prueba de iluminación panorámica



Ilustración 32. Fotos prueba de iluminación en el rostro del personaje humano

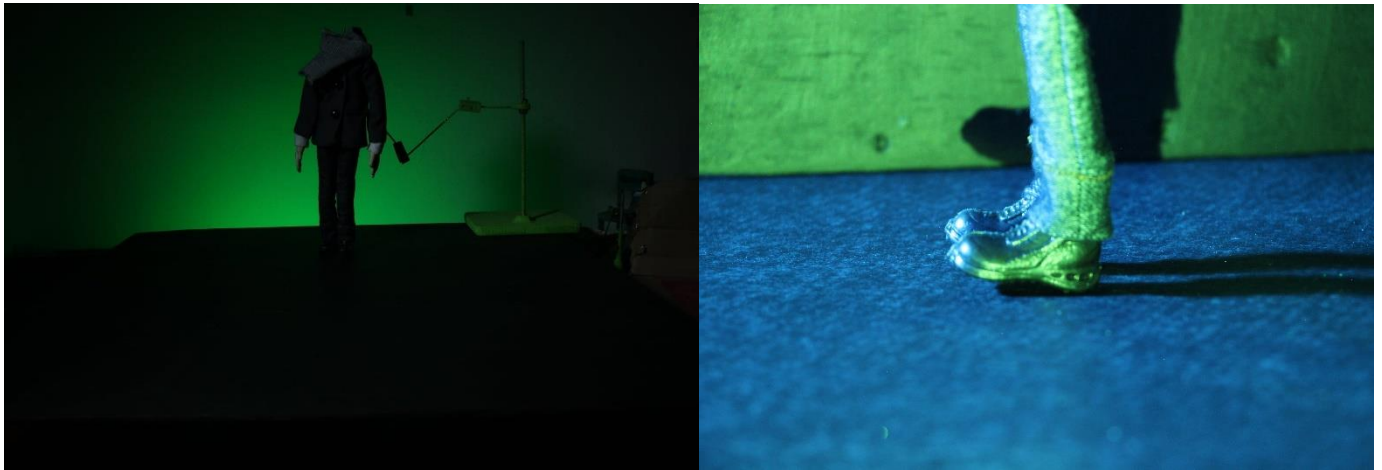


Ilustración 33. Fotos prueba de iluminación

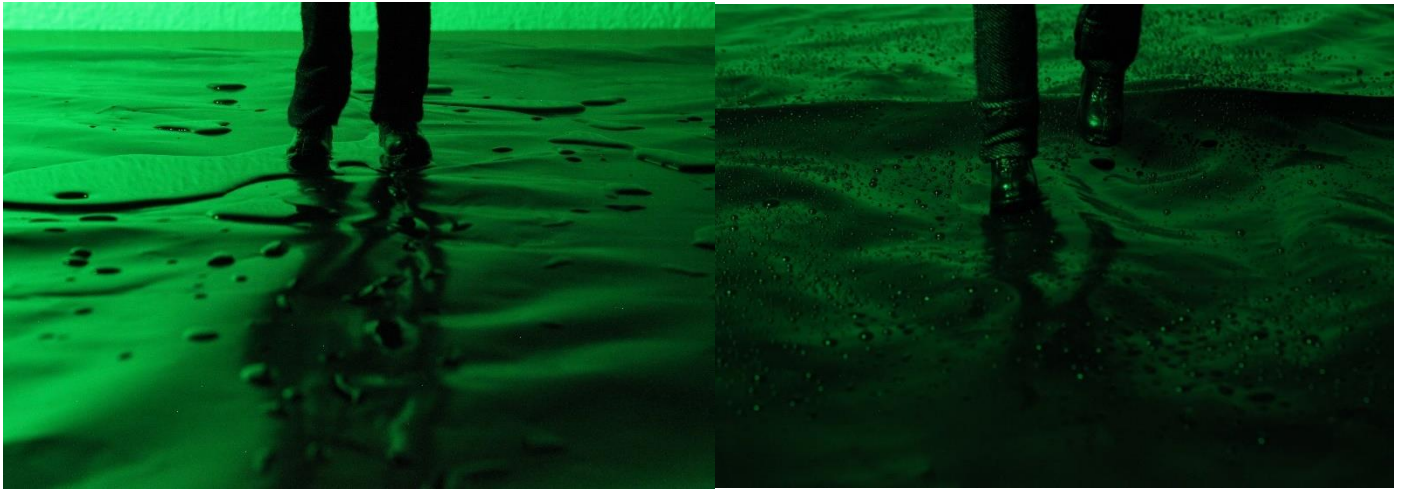


Ilustración 34. Fotografías de practica con aceite



Ilustración 35. Fotos prueba de iluminación



Ilustración 36. Producto final silla

Usar luz artificial fue necesario para mantener el control de la luz dentro del set de grabación, esto evita la variación de intensidad de luz. La ayuda de las instalaciones del taller de multimedia de la universidad fue de ayuda esto se debió a que parte de los materiales de grabación estaban en ese lugar en el entre cámaras y luces que fueron indispensables para llevar a cabo del proyecto. Para la iluminación fueron utilizadas luces para fotografía profesional de marca Andoer con focos de espirales de 85 w.

3.3.1.6 Animación

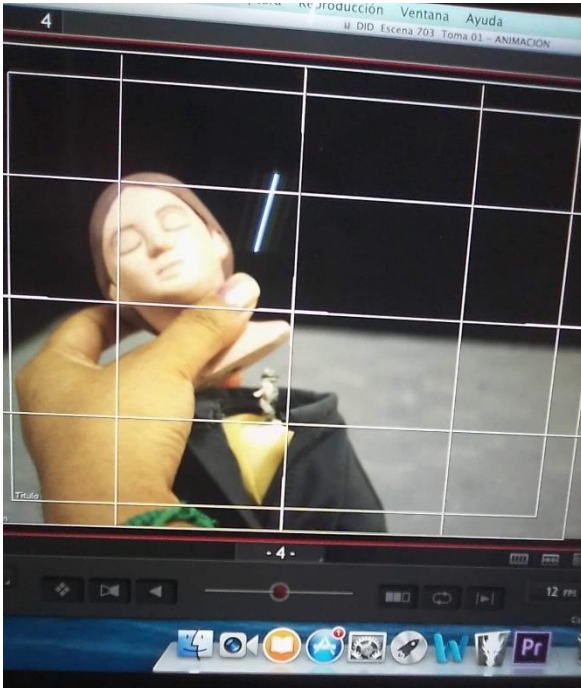


Ilustración 37. Animando el rostro del personaje humano



Ilustración 38. Animando al personaje humano

Antes de comenzar animar se realizaron varias pruebas e improvisaciones para determinar el tiempo que sería invertido a la escena y los recursos técnicos que serían utilizados para la realización del cortometraje como: el cambio de cabezas que tendría el personaje humano y el soporte para mantener de pie a los personajes.

Tener un cuidado al maniobrar las marionetas fue importante para conservar su estado así mismo mantener las manos limpias al momento de manipular las marionetas fue requerido para evitar ensuciarlo.

Habiendo colocado la iluminación necesaria y las pruebas pertinentes, se comenzó animar las secuencias. Con apoyo de videos previos de personas realizando la acción que se animaría sirvió para tener una idea de cómo debería moverse el personaje. La práctica y el aprendizaje fueron constantes durante la parte de producción debido a que se encontraron fallas que en un comienzo no se tenían contempladas pero que se fueron resolviendo.

3.4 POSTPRODUCCIÓN

En esta fase del proyecto es donde se integró todo el material generado durante la producción para poder crear el cortometraje que se tenía planteado al comienzo del proyecto.

3.4.1 Selección de material

Esta fase consistió en buscar las imágenes de todas las escenas que se realizaron y que cada una contara con los fotogramas completos, al momento de tomar las fotografías el software

archivaba dos tipos de fotografías una en RAW y otras en JPG que fue necesario revisar cada una de las imágenes para obtener la que mejor resolución tuviera.

Se utilizó Photoshop para corregir las imperfecciones que tuviera la imagen y para eliminar las partes que aparecieran objetos indeseados. Se cuidaron varios aspectos al momento de grabar para facilitar la fase de edición.

3.4.2 Efectos especiales

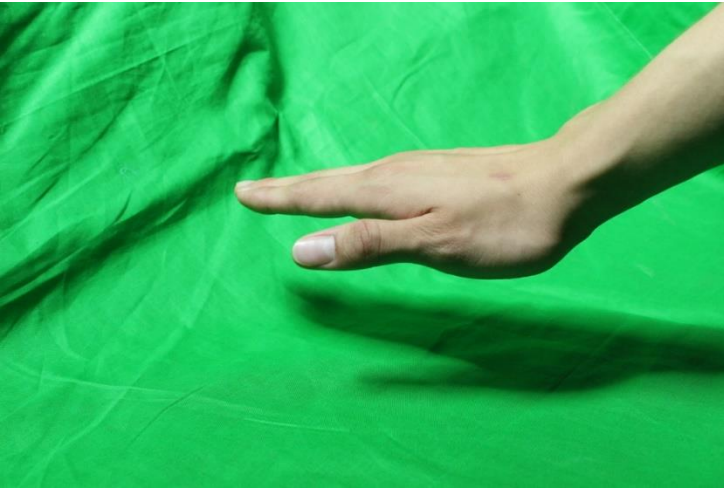


Ilustración 39. Práctica usando la pantalla verde



Ilustración 40. Quitando la pantalla verde



Ilustración 41. Brazo de silicona tocando una silla escena en stop motion

Después concluir la edición de fotografías se dio paso a la integración de videos que fueron ocupados con pantalla verde integrando fondos de los sets previamente utilizados.

Se inicio con el fondo de la silla en stop motion para después integrarla con un video de una mano de una persona haciendo gestos.



Ilustración 43. Escena en rotoscopia

La simulación de fluidos fue con ayuda de una bolsa negra que contenía aceite de comida esparcido y que al ponerle la iluminación generaba un efecto de charcos sobre el suelo, se optó por integrar la técnica de rotoscopia debido a que fue complejo animar la marioneta sobre ese tipo de escenario, consistió en grabar una escena con una persona realizando la acción de caminar para después dividir el video en fotogramas y dibujar sobre cada uno de ellos. Este proceso tuvo una larga etapa de prueba, que buscaba ir puliendo las ideas principales.

3.4.3 Edición

Sin haber comenzado la fase de posproducción, se iba trabajando cada una de las fotos y con las constantes variaciones que se tenían, requirió más tiempo de lo previsto. Con ayuda de Adobe Premiere Pro hizo más ágil editar las escenas que lo requerían. Generando escenas extras que no estaba establecidas en el storyboard y que resultaron importante para la narrativa de la historia.

3.4.4 Sonido

Otro punto es el sonido un tema importante y que va de la mano con la animación la RAE⁶³ lo define como sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire.

la música y el sonido surgieron dentro de la sociedad que hoy conocemos, así mismo, los instrumentos se originaron para poder comunicarse durante la cacería de presas lo cual era su principal fuente de alimento. Es así como poco a poco los sonidos y la música han evolucionado a la par del hombre y como cada época ha influido en el ambiente que se desarrolla y que hasta nuestros días el sonido y la música son esenciales en la sociedad y está en constante evolución.

⁶³ La Real Academia Española, institución cultural dedicada a la regularización lingüística entre el mundo hispanohablante.

En esta fase del proyecto al tener poco conocimiento sobre el tema fue necesario pedir sugerencias para poder manejarlo de una forma sencilla tener referencias de cortometrajes anteriores sirvió para llegar a la conclusión de usar efectos de sonidos, los cuales fueron sacados de una plataforma llamada Epidemicsound⁶⁴ el cual por determinado precio permite tener acceso a su banco de sonidos, así mismo el uso de apps como Soundband sirvió para crear sonidos lo más parecido a la idea principal siendo de acceso gratuito sirvió para practicar y poder crear sonidos de autoría propia.

3.5 CONCLUSIÓN

El no saber hacer algo genera el deseo de aprenderlo. Recordando cómo durante gran parte de mi estancia académica en la Unicach, fue invertida en aprender sobre la técnica de stop motion y ver poco a poco esta técnica se volvía un complemento de mi ser. Sin darme cuenta esto, me hacía regresar a mi infancia en donde jugaba con muñecas y construía un mundo para ellas. Este proyecto fue agarrando forma con ayuda de los maestros quienes aportaron de sus enseñanzas y consejos.

Llevar a cabo el proyecto de Animas me ha ayudado a crecer académicamente pero también como persona, así mismo a valorar las enseñanzas y el apoyo que se tuvo para poder realizar mi primer cortometraje en stop motion. El aprendizaje fue constante desde el comienzo del proyecto, teniendo en cuenta que no se tenía un conocimiento previo de la técnica y no se dimensionaba lo ambicioso que este podía ser. Se cometieron muchos errores cada error sirvió para ir perfeccionando mi conocimiento sobre la técnica para implementarlo en futuros

⁶⁴ <https://www.epidemicsound.com/>

proyectos que sean requeridos, Ocupar la temática de trastorno de identidad disociativo se complementó con la técnica, dado que ambas tenían algo en común, ser visibles en la sociedad actual.

Animas hizo que me diera cuenta de lo importante y especial que es la técnica de stop motion, una rama de la animación que requiere de tiempo, conocimientos, habilidades técnicas y teóricas, que se complementa con otras disciplinas. La investigación sirvió para darme una idea del mundo que hay detrás del stop motion y el sin fin de creadores que ocupan esta técnica como un recurso principal de sus obras y que en México existen creadores que han representado a nuestro país en festivales de talla internacional siendo digno de admiración. Crear proyectos que nos ayuden a desarrollar nuestras habilidades hace que perdamos el miedo a experimentar, no todo se aprende leyendo si no también poniendo en práctica todo lo aprendido durante la lectura.

Es importante mencionar lo esencial que es contar con un equipo, debido a que generar un proyecto animado y más si hablamos de stop motion se requiere de varias manos para poder concretar un resultado en tiempo y forma. Reconocer que hacerlo una sola persona es pesado, pero no imposible prueba de eso, es Animas.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

- Arnold, K. A. (2017). Transformational leadership and employee psychological well-being: A review and directions for future research. *Journal of Occupational Health Psychology*.
- Alcántara, V. E. (2015). *Los 12 principios de la animación para el desarrollo de contenidos y fomento de las inteligencias múltiples en 4º de Educación Plástica y Visual*. PAMPLONA: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA .
- Björklund, N. (2009). *Acting in Animation*. Department of Mathematics, Natural and Computer Science Högskolan i Gävle.
- CHONG, A. (2010). *ANIMACION DIGITAL*. Blume.
- Curiel, R. (2013). *MasAgro por la seguridad alimentaria y el desarrollo agrícola sustentable en México*. México: Claridades Agropecuarias.
- Escordia, J. M. (2005). *La Salud Mental en México*. México, D.F: Direccion federal de bibliotecas SSID.
- Fombellida Velasco, L. a. (2003). *Personalidad múltiple: un caso raro en la practica forense*. españa.
- Gasek, T. (2012). *Frame-by-Frame Stop Motion*. Oxford: focal press.
- Harold Whitaker, J. H. (2009). *Timing for Animation*. Focal Press.
- legran, I. s. (2009). origen de la musica . *inovacion y experiencias educativas* , 9.
- Pichot, P. c., López-Ibor Aliño, J. J., Valdés Miyar, M. c., & Flores i Formenti, T. (1995). *DSM-IV : manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Washington: American Psychiatric Association.
- Purves, B. (2010). *BASICS ANIMATION 04: STOP-MOTION*. Switzerland: AVA.
- Purves, B. J. (2008). *Stop Motion: Passion, Process and Performance*. USA: Focal Press.
- Putnam, F. W. (1993). Treatment of multiple personality disorder: A survey of current practices. *The American Journal of Psychiatry*, 1048-1052.
- Shaw, S. (2017). *STOP MOTION CRAFT SKILLS FOR MODEL ANIMATION*. Boca Raton: CRC PRESS.
- Spiegel, D. (2023). *Amnesia disociativa*. Stanford University School of Medicine.

WEB GRAFIA

[https://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/que-es-la-técnica-del-stop-](https://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/que-es-la-técnica-del-stop-motion-591478071789)

[motion-591478071789](https://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/que-es-la-técnica-del-stop-motion-591478071789) (recuperado el 13 de noviembre 2019)

<https://elfestival.mx/> (recuperado el 11 de noviembre 2019)

<https://www.wordreference.com/definicion/artificioso> (recuperado el 13 de noviembre 2019)

[https://www.empireonline.com.mx/originales/la-casa-lobo-entrevista-directores-cristobal-leon-](https://www.empireonline.com.mx/originales/la-casa-lobo-entrevista-directores-cristobal-leon-joaquin-cocina/)

[joaquin-cocina/](https://www.empireonline.com.mx/originales/la-casa-lobo-entrevista-directores-cristobal-leon-joaquin-cocina/) (recuperado el 20 de noviembre 2019)

<https://dle.rae.es/?w=delirio> (recuperado el 11 de noviembre del 2019)

<https://docta.ucm.es/bitstreams/66859ac7-c971-4bc9-8be9-e2082a340d04/download> (recuperado el

11 de noviembre del 2019)

<https://definicion.de/trastorno/> (recuperado el 29 de abril del 2019)

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders> (recuperado el día 26 de abril del 2019)

<http://www.fundacion-salto.org/wp-content/uploads/2018/09/UN-POCO-DE->

[HISTORIA.pdf](http://www.fundacion-salto.org/wp-content/uploads/2018/09/UN-POCO-DE-HISTORIA.pdf) (recuperado el día 22 de abril del 2019)

https://www.academia.edu/29949475/Kaplan_sadock_manual_de_bolsillo_de_psiquiatria_clinica (recuperado el 29 de abril del 2019)

Hipertextual. (14 de agosto de 2020). Tipos de planos de fotografía

<https://hipertextual.com/archivo/2010/11/planos-en-fotografia/>

<file:///C:/Users/alumno/Downloads/DSM-IV-TR.pdf> (Recuperado el día 9 de abril de 2019)

López Huertas, Noelia. La Teoría Hipocrática de los Humores. Gómeres: salud, historia, cultura y pensamiento [blog]. 17/10/2016. Disponible en <http://http://index-f.com/gomeres/?p=1990> (recuperado el 29 de abril del 2019)