

UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y  
ARTES DE CHIAPAS

FACULTAD DE ARTES  
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ELABORACIÓN DE TEXTO

EN EL ESPEJO,  
Construcción de una identidad propia,  
en animación

PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN ARTES  
VISUALES

PRESENTA

SOFÍA EUNICE GÓMEZ PÉREZ

ASESOR

FRANCISCO BERSAIN SÁNCHEZ MORALES

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas 4 de 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  
04 de Septiembre de 2023

C. SOFÍA EUNICE GÓMEZ PÉREZ

Pasante del Programa Educativo de: LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

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

En el espejo, construcción de una identidad propia, en animación

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**

**Firmas:**

Mtra. Sandra Beatriz Astudillo Constantino

Lic. Ezechiel Hascoet Tual

Lic. Francisco Bersain Sánchez Morales

c. c. p. Expediente



Pág. 1 de 1  
Revisión 4

# Índice

OBJETIVO GENERAL.....	5
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
INTRODUCCIÓN.....	5
JUSTIFICACIÓN.....	6
CAPÍTULO I. IDENTIDAD Y ALTERIDAD.....	9
1.1 CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD.....	16
1.2 SOCIEDAD.....	20
1.2.1 ROL Y ESTATUS SOCIAL.....	25
1.3 MUJER E IDENTIDAD.....	32
1.3.1 IDENTIDAD FEMENINA EN EL ARTE .....	34
CAPÍTULO II. EL LENGUAJE.....	
2.1.1 CARACTERISTICAS.....	41
2.2 LENGUAJE VERBAL.....	44
2.3 LENGUAJE NO VERBAL.....	47
2.4 LENGUAJE VISUAL.....	50
2.5 LENGUAJE AUDIOVISUAL.....	54
CAPÍTULO III. EN EL ESPEJO .....	58
3.1 IDENTIDAD PROPIA.....	60
3.2 SIMBOLISMOS VISUALES.....	64
3.3 PROCESO CREATIVO.....	75
3.4 ELEMENTOS DE LA IMAGEN.....	82

3.5 PALETA DE COLOR.....	89
3.6 ANIMACIÓN.....	91
3.7 STORYBOARD.....	97
3.8 TÉCNICA.....	101
3.9 ESCENAS.....	104
3.10 POS-PODRUCCIÓN.....	
3.10.1 SONIDO.....	107
CONCLUSIÓN.....	109
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	110

## OBJETIVO GENERAL.

Representar visualmente por medio de la animación 2D, el avance de la actual búsqueda y construcción de una identidad propia. Hacer un análisis con respecto a la identidad personal como un proceso de construcción de este.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Hacer un análisis con respecto a la identidad propia y los roles que toma en el entorno.
2. Conocer el proceso de construcción de una identidad propia.
3. Experimentar los diversos procesos de animación 2 D, como uso de herramientas digitales y acuarelas.

## Introducción

El presente proyecto presenta como investigación el tema de identidad abordado desde la construcción de la identidad propia como elemento principal del ser y su existencia este representado de forma artística mediante el manejo de la animación 2D tradicional. Al ser un concepto amplio se propuso delimitarlo con temas importantes que favorezcan y complementen el objetivo del proyecto. En este documento se mencionarán los conceptos importantes que se tomaron en cuenta para desarrollar la investigación, como identidad y alteridad, la construcción del mismo concepto para comprender el significado además de la diferencia de estos en el ser humano. Se hace un análisis de los roles y estatus sociales, esto con la finalidad de comprender el aporte

que da esto a la identidad propia. Además de adjuntar como base principal, el tema de ser mujer e identificar su presencia en el arte desde su identidad hasta el rol social para comprender como se coloca en un entorno social, mediante la investigación hacia proyectos artísticos expuestos en el año actual y otros expuestos a través de los años. Al ser un proyecto con finalidad artística se genera un lenguaje artístico como segunda parte se tomó como puntos importantes en la investigación el funcionamiento de estos en el arte desde sus inicios hasta en la actualidad como lo son el lenguaje verbal, no verbal, el lenguaje visual y audiovisual, con características explicados de cada uno. Con ejemplos artísticos de gran importancia a lo largo de la historia del lenguaje en el arte.

## JUSTIFICACIÓN

¿Quién soy yo? Es un cuestionamiento recurrente que en algún punto de la vida llega a presentarse de forma importante. Además, el hombre es un ser cambiante por naturaleza al hacer eso da por hecho que tiene la capacidad de adaptarse en cualquiera que fuere el nuevo entorno. Cuestionando ideas centrales dentro de lo que ya se conoce, es decir, la forma de vivir, relacionarse con la sociedad, creencias, entre otras fuentes importantes que crean al propio ser. Al comenzar a desarrollar las respuestas, se generan cambios visibles que se expresan de manera externa, esto en conductas, vestimenta, la comunicación, entre otras formas externas de ser, que sean visibles en el entorno. Este cuestionamiento fue la base principal al abordar el tema del proyecto como una manera de experimentación personal, el hecho de tener conocimiento de que el hombre es un ser individual y tiene conductas extraordinarias cuando se encuentra solo e incluso al momento de ejercer el rol que le corresponde en su contexto social ya sea dentro de un entorno escolar, de trabajo, familia entre otras áreas de relación que permite desarrollar una identidad, fue lo que genero el interés de

la identidad propia. Para lograr el objetivo se necesitó revisar diarios personales, trabajo artístico que se hizo antes y durante el proceso, incluir lo que ha marcado de manera personal, socialmente, esto se logró al acceder a terapia psicológica para comprender como ha sido el proceso de la identidad propia.

Además de ser un proyecto que se aborda de manera personal con la identidad, se decidió llevarlo como un reto de creación ante herramientas sin explorar como la animación 2D en conjunto con el gusto mismo de la acuarela, haciendo de esto una representación de la construcción de una identidad propia y modo experimental artístico que ayuda al mismo proceso. Conocer herramientas de creación es algo que ayuda en una construcción de identidad artística y como mujer. La siguiente investigación propone hacer un análisis mediante la explicación de conceptos sobre la identidad propia, cada uno de estos conforma y complementa la construcción de esa. Para lograr el objetivo se hizo una investigación y análisis de las áreas de importancia, así como la indagación de propuestas artísticas que den una amplitud en el tema de identidad femenina en el arte. Esta problemática surge de la necesidad de comprender como se construye la identidad propia como ser humano que se relaciona y artista dentro de un entorno socialmente representado por el sexo masculino, como se ha mencionado anteriormente. Con la finalidad de mostrar la comprensión a través de la animación 2d una herramienta que tiene apertura de exploración durante su elaboración además de complementar dicho proceso.

*tendremos que interrogar con el infinito temor que tales preguntas  
envuelven acerca de si el hombre no irá en busca de su identidad más allá  
de sus pasiones, más allá de los sucesos de su vida; si no irá buscando  
esa identidad pura y libre que le confiere el carácter de ser sujeto de lo  
que le pasa, pero no simple paciente de su pasar.*

*-MARÍA ZAMBRANO (Avidéz de lo otro)*

# CAPÍTULO I

## IDENTIDAD Y ALTERIDAD

La identidad es un concepto que se compone de diferentes ramas y de esta se definen otros tipos de identidad, por ejemplo, la identidad social, cultural, propia entre otras. Cada una define las características personales y compartidas que distinguen a un sujeto de otro, a un grupo social de otro. Ayuda al hombre a identificarse además de diferenciarse de un sujeto a otro, puesto que ninguno es igual a otro. La identidad de igual forma se desarrolla en grupos o colectivos, cada uno de estos se diferencia de otro grupo, comparten características similares. Aun así, definir la identidad propia es un trabajo complejo, no tiene un significado como tal que ayude al hombre a entender que es la identidad, sin embargo, se va construyendo constantemente.

Teniendo en cuenta esto que ayudan al individuo a comprender el papel que le corresponde, justamente esto varía con el entorno del mismo sujeto. La propia nacionalidad, la cultura, el arte, sexo, entre muchas otras, son partes fundamentales de la identidad del sujeto, dónde está colocado es la clave para comprender su propia identidad, sin ello prácticamente no puede existir. Porque se necesita de una identidad para ser nombrados, para distinguirnos de los demás, además se necesita de algo que nos identifique en un lugar. No sería posible incluso que la identidad se postule al mismo tiempo sin una alteridad. No se puede tener una identidad idéntica de a sí misma. Al comprender esto nos encontramos que la misma identidad no solo se relaciona con el sujeto, sino con todo lo que le rodea y quienes le rodean como su entorno social. El hombre está expuesto a crear para su comodidad una relación entre su yo y los otros. Sin embargo, tiene una característica muy propia, es un ser único, además de tener una identidad y alteridad que únicamente le pertenece en cualquier entorno en su ámbito social.

La identidad es un concepto imposible de ser representado de forma precisa y definitiva. Es un conjunto articulado de rasgos específicos de un individuo o de un grupo, por ejemplo; hombre, 35 años, español, 1,75 m

de altura, 70 Kg. de peso, cabellos castaños, católico, empleado de banca, casado, padre de familia. La identidad constituye también un sistema de símbolos y de valores que permite afrontar diferentes situaciones cotidianas. Opera como un filtro que ayuda a decodificarlas, a comprenderlas para que después funcione. (ignacio, 2005, pág. 2)

Esto explica que, frente a tal situación, un individuo, con sus valores, su modo de pensar, de sentir, de actuar, reacciona probablemente de una manera definida. Para esto se cuenta con un repertorio de formas de pensar, de sentir y de actuar que, en un momento dado, se puede combinar. Este repertorio está en constante recreación. El mismo está relacionado con el otro pero que de tal manera que el otro no determina en él mismo; Según la RAE (RAE, significado de alteridad, 2022), el término alteridad “se basa en ser otro, diferente a uno”. Por lo tanto, la alteridad implica ponerse en el lugar de ese “otro”, alternando la perspectiva propia con la ajena e identificando aquellas diferencias que nos hacen únicos, diferencias que nos dan el toque de originalidad entre los demás, pues aprendiendo, conociendo y planteándose los diversos puntos de vista acerca de lo extraño, la humanidad ha avanzado en la creación de la ética, las bases constitucionales, los derechos humanos, o sea, ha logrado consolidar una sociedad al reconocer al otro como un ser que merece ser escuchado y que tiene las mismas oportunidades para salir adelante.

Hay entre estas una gran diferencia, puesto que la identidad y la otredad existen a la par sin generar algunos cambios en la identidad del sujeto, de estas dos se extiende en diferentes categorías. A diferencia de la alteridad, tiene un papel externo a estos, pero no ajeno al sujeto, da al hombre gran facilidad de relación en su entorno. Desarrollando para sí, características que aportan a una identidad más completa, a pesar de estar un tanto ajenas entre sí, la identidad y alteridad, necesitan estar en conjunto para construirse, puesto que ninguna puede existir por sí sola. En sus inicios y acercamiento como modo de descubrimiento el hombre da un inicio como una parte de lo que hoy se conoce como arte. A través de estas el hombre va marcando una identidad social.

La identidad social se presenta como una realidad cambiante, dinámica, en constante movimiento. Esto no solo en lo referente a los individuos que

pueden entrar o salir del grupo, sino también en cuanto a los roles desempeñados y las visiones de conjunto que puedan tener. Estas percepciones pueden cambiar, porque los ciudadanos establecen entre ellos una relación dialógica, que además siempre está inmersa en un contexto histórico determinado. La respuesta a un mismo problema puede variar, dependiendo de la situación que atraviese la comunidad y del enfoque que le den los ciudadanos. En este sentido, no se puede hablar de soluciones buenas o malas, sino distintas, influenciadas por las condiciones del momento el lugar. (Guanipa & Angulo, 2020, págs. 162-163)

Por ello, es importante tener en cuenta tanto los factores individuales como los colectivos, que aportan al individuo y completan la identidad del hombre. Esto es clave para el arte, que va evolucionando al mismo tiempo que el hombre va buscando nuevas formas de representación y expresión, como una necesidad, eso mismo se va enriqueciendo de cualquier otra fuente que el hombre decida, mismas que el arte por sí sólo se construye con estos factores, puesto que es de un carácter social, religioso, político. Por esta razón la identidad tiene un carácter social, necesita al igual que el arte un medio que aporte a su construcción, creando un conjunto de ideas, de pensamientos, costumbres.

Una de las piezas de escultura prehistórica que por su antigüedad ha marcado un antes y después en la historia del arte, Venus, de Berejat-ram (1986) encontrada en Israel, tallada en piedra volcánica aunque se ha creído que es una pieza normalmente creada por la naturaleza misma, por la no claridad de la figura, sin embargo por sus observaciones se tiene por entendido que fue la representación de una mujer por las marcas como la cabeza, los hombros, incluso la forma del cuerpo. (moreno, 2016)En ese ámbito de la prehistoria tiene significados los usos de sus piezas desde lo mitológico, de creencias y no sólo como una representación de lo que se creía, sino como un acto simbólico de su vida siendo representada. Encontramos entonces que la pieza por sí sola tiene una identidad propia marcada en su contexto social de su época, misma identidad que tomó a lo largo de los años al ser descubierta, el mensaje como

representación, sólo muestra una idea de la vida social, tanto por las pinturas, como esculturas que fueron dejando las antiguas civilizaciones. Por lo tanto, no es posible generar un diálogo en concreto a partir de lo que el hombre quería representar, esto se debe a la falta de información acerca de su vida.

Mientras todo avanza, la tecnología, la sociedad, el arte junto con ello, va tomando caracteres que al inicio no eran tan marcados o aceptados pero la alteridad juega y va haciendo parte del progreso a todo aquello que se percibe como diferente. *Caravaggio* (1571-1610), en su pintura, *Vocación de San Mateo* (caravaggio, 1601), ordenado por el cardenal Mateo Contarelli (1598) quién encargó 3 pinturas para su iglesia romana de San Luis de los Franceses, el tenebrismo en su pintura es el reflejo de la vida cotidiana, refleja la realidad tal cual en sus pinturas, en ellas no hay adornos, tampoco florituras, no hay paisaje, ni una profundidad como otros artistas de la época, antes y después se tenía un patrón a seguir de cómo representar la realidad. Pero sí, verdad y espontaneidad. Esta realidad produce una repulsión de aquellos que pretenden esconderla, en una sociedad que no concebía ciertos caracteres. A diferencia de Miguel Ángel (1475-1564) en la pintura *La creación de adán* (buonarroti, 1511) observan esas características que lo identifican como artista y sobre la iglesia, el arte como una pieza romántica y sufrida de la deidad. A comparación de Caravaggio quien incluso al ser una pintura para la iglesia, incluye en sus modelos a vagabundos, prostitutas, gentes de bajo rango con las que convive en las tabernas. De este modo tenemos en cuenta que la alteridad busca un sentido diferente a la realidad misma, alternando una perspectiva propia. Va jugando con la identidad propia del ser, no modificando el centro como tal de la identidad propia, sino contribuyendo a la construcción de este. Este conjunto de corrientes fue creando una perspectiva diferente de la misma realidad.

El sujeto se construye a través de lo que hace, de lo que piensa, su forma de actuar crea para sí una experiencia personal al relacionarse con los otros en algunas ocasiones esto no genera un cambio en su identidad propia. Sin embargo, se ve obligado a la tarea de una construcción en su entorno, por la necesidad de crecimiento y/o adaptación en la sociedad y lo que engloba. Por otro lado, se hace presente la

identidad y el rol social que se marcan en diferentes épocas y con ellas en el arte, como en lo anterior que el ser se va construyendo a través de lo que la vivencia puesto que por mucho tiempo el hombre por naturaleza busca respuestas a cualquiera que sea su entorno, investigando, explorando, para encontrar respuestas que ayuden a alcanzar un entendimiento no sólo de su entorno como tal incluso sobre sí.

El sujeto interpreta sus condiciones de existencia y, en ese acto, se va construyendo en interacción permanente con el mundo en que habita. El sujeto crea significados sobre su entorno y se lo apropia, lo transforma o lo hace perdurar en el tiempo. (jofré, 2012)

En una novela de *Stefan Zweig Carta de una desconocida* (zweig, 2006, págs. 59-91) relata la vida de una mujer que se enamora en su infancia de su vecino un hombre mayor que ella. Al crecer se encuentra con por accidente el hombre del que se encontraba enamorada, sin embargo, ella no revela su identidad nombre y origen, por el temor de ser rechazada por él, sino hasta mucho tiempo después lejos y con la noticia del hijo que tuvo con él había muerto del cual tampoco revela su identidad pues nunca lo conoció. El personaje crea una alteridad que le favorece en la relación con los otros y su entorno en una edad adulta, dejando oculta su identidad propia. Sin embargo, a través de la carta ella manifiesta su verdadera identidad, quién era ella, de dónde venía y porque le escribía después de tanto tiempo. Debido a que las personas pueden generar un cambio en sí mismo en su entorno, no llega a causar conflictos para desarrollarse, sino que experimenta el sujeto con lo que tiene enfrente y se hace presente la alteridad creando un sentido diferente, pues la alteridad implica ponerse en lugar de este, es decir de la identidad propia, cambiando y generando nuevas perspectivas. Y el desarrollo es menos complicado cuando se da lugar a la alteridad.

El psicólogo Carlos J. García (garcía, 2016), considera necesario diferenciar la identidad personal, entendida como un sistema de creencias, a partir del conocimiento propio. Mismo que refiere al conjunto de ideas verdaderas que representan a la propia persona o diversos aspectos que le representan de forma particular, menciona incluso que es necesario detectar estas creencias que complementan en la actual y analizar el por qué se van adquiriendo. En ese mismo sentido, se entiende que la identidad y la

alteridad son en conjunto un acto social. Que va cambiando constantemente y adoptando nuevas creencias a lo largo del tiempo, es decir, involucrando personas que aportan a la formación de una identidad, añadiendo a ello sus propias creencias sobre el sujeto, tomando fuerza y logrando un equilibrio entre la creencia propia y la ajena.

Los procesos de cambio tecnológico, social, político, cultural, artístico alteran los esquemas de referencia habituales de la persona, obligando a buscar nuevos valores además de modos de orientación que le permitan saber a qué atenerse. El mundo general y rápidamente cambiante en que vive el hombre contemporáneo hace más necesaria esa exigencia de orientación sobre su entorno, así como sobre sí mismo. Sin embargo, ese cambio no significa que el hombre no pueda adaptarse, o detenerse a un cambio completo de su identidad propia, sino que refuerza lo aprendido, fortaleciendo su propia identidad.

Cada rama del arte, adquiere una identidad a través de su formación en el medio social, por ejemplo, el cine, en su evolución en conjunto, con los actos sociales que han ido marcando una identidad en el medio, se van construyendo constantemente los sucesos políticos, religiosos, entre otras fuentes para la formación de su identidad; el cine se vuelve un medio que ayuda a darle un giro grande en las prácticas artísticas, que permite ser un vínculo de representación como de expresión de la realidad y la alteridad del ser, además del lenguaje que creado y marcando como propio del cine. Puesto que toda esa evolución sale como modo experimental, dando una identidad al cine que se sigue construyendo constantemente.

Sobre el nacimiento del cine, los hermanos Lumière conocidos como los pioneros del cine por ser los primeros en marcar un inicio del medio, muestran su primera proyección en un pequeño salón, la cual lleva por nombre *salida de los obreros de la fábrica* (Lumière I. , 1885), sobre esta se trabajó 16 fotogramas, los cuales para ese entonces era mucho trabajo para la época. Sin saber esto, se van creando nuevas formas de proyectar lo que se ve es decir la misma realidad en la que el hombre se desarrolla. Seguido de esto, se muestra un nuevo filme *la llegada al tren* (Lumière I. I., 1896) causa un miedo para los espectadores. Incluso en estos inicios quedaban insinuados algunos movimientos de la cámara y efectos. Sin embargo, todo este

proceso lleva al cine como un medio para dar a conocer acontecimientos memorables de la época, dado que no se veía como un medio de creación y formación, sino como un medio de comunicación. Lo que en la actualidad se conoce como cine documental.

En los inicios del cine, aún no se generaba un lenguaje propio, como en la actualidad se conoce, la identidad misma de este se encontraba en un proceso de construcción que, hasta la fecha, continua en un constante cambio, como cualquier otra herramienta de creación. Surge un cambio en la forma de proyectar el cine, esto surgió cuando George Méliès (1861-1938) quién era un hombre de teatro, al cual hoy se le conoce como un genio y el creador del cine fantástico, a pesar de tener características al teatro, sus películas tenían muchas peculiaridades. *Viaje a la Luna* (méliés, 1902) es una forma de representación un tanto poética en lo visual a pensar de ser un cine mudo con sonido de fondo, mientras avanza la película esto genera un ambiente más interesante. Muy poco comenzaban a surgir para después tener un carácter más formal los efectos visuales, estos al espectador le era muy interesante puesto que se pasó de documentar a crear algo más atractivo. Esta película comienza con un grupo de personas ubicadas en el lugar, que se organizan, para un Viaje a la Luna (méliés, 1902), siendo expulsados a través de un cohete. Mientras avanza la trama de la película, todo va tomando forma, en una siguiente parte se muestra aún grupo de obreros trabajando en lo que sería el cohete junto con mucho drama de parte de quienes serían los protagonistas de dicho filme, a pesar de tener como mito a los seres extraños de otros planetas, los representan de una forma muy peculiar como seres salvajes, añadir esto ya era una parte interesante y marcaba el inicio del cine como un modo creativo, nacen los efectos especiales, los cortes aun siendo muy visibles para la época actual. La escenografía es para la época muy atractiva, puesto que todo es tomado con forma teatral, las expresiones, los movimientos y todo lo que engloba la película muestra una identidad social muy clara y una construcción de la misma marcada. Va formando a partir de este filme se construye un carácter social y un lenguaje muy propio, estructurado del cine. Es ahí donde la alteridad adquiere un papel importante en la obra del artista, puesto que ya no proyecta su propia realidad en la que vive, puesto que no habitan seres tales en su entorno, no hay rostro en la luna, entre otras, la modifica según la perspectiva de lo que desea proyectar el artista. Hay

una compleja dependencia entre el yo y la alteridad pues uno no puede ser sin el otro, al relacionarse con los demás. Además de que el arte y el imaginario de este, no se encuentran ajenos a la identidad y la alteridad.

## CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD

El sujeto para construirse no lo hace una vez y para siempre. Puesto que está en constante interacción con el entorno en el cual habita, entorno que velozmente va generando un cambio en lo social, económico, en el arte y cada una de sus ramas. Esto obliga al sujeto a adaptarse además de construirse constantemente. Va construyéndose a partir de acontecimientos importantes en su entorno, como personales, donde el contexto en el que habita toma un papel muy importante en el proceso de la misma construcción, es decir, las cosas visibles que definen inmediatamente al hombre y las que no son un tanto visibles, muy íntimas y propias del ser. Existe algo llamado pertenencia, según el artículo de la profesora Toledo Jofre (jofré, 2012) es un concepto que se puede llegar a confundir con la identidad personal, aunque ambos son parte del proceso de construcción, da por significado ser parte de un grupo social, da un ejemplo de lo siguiente, es decir; su pertenencia a la nación chilena, habita y coexiste con un grupo de chilenos, cuando el ser chileno es una de las tantas pertenencias que comparten todos aquellos que han nacido en aquel territorio. Es decir que esa identidad nunca le va a pertenecer propiamente a un solo sujeto, sino que compartirá siempre con otros individuos. A diferencia de la identidad propia que tiene claves, que identifican a una persona de otra y no las comparte, aun cuando dos personas son miembros de un mismo grupo social, colectivo, les pertenece una identidad como grupo, sin embargo, no comparten la misma idea de su identidad.

Cabe mencionar que, durante la construcción de su propia identidad, el sujeto va generando memorias a partir de lo ya mencionado anteriormente, todo eso ayuda a definir gustos, roles, entre otras. Manuel Atencia Alvis, artista visual colombiano

conocido como Barubaro (alvis, 2018), menciona que la identidad es vista como una construcción social, tanto individual como colectiva, hace referencia a lo esencial que es en las diferentes disciplinas del arte, en los procesos creativos. Además, comparte que la intención del acto creativo existe un interés en demostrar a través de la expresión una identidad, entendida como una postura frente a una realidad consensuada desde lo social, lo político y lo ético. Esta forma parte importante de la construcción de la identidad del sujeto como del artista. Si bien es cierto que toda obra del artista tiene ciertas características que se identifican como un rasgo de su identidad, aún si éste pinta conforme al contexto, el estilo requerido, la temática entre otras. Todo esto se ve reflejado completamente en la obra del artista. En su proceso creativo, el artista construye su identidad, con la época, la historia, su vida íntima, los artistas que en conjunto comparten una identidad como creadores visuales. Estos procesos creativos son el reflejo de la identidad del artista, como anteriormente se explicó, la identidad no se construye una vez y para siempre está en constante cambio al igual que el arte, esta se va construyendo en las diferentes épocas, movimiento artístico, con cada artista que aporta una identidad en su obra, además de crear una identidad que diferencia cada disciplina artística y medio.

La construcción de la identidad propia, no solo es un acto social, al mismo tiempo va siendo de forma singular, en la película *Mary Shelley* (al-mansour, 2018) representa de una forma la vida de una mujer que nació rodeada en un mundo literario, sus padres eran escritores, sin embargo nos va narrando como *Mary*, por la influencia de la familia va generando un interés por crear una pieza que sea de su autoría, que no tenga ningún parecido con la escritura que generaban sus padres. Pasó por un proceso único de construcción de su propia identidad no sólo personal como mujer, sino como escritora, se relaciona con otros artistas de su época. Se embaraza y el bebé muere después de nacer, esa experiencia es la que la lleva a crear un libro muy famoso en la actualidad "Frankenstein" (shelley, 1818) por la desesperación de traer con vida a su bebé. Al hacer esto, podemos encontrar que el personaje fue construyendo su propia identidad a partir de las vivencias, de su entorno e influencia familiar. Todo eso construye al hombre y el cambio constante de esto ayuda a continuar con la

construcción de su identidad. Puesto que donde se encontraba (la experiencia) genera un aporte favorable en el hallazgo de su identidad propia como mujer y escritora.

La identidad como se hace referencia se construye en relación con el entorno, es decir, en su manera de ser, de situarse en un lugar y relacionarse con otros sujetos individuales o con grupos a los cuales pertenece. Eso significa que la identidad es un acto social, por la necesidad del ser al relacionarse con su entorno, sin embargo, aunque se necesite de un entorno para construir la identidad, el sujeto sigue siendo un ser individual, no puede compartir esa identidad con otros y ser iguales. Así comparten historias, entornos con otros sujetos, experiencias de forma colectiva o individual. Crea a partir de eso una permanencia y singularidad, ambos conceptos que marcan una diferencia, y da por entendido que una identidad propia no es igual a otras.

La permanencia hace referencia a lo que el sujeto es, seguirá siendo siempre un ser idéntico de sí mismo, por ejemplo, el carisma de un sujeto al de otro no es igual, aunque se parezca, es único de sí mismo. Y la singularidad le asegura al sujeto esa identidad única y no confundirse con otro. Es sin duda entendible que la identidad será siempre un rasgo individual. (Jofré, 2012)

Sin embargo, en algunos casos, la identidad puede ser sustituida. Es decir, apropiarse de algo que no le pertenece de un sujeto a otro y tomarlo como propio del ser, como es el caso de la artista Margaret Keane (1927-2022), tras conocer al artista *Walter Keane* vendía dibujos y grabados de la artista. Cada pieza estaba firmada por el apellido "Keane", el mismo que adoptó al contraer matrimonio con Walter. Robando así la identidad de Margaret a través de sus obras. Apropiándose de la fama que esto generaba. No fue hasta una confusión situada en un club nocturno, donde tenían un espacio para exponer las pinturas de Margaret, una mujer se acercó a ella y le preguntó, si también pintaba, después de esto, ella se dio cuenta. Después de un divorcio y un pleito legal por su apellido en las obras, el juez da a ambos mismos materiales, tenían que pintar un retrato, ella lo logra en 50 minutos, mientras que él deja en blanco el lienzo. En la vida de los dos artistas se encuentran dos características de la identidad, muy importantes. En Margaret, se puede ver cómo construye su

identidad a partir de su obra. Por ejemplo; El callejero, (cita) una pieza al óleo, los ojos grandes de la niña, rasgo que caracteriza a cada una de sus obras, cada niño, animal, retratado tenía esta peculiaridad, eso le genera una identidad en su entorno social como artista. Al contrario de Walter, quien adoptó una identidad, a raíz del éxito de otro artista, no se construyó a partir de su obra propia, sino de la obra de *Margaret*. (bacanas, ....)

Se necesita de uno o muchos para seguir construyendo una identidad, estos muchos son la sociedad, el entorno, los grupos sociales, la familia, entre otras, que aportan en el desarrollo de una construcción de identidad. Todos estos aportan conductas, ayudan al desarrollo del pensamiento, se crea un lenguaje en cada una de estas. Creo que me reconstruí a partir de mis fotos, de mi abuela (como si lo hubiera reordenado todo). Por primera vez en mi vida me sentía ligera. Seguí haciendo dieta y anotando todo lo que comía. Pensaba que si mantenía el control no volvería a perderme (broda, álbum, 2000) Para *Ana Casas*. Retratar a través de la fotografía representa y refleja su identidad propia como mujer, así como el rol social que le corresponde como nieta, hija, madre y mujer; todo ese recorrido en su vida que la lleva a crear un lenguaje propio en su obra, para ella el desnudo es una forma de adentrarse en la identidad del ser. Destaca en su obra cómo ejerce su papel dentro de su propia identidad, la forma en la que ella se coloca a través de una fotografía. Ana Casas, se construye mediante recuerdos de su infancia, la experiencia de una dieta y el deseo de ser madre (broda, *kinderwunsch*, 2006-2013), la vida con su abuela, quien fue la base para la fotografía en su vida. Ese pensamiento de representarse y construirse, lo va desarrollando a través de la creación en un lenguaje fotográfico para su entorno. En este sentido, Casas encuentra una identidad a través de la construcción y exploración de su cuerpo. “La casa y el cuerpo son las coordenadas que lo estructuran, y la fotografía el medio que nos permite fijar la mirada, dejar a los demás entrar en él. A través de fotos y textos, aborda temas como la memoria, la herencia personal, cultural y la fotografía como forma de explorar la identidad”. El uso de herramientas de creación o de la misma práctica artística son medios tangibles que benefician y mejoran a la construcción de la identidad propia. Puesto que facilita el trabajo humano en la búsqueda y construcción de la identidad.

# SOCIEDAD

Un término amplio y complejo puesto que tiene diferentes ramas como, por ejemplo, la sociedad conyugal, civil, cooperativa, cultural, entre otras. Se entiende entonces, que la sociedad es un grupo de individuos que conviven bajo normas comunes, esto según la (RAE, SOCIEDAD, 2014) se puede ver desde personas, animales, comunidades, entre otras. Cada uno forma un grupo social y se forman diferentes agrupaciones entre sí. Mismo que hace a la sociedad un proceso, no se puede definir como algo homogéneo simplemente, es decir como un grupo de personas que son similares entre sí, mientras que se rigen únicamente de una sola forma, sino también de manera heterogénea que le da significado a que el grupo de individuos tiene características totalmente diferentes y pueden regirse de diferentes normas en un mismo grupo, coexistiendo de forma natural. La sociedad es parte fundamental de la formación del ser humano, y en la construcción de su identidad personal, todo esto desde el primer contacto social.

Derivado de lo anterior, el arte tiene de forma inherente una característica social, desde sus inicios, se ha formado como una herramienta para los artistas, como un medio de experimentación, expresión y representación, tomando un papel importante a lo largo de la historia de la humanidad como una herramienta social. Ejemplo de ello, en el devenir histórico que representa la identidad mexicana, misma que desencadena y trae consigo una ruptura de las jerarquías tradicionales, donde la narrativa se vuelve justicia para el pobre en el cual el muralismo es una fuente de críticas sociales, en las que los artistas luchan y rompen con la desigualdad del trabajador de campo, el obrero, los indígenas, mientras el pueblo es representado como la narrativa central de las obras artísticas. Inclusive se transforman como símbolos de resistencia, al mismo tiempo que se les da una voz a los pobres.

Esta herramienta artística, se vuelve una parte vital en la construcción de la identidad nacional a principios del siglo XX, dando este movimiento diferentes perspectivas de lo

que es el pueblo, tres grandes artistas forman parte fundamental de este movimiento artístico, conocidos como *Los tres grandes* (culture). *Diego Rivera* (1886-1957) fue uno de los muralistas que representó la identidad mexicana, reflejando en sus obras una crítica social sobre las diferencias de clases sociales. En su litografía "*Sueños*" recrea un detalle del fresco "*La noche de los pobres*" (Rivera, 1928), obra en la que se puede observar la división de las clases sociales, donde el privilegio del rico en la sociedad, es observado a través de hombres y mujeres sentados a la mesa comiendo y bebiendo, por otra parte, representa a un grupo de personas descansando sobre costales y sombreros, siendo este fragmento de su obra a la que titula "*El sueño*" (Rivera, El sueño, 1932), que resulta una crítica sobre el ciclo injusto de explotación laboral y la realidad a la que el pueblo mexicano estaba sometido (culture, ....)

Así mismo, *José Clemente Orozco* (1883-1949), quien pertenece a la lista de los tres grandes, muestra en su obra a diferencia de las obras de Rivera quien representaba a *Emiliano Zapata*, como un líder y alababa el movimiento. Para Orozco representar el estado actual en el que se encontraba el pueblo, tenía un significado totalmente diferente, por medio de su obra *Zapatistas* (Orozco, 1931) *expone* un momento sombrío de la Revolución Mexicana. En esta obra se observa a un grupo de hombres y mujeres marchando, siendo guiados por hombres a caballo. El artista significa en su obra, que el momento plasmado, los zapatistas y seguidores caminan hacia su muerte. Menciona que él no confía en las revoluciones ni las glorifica, ya que presencio demasiada carnicería. (MoMA, 2009)

Por otro lado, para *David Alfaro Siqueiros* (1896-1974), el arte tiene una función social. Claro ejemplo se devela en su trabajo "*Retrato actual de México*" (Siqueiros, 1932) uno de sus tres murales que pintó en Los Ángeles y que se conservan en la actualidad en el Museo de Arte en Santa Bárbara. El mural contiene características sociales y políticas de México. La parte central de la obra se encuentra dividida en tres partes, por dos pilastras centrales, al fondo de esta sección se visualiza una pirámide que representa el origen de la civilización mexicana. En la parte central de las divisiones se encuentran dos mujeres sentadas, vestidas propiamente con rebozos sobre su cabeza, en medio de ellas se encuentra de pie una niña, estas tres colocadas en la parte inferior de la

pirámide. En la parte izquierda de las dos pilastras pintadas, es posible identificar la figura del ex presidente de México, Plutarco Elías Calles, quien representa el gobierno durante la Revolución Mexicana, mismo del que cuelga en la parte de su cuello una máscara y en la parte debajo de sus pies muestra dos bolsas de dinero y entre sus piernas sostiene un rifle. Del lado izquierdo de las pilastras, hay un vacío únicamente representado por una parte de la pirámide. En la parte continua izquierda y superior, se encuentra a un soldado ruso, arrodillado con un rifle en mano. Siqueiros representa la revolución rusa que se identifica con la revolución mexicana. En la parte continua derecha hay dos representaciones, la primera seguido de Elías Calles se encuentran dos trabajadores, muertos y ensangrentados. En continuidad de esta representación, se encuentra un retrato de un financiero muy importante, *J.P Morgan*. Teniendo en cuenta la narrativa y descripción de la obra, comprendemos que Siqueiros a partir de su obra representa la identidad del pueblo mexicano y no solo eso, la influencia de otros gobiernos sobre esto mismo, obteniendo un diálogo entre la sociedad y su mismo entorno. (Goldman, 2010, págs. 59-61)

En estos ejemplos artísticos, se encuentra un discurso sobre la crítica de la sociedad en el siglo XX, la identidad mexicana, perdida por el constante cambio en la que el pueblo estaba sometido. El arte cumple su función social, al crear un diálogo entre el artista y la sociedad. Esto permite a los autores, tener herramientas para generar argumentos relacionados con el contexto actual en el que se encuentran, facilita así mismo la narrativa que por sí solo desea compartir. Es importante mencionar que la sociedad requiere estar en constante comunicación además de ser representada, crear una narrativa, denuncia del contexto social, crear un diálogo entre el artista y la sociedad es parte fundamental del desarrollo creativo. Derivado de esto, medios artísticos, no solo el arte bidimensional, sino incluidos el medio tridimensional y lo audiovisual conforman ese papel importante a través del artista, no siendo medios para representar la belleza como lo habría sido lo tridimensional, o incluso siendo una herramienta de exploración y entretenimiento como se ha considerado al medio audiovisual.

En el arte cinematográfico, se permite de una manera proyectar con más realismo las necesidades sociales que tiene el entorno e incluso recrearlas, darles un nuevo significado a lo expuesto. Puesto que el cine ha estado de forma indirecta relacionado con la sociedad desde sus inicios, como forma de creación, información e incluso entretenimiento. Sin embargo, los medios audiovisuales son más que herramientas, son medios que van más allá del entretenimiento. Temas de gran relevancia son proyectados a través del vídeo, como protestas a lo largo del tiempo. La mujer, los roles sociales, la pobreza, entre otros temas, llaman la atención de muchos vídeo creadores. En la actualidad, más allá de una noticia el arte audiovisual, ayuda a crear narrativas de estos temas que son de gran importancia, hace incluso uso de otros medios artísticos para sustentar la narrativa deseada.

El autor de esas obras audiovisuales hace representaciones dependiendo de lo que él mismo percibe en su entorno, creando un lenguaje propio para sí, de manera que las personas que acceden a esa información forman un argumento a través de esa proyección, un significado incluso diferente al del artista audiovisual. Muchos de estos autores registran a la sociedad y exponen los problemas de ese mismo, ejerciendo ese vínculo importante entre lo audiovisual y el entorno para la reflexión. Cumpliendo así la función responsable de lo audiovisual como un medio de gran influencia en la sociedad y un reflejo de la identidad individual y también colectiva.

*Mary Dore* (1951) en su documental *She's beautiful when she's angry* (dore, 2014) expone temas sociales de gran importancia, mismos que son contados por el mismo grupo de mujeres que tomaron un papel como líderes en el movimiento, en los años sesenta comenzaban a ser relevantes para las mujeres, el hecho de solo ser un cuerpo para tener hijos, estar en la cocina, no tener acceso a lo que ayudaría a su entorno a mejorar es decir, la validez de su opinión como parte del grupo social en el que se encuentran, la educación, mismos que a través del tiempo continúan presentes siendo una narrativa importante para las mujeres. Los roles sociales muy marcados en la sociedad actual y pasada, donde el hombre tenía mayor importancia, mientras que las mujeres eran vistas como un ser sexual, esposa, ama de casa y no como un ser humano individual con derechos y opiniones válidas e importantes. Fue en un periodo

entre 1966-1971. En este documental el protagonista es la mujer y sus necesidades, tocan temas como, por ejemplo, el aborto legal, discriminación laboral, liberación racial entre otras. A partir de esos temas relevantes, el vídeo va narrando la necesidad que tienen ese grupo de mujeres, para crear organizaciones dirigidas directamente únicamente por ellas. No sólo el arte bidimensional es de ayuda para la difusión de estos temas importantes y expresados por las mujeres como se muestra en el vídeo. Se apoyan con evidencias audiovisuales y en la fotografía.

Un trabajo audiovisual con gran semejanza es de la video creadora *Pipilotti Rist* (1962) llamado *Ever is over all* (Rist, 1997) la similitud que hay entre este y el anterior es el tema central, la mujer como ser individual. En este vídeo se ve a una mujer con vestido turquesa y tacones rojos caminando por una calle en la que a sus orillas se encuentran una fila de autos estacionados, sostiene una flor de color roja de tallo largo, mismo que usa para comenzar a golpear vidrios, y partes de esos mismos autos. Mientras ella con su expresión facial sonriente, continúa su acción. A su lado comienzan de forma escasa a pasar personas, en especial una oficial, quien comparte una sonrisa y asiente a la acción de la mujer. Nadie la detiene o hace algo al respecto. Estando por terminar el vídeo, la flor que usa para golpear y quebrar partes de los autos se une a la delicadeza de la naturaleza, donde forma parte del mismo paisaje junto a otras flores de la misma especie. Un trabajo audiovisual importante, sin más allá que el uso de la representación artística en la obra, la narrativa, aunque para algunos puede llegar a ser muy simple, el mensaje es clave y concreto, tanto para ser uno con muchos significados, esto es porque se comparte el hartazgo de las mujeres en una sociedad que pertenece más a un hombre. La identidad de la mujer se vuelve compartida hacia otras que se muestran en el trabajo audiovisual, aprobando las acciones de esta e incluso de quienes se vuelven espectadoras. La simpleza de la flor y de los significados que se pueden encontrar en un objeto tan común, son partes del mismo proyecto que hace de esta obra algo interesante y reflexivo para la sociedad y sus roles.

Ambos trabajos audiovisuales muestran un tema en común, representan por una parte a la mujer entre sus roles sociales y problemas dentro de estos mismos en conjunto con una dama fuerte rompiendo todas las ideas centrales que van en sujetos a la

mujer, perspectivas diferentes por ambas artistas audiovisuales. Sin embargo, con temas en común de gran reflexión para la sociedad. Esto puede pasar con diferentes proyectos audiovisuales o bidimensionales en los que la narrativa puede ser la misma, sin embargo, el creador es quien proyecta desde su perspectiva la problemática en su entorno social y época en la que se encuentra. El receptor se encarga de dar un argumento e interpretar el mensaje conforme a lo que ve y recibe del medio audiovisual, bidimensional e incluso tridimensional. Por esto mismo la sociedad, tiene un papel importante en el proceso de construcción de la identidad del ser humano, incluso del mismo artista, sin esta no puede generar más de una idea de lo que representa su entorno social, puesto que la identidad puede ser colectiva con ciertos grupos de personas, sin embargo, esto no quiere afirmar que no se mantendrá propia del ser humano individual con la manera en la que se va desarrollando en la sociedad.

## ROL Y ESTATUS SOCIAL

Para comprender que existe dentro de un entorno o grupo social es necesario saber el significado de cada uno de estos términos, que por sí mismos son amplios en definición, el rol se entiende por sí solo como una función o papel que un sujeto debe cumplir y desempeñar a lo largo de su tiempo dentro de un grupo social. Lo social es aquello que claramente está vinculado con la sociedad, es decir un grupo de individuos que comparten una idea e interactúan entre sí. Entonces, entendiendo esto un rol social es aquello que debe representar un individuo dentro de su comunidad o grupo, existen diversos factores importantes que se desarrollan a partir de que el grupo social se construye o reconstruye.

Cada individuo posee un rol dentro de un grupo o sociedad en general, algunos con un rango mayor que otros, esto sirve para que en armonía este conjunto de personas se pueda desempeñar en su entorno de forma responsable y la diferencia del resto de los sujetos que lo conforman. Sin embargo, esto no es dado por un miembro mayor, o cualquiera que se encuentre en ese grupo, muchos de estos roles dependen del grupo social en el que el sujeto nazca y se desarrolle en sus inicios de vida. La gran mayoría

de los roles son de forma adscrita, es decir aquel que la persona adquiere desde que nace o por profesión, ejemplo de eso es la raza, género, edad, entre otras. Otros son adquiridos, es decir, el cual puede realizar de forma opcional, por ejemplo, lo asignan basándose en méritos o acciones.

Los roles sociales se van desempeñando dentro de cualquier grupo social, estos son adaptados e incluso llegan a ser contruidos por el mismo sujeto al que le pertenece, es decir, que evoluciona dentro de esa misma sociedad, lo cual vuelve interesante la integración de la persona. Como es mencionado, esto ocurre necesariamente en cada grupo social, sin esto no podría existir el orden social. A principios de la sociedad artística, los roles y estatus sociales fueron adquiridos principalmente por los hombres, las mujeres en ese entonces se manifestaban de forma anónima, con un seudónimo o bajo el apellido del cónyuge, así mismo adquirirían sus respectivos roles sociales en el mundo del arte. La gran mayoría de las mujeres artistas que se encontraban debajo de los hombres, lucharon para dejar de vivir bajo los silencios y comenzar a ser nombradas artistas. En la vida secular y actual, la mujer seguida del hombre obtenía su estatus social y el rol este era puesto de forma inherente.

Sin embargo, detrás de grandes logros en el mundo del arte en reconocimiento del sexo masculino, la mujer toma un rol importante, poco se sabe de artistas femeninas que llevaron a cabo el trabajo duro en algunos trabajos de animación, vídeo, pintura entre otras. Mientras los privilegiados son aceptados en las academias, ellas buscan un espacio donde su talento fuera reconocido. Inicialmente las mujeres fueron tomadas como medio de representación visual, un canon de belleza para muchos e inspiración para muchos artistas varones, como se les hacía mencionar *musas*. Entre tanto, el hombre tenía el talento y la capacidad de crear.

No obstante, dada las limitaciones en las que se encontraban, muchas de ellas continuaron ejerciendo un papel que hasta hoy ha sido importante en la sociedad artística. Facilita el entendimiento del contexto en el que se encuentran, ayuda a comprender el proceso creativo del mismo artista y los antecedentes de este, para la historia del arte. La diferencia entre el hombre y la mujer artista es algo, que se puede observar desde la perspectiva que cada uno tiene, de su rol y el estatus social al cual

pertenece. Es decir, la visión y el significado de su entorno social en el que se encuentran ambos creadores visuales.

Existieron gran cantidad de artistas que representaban en sus obras relatos de la religión católica. Entre ellos se encuentra El Greco (1541-1614) pintor griego que mezcló estilos de muchos otros países y culturas, que resume su obra en misticismo, expresión y sentimiento, su arte subjetivo y visión atormentada, libre y opuesta a la imitación servil y mecánica de la realidad. En su obra *El caballero con la mano en el pecho* (Greco, 1580) se observa la naturalidad del hombre retratado. La mirada ligeramente desviada, pero haciendo contacto no solo con el artista, sino con el espectador, vestido con ropa negra, sin tanto detalle voluminoso, sin nada más que su sola presencia del misterioso caballero, se observa en la parte inferior derecha una espada, dando a entender que el hombre se encuentra listo para servir y defender sus ideales, la mano del caballero se encuentra puesta sobre su pecho con (una seña característica de los manieristas) anular unidos y dedos al corazón, esto representa la nobleza del hombre hacia su promesa. Sin embargo, a pesar de la sencillez que caracteriza la pieza, se puede analizar el gran detalle que el artista ponía en sus obras. El Greco, muestra perfectamente su narrativa en este retrato, un caballero sin tanto más que su compromiso y lealtad a su servicio.

Así mismo, *Sofonisba Anguissola* (1535-1625) una mujer artista en tiempos, donde como se ha mencionado las artes plásticas iban más dirigidas y consideradas un trabajo exclusivamente para los hombres. Sin embargo, dadas las circunstancias Sofonisba, además según la historia cuenta que fue una gran aprendiz de *Bernardino Campi* aprendió a retratar a sus familiares, pintándolos en situaciones cotidianas. también se autorretrataba muchas veces. Algunas de sus obras no fueron firmadas, ni mucho menos remuneradas. Una de esas obras de la artista fue su autorretrato titulado *Autorretrato frente al caballete* (Anguissola, 1556) de lado derecho de la obra se encuentra la artista frente a su atril que está pintado en la parte izquierda de la obra se aprecia su paleta de colores. En sus manos, la que se entiende es la mano derecha sostiene el pincel y con la otra sostiene una vara para afirmarse al momento de pintar. La imagen que se muestra sobre su caballete es una escena muy representa en su

época "*Madonna y su hijo*" estos se aprecian con tonos iluminados destacándose del resto del autorretrato, mientras que la ropa de la autora de la obra y el resto de la habitación son oscuros, generando un ambiente diferente. Con esto, puede comprenderse la intención de la artista, no únicamente destacando su talento sino, su entorno en el que se encuentra. Creando un lenguaje propio en sus obras.

La diferencia en sus roles y estatus sociales entre ambas obras y artistas es clara, aun cuando cada uno fue partícipe del movimiento manierista, creando obras sobre el estilo religioso en el que se encontraban, con una narrativa diferente, con poca diferencia en la línea del tiempo. Por un lado, tenemos a El Greco (1541-1614) con un estilo marcado de sus diversos aprendizajes en diferentes territorios, pintando escenarios crudos, con personajes de piernas y torsos alargados, la paleta de colores que lo caracteriza mucho con tonos fríos y sutiles que al verlo crean una atmósfera armónica en sus obras. Por otro lado se encuentra *Sofonisba* (1535-1625) que a raíz de sus clases de arte, su participación de la corte del rey Felipe II a quien pudo retratar, y no únicamente al rey, sino a la familia real, muestra pues, en sus obras un poco de lo que le era permitido pintar, encuentras retratos de su familia en contextos comunes, pero representando con claridad las características importante de cada uno, al igual que sus autorretratos.

Por otra parte, dado a lo sabido todo ser humano es capaz de ir innovando e interpretando su entorno social y los roles que le corresponde. Eso en conjunto con el arte, ayuda a comprender la historia de la humanidad. Característica de esto lo tiene el impresionismo, dos artistas que se mencionan a continuación cómo un artista masculino y una femenina, generaron un lenguaje en sus obras, mostrando un entorno más conectado con el ser humano, es decir, intentando captar en sus telas los movimientos dados por el viento, luces, la inquietud del agua, capturando el espacio de la obra. Teniendo un conocimiento del color en un lenguaje de luz, más allá de los oscuros de lo que antes era plasmado, de escenas religiosas, dando como resultado a la obra una visión de lo que el artista percibió en el paisaje y en otros contextos.

Un ejemplo de esto es la artista *Berthe Morisot* (1841-1895) una mujer cuyo arte se encuentra plasmado la idea a través de sus ojos lo que era su entorno social, una creadora participante del movimiento impresionista. A diferencia de otros artistas

*Berthe*, pintaba lo que veía, por ser mujer su margen de creación se limitaba a pintar en parques y el hogar, puesto que no era permitido su acceso a las escuelas, no obstante, eso no impidió que la artista expusiera parte de su obra. En su obra *El espejo psíqué* (Morisot, El espejo psíqué, 1876) se puede notar la diferencia del proceso artístico que tuvo a diferencia de sus colegas. La mujer retratada, se encuentra en una habitación de pie frente a un espejo, vestida con un delicado vestido color blanco del cual la manga cae al costado de su hombro, mientras sostiene con ambas manos la parte trasera del vestido, ajustándose a su torso. En la pintura se observa una ventana que permite la entrada de luz en toda la habitación. Lo bello de esta pieza es sin duda el juego de luz que hace con los blancos, reflejando y destacando la sutileza de la mujer pintada. A diferencia de su obra *Pastora desnuda tumbada* (Morisot, 1891) donde el uso de la luz se ve reflejado en los tonos de piel y el fondo de naturaleza que se capta, la versatilidad del uso de la paleta de colores ayuda a capturar la esencia de lo que pretende mostrar el artista. En donde se comprende la naturalidad del estatus social de cada una de las retratadas.

Edgar *Degas* (1834-1917) fue un pintor importante para el movimiento impresionista, aunque gran parte de su obra no iba enfocado al paisaje, sino al movimiento del cuerpo humano, para capturar en sus obras el momento natural que tenían, al igual que la fotografía. Ejemplo de esto, se puede observar en su estudio de *La clase de danse* (Degas, 1873) en esta obra se observa un grupo de mujeres de pie, sentadas, preparándose por lo que se puede comprender un ensayo previo de su puesta en escena. El entorno social, en el que se encuentran las bailarinas se retrata bien por el artista, captura la esencia de los roles que tenían cada uno, por un lado, las aprendices y por otro el maestro que dijere la obra. Degas fue un pintor capaz de capturar la vida mostrando de una forma sutil el contexto en el que se encontraba, la mayoría de sus obras son ejemplo de esto. “Degas, rechaza el Plenairismo; el paisaje, tema central en la pintura impresionista, rara vez forma parte de su obra, por el contrario, se ocupa principalmente del Ser Humano: Su existencia individual y turbulento destino así como las mascaradas y los roles que la sociedad impone”, esto lo menciona la historiadora del arte Martina Padberg (Padberg, 2016, pág. 7 y 21)

Por otra parte, se encuentran los medios audiovisuales, desde sus inicios ha sido una herramienta que al igual que todas las artes es importante para el entorno social, permitiendo al creador, narrar el contexto en el que se encuentra, no solo los muralistas retrataban la realidad de su entorno social, el cine al igual que estos logra la conexión con una sociedad y la realidad en la que viven. A lo largo de su historia el cine tuvo muchas innovaciones el cual permitió crear un lenguaje cinematográfico, que hasta hoy continúa desarrollándose, mismo que ayuda a la gran mayoría de los cineastas a crear obras, con tomas significativas y sonidos, cada uno con un lenguaje.

Luis Buñuel (1900-1983), fue director de cine español muy creativo, por su estilo surrealista, en su trabajo se aprecia parte de estos procesos que iban surgiendo. Según la historia siendo el aprendiz del séptimo arte y con cortos además de películas conocidas del artista como, *Un perro andaluz* (Buñuel, Un perro andaluz, 1929), *La edad de oro* (Buñuel, 1930), *El ángel exterminador* (Buñuel, 1962) entre otras. Sin embargo, uno de sus filmes trata temas reales de los estatus y roles sociales de México en la década de los 50, *Los olvidados* (Buñuel, 1950), esta cinta comienza narrando una situación en la que muchas ciudades modernas y avanzadas, tienen en común, detrás de todo aquello que se va urbanizando más, existe esa minoría que queda, como bien dice el título “olvidados”. En este filme, los protagonistas son un grupo de niños y algunos adolescentes de muy bajos recursos. Tratando temas muy importantes que forman parte de la sociedad, como lo es, la pobreza, el abuso infantil, alcoholismo, explotación laboral, delincuencia, migración entre otras. Las clases sociales son expuestas en la cinta, quien tiene menos está expuesto a todo tipo de trato, es decir, si el infante desea comer algo, debe trabajar para ello, sin embargo, poco se entiende que un menor no debe de trabajar, ni tomar el rol de padre o madre a tan temprana edad, el filme lo expresa en una frase dada por un personaje adulto, viendo la calidad deplorables en la que muchos de los niños que recibe se encuentran, “*si en lugar de estos, pudiéramos encerrar para siempre la miseria*” (Buñuel, Los olvidados, 1950) . Una realidad que hasta hoy se puede ver, en muchas ciudades. La migración, que se vuelve un tema polémico para líderes y ciudadanos, puesto que, pelean su lugar en la sociedad, aquí es reflejado por un infante de alguna región lejana, abandonado por su padre. Dado que hasta la actualidad la gran mayoría debe dejar

sus viviendas, para buscar empleos, en las grandes urbes. Cada estatus y rol social, va conectado desde los más pequeños rangos y papeles, hasta los grandes líderes que gobiernan dichas metrópolis.

En los ojos de una cineasta estadounidense, la identidad de la sociedad se ve de una manera diferente, Lois Weber (1879-1939) fue la primera mujer en dirigir un largometraje, en sus filmes tocaba temas como el aborto, la pena de muerte, alcoholismo además de prostitución, teniendo un juicio para que el espectador pudiese tener un dialogo entre la cinta y su entendimiento. Sin embargo, la sociedad no tenía ese criterio del cine, puesto que era para ellos era más un medio de entretenimiento y no un medio social. En su cinta *Shoes* (Weber, 1916) trata un tema importante para su entorno social. En el filme el enfoque principal es una joven de nombre Eva, quien se encuentra en una posición diferente en su hogar, con tres hermanas menores, una madre que se dedica al hogar y un padre sin empleo quien solo bebe y fuma. El drama de la cinta se enfoca en Eva y en su deseo por tener un par de zapatos nuevos. En cada pago recibe cinco dólares, mismo que se los entrega a su madre, esta le promete cada vez darle tres billetes para poder comprar sus zapatos, sin embargo, la situación en la que se encuentran no le permite acceder a ese dinero y cumplir con ese placer de tener los pares nuevos. Mientras avanza el filme el semblante de la protagonista cambia, tiene un disgusto con su padre, el mismo le hace referencia que todos tienen una necesidad. La joven continúa su vida, trabajando, cortando cajas para añadir a su par de zapatos. Todo da un giro en la cinta, cuando un día en la mañana comienza a llover, Eva se preocupa por quedarse sin zapatos, al llegar al trabajo sus pies los tiene húmedos, adoloridos. Una escena seguida de esta es a la hora de la comida, ella va a sentarse en una banca de una plaza, con dolor de cabeza y cuerpo por el resfriado provocado por la lluvia seguida de días anteriores. Mientras ella se encuentra sentada en la banca, pasan un grupo de mujeres elegantes con vestidos modernos para esa época y zapatos hermosos, Eva se mira los zapatos e imagina tener unos nuevos, pero su realidad es otra. Eso cambiaría cuando una compañera de trabajo le hace recordar a un sujeto que se encontraron en la tienda donde se encuentran los zapatos que desea, la compañera le menciona que ese hombre desea conocerla. Eva rechaza la oferta. Sin embargo, cuando se da cuenta que su amiga recibió algo a cambio de conocerlo.

Comienza a dudar, sus zapatos ya no tienen arreglo, ella está agotada. El final de la cinta refleja la desesperación que tiene la joven Eva, busca al hombre no dice más la escena, hasta que vuelve a casa, su semblante devastador, la madre nota lo sucedido cuando ella muestra los zapatos nuevos. Una escena fuerte, el mensaje es claro y deprimente, la mujer vendió su cuerpo por un par de zapatos.

La realidad de los roles y estatus sociales ha estado presente desde los inicios de la sociedad, va construyendo un lenguaje, no sólo por el acceso económico como se vio en ambas cintas cinematográficas, con dos directores totalmente diferentes en entornos distintos. Sino por el rol que cada uno ejerce en su contexto social, unos con mayor poder económico para utilizar a su favor de quien tiene un estatus social bajo. Entre hombres y mujeres artistas ha estado de igual manera marcado. Cada actividad que se requiera destacar, el grupo de creadoras debe esforzarse el doble para ser aprobadas en un entorno que es socialmente manejado por hombres.

## MUJER E IDENTIDAD

Las identidades ocupan un lugar central en el desarrollo de la sociedad, sin embargo, la identidad femenina se refleja de una forma distinta en cuanto a la del hombre. Entonces, ¿Cómo se identifica la mujer e identidad, en un contexto con más dominio por el sexo masculino? Un conjunto de características puede definir una identidad femenina, desde un punto biológico, por ejemplo, los rasgos físicos son una gran diferencia entre los hombres, yendo hacia otra característica biológica, es su relación con la maternidad. Esto se ha convertido en la conclusión de la identidad femenina para el entorno social. Sin embargo, la definición es mucho más compleja, va más allá del estado físico como mujer. Como se ha visto anteriormente, la identidad tiene de forma inherente características sociales, artísticas, entre otras, es importante reconocer a la mujer a través de su identidad.

Según como lo menciona, *Marcela Lagarde* “la identidad de las mujeres es el conjunto de características sociales, corporales y subjetivas que las

caracterizan de manera real y simbólica de acuerdo con la vida vivida. La experiencia particular está determinada por las condiciones de vida que incluyen, además la perspectiva ideológica a partir de la cual cada mujer tiene conciencia de sí y del mundo, de los límites de su persona y de los límites de su conocimiento, de su sabiduría, y de los confines de su universo. Todos ellos son hechos a partir de los cuales, y en los cuales las mujeres existen, devienen.” (Iagarde, 1990, pág. 1)

Se comprende entonces a partir de esto, que la identidad femenina, conlleva definiciones sociales que comparten con otras mujeres, tanto las características sociales y culturales son importantes para el desarrollo de la mujer en su propio espacio, es decir, tienen en común las condiciones históricas y modos de vida, esto incluye además los grados o niveles de opresión, mismo que desarrolla su formación social en el lugar que nace, vive y muere, esto engloba la lengua, religión, el entorno social, estatus social, entre muchas otras condiciones en las que se encuentra, todo esto da el significado a la sociedad sobre la identidad femenina.

Sin embargo, las mujeres han decidido desde tiempo atrás, un cambio significativo en la definición de la identidad femenina. No únicamente como un ser social con carácter reproductivo, sino como un ente social que está en constante cambio además de ser importante más allá del pensamiento en el cual han sido clasificadas. Como un ser con feminidad, dedicada a realizar actividades domésticas, tener un comportamiento además de actitudes, pensamientos, sentimientos, debajo de la masculinidad del hombre. Si alguna mujer deseaba cambiar y dejar de estar sujeta a ideales del sexo masculino, esta era mal vista.

“Las mujeres cambian mucho más que otros grupos y categorías sociales, sin embargo, no son concebidas ni por ellas ni por los otros, como los sujetos sociales más cambiantes en esta época histórica. Las mujeres emprenden nuevas actividades, nuevas relaciones, nuevas formas de comportarse, trabajan por doble partida y se desenvuelven en una doble vida, en un desdoblamiento que cada una tiene que elaborar subjetivamente e integrar en su identidad.” (Iagarde, 1990, pág. 8)

Esto como menciona *Lagarde* trae cambios importantes en las mujeres, esto va de la mano con las “*primeras olas feministas*” (gamba, 2008) donde grupos femeninos comienzan a salir a las calles en busca de ser escuchadas y tener los mismos derechos que los hombres, acceso a una educación digna, además de su sexualidad, el derecho al voto, temas como el racismo y clasismo, puestos en mesas de diálogos. Fueron parte fundamental en tiempos de guerra, luchando a lado de muchos hombres por las preocupaciones económicas y de la escasez de alimento, solo por mencionar algunas formas en las que muchas decidieron poner fin al silencio y ser escuchadas. El movimiento feminista ha avanzado considerablemente a atender las inquietudes de las mujeres, sin importar la raza, el idioma, luchando por hacer valer sus derechos como ciudadanos. La identidad de la mujer se encuentra en constante cambio, gracias a la nueva visión que se tiene a partir de las olas feministas.

## IDENTIDAD FEMENINA EN EL ARTE

La presencia de la mujer ha sido una parte fundamental en la historia del arte en todas las ramas que se conocen, tanto como un medio de inspiración femenina para otros artistas, como creadora independiente. La gran mayoría de estas mujeres firmaban sus obras bajo apellido del cónyuge o en anonimato, puesto que en aquellas épocas era mal visto que una mujer se dedicara a algo más que al hogar. Muy poco se conoce que la mujer destaque por ser artista, puesto que la propia historia del arte ha elaborado códigos donde la figura varonil destaca como un creador genuino. Siendo representada a lo largo de la historia, por su belleza de una manera mitológica, bíblica, histórica o literaria, en contextos normales, tareas cotidianas. Entonces ¿Por qué no hay mujeres artistas?

Una de las primeras representaciones encontradas de una figura femenina, según la historia del arte, es *la venus de Willendorf* (ruiz, 2002, pág. 3) con una antigüedad de

aproximadamente 30.000 años. Una figura compleja con contornos de un cuerpo humano, tallada en piedra figura la silueta de una mujer, eso quiere decir que la mujer ha sido un referente de inspiración, el hombre usa su ingenio para ponerla en protagonismo. Con el paso del tiempo el arte fue tomando diferentes formas de representar a la mujer, aunque el punto principal al ser mostrada es un ideal de belleza que se encuentra en la mujer, es decir, la pureza de la fémina en su físico, piel delicada, axilas y parte íntima sin vellos, busto grande, ojos grandes, nariz delicada, entre otras características.

*Sandro Botticelli (1445-1510)* fue un pintor reconocido del renacimiento, la mayoría de sus obras retrata la delicadeza femenina de las diosas mitológicas y de las conocidas *Madonnas* (vírgenes) para la iglesia, como se menciona anteriormente. En su obra *El nacimiento de Venus* (ruiz, 2002, pág. 13) pieza que cuenta la historia mitológica de la diosa del amor. Se aprecia la delicadeza y belleza de su protagonista quien posa sus pies en una concha, la piel incluso más blanca que las otras figuras femeninas retratadas, el cabello largo que sostiene a una mano ayudándole a cubrir parte de su cuerpo íntimo, mientras la otra mano se apoya en su pecho. Su cabeza inclinada hacia la izquierda mientras la cadera la apoya de lado contrario. Teniendo las características de la obra, encontramos como la mujer es representada según la mitología griega, la gran mayoría de los artistas, buscaban entre las mujeres más bellas, para usarlas como inspiración para pintar las diosas griegas.

El pintor *Johannes Vermeer (1632-1675)* sus obras tienen una característica que se ha mencionado, la identidad de la mujer retratada desempeñando tareas cotidianas, un ejemplo de esto se ve en su obra titulada *La lechera* (santos, 2016) representa a una joven “criada”, en una época donde las empleadas, no eran bien vistas para ser retratadas, sin embargo, en sus obras estas mujeres eran medio de inspiración. La dama se encuentra de pie junto a la ventana de una habitación, la luz que proyecta ilumina el rostro de la mujer, las jarras, la canasta de pan, haciendo alusión a un bodegón, el artista transforma un rol y estatus social en obra, dejando notar la identidad femenina de la mujer, representó una parte íntima de lo que sucedía en un lugar cotidiano, con un espacio lleno de luz, que se proyecta desde la ventana, la paleta de

colores que emplea el artista es de suma importancia, puesto que da sombras sobre las frutas y jarras que se encuentran sobre la mesa, mientras que la luz no se queda únicamente en la pared, sino que hace protagonista a la mujer con mandil azul, reflejando en su rostro las mejillas rosadas, capturando su tono de piel. El artista le da una voz y un protagonismo, como si fuera una mujer de alto estatus.

El arte va creando un lenguaje, mismo que se transforma con el paso de los años y con ello mujeres creadoras, van ejerciendo un papel más visible, siendo reconocidas por su talento, sin embargo, muy poco se conoce de artistas que estuvieron detrás de grandes producciones. La mujer ha salido del marco social en el que se encontraba, siendo un ser explorador e independiente en diferentes áreas, ese régimen social que no permitía a una mujer involucrarse en tareas artísticas. Se encuentran representadas por su identidad propia a través de sus creaciones. Sin embargo, esto no fue tan visible sino, a raíz de la *ola feminista* en los años 60 (alexander, 2021), la presencia real de mujeres artistas comienza. Comenzando en áreas como la fotografía, el vídeo, pintura. Muchas de ellas usándolo como una herramienta social, en forma de protesta, aunque por otro lado haciendo uso de las artes, como medio de exploración personal. Con el paso de los años, las protestas feministas, hacen uso de las artes, para ser escuchadas. Desde carteles, música, vídeos, murales, además de la evolución en la tecnología con el uso de las redes sociales, que facilita distribuir información y que muchos tengan acceso a la información. Las mujeres siguen generando un lenguaje femenino, que con otras mujeres comparten y que al mismo tiempo van reconstruyendo.

En el *Museo Kaluz* de la Ciudad de México, se encontró una exposición temporal, muy interesante, que, resumiéndolo, primeramente, habla sobre las mujeres artistas, sus pensamientos, ideales, además de un punto importante identidad femenina en el arte. Esta exposición titulada *[Re] Generando Narrativas e imaginarios*. Hace mención de lo siguiente:

“¿Dónde están las mujeres en las colecciones de arte en México? A partir de esta pregunta, el Museo Kaluz inició una revisión de su propia colección con el objetivo de cuestionar las narrativas del arte desde una perspectiva de género. El resultado es *(Re) Generando... narrativas e imaginarios. Mujeres de diálogo*,

con el cual la Colección Kaluz, invita a reflexionar sobre el trabajo de mujeres artistas a través de un diálogo con acervos de otros museos, coleccionistas y artistas contemporáneas.” (reiman, 2023)

Curada por Karen Cordero Reiman, reconocida historiadora del arte feminista y académica, la exposición está planteada como un punto de partida para interrogar y Re imaginar la historia del arte, así como los futuros posibles de nuestra cultura y sociedad. Es, al mismo tiempo, un esfuerzo por cuestionar y desmontar algunas de las relaciones jerárquicas implícitas en nuestra cultura y sistema artístico. Además de contar con préstamos de artistas y colectivas contemporáneas. (reiman, 2023) Durante el recorrido de la exposición uno va adentrándose a la intimidad de cada mujer artista.

La exposición iba marcada por partes en el *Núcleo I.A “Mujeres mirando a mujeres (La cuerpa, como sitio de reflexión)”* en esta sección, se invita al espectador a cambiar la idea central que por años la historia del arte ha marcado como una identidad femenina, concepto que no aborda lo que significaba ser mujer. Una visión desde el arte griego, cambiando los estereotipos de belleza que se manejaban en la antigüedad, incluyendo temas como situaciones reales de las mujeres, edades, además de un punto importante que mencionan las artistas en este apartado “*¿En qué caso las obras sugieren que ser retratada era un privilegio de las mujeres de clase alta? ¿En qué medida suscitan estas obras procesos de identificación y un sentido de empatía, complicidad y sororidad?*” (reiman, 2023) En una siguiente parte de la exposición titulada “*¿Cómo se han formado las mujeres como artistas en diferentes momentos de la historia en México?*” poniendo en contexto parte de las obras mostradas, fueron hechas por colectivos de mujeres tejedoras, historiadoras del arte, antropólogas, escritoras, claramente creadoras, como por ejemplo “*Mitote*” un grupo de investigación y creación de la *Facultad de Artes y Diseño de la UNAM*. Un espacio donde las integrantes hacen reflexión sobre el tema de la mujer artista, en cada pieza desde los retratos de la antigüedad, hasta el arte contemporáneo, con voz de las que quieren ser escuchadas, como un miembro llamada *María Izquierdo*, plasma en una de las mantas bordadas “*Es delito ser mujer y tener talento*”. (reiman, 2023)

Seguido de eso, mujeres artistas agrupan lo que asumen de la representación de sus entornos, los cuales son *entorno natural*, *entorno construido* y *entorno doméstico*, (reiman, 2023) narrando que durante mucho tiempo y en muchas culturas la mujer ha sido relacionada de forma inherente a la fertilidad y la naturaleza, su papel social, las definiciones de lo femenino y la feminidad, han sido limitadas por ese concepto. Cada obra establece un diálogo entre la mujer y su relación con el espacio en el que se encuentran y observan. Durante el recorrido, la mujer se va identificando en el entorno que se muestra, desde mujeres que han dejado huella con sus investigaciones e historia, los trabajos hechos a mano con materiales de tejido, mujeres retratadas en la antigüedad, otras más conectando con el paisaje. Parte igual de la conexión con la tierra con la mujer, que como se menciona “... *concepto de la identidad entre mujer y territorio; la primera denuncia la explotación que históricamente hemos sufrido tanto la tierra como las mujeres*”. Además de esa relación que ha sido de forma inherente para las mujeres con el entorno doméstico, sin embargo, eso se toma desde el punto de pandemia y como afectó de alguna forma toda relación con su entorno. Lo importante de la exposición es darse cuenta como la mujer va reconstruyendo su identidad a través del arte, la voz es alzada por muchas que desean ser vistas y no retratadas como pieza de museo.

Por ejemplo, *Ana Casas Broda (1974)* es una fotógrafa nacida en Granada, España, en 1965, de madre austríaca y padre español, pasó sus primeros años entre estos países. En 1974 vino con su madre a vivir a México CDMX. Estudió fotografía, pintura e historia, dedicándose a la fotografía desde 1983. Entre 1989 y 1993 vivió en Viena y Madrid. Vuelve a México en 1993, hasta la muerte de su abuela en el 2002 pasa largas temporadas cuidándola en Viena. En su trabajo se conoce y recrea como mujer en los papeles que le corresponden. Trabajó por 14 años en el proyecto *Álbum* (broda, álbum, 2000), primero en la serie de imágenes con su abuela y posteriormente en el desarrollo del libro y la exposición incluyendo textos, diarios, imágenes de sus antepasados, de su abuela, audios, videos. En el que ella menciona lo siguiente: “*Creo que me reconstruí a partir de mis fotos, de mi abuela (como si lo hubiera reordenado todo). Por primera vez en mi vida me sentía ligera. Seguí haciendo dieta y anotando todo lo que comía. Pensaba que si mantenía el control no volvería a perderme.*” Otra parte de sus

interesantes investigaciones sobre el hallazgo de la identidad como madre, trabajó en el proyecto *Kinderwunsch* (broda, *kinderwunsch*, 2006-2013) desde el 2006 hasta 2013 “*Deseaba profundamente vivir la experiencia de un embarazo, tener un hijo*”. “*Pasé cinco años sometíendome a tratamientos de fertilidad. Cuando nació Martín –mi primer hijo –tenía treinta y ocho años. Me sumergí por completo en esa vivencia y dejé de fotografiar*”. Explorando la complejidad de la propia maternidad. Por esta razón *Ana Casas* es una referencia importante, incluso en la exposición ya mencionada anteriormente. Puesto que ella aborda de una forma muy importante la identidad femenina en su arte. Creando una conexión que muchas mujeres, que años atrás e incluso hoy en día no les es posible representar quienes son a través de una herramienta artística.

*Suzanne Valadon (1865-1938)* antes de ser reconocida como una de las primeras artistas del postimpresionismo. Fue acróbata a sus 16 años, fue modelo y medio de inspiración de pintores reconocidos como *Degas, Lautrec, Renoir*. Fue la primera mujer en trabajar el desnudo en general, apoyada por *Degas* siguió ejerciendo su trabajo como artista. Los temas en sus obras incluyen el desnudo, retratos femeninos y. Las piezas de *Suzanne* reflejan a una mujer fuerte y libre. Una de estas piezas, es, *La habitación azul* (valadon, 1923) autorretrato de la misma artista al óleo, siendo una de sus obras más reconocidas, como la gran mayoría de sus obras se destaca utilizando colores fuertes, fondos predominantes. La artista se encuentra recostada posando sobre unas sábanas azules con flores blancas, a la orilla de sus pies un par de libros se encuentran. Utilizando un pantalón de rayas, una blusa de tirantes color rosa. Las manos colocadas, cada una a su costado, mientras su cabeza se encuentra hacia la derecha, sosteniendo con sus labios un cigarrillo. La belleza siempre ha sido cambiante, sin embargo, no basada en la observación de la misma mujer, tomada de alguna forma para la idealización del hombre. *Suzanne* demuestra lo contrario, su identidad se encuentra en su forma de ser como artista, no en el físico o el ideal al que se debe acatar.

Por otro lado, *Pilar de la Fuente (1972)* ha sido reconocida como una de las artistas jóvenes más importantes de México. Nació en 1972, en Ciudad Juárez, Chihuahua,

lugar que abandonó en 1992 para realizar sus estudios de arte en Monterrey, concluidos en 1997. A partir de entonces, Pilar se ha enfrascado en una investigación profunda y extremadamente articulada sobre el alcance de los medios artísticos, para la expresión de las preocupaciones más importantes de la experiencia e identidad femeninas, en el inestable territorio fronterizo entre México y los Estados Unidos. La condición de crecer como mujer en una ciudad donde el género femenino ha sido sitiado, asediado y perseguido hasta su mutilación, le despertó una necesidad existencial de entender los mecanismos subliminales por los que la mujer, como tal, es degradada y subvaluada, siendo sujeta por ello al abuso y la dominación en todos los órdenes, sociales y personales. (Virgen, 2014)

Al igual que las anteriores se encuentra, *Ana Mendieta (1948-1985)* quien es una Artista feminista cubana-estadounidense. Nació en La Habana en 1948 y murió en Nueva York en 1985. Trabajó con el cuerpo, en temas relacionados con lo social, es decir, creo un lenguaje a través de su físico, los argumentos relacionados eran recrear escenas de violaciones, entre otros su preocupación con lo feminista y su interés a sus propias raíces. Su producción artística puede dividirse en tres etapas: en la primera etapa, su propio cuerpo constituyó el tema principal; la segunda fase se caracterizó por la creación de siluetas humanas en varios paisajes; y la tercera por la creación de formas femeninas confeccionadas con materiales naturales como flores, hojas, hierba, tierra, fango, rocas y madera, mezclados con colas, ceras y otros productos sintéticos. (castillo, 2018)

Como se ha mencionado la identidad femenina es compartida por muchos temas que se relacionan entre sí. Cada mujer mencionada ya sea representada en una obra o siendo la misma artista simboliza una identidad femenina distinta, sin embargo, eso no hace desigual la conexión mujer con mujer, es decir, compartir e identificarse forma parte del proceso de construcción de una identidad femenina. La mayoría trata temas sociales muy importantes que han marcado el desarrollo de la mujer. La ausencia de la mujer en la historia del arte como creadora, deja un punto importante, se requiere de una perspectiva diferente de lo que es el arte femenino.

# CAPÍTULO II

## *EL LENGUAJE*

### CARACTERÍSTICAS

El lenguaje, si bien, su origen no se conoce a ciencia cierta, además de ser un concepto amplio y complejo de definir, sin embargo, el hombre necesita tener principio para darle un significado y de esto nace la teoría que el lenguaje debe tener un origen divino, aun cuando muchos han experimentado con infantes para conocer la raíz del lenguaje, por ejemplo, una de las teorías es la que se encuentra en la Biblia, en la creación de los seres humanos menciona *“Jehová Dios formó, pues, de la tierra toda bestia del campo, y toda ave de los cielos, y las trajo a Adán para que viese cómo las había de llamar; y todo lo que Adán llamó a los animales vivientes, ese es su nombre”* (Valera, 1960) haciendo referencia que Dios le dio al hombre la capacidad del lenguaje además de la variación de lenguaje en toda la tierra *“Ahora, pues, descendamos, y confundamos allí su lengua, para que ninguno entienda el habla de su compañero”* (Valera, 1960) *“Por esto fue llamado el nombre de ella Babel, porque allí confundió Jehová el lenguaje de toda la tierra, y desde allí los esparció sobre la faz de toda la tierra”* (Valera, 1960) . Estos son los referentes que se han ido tomando para poder comprender el inicio del lenguaje, cada cultura ha desarrollado según su creencia un mito sobre el inicio de su lengua actual. (Yule, 2007, págs. 7-8)

El lenguaje, según la rae es un conjunto de sonidos articulados con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente (RAE, 2006). Esta definición generaliza el significado natural de lo que el lenguaje ha formado para el hombre. Se entiende entonces, que el inicio de expresión del ser humano es el sonido, a lo que se le conoce como signos articulados, seguido de ese primer entendimiento va la escritura la cual, es una herramienta más que complementa el lenguaje. Otro de los significados es de un antropólogo y lingüístico de origen alemán, *Edward Sapir* esto lo añade Margot Bigot en

el apartado Apuntes de Lingüística antropológica (Bigot, 2010) “*El lenguaje es método exclusivamente humano, no instintivo de comunicar ideas, emociones y deseos por medio de un sistema de símbolos, ante todo auditivos, producido de manera deliberada*”

Se comprende con esto que el hombre adquiere el lenguaje de manera inherente debido a que nace en una sociedad con necesidad de comunicarse y razonar. Las características del lenguaje son esenciales para comprender el manejo de esto. Esto va de la mano con una característica básica e importante del lenguaje al cual se define como *innato* es decir que el hombre nace con una predisposición genética de desarrollar un lenguaje, dependiendo, el entorno social, estatus social del ser humano. Algo de esto diferencia del resto de los seres vivos con el hombre, que, a pesar de tener un entorno en relación con otras de sus especies, sólo logran por instinto y no por razonamiento la forma que se comunican y relacionan. Por ejemplo, una característica es que el lenguaje es *racional*, significa que el hombre necesita del uso de la razón para poder comprender los signos en el lenguaje. *Un signo* es según el significado *es un objeto, fenómeno o acción material, que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro* (RAE, 2022) Por esta razón el hombre puede lograr hacer de su lenguaje un amplio y complejo método de comunicación.

Otra de las principales características es que el lenguaje es *universal* dado que todo ser humano de la tierra posee la capacidad de desarrollar un lenguaje, sin importar la raza, el género, la cultura. Además de que permite una gran diversidad de formas o maneras de expresión que conllevan al establecimiento de la comunicación, así lo comparte en un artículo de la revista *Razón y palabra* (Fierro, 2000). Sin embargo, el lenguaje solo se vuelve universal por la capacidad que el ser humano tiene de forma inherente algo que el ente compartirá con otro en cualquier lugar que se encuentre, no da significado, que el lenguaje sea uno mismo en todo ser humano. De esto parte la diversidad de lenguas o idiomas en cada rincón del mundo, dependerá de su historia, contexto, lugar de nacimiento. Puesto que el lenguaje es una gran capacidad del ser humano, esto favorece la comprensión, entendimiento de otros lenguajes que se estudien.

Otra de las características que forma parte importante del lenguaje, es que se vuelve de *doble articulación*, se divide al lenguaje y la lengua, separa esto para definir al lenguaje como la capacidad de los seres humanos para articular sonidos, sin embargo, se da cuenta que los animales también tienen la capacidad de producir sonidos, a diferencia de estos, el hombre tiene la capacidad de articular a través de estos sonidos. Entonces, conceptúa al lenguaje como emisión de sonidos linealmente articulados para expresarnos. Se encuentra de la doble articulación dos formas de definición, los fonemas, que se define como “*la unidad mínima del lenguaje oral, ya que se trata de los sonidos del habla que permiten diferenciar entre las palabras de una lengua* “ (Torre, 2003)

Existen diferentes tipos de lenguaje, que han servido para el hombre como un medio social de comunicación, brevemente se mencionara estos como son el *Lenguaje verbal* este se compone de dos lenguajes el oral que es aquel que hace uso del habla y del lenguaje escrito que es la representación gráfica de las palabras habladas. *El Lenguaje no verbal*, es aquel que no hace uso del habla, ni de lo escrito, sino que hace uso de los gestos corporales, faciales, de iconos, entre otros, con el fin de comunicar algo, este se compone de diferentes tipos en ellos se encuentra la *Proxémica* que se refiere a todos los aspectos relacionados con el uso del espacio por el hombre en otras palabras el contacto personal, aunque parezca poco relevante es una parte muy fundamental en el lenguaje no verbal y por último el silencio el cual es capaz de modificar conductas, relaciones, entre otras características importantes. Otro tipo es el *Lenguaje Visual*, así como para el lenguaje escrito son las palabras, así lo son las imágenes para el lenguaje visual en éste los significados, los códigos del elemento gráfico van a variar tanto como el grupo social en el que se encuentre lo decida, un lenguaje muy utilizado por el hombre desde principios, lo interesante del lenguaje visual, es que gracias a que fue empleado de una manera tan enriquecedora en los primeros tiempos del hombre, se puede tener conocimiento de la manera de vivir, de relacionarse y comunicarse. Así en los años siguientes, con imágenes más realistas de la vida cotidiana en ese entonces. Seguido de este, se encuentra el *lenguaje audiovisual*, ambos van muy de la mano, siendo muy parecidos, este lenguaje ha tenido un gran impacto en la sociedad actual, medio por el cual ya es posible recibir

más de un mensaje, al agregar sonido e imágenes a un elemento estático se puede generar un lenguaje audiovisual. Sin duda este lenguaje es muy utilizado, no sólo para el cine, sino para cualquier otro medio, el musical, comercial, social, escolar entre otras más. Seguido de esto, se mencionarán características más concretas sobre los importantes tipos de lenguajes y el manejo de estos en los diversos ámbitos artísticos.

## LENGUAJE VERBAL

El hombre se relaciona con los otros, mediante el lenguaje, uno de ellos es el lenguaje verbal, que es una de las bases importantes para el desarrollo en la sociedad. El ente se comunica mediante la articulación de sonidos y la escritura. Este lenguaje es muy extenso en significado. Sus características principales son, que se encuentra compuesto por palabras que sirven para expresar mensajes, ya sea de forma oral o escrita. Además de ser una capacidad propia que tiene el ser humano, está en constante evolución debido a la acumulación de diversas experiencias que se producen en el habla cotidiana (Alvarado, 2022) todo esto dependerá principalmente de su entorno social en el que se encuentra.

Al lenguaje verbal también se le conoce de igual forma como comunicación verbal. La principal diferencia que existe entre ambos términos es el hecho de que la comunicación verbal es el proceso mediante el cual se intercambia información y el lenguaje es el sistema de signos que se emplea en los actos de comunicación (Maza, 2018). El lenguaje verbal se divide en dos importantes partes que lo identifican de otros, el oral y escrito. El lenguaje oral es la expresión que se produce a través de la modulación de sonidos, que se organizan en función de las reglas internas de la lengua o código que usa el hablante para poder comunicarse, esta forma de expresarse suele ser inmediato, es decir, se expresa al instante exacto en el que se lleva a cabo la conversación. Otra parte importante característica del lenguaje verbal es la parte escrita, esta es una forma que usa el ser humano, a diferencia del otro, es se manifiesta de forma gráfica, a diferencia del lenguaje oral, este tiene reglas gramaticales y ortográficas, que evitan interpretaciones erróneas a las que se desea comunicar. (Alvarado, 2022)

En el arte el uso del lenguaje verbal es un medio utilizado en el arte, como un medio primario que ayudó a muchos hombres y mujeres a expresar sus pensamientos e ideas a través de la escritura, llegaron a crear libros que hoy en día son de gran importancia, en medios científicos, matemáticos, filosóficos, entre otras. la actualidad. Sin embargo, el lenguaje verbal también ha sido un medio en las artes de gran importancia, permitiendo a los artistas otras formas de hacer contacto con la sociedad, haciendo uso de la voz y de las letras, haciendo uso de otras áreas artísticas como proceso de experimentación del mismo artista.

*Ben Vautier* (1935) hace uso de diversas herramientas de arte y del lenguaje verbal, su tema principal es el arte mismo, su identidad. El trabajo de *Ben* (MUAC, 2022) puede comprenderse desde el punto de vista que tenía el artista, su relación con el arte y la sociedad, la obviedad de su obra hace que el espectador, se cuestione sobre su propia identidad e incluso hacer presente de las cosas tan simples que no se ven siempre como arte. Un movimiento que destaca Ben es el *Fluxus* (Cenart, ....) el cual permite la fusión de diferentes géneros. El uso de su voz para entrar en un dialogo con el espectador hace de su obra un trabajo con el lenguaje verbal y sus características como se mencionaron anteriormente. Sus obras de texto, usando su letra sobre fondos de colores, escribiendo sobre su cuestionamiento y dudas que tenía, maneja diferentes lenguas, como el español, francés, náhuatl, entre otras. Obras escultóricas que son resultado del ensamblaje de objetos diversos. Trata temas como el ego, que tiene que ver con su propia existencia y el hecho de ser artista que lo lleva a ponerse frente a las personas, únicamente para que sea observado, poniendo sobre la mesa que *Ben* es *Ben* mismo arte.

Así como la obra de Ben, que fue un proceso personal y grupal al mismo tiempo sobre sus cuestionamientos del porqué del todo. Así mismo, a lo largo de la historia de la humanidad, se ha hecho uso de la escritura para poder expresar los sentires de forma individual o colectiva. Grupos con poca visibilidad y lugar para hacer de sus piezas un punto presente a la sociedad. Es decir, el arte como protesta en espacios públicos, un medio fuerte en el que las personas salen a las calles para denunciar su inconformidad social ya sea por cambios políticos, por personas desaparecidas entre muchos temas

que pueden ser escritos en pancartas, como himnos hechos música. Al igual que Ben, el arte como protesta, tiene uso de diferentes géneros artísticos que nutren y facilitan compartir la información por diversos medios.

*Fuentes Rojas*, es un grupo de mujeres activistas que usan el bordado como medio para protestar contra los asesinatos y/o desaparecidos en México, las fundadoras Elia Andrade, su hermana Tania Andrade y Regina Méndez mismo grupo que se dedica a la recuperación del espacio público a través de la protesta pacífica. Cada tela lleva un mensaje en específico, el nombre, fecha e historia de aquel que hoy se encuentra desaparecido. Incluso hacen referencia a la desaparición de los 43 estudiantes de Ayotzinapa. Cada bordado, desando un regreso, marcando justicia por su familia o simplemente creando empatía con otros. Algo que hace de estas piezas un lenguaje verbal, es como algo tan frágil como un hilo pueda ayudar a crear memorias tangibles que van a perdurar a través de la historia. En el caso artístico, con algo hecho a mano como lo es el bordado, ayudadas de fotografías a intervenir, el colectivo deja en claro que sus trabajos van más allá del arte, son medios de declaración política. Con hilos vibrantes cada uno con un significado que comparte el grupo *Fuentes Rojas*, introdujo el color verde de esperanza, rosa para víctimas de feminicidio y negras para periodistas fallecidos. (Sofia, 2020)

El lenguaje verbal, facilita al artista a crear medios de expresión para dar un mensaje preciso, ya sea considerado arte o no, la escritura y el medio oral, han sido de gran importancia para todos los seres humanos. Muchos de ellos han optado por dejar libros con sus estudios para ayudar a otros a comprender la realidad en la que se vive. Muchos libros de historia del arte ayudan a los nuevos artistas a crear e innovar. Facilita la comprensión a la línea del tiempo de las obras más importantes según muchos historiadores. El medio oral, ha sido usando desde mucho tiempo atrás en escenarios de ópera, cuando los artistas cuentan historias de ficción, mitos, tragedias para el entretenimiento para el ser humano. Sin embargo, este lenguaje verbal solo es un elemento primario que usan los artistas y la sociedad. Seguido de esto se mencionarán otros tipos de lenguajes.

## LENGUAJE NO VERBAL

El lenguaje verbal, es aquello que se transmite sin palabras, al igual que el lenguaje verbal forma parte inherente del ser humano, puesto que va conectado a la forma en la que el ente puede expresar emociones y sentimientos, es conocido por el uso de la comunicación corporal, es decir, que la forma que será enviada el mensaje es a través de los gestos, posturas, movimientos, entre otras maneras. Como menciona Elizabeth Navarro *“la expresión gestual de las emociones es fundamental para la comunicación y la interacción social entre los mamíferos superiores. Además, menciona que el lenguaje verbal es vital para la conservación y evolución de nuestra especie”*. (Navarro, 2011) Se entiende entonces, que gran parte del lenguaje verbal es gracias al desarrollo que tuvo el lenguaje no verbal en el ser humano.

*“La profesora Dolores Marroquín hace un análisis de la importancia del lenguaje no verbal, añade que este tipo de lenguaje puede definirse como una forma de interacción silenciosa, espontánea, sincera y sin rodeos, además de hace mención que el lenguaje no verbal, ilustra la verdad de las palabras pronunciadas al ser todos gestos un reflejo instintivo de nuestras reacciones que componen nuestra actitud mediante el envío de mensajes corporales continuos”* (Marroquín, 2020) Esto da a entender que el lenguaje no verbal es un elemento importante para la sociedad y muestra la naturaleza del ser humano con claridad, deja al descubierto el mensaje que desea dar al otro facilitando el entendimiento de este mismo.

En el lenguaje no verbal se encuentran factores importantes, mismos que se comprenden desde tres disciplinas, entre las cuales está la *kinesia* esto está asociado al comportamiento de las personas, la Kinesia se dedica a estudiar el significado de los movimientos de los humanos, es decir, las posturas, los gestos, y ayuda a comprender el comportamiento, parte de esto se encuentra todo desde expresiones faciales, movimientos de manos entre otras que ayudan a comprender el mensaje que se da a través de estos puntos. *La Proxémica* esta es una disciplina que estudia el espacio y la distancia que guardan las personas al comunicarse verbalmente, en el lenguaje no verbal esta área es de gran importancia debido a que dependerá de la cultura, la raza,

edad, religión lo que defina la proximidad espacial. *Paralingüística* esta forma parte también del lenguaje verbal. Estudia los aspectos semánticos del lenguaje, por ejemplo, los tonos, el ritmo, volumen, silencios además de los timbres.

El lenguaje no verbal es un factor muy importante no únicamente para el desarrollo social de las personas, también es indispensable en el ámbito artístico. Ayuda a comprender como se mencionó con anterioridad, al transmitir y comunicar algo que el artista expone en su obra, además de servir como un medio conductor que expresa más a profundidad, los gestos de algún personaje en alguna pintura, escultura entre otras, los espacios en cada obra ya sea físico o el ambiente del entorno e incluso en ámbitos donde el sonido es la pieza fundamental del artista, en cada una de estas formas el lenguaje no verbal, aunque no caiga en obividad es indispensable en el momento que el artista comienza a crear su obra.

Esto se puede encontrar en diferentes medios artísticos por ejemplo en la obra de *Pieter Bruegel (1525-1569) La masacre de los inocentes* (Bruegel, 1567) encontramos el uso del lenguaje no verbal, en la pintura se observa un escenario frío, nieva sobre el pequeño pueblo un ambiente adecuado para la situación en la que se encuentran los que habitan ahí, esta obra hace referencia a un relato según el Evangelio de San Mateo, dónde se comenzó a escuchar sobre el nacimiento de Jesús, el rey Herodes ordena que cada niño menor de dos años debían ser asesinados en Belén, dado a la atrocidad de la historia y al entorno al cual pertenecía, el artista decide no pintar niños y sustituirlos por perros, costales entre otras cosas, sin embargo, la obra dado las posturas, gestos que se logran apreciar, muestra la crueldad de la situación, se ve a soldados armados, mujeres, siendo agredidos además del saqueo dentro de sus casas. Sin embargo, queda la copia que su hijo en la que se ve el escenario con la idea original. A pesar de la censura de la obra *Peter Bruegel (cita)* que los rostros y posturas de las personas. El lenguaje no verbal es preciso en esta obra, deja muy claro el mensaje que desea transmitir el artista.

Otra forma en la que el lenguaje no verbal se hace presente en la película adaptada y dirigida por el director *Wes Anderson (1969) El gran hotel Budapest* (Anderson, 2014) Es de principio a fin, un filme que transmite el entorno social a través del uso de los

colores fríos además del uso del escenario en la obra esto de igual forma los espacios entre cada personaje, los gestos, crea un lenguaje no verbal. El cineasta crea un lenguaje cinematográfico propio en cada una de sus piezas, la simetría, color y arquitectura distingue al cineasta. Mismo lenguaje que se complementa con el manejo de sus personajes e historia que transmiten un mensaje en cada escenario que forma parte del filme.

*Das Cabinet des Dr. Caligari* (Wiene, 1920) es una cinta que hace uso del lenguaje no verbal y del lenguaje verbal también. Desde el punto sonoro que crea una atmosfera que se añade el uso de la narrativa, crea una línea del tiempo en el que los personajes no hablan, sin embargo, sus gestos y acciones confirman lo que va sucediendo, se suma a esto el uso del texto para marcar con puntualidad parte fundamental de la historia, lo que sucede y dirían los personajes, conectado a esto el escenario crea un lenguaje del entorno en el que se sitúa la obra y los medios que eran usados en los inicios del cine, es decir de forma teatral, se puede observar esto también en el vestuario en cada personaje. El color al igual que todo lo demás es parte fundamental de la narrativa, el mensaje que el cineasta cuenta es dado a través del filme de forma sutil y marcado.

Estos ejemplos que han sido puestos son algunos de muchas obras creadas por hombres y mujeres artistas, que hacen uso del lenguaje no verbal una parte fundamental en sus obras. Fomentando el manejo de este mismo, crean un lenguaje artístico muy importante que da a entender que cada parte de una obra es fundamental puesto que cada detalle que se agrega ya sea en una pintura, escultura, un filme entre otras, tiene un significado y este mismo da un mensaje sobre lo que desea el artista compartir con el espectador, con esto se considera una parte importante en el desarrollo artístico y social al lenguaje no verbal.

# LENGUAJE VISUAL

Analizar los tipos de lenguajes ha sido un proceso complejo, por su solo significado que conlleva una gran cantidad de significantes dependiendo del contexto en el cual ha sido escrito. Sin embargo, esa complejidad lleva al ser humano a cuestionarse la verdad sobre los tipos de lenguajes. El lenguaje visual es un elemento que formado parte importante en el desarrollo del hombre a lo largo de la historia misma de la humanidad y no únicamente un solo tipo de lenguaje sino todos aportaron para lo que hoy en la actualidad es el ser humano. En los inicios de comunicación el ente ha hecho uso del lenguaje visual, un medio muy importante para su desarrollo.

El lenguaje visual, es aquel que utiliza formas, figuras y elementos visuales diferentes a la palabra escrita con el propósito de comunicar un mensaje. Al igual que otros tipos de lenguaje, el visual se fundamenta en signos, que están compuestos de aspectos fundamentales, como lo es un *significante*, que se corresponde con los elementos visuales (como forma, color, etcétera) y un *significado* que se corresponde con el mensaje que se desea transmitir mediante dichos elementos. Esto según un artículo (Etecé, 2023)

Aunque la diferencia entre el lenguaje verbal y el lenguaje visual es poca, en el lenguaje visual el significado llega de una forma más fácil al espectador. Es decir, se crea una imagen que sustituye o interpreta la realidad, el que recibe entiende que se está dando un mensaje claro y la lectura resulta con gran facilidad dándole un significado clave al lenguaje visual. Es conocido de igual forma como un medio fundamental para la comunicación entre seres humanos, puesto que la mayor parte de información que se recibe es por medio del lenguaje visual. La cotidianidad de la vida ha hecho de este medio una parte fundamental, va desde aportar a la sociedad información, como en las noticias, las infografías que encuentran en internet, hasta lo más común que forma parte del día a día del ser humano, como son los señalamientos en carreteras o calles. Es una forma útil de usar el lenguaje visual.

Existen diferentes tipos de lenguaje visual, estos ayudan a comprender la variedad de significados que se encuentran en este tipo de lenguaje, por ejemplo, se encuentra *el lenguaje visual objetivo* en el que se emplean significados con un grado muy simple de entender, por ejemplo, las señales de tránsito como se mencionó anteriormente, signos de advertencia al peligro entre otras. Otro tipo, es *el lenguaje visual publicitario* este tiene la finalidad de hacer más atractivo un evento, producto o empresa y así acceder a un público más amplio, por ejemplo, logos, los flyers, entre otros. Seguido de esto está *el lenguaje visual artístico* este medio va más allá de un aspecto estético, la intención de este tipo es transmitir un mensaje a través de una pieza visual, por ejemplo, una pintura, ilustración digital, entre otras, es decir, conmover al espectador, generar una reflexión a través de un lenguaje visual. (UNIR, 2022)

En el arte al igual que en la vida cotidiana es muy importante el manejo del lenguaje visual a la hora de crear, poniendo en la pieza un mensaje que para el espectador sea fácil comprender o interpretar. Para *María Acaso*, en su libro *El lenguaje visual* (Acaso, 2006, págs. 21-25) , es importante el uso del lenguaje visual de forma correcta y que el uso que se le da a este mismo únicamente sirve para crear placer visual y en esto se vincula de forma errónea al arte. Como se mencionó anteriormente el lenguaje visual es un medio de comunicación con el cual se está en contacto todos los días y la única diferencia que tiene de los anteriores tipos de lenguaje es el uso del sentido de la vista puesto que el mensaje llega de alguna forma más fácil que los otros. *María Acaso*, se hace una pregunta importante respecto al entendimiento del lenguaje visual, ya que se encuentra en uno de los tipos de lenguajes que poco se enseñan en las escuelas. Entonces ¿cómo se puede comprender el lenguaje visual? Menciona *Acaso*, Todo esto se va aprendiendo desde que nacemos de forma automática más no formalizada, es decir, llegamos a una lectura superficial. El ser humano logra identificar ciertas formas, colores, texturas por lo que entiende y se le enseña desde un inicio, sin embargo, no es capaz de comprender el lenguaje visual ni sus lo que compone a este mismo.

*El lenguaje visual contribuye a que formemos nuestras ideas sobre cómo es el mundo, que a través de él absorbemos y creamos información, un tipo de información especial que captamos gracias al sentido de la vista.* (Acaso, 2006, pág. 21) Esto significa que

el artista puede representar a través de su experiencia personal conforme al contexto, (cultura, entre otras), en el que se encuentra, un significado de su identidad o realidad. Puede incluso reinterpretar su realidad haciendo uso del lenguaje visual, esto queda claro que nada de lo que sea puesto en la imagen significa la realidad absoluta, muy poco se comprende de esto, puesto que ya sea fotografía, dibujo o cualquiera que sea el medio, nunca igualará la realidad, solo la va a representar e incluso la sustituirá dependiendo lo que el artista desee proponer. Dichos afines no son los mimos entre los artistas, es decir, ninguna interpretación es la misma, por lo ya mencionado anteriormente, la experiencia personal siempre será única, pero compartida. El mensaje dado y recibido será individual.

El lenguaje visual es uno de los que contiene mayor carácter universal, esto, por ejemplo, se encuentra en el arte puesto que se puede identificar al artista solo con ver la obra, *Salvador Dalí (1904-1989)* es un artista del cual su obra es muy popular a nivel mundial. Su trabajo surrealista o pintor de sueños como se le conoce hace que el espectador interprete su obra de muchas maneras. Una de sus obras, por mencionar una sola, *La persistencia de la memoria* (Dalí, 1931) en la pieza se encuentra un paisaje de fondo del mar con sus montañas, además hay una figura rectangular de lado izquierdo superior. Sobre el lado izquierdo, una superficie cuadrada en este se encuentran dos relojes uno de ellos color naranja boca abajo con hormigas sobre este que se dirigen al centro del reloj, el otro con color amarillo, el cual tiene una forma que caracteriza mucho esta obra, posa sobre este una mosca, del cuadro se asoma una rama de árbol y se encuentra otro de color café. En la parte central de la obra, sobre una roca se encuentra una criatura extraña durmiendo, con un reloj reposando encima. Estos relojes se derriten y marcan una hora en común las 6pm aproximadamente. *La persistencia de la memoria* (Dalí, 1931) es una de las piezas icónicas del pintor *Salvador Dalí* que maneja el lenguaje visual de una forma que al espectador como se ha mencionado anteriormente, logre adentrarse en la pieza y generar un tipo de lenguaje, las figuras geométricas, la estética de los relojes derretidos, los colores, son elementos importantes que forman parte del lenguaje visual del artista.

Otro artista que forma parte de un lenguaje visual universal en el arte es *Vincent Van Gogh (1853-1890)* muy popular en la actualidad. La característica principal de sus obras son los colores vivos y marcados, además del movimiento sobre sus paisajes, retratos, mucho se menciona que basado a sus problemas mentales el artista alucinaba y por eso la forma que tienen sus obras, sin embargo, distinto a esto la creatividad del artista es expresada y plasmada en sus piezas. *Noche estrellada (Gogh, 1889)* es una de las obras más conocidas en la actualidad, ya sea que tenga o no conocimientos de arte puede ser identificada inmediatamente. Los colores azul y amarillo protagonizan la mayor parte de la obra colocados en diferentes escalas de color, además del ciprés que en parte izquierda de la obra en tonos verdes y cafés. El cielo y parte del paisaje nocturno y rural, genera un movimiento lo cual le da viveza a la pieza. *Van Gogh* logra generar un lenguaje visual a través de un paisaje nocturno, la cotidianidad en la que se encuentra, logra plasmarla en su obra a través de su experiencia personal con ello genera un lenguaje único que caracteriza todas sus obras.

Esto sólo por mencionar un par de artistas, esto da a entender el manejo del lenguaje visual y la importancia que tiene, siendo un medio de comunicación muy importante, a pesar de ser un medio cambiante por el contexto o cultura, sigue siendo el primer medio usado por la humanidad, desde la antigüedad era usado para expresar sus vivencias y eran plasmadas en cuevas. Además de ser uno de los más cercanos a la realidad (no es la realidad) gracias al avance tecnológico también el lenguaje visual ha generado nuevas formas en las que los artistas o medios comerciales pueden usar para generar un mensaje más claro además de añadir en ellos elementos como el color, las formas, iluminación el uso de la composición, mismo que son importantes a la hora de usar el lenguaje visual.

Un ejemplo sobre una característica del lenguaje visual en el arte es el uso del contexto cultural de la zona, es decir, representar danzas típicas, colores, rituales, costumbres que identifican a una región, hay gran cantidad de artistas mexicanas hacen uso de esto mismo, *Dia Pacheco* es una ilustradora que ha trabajado con grandes marcas haciendo uso de los colores más representativos de México los colores llamativos y fuertes, en su trabajo hace uso de la imagen de la imagen femenina como una mujer

fuerte llena de vida. (Cuartas, 2023) El manejo del lenguaje visual en su obra es claro, la composición de sus elementos deja marcado sus referencias del arte popular mexicano y parte de las historias que se cuentan sobre la cultura. A través de los elementos visuales que ocupa dentro de cada ilustración transmite una narrativa sobre la región y cultura que identifican a México, haciendo uso de esto. Este tipo de lenguaje como lo es el lenguaje visual es una herramienta útil para cualquier medio como lo es en arte audiovisual.

## LENGUAJE AUDIOVISUAL

Se han mencionado los diferentes tipos de lenguajes que forman parte importante en el desarrollo de la sociedad, además de ser medios que ayudan a la construcción de una identidad del ser humano durante su interacción con esta. El lenguaje audiovisual es uno medio importante en la actualidad al igual que los diferentes tipos de lenguajes, como herramientas en la comunicación. Sin embargo, para comprender el desarrollo del lenguaje audiovisual, es importante adentrarse a la historia de su evolución tecnológica y su importancia en la sociedad desde sus inicios hasta en la actualidad. Además de ser herramientas indispensables para las narrativas dentro de proyectos artísticos.

Según la historia del lenguaje audiovisual (Camargo, 2018) a finales del siglo XIX las imágenes en movimiento se hicieron presente, el *zoótropo* y *trauma tropo*, fueron las herramientas primarias de lenguaje audiovisual estos lograban que a partir de una imagen generaran la ilusión de que esta se movía, tenía una secuencia simple a lo que hoy se conoce. *Edison* fue uno de los inventores del cine puesto que su aportación fue el medio del cual muchos se basaron para crear otro tipo de tecnología que facilitara la proyección de imágenes, *Edison* creo el *kinetoscopio* nace como un sistema individual de visualización, al igual que los anteriores pero representado de forma diferente, eran

animaciones sencillas como, por ejemplo, una bailarina, un perro dando saltos. Siendo estos medios de entretenimiento para la sociedad.

Seguido de esto los hermanos *Lumiere* Quienes a lo largo de la historia han sido reconocidos por expertos como los pioneros del cine, ellos crean el *cinematógrafo* como una maquina científica que fue capaz de captar el movimiento. A finales del siglo XIX hacen una demostración pública en París en el “*Gran café*”, la demostración fue un éxito por ello numerosos expertos y estudiosos establecen el 8 de diciembre de 1895 como la fecha que nació el cine. En esta demostración se proyectaron “*La salida de los obreros de la fábrica*” (Lumière I. , 1895) y “*La llegada del tren a la estación*” (Lumière I. I., 1896) a diferencia a lo que actualmente se conoce como cine, en sus orígenes el cine es una especie de cine documental, puesto que muestra la realidad tal cual es, además de como se ha mencionado tenía características teatrales.

Con los avances y el acceso a estos medios, con *Georges Méliès (1861-1938)* gracias a este nace el cine como espectáculo en donde se incluye la narrativa, comienza entonces a crearse un lenguaje audiovisual. Introduce por primera vez un concepto importante *el montaje*, puesto que *Méliès* proveniente del mundo teatral y trasladó esa narrativa a sus filmes, que combinaban elementos como la imagen, el mundo del circo, con lo cual son los primeros filmes con un guion preestablecido, los escenarios extravagantes, las películas llenas de fantasía y magia son lo que identifican su cine, esto se puede ver en “*Viaje a la luna*” (Méliès, 1902) y “*A la conquista del polo*” (Méliès, 1912) dos filmes importantes en la historia del cine y su desarrollo en lenguaje.

El lenguaje audiovisual, fue considerado una herramienta para el registro de la vida cotidiana, después de ser una fuente de entretenimiento para la sociedad. Según la *rae* (RAE, 2014) *se refiere conjuntamente al oído y la vista o los emplea a la vez. Especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.* En la actualidad un medio de comunicación y expresión artística. Ha ido desarrollándose de manera rápida, ampliando su lenguaje. Sin embargo, al igual que el lenguaje visual, este no es enseñado en las escuelas como el lenguaje verbal. Con los avances tecnológicos la gran mayoría de personas tienen acceso al lenguaje audiovisual, cabe mencionar que este lenguaje ayuda a la

creación y exploración del artista, además de permitir el acceso a trabajos audiovisuales, sin embargo, se va recibiendo conocimiento de los elementos que conforman el lenguaje audiovisual de manera formal en cuanto sea posible su acceso.

En el lenguaje audiovisual hay elementos que conforman los procesos de producción lo que da al final un mensaje, estos principalmente son la imagen y el audio los cuales se complementan con medios que complementan el mismo lenguaje. La imagen por ejemplo es el elemento visual que representa o reinterpreta la realidad, ya sea dibujo, fotografía esto se observa mediante formas, colores, texturas entre otras. Las imágenes que se ven en películas, videos, no se encuentran de manera fija, cuentan con una secuencia, es decir, están en movimiento van una imagen tras otra a una velocidad que se iguale a la realidad de forma natural, estos son *24 fotogramas por segundo*. Además de esto lo acompañan, *los planos* hay diferentes tipos cada una con una función diferente. El plano general, medio, detalle, entre otras. *La escena* esta es una unidad de espacio y tiempo, es decir, un fragmento de historia que transcurre de forma interrumpida. *La secuencia* esto les da una narrativa a las escenas. *El sonido* la aparición de este dio un paso a una narrativa diferente a la imagen, le dan una carga emocional, dan realismo e incluso metafórica, esto dependerá de lo que el creador visual presente en el filme (García, 2020). Entonces, el lenguaje audiovisual, es *un sistema de signos con una estructura definida y conocida por quienes lo usan, cuyo objetivo es comunicar un mensaje, pensamiento o sentimiento*. (García, 2020, pág. 20)

Un ejemplo en el que el *sonido* es importante como parte de lenguaje audiovisual es *Jaws* (Spielberg, 1975) este filme es reconocido por su banda sonora que hasta la fecha es icónica, por la característica y el mensaje que esta aporta en la cinta, en la que se puede comprender a través del sonido el manejo del lenguaje audiovisual. *El sonido* es usado para comprender las escenas y lo que sucede en ellas, enfatiza las situaciones. En este filme, por ejemplo, enfatiza el sonido cuando se aproxima el tiburón para atacar, una característica importante ya que sin esta la escena no tendría el impacto que tiene al momento que sucede el peligro en la película.

Con lo mencionado anteriormente, dependerá mucho del mensaje que desee el artista plasmar en su obra. Por ejemplo, *El cuento de la princesa Kaguya* (Takahata, Kaguya-

hime no Monogatari., 2013) un filme el cual la imagen es dibujo hecho a mano este estilo de dibujo específicamente es un estilo tradicional japonés, los trazos a carboncillo dan un lenguaje audiovisual con los sentimientos del personaje principal, desde su enojo, tristeza hasta la felicidad que se representa. Los colores son parte importante en el filme, el estudio *Ghibli* tiene como característica simular el uso de la acuarela, en este caso no es la excepción, los tonos pastel que se ve en la mayor parte de la cinta describen el entorno en el que se encuentra el personaje, escenas en las que se ve feliz, en otras partes del filme los colores van cambiando según el argumento que va mostrando en las escenas estos pasteles son distintos y se vuelven tonos grises cuando el personaje ya no está feliz. La importancia de la imagen y sus elementos son importantes a la hora de crear, ya sea una película, un cortometraje entre otras, ayuda a comprender el mensaje incluso si este carece de diálogos con los personajes. Una película o capítulo de serie se componen de elementos sonoros y visuales, cuyo contenido, disposición y relación artificiales dan lugar a determinado significado y estética.

# CAPÍTULO III

## “EN EL ESPEJO”

La elección del tema es una parte fundamental en cada proyecto de investigación, este va a determinar la dirección en la que deberá dirigirse la idea. Debe ser una problemática social o un tema que interese investigar, de acuerdo con las necesidades e intereses que se tenga, este mismo tendrá que contar con buena referencia para extraer información que aporte al proyecto. Una vez teniendo el tema que se desea investigar es importante delimitarlo, porque, esto ayuda a tener las características claves de lo que se desea hablar, es decir, poner un límite ya que sin eso el objetivo principal de investigación podría llegar a desviarse, además de tener en cuenta el tiempo con el que se cuenta para investigar dicho tema de interés.

Este proyecto llevó un proceso complejo para poder delimitar el mismo tema, El solo concepto de *Identidad* conlleva un amplio significado. Por ello, se tuvo que definir el punto de investigación con base a la necesidad de la problemática. A demás de ser un proyecto que se va a tratar de manera personal y se basó el tema en el proceso de construcción de una identidad propia, a partir de esto comenzó el desarrollo del proyecto delimitando los capítulos, mismos que aportan y nutren la información sobre la identidad propia. Cada capítulo contiene un título en específico que identifica el contenido que lleva este incluye subtemas que, se van uniendo entre sí, lo cual va facilitando la comprensión de lo investigado.

En el capítulo uno se trata la identidad desde puntos importantes como *la alteridad* un concepto del cual puede confundirse en los significados, *la sociedad, los roles sociales y los estatus*. Además, de incluir a la *mujer* como artista, su identidad dentro de la sociedad artística y social, como parte importante. Al ser un proyecto con producto artístico al final, se genera un *lenguaje*, esto es la parte del segundo capítulo en el cual se exponen los puntos importantes, como las características principales, además, de

los tipos de lenguaje que complementan la identidad y la animación, sin faltar las referencias artísticas ayudan a dar significado a cada uno de los lenguajes.

El proyecto lleva por título *“En el espejo”* en conjunto con el tema de investigación *Identidad propia*, es usado como un significado del punto inicial del proceso de la construcción de una identidad propia, esto surge a través del cuestionamiento ¿Quién soy yo? Colocando una mirada en todo lo que conlleva ser un individuo social y lo que implica desarrollarse dentro del entorno al cual pertenece además de tomar puntos importantes que favorezcan a la construcción de la identidad propia. Puesto que una identidad, se conforma de aquello que le aporta la sociedad en general, las relaciones que existen dentro de esta misma. *“En el espejo”* es el significado por el cual se atraviesa al buscar respuestas de esa pregunta. Es según lo que se desea dar a entender y forma parte importante del proyecto.

Además de ser reinterpretado con una de las canciones de un clásico animado de *Disney*, *“Mulán”* (1998) llamada *“Reflejo”*, puede incluso llegar a ser algo muy efímero, sin embargo, la relación con el personaje se encuentra vinculado con el título del proyecto en el proceso personal. La canción hace énfasis en una problemática muy personal que tiene el personaje, en la que no está de acuerdo con decisiones sobre su entorno y el rol social que le corresponde, es decir, la mujer está bajo las normas tradicionales de China en las que únicamente se puede hacer cargo de un hogar en donde los hombres son quienes toman decisiones además de trabajar, sin embargo, este personaje busca encontrarse a sí misma, encontrar su propio valor, que al verse realmente pueda reconocer su identidad dejando de lado los estereotipos marcados en una sociedad tradicionalista.

Esta problemática en la que se encuentra no se aleja mucho en la realidad que se vive como mujer y artista, por ello el propósito del proyecto es dar un significado al principal cuestionamiento y los que han ido surgiendo a través de la investigación, haciendo uso de las vivencias en el proceso de construcción de una identidad propia, conexión con otras mujeres artistas y proyectos de animación que han sido de inspiración para crear un producto audiovisual que resalte las características importantes que se han tratado en torno al proceso de construcción de una identidad propia, además de hacer uso de

nuevas herramientas que en un contexto artístico nutren la identidad propia como artista. En el espejo, capta la identidad del proyecto y del artista en construcción, aprendiendo a observar y comprender los símbolos visuales que se han manejado para dar a comprender este significado y los elementos que han sido añadidos.

## IDENTIDAD PROPIA

Parte fundamental del desarrollo personal en este proyecto es la construcción de una identidad propia, dado que como seres humanos la identidad forma parte inherente, haciéndose presente de manera formal en el momento que se hace contacto con la sociedad y la capacidad de razonar, tener memorias, crear un lenguaje propias, mismo que lo diferencia del resto de los seres vivos. Esa capacidad de involucrarse en un entorno es compleja de definir en un solo concepto, como se mencionó en el primer capítulo la sociedad, los roles y estatus entre otras, tienen un papel importante para dar un amplio entendimiento del proceso de construcción de una identidad, es decir, el contacto con la sociedad y los diferentes grupos sociales crea en el ser humano ideas nuevas, tipos de lenguajes entre otras características que permiten en la identidad propia ese proceso de construcción constante. Como se mencionó anteriormente la identidad está en un constante progreso.

La identidad se construye en la relación del sujeto con su entorno y con los otros. Esta afirmación sólo evidencia que la identidad refiere a la construcción del sujeto en lo social. Por tanto, la identidad no apunta a la esencia del ser. La identidad no es algo dado, no es fija no es la suma de características sociales, psicológicas y/o culturales. La identidad no viene dada desde fuera. Los otros y el entorno son vitales para su construcción. La identidad es una construcción permanente. (jofré, 2012)

Por tanto, la identidad propia basado en el proceso personal, el cual inició como se ha mencionado anteriormente con la pregunta ¿Quién soy yo?, ha sido un proceso complejo por desarrollar e incluso a representar en un proyecto artístico. Esto se debe a la investigación en curso, puesto que hallar respuestas ocasiona encontrarse con una variedad de preguntas que continúan surgiendo, además de comprender qué es la identidad como concepto general. Conectar eso, al proceso personal es donde comienza la complejidad del proyecto, en un contexto propio es romper con la idea que se tiene de uno mismo, al igual que cualquier ideología, o idea acerca de la realidad en la que se encuentra.

En este proyecto se trabajó en tres tipos de ambientes o progresos personales muy importantes que han sido factor importante en la construcción de la identidad personal. El primero, da inicio con la construcción de la identidad propia principal punto de investigación en este proyecto, es adentrarse al *entorno familiar*, siendo este el primer acercamiento a un contexto social en la vida del ser humano que influye desde sus primeros días de vida. De aquí parte las principales características que se tomaron en el desarrollo social personal del proyecto, como lo es la ideología dada y no por elección propia, el rol al cual pertenece y debe desarrollarse, en este caso como mujer, hija, hermana y más adelante como artista, los valores, actitudes, un factor importante que da este entorno en el comportamiento y el desarrollo emocional y psicológico personal. La mujer en la sociedad tiende a llevar roles distintos al hombre como se mencionó anteriormente. Además de la adaptación un entorno inherente, además al estatus social al cual pertenece. Este primer acercamiento es la base de toda identidad y lenguaje personal, a partir de aquí se desarrolla la primera deconstrucción de identidad, que se tenía antes del comienzo de esta investigación. Se comienzan las primeras ideas y preguntas ¿Quién soy yo? Romper o deconstruir con las principales bases de identidad, que se fueron adquiriendo en un círculo familiar no es un proceso sencillo para realizar, conlleva una gran responsabilidad personal como ser humano y artista más adelante. Esto significa poner al descubierto lo que el ser como es desde el entorno familiar, las ideas propias, que se han ido generando, con la idea de relacionarse conforme a lo que se ha ido aprendiendo y el pensamiento de lo que es el ser.

El segundo ambiente importante que se tomó como base para desarrollar la problemática, es el área escolar, en esta se lleva a cabo las formas de involucrarse con la sociedad por primera vez, puesto que se involucran los primeros acercamientos a diferentes grupos sociales, donde se van desarrollando nuevas ideas, pensamientos, conductas, metas entre otras cosas, que aportan a la identidad personal. Los roles sociales por este lado se vuelven mucho más importantes esto dependerá cuanto se involucre el individuo en el entorno escolar. Dado que la diferencia de vida social entre un ser humano y otro es bastante, mientras que eso favorece a la construcción de la identidad ya que aporta al individuo formas distintas de relacionarse junto con otros. Va creciendo la idea del ser durante su acercamiento a diferentes grupos sociales, para este proyecto fue indispensable dar un acercamiento a las relaciones sociales que se dan en un entorno educativo, dado que rompe con la primera idea de identidad. Es decir, como ser individual es importante, la relación con el resto de los individuos durante su crecimiento y analizar los diferentes comportamientos que existen dentro de un grupo, los pensamientos, ideales, e ideologías, parte personal de esto, se tomó en cuenta dado que fue un aporte a desechar y tomar nuevas formas, que favorecen a la identidad propia. Un ser no se construye por sí mismo, sino que necesita de estar en contacto con la sociedad para tomar de esta lo que ayude a su proceso de construcción.

El tercer y último es el progreso artístico, en este caso el enfoque se centra en la construcción de una identidad femenina artística proceso personal importante para este proyecto en conjunto de un producto final artístico. El proceso personal en un grupo social artístico da una gran apertura al conocimiento en diferentes áreas, da al interesado un conjunto de herramientas, además, ayuda a complementar el desarrollo del lenguaje en diferentes espacios, esto enriquece la identidad artística. Como artista se tiene la capacidad de tomar todo esto, y añadir las vivencias de este y transmitirlo a través de la obra, tiende a poner al descubierto su identidad personal y artística, siendo este el elemento esencial de la obra.

Este punto es importante, de aquí parte la identidad personal que se encuentra en construcción del mismo artista. Sin embargo, está claro que en la búsqueda de una

identidad no puede haber un límite, es decir, tener una única definición delimita la existencia y crecimiento del mismo artista. Al igual que en diversas áreas profesionales, en este ámbito el artista como se ha mencionado anteriormente se encuentra constantemente en construcción toma de otras profesionales características importantes que funcionan como medio de inspiración, esto vuelve a la identidad propia una identidad colectiva dentro de este entorno.

En este proyecto, se han mencionado tres tipos de espacios importantes para el desarrollo de la identidad propia del artista. De este conjunto de pensamientos e ideas, se crean los intereses del mismo, como lo es en esta ocasión, la pintura, el grabado, el uso de acuarelas y por la animación tradicional añadiendo a esto la elección de autores que han trabajado en diferentes áreas que se tiene en común además va complementando el lenguaje artístico, en el transcurso de estos aprendizajes y del conocimiento que se va adquiriendo, el artista puede entonces proyectar sus vivencias, aprendizajes a través del arte, la forma en la que esta sea expuesta dependerá de la intención con la que quiera expresarlo.

La construcción de la identidad propia es la base central de la investigación de este proyecto, durante un tiempo se ha colocado como mujer, como artística, y definido su identidad a través de eso, sin embargo, el hecho de contar con la asistencia en terapia psicología y la investigación de dicho tema, ha logrado crear un nuevo concepto del cuestionamiento “¿Quién soy yo?” además de comprender que la identidad está en constante cambio, el progreso de esta va favoreciendo en diferentes áreas tanto profesionales como personales. Esto hace de la identidad una forma de existir con otros y construirse de forma ininterrumpida. Durante este proceso se encontraron diferentes respuestas al cuestionamiento principal, la parte personal queda muy al descubierto cuando se desea responder preguntas sobre el propio ser. La complejidad de esto favorece en el proceso construye y reconstruye la mayor parte del proyecto además de la manera personal, se refleja en el producto final, la animación, pone al descubierto de forma sutil el proceso de identidad personal.

## SIMBOLISMOS VISUALES

El concepto de simbolismo (González, 2020) surge en el siglo XIX fue un movimiento importante que se valió del uso de los símbolos para representar emociones con sentido poético. Los artistas comunicaron ideas a través de símbolos en lugar de representar la realidad. Fue un movimiento creado como una reacción a otros que representaban el mundo natural de manera realista, el impresionismo, realismo y otros. En 1886 surge por primera vez. Los simbolismos hacen énfasis romántico en la imaginación en lugar del uso de la razón. Buscando escapar de la realidad expresando sus sueños y visiones personales a través del color, la forma y composición. Además de esto, la idea de lo espiritual era muy importante, reflejaban las filosofías anti-materialistas relacionadas con el misticismo, el interés por lo oculto estaba relacionado con este concepto al igual que representaciones de lo mórbido y perverso. El simbolismo comenzó como un concepto literario, pronto se identificó con obra de arte, todas las obras de arte fueron destacadas por la importancia de la imaginación, las emociones, el simbolismo representó una síntesis de forma y sentimiento de la realidad y la subjetividad del artista.

En el proyecto el simbolismo visual juega un papel importante, lo que se desea representar fue escrito, primeramente, para tener una idea base y después se llevó a concretar a través de una serie de dibujos, de los cuales se representa a través del simbolismo la identidad propia que se ha ido trabajando en este proyecto. Al inicio de la animación se encuentra un dibujo con la fecha 4 de abril (imagen 1) colocado al centro, esta fecha significa el día y mes de nacimiento del artista. Este se comienza a fragmentar dando la forma de un rompecabezas, simboliza la aceptación de los cuestionamientos principales, además de romper con la idea del ser “yo” que se ha tenido antes de tal proceso.

Como segundo simbolismo visual, se hizo uso de una serie de árboles que se muestran al principio y final de la animación, cada uno de estos dos tienen un significado diferente. Sin embargo, la idea principal era colocar uno al inicio como símbolo de un nuevo ciclo (imagen 2), ya que de manera personal los árboles representan vida, nacen de la tierra y al morir regresan a esa misma. Se añadió a esto unas figuras redondas dando como significado a la idea que el ser humano se encuentra en una burbuja personal (imagen 3), que va creando desde el hogar tomando como suya la identidad que se le dio y la pequeña que aparece brevemente representa la razón adquirida no por elección. En el caso del último árbol simboliza la conclusión de un ciclo, por lo cual debe morir. Para que crezca otro, y continué con el proceso de una construcción de identidad. (imagen 4)

Los siguientes simbolismos visuales que están dentro de la animación, el bosque (imagen 5) y la cabaña (imagen 6) juntos representan el aislamiento como parte del proceso personal de la construcción de una identidad y de la cual surge la necesidad de adentrarse en busca de posibles resultados esto al aceptar responder las preguntas iniciales, como lo menciona la escritora, María Zambrano “tendremos que interrogar con el infinito temor que tales preguntas envuelven acerca de si el hombre no irá en busca de su identidad más allá de sus pasiones, más allá de los sucesos de su vida; si no irá buscando esa identidad pura y libre que le confiere el carácter de ser sujeto de lo que le pasa, pero no simple paciente de su pasar” (Zambrano, 1987, pág. 96). Va en conjunto con lo que simbólicamente sucede dentro de un laberinto (imagen 7) se tomó como referencia esta imagen debido a dar la sensación de nula salida, Sin embargo, en todo proceso, hay algo que detona dudas, genera más cuestionamientos acerca de lo mismo. Se representó como tal durante el proceso de investigación en la que se accedió a terapia psicológica en busca de respuestas.

Cada proceso es diferente, ninguno es lineal, esto se vio durante este proyecto de investigación. El jardín (imagen 8) simbólicamente representa la claridad es decir, en el transcurso del proceso después de caer a lo que se representó como laberinto, todo comienza a tener un sentido diferente, el jarrón (imagen 9) colocado con una pieza representa visualmente el hallazgo de una respuesta, eso es lo que en la animación el

jardín da a entender, puesto que el ser humano anhela entrar al jardín antes que al laberinto, pero como se mencionó anteriormente cada proceso es muy diferente al de otros. Seguido de esto están el rompecabeza y cuadro con movimiento, ambos simbólicamente representan respuestas a las dudas, la rompecabeza con la hoja (imagen10) dibujada significa una hoja que cae, es decir, en la naturaleza al caer una da como respuesta a la bienvenida de una nueva, así es con todo lo que se va conociendo y de forma personal el cambio es constante, se construye y reconstruye. El cuadro tiene dibujado unas flores silvestres (imagen 11), específicamente un color morado que se encuentran a la orilla del camino estas por sí solas no necesita de un cuidado como cualquier planta que se tiene de jardín, siempre están expuestas a lluvias, el calor del sol, sin embargo, continúan pintando los campos. Con esto se logra representar la idea que se tenía planteado, con los roles sociales que han sido sujetos en su gran mayoría por hombres en el ámbito artístico de igual forma como en la vida secular.

Entre otro de los símbolos visuales que se plantearon, se encuentran las puertas durante la animación, cada una de estas dan por significado la conexión entre cada avance del proceso. Esto se ve en la primera puerta que aparece al entrar al bosque se encuentra al hacer acercamiento, siendo la única con movimiento dentro de la animación esto se ve cuando comienza a abrirse (imagen12). A diferencia de las puertas siguientes que no se abren, únicamente existe una transición hacia las siguientes partes representando simbólicamente la continuación del proceso en construcción de una identidad, la última puerta de la animación se une al significado del árbol al final, dando referencia acerca de la continuación del proyecto (imágenes 13,14,15). Como últimos símbolos visuales en la animación se puede ver un personaje (imagen 16). Este simboliza el proceso de construcción de la identidad propia, al verlo se notará que no tiene rostro, esto porque la identidad no se define a través de un rostro. El libro, representa la oportunidad personal de escribir lo que se ha aprendido y quién es hasta ese momento y dar la continuidad del proceso de construcción. Cada uno de estos simbolismos han sido complementados con los elementos de cada imagen, el color, dando resultado al significado planteado desde el inicio.

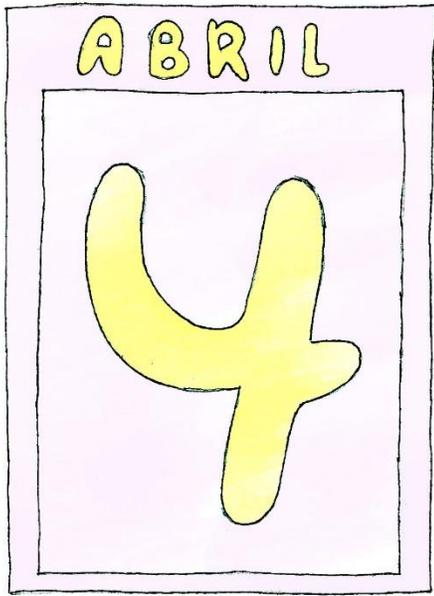


imagen 1

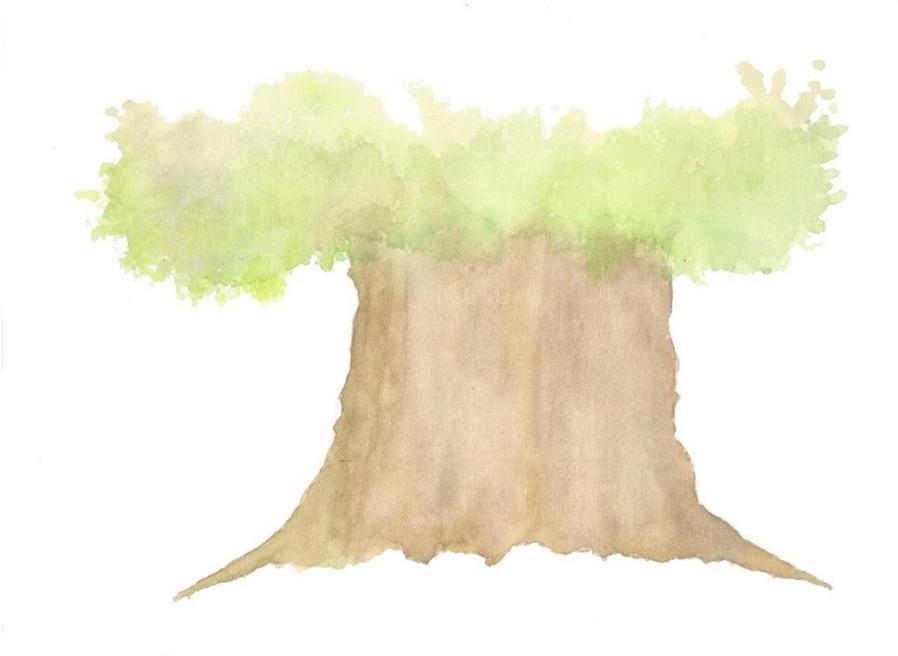
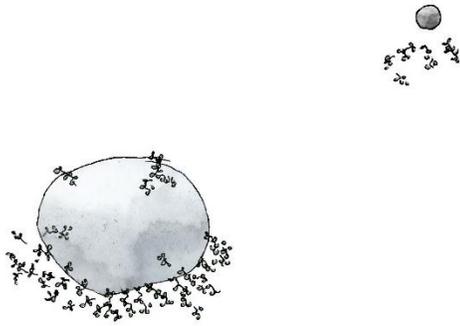
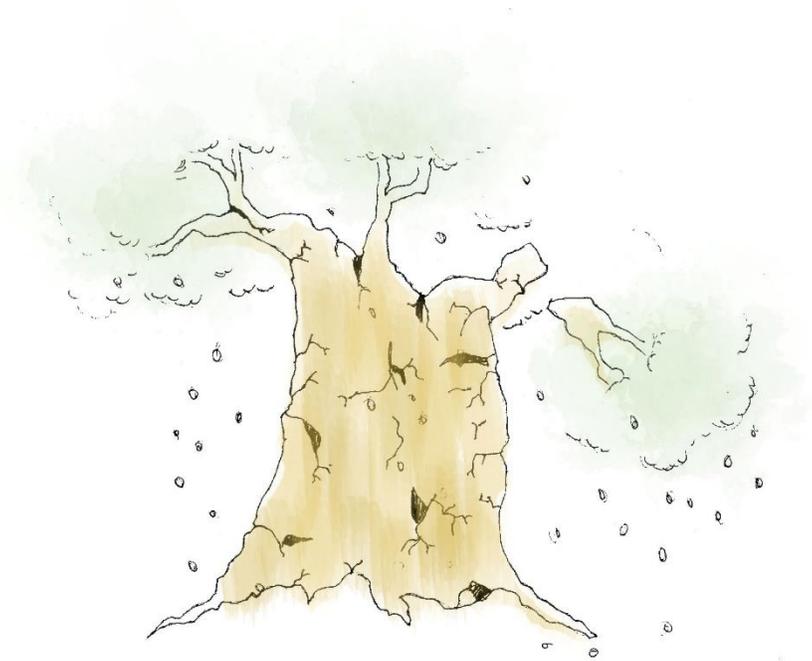


Imagen 2



**Imagen 3**



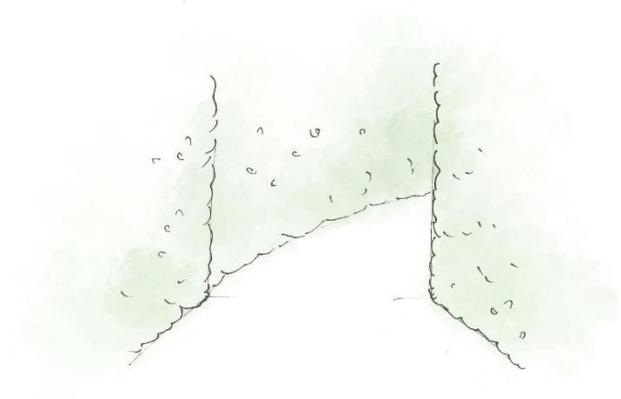
**Imagen 4**



**imagen 5**



**imagen 6**



**imagen 7**



**imagen 8**

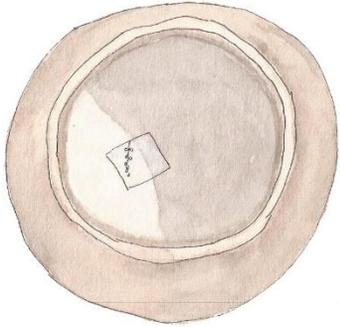


imagen 9

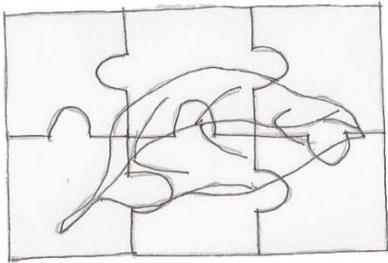


imagen 10

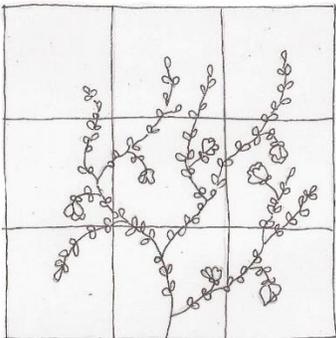
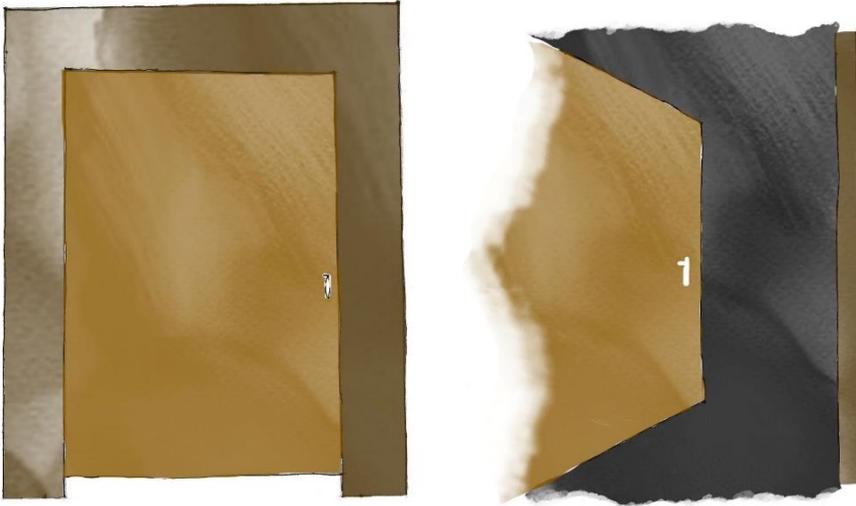
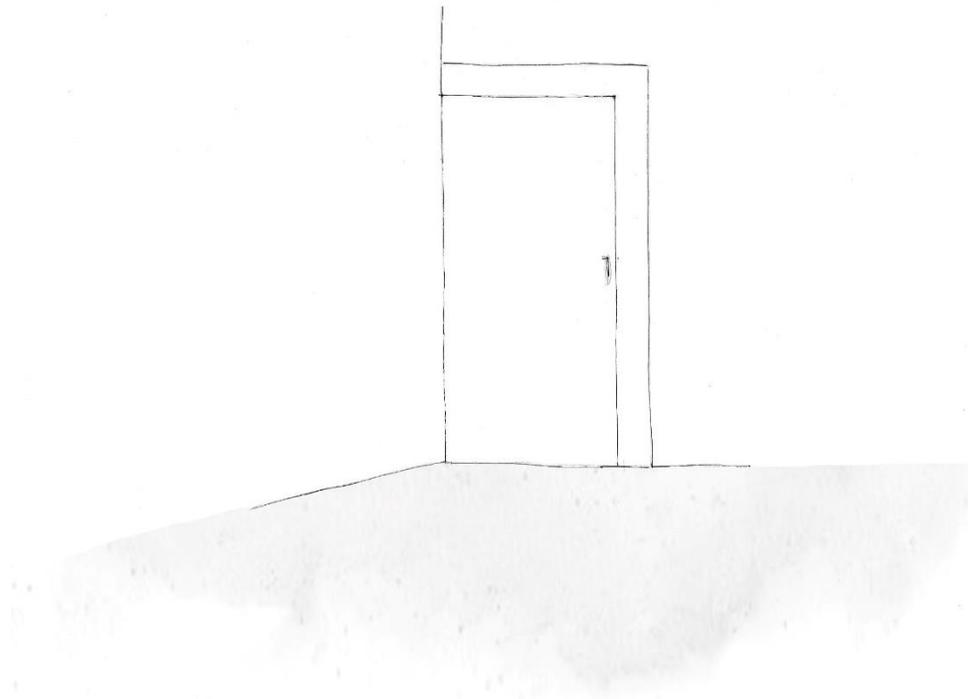


imagen 11



**Imagen 12**



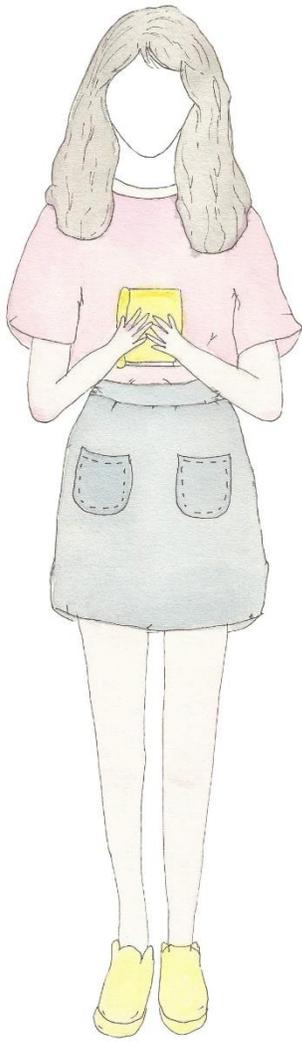
**imagen 13**



**Imagen 14**



**Imagen 15**



**Imagen 16**

## PROCESO CREATIVO

El proceso creativo es una parte fundamental durante el desarrollo de un proyecto esta fase tiene un conjunto de ideas que ayudan a crear y fortalecer la idea principal o problemática de importancia, tiene un objetivo principal además la finalidad de esto es fomentar la creatividad. En un proyecto artístico no es excepción el proceso creativo como parte fundamental y la apertura que tiene de ser cambiante la estructura lo permite, se comienza con el desarrollo de las ideas, encontrar otros medios para llevarlo a cabo de forma favorable de manera personal y profesional, este culmina con un producto terminado que representa de forma creativa el tema principal de interés.

Un elemento base de cada proyecto y con características que permiten darle un cambio constante al proceso creativo, sin embargo, para *Graham Wallas* (1858-1932) el proceso creativo es más que un concepto cambiante, ya que tiene una serie de etapas que en la actualidad son las más conocidas. Este tiene pasos importantes para tener en cuenta al momento de comenzar un proyecto. La primera etapa es *la preparación*, en esta se comprende el periodo de detección, conocido también como identificación del problema. En esta la parte importante es el análisis e investigación del tema, puesto que de aquí nace la problemática de interés, es decir, inicia la búsqueda de tema de interés. La segunda etapa es *la incubación*, después de la ardua investigación, comienza esta etapa, para Graham, es un momento de desconexión al proyecto, durante este paso, se puede encontrar la idea o solución a la problemática, muchas veces según lo menciona se puede caer en un bloqueo como se le conoce a esta fase. Con este paso se comprende la importancia de dar un reposo a cualquier proyecto, dejar fluir las ideas para poder avanzar hacia el siguiente paso. *La iluminación*, según Graham esta etapa es conocida como *Eureka*, en esta las ideas comienzan a surgir, se materializa la solución o idea sobre el problema a investigar, este momento es

importante en cada proyecto de aquí pueden surgir una o más soluciones que se tenían pendientes a la hora de iniciar con la investigación. Y, por último, pero no menos importante es *la verificación*, aquí hay un proceso importante para llevar a cabo, se menciona que se hace una serie de evaluaciones y análisis necesarios de la propuesta y surgen ideas más concretas para una mejor solución. Esta etapa es crucial en cualquier proyecto ver si la problemática de interés es buena o no, además de tener en cuenta si es posible llevarla a cabo hasta el último momento, en este caso si el producto artístico puede sostener y justificar lo que se desea dar a entender con base a la investigación. (Realego, 2018)

Teniendo estos puntos básicos que *Graham Wallas* (1858-1932) ofrece. Se puede tener una idea de la importancia del proceso creativo en un proyecto. En esta investigación artística y personal, se dio un proceso complejo desde la primera etapa, ya que había más de un tema de interés que se deseaba llevar a cabo. La primera idea que se propuso era el siguiente, dar una vista distinta e incluir el bordado del vestido de la chiapaneca, tendría como objetivo el significado de la identidad femenina en su representación de Chiapa de Corzo, como producto artístico crear una serie de grabados en punta seca donde dentro de paisajes, cocinas, entre otras cosas se pudieran incluir el bordado. El siguiente tema de interés era el sistema milpa, la función de esto, el objetivo era hacer una animación que contará una historia sobre la armonía entre cada planta necesaria en ese proceso de siembra, sin volverlo una información sobre la milpa. En estas dos propuestas surgieron una serie de preguntas similares durante su investigación, ¿Cómo realizar esto sino se ha hecho antes? ¿Por qué es importante esta idea como proyecto y de forma personal? Y ver que esta propuesta sea buena de forma que no se dificulte durante el desarrollo. Ambas ideas de investigación no se llevaron a cabo dado la falta de argumento y justificación, además de la falta de medios textuales y artísticos en ese momento. Sin embargo, parte de ambos proyectos tiene el actual tema de investigación, en la parte de identidad por uno y por el otro la parte creativa que es la animación.

La búsqueda de investigación que se llevó a cabo fue importante, se trató mucho de la observación y del trabajo personal que conlleva el proyecto, se hizo una búsqueda en

diferentes medios, como lo es en arte visual en este se encuentran mujeres artistas que trabajan mucho sobre la identidad femenina, ir a galerías en busca de exposiciones con temas relacionados, para nutrir el proyecto con mayor información, en conjunto con la terapia psicológica que tuvo gran importancia para resolver preguntas personales que formaron parte del desarrollo artístico. Además de textos que dan una apertura al tema de investigación, es importante con esto tener a diferentes autores para concluir con una idea central, la variedad de opinión es importante al momento de comenzar a construir un texto de investigación. Una vez teniendo la información necesaria de cada tema de interés, se fue desechando lo que probablemente desviaría el proyecto, es importante delimitar los puntos a investigar, ya que se puede comenzar de cero lo cual es válido hasta que todo quede como se desea y logre el objetivo principal. Al analizar la información, validar el tema de investigación y comenzar a poner en marcha el proyecto, esta parte es la que permitió poner en marcha lo que se tenía contemplado.

En cuanto la parte artística del proyecto, se escogió un medio por el cual el mensaje fuera menos lineal, que llevará a la imaginación de los elementos y al entender el significado que se desea dar a entender relacionándolo de forma personal. El grupo de 68 voces (voces, 2016) fue una parte importante para el desarrollo del producto artístico, este cuenta con una serie de cortos en los que se dedican a contar cuentos de lenguas nativas dándole un valor a este tipo de lenguaje, su narrativa creativa facilita el entendimiento del mensaje que desean compartir, conectan imagen, sonido y voz en una animación. Además de la inspiración al trabajo visual del filme de Isao takahata "*El cuento de la princesa Kaguya*" (Takahata, Kaguya-hime no Monogatari., 2013) *Mis vecinos los Yamada* (Takahata, 1999) y su manejo de la animación tradicional, los detalles que se dejan a la vista del público hacen que este mismo se conecte con el proceso de su trabajo, además de la intención de recrear escenarios con uno de acuarela otro que se incluye como referencia es la animación francesa *Ernest and Célestine* (Renner, Patar, & Aubier, 2012) que cuenta con un atractivo visual que complementa la narrativa que tiene el filme. Desde donde se pueda comprender este proyecto se ha ido construyendo, sin conocimientos previos de lo que es, el lenguaje de una animación, todo lo que ayuda a construirlo, por ejemplo, fotogramas, tipos de escenas, color, perspectiva, movimientos, entre otras.

Se comenzó por comprender el lenguaje audiovisual y más adelante específicamente estudiar sobre la animación, puesto que no se tenía un conocimiento previo de ello. Con prácticas pequeñas para comprender el manejo de los movimientos, es decir, se usaron figuras como un brazo, con una pelota, esto ayudó a entender las claves en cada uno de los movimientos, cuántos movimientos se necesitaban para hacerlo fluido, o cuantos para que se vea lento o rápido. Una vez que el lenguaje básico fue entendido, el siguiente paso fue escribir lo que se quería reinterpretar en animación, se comenzó con el guion gráfico (*storyboard*), es decir, la idea que se planteó de forma escrita debía ser resumido en escenas con dibujos claves que permitan comprender el proceso que va a tener la animación, para lograr desarrollar esta parte del proyecto, se tuvo que comprender los movimientos de cámara, y así poder generar un lenguaje más comprensible en el guion y en total se resumió a 5 escenas claves a trabajar. Durante el desarrollo del guion gráfico hubo cambios dado que los simbolismos visuales debían tener congruencia con lo que se desea mencionar. Se hizo uso de la caja de luz, una herramienta que facilita visualmente los dibujos. (imagen

Los símbolos escogidos, no eran simplemente una representación de lo ya escrito, sino que cada uno tiene un significado importante como parte de la identidad personal, representa el punto importante del proceso de construcción. Añadir un elemento no es una forma tan simple de hacerlo, sino que se debe hacer un completo análisis de lo que realmente se representa, sin embargo, para lograr esto se tuvo que hacer bocetos para lograr el objetivo y con esto tener congruencia con el significado. El siguiente paso era comenzar a animar los dibujos, al ser una animación tradicional, se debe comprender que cada dibujo representa solo una pequeña parte del movimiento, eso implicaba estar constantemente revisando que los movimientos tuvieran una fluidez y se comprendiera el movimiento, la mayoría de los dibujos estuvieron hechos a mano, trabajando de forma individual cada hoja enumerando el encabezado de estas para continuar teniendo un registro. Y otros pocos fueron trabajados de forma digital.

Al concluir eso, el siguiente paso era definir la paleta de colores, para eso se hizo muestra con las principales imágenes de cada una de las escenas y así tener una pronta definición. Esta es una de las partes importantes en el desarrollo de un proyecto

creativo complementa el significado de los símbolos visuales. Esto se verá con más detalle en los siguientes puntos de investigación. El reto creativo en este proceso fue constante, durante el desarrollo del proyecto, todo lo que se estaba proponiendo, e incluso lo que personalmente se tenía pensado trae consigo retos y problemas que al final han ayudado en la construcción del proyecto, pues como todo proceso surgen complicaciones, los movimientos no se lograban algunas escenas fueron modificadas hasta tener el resultado deseado.

Una vez que se concluyó una mediana parte del proyecto artístico, continuaba un proceso de limpieza con cada uno de los dibujos hechos a lápiz delinear cada dibujo con estilógrafo, esto haría que al escanear cada hoja el dibujo tuviera mucha fuerza y se notara. Con esto al pasar el dibujo a *Photoshop* se elimina la textura que tiene por sí misma una hoja blanca y restos de lápiz que no se han borrado a mano, esto implica un arduo trabajo y el tiempo destinado a este es más de lo contemplado. La animación tradicional que se llevaba a cabo en este proyecto consiste en dos partes importantes a trabajar una de ellas es añadir dibujos con acuarela de forma análoga (imagen 1) la otra es el uso del color, esto con la herramienta digital través del programa que se usó en este caso *Photoshop* con pinceles que facilitan e imitan a la acuarela tradicional (imagen 3). Al tener listo eso, acto seguido es comenzar a darle el movimiento en *Premiere* y ver como cada dibujo se armonizaban entre sí, esto ayuda a saber si es necesario añadir un movimiento más, en cada proyecto habrá situaciones que no se tienen contempladas, errores, bloqueos creativos, entre otras cosas, esto favorece el proceso creativo. Lo siguiente fue encontrar un sonido que se adecuara a la animación, al ser una primera producción se propuso crear desde cero una melodía personal, esta parte tuvo buenas y malas partes en su proceso, se trabajó a través de una aplicación que facilita una parte principal la posibilidad de grabar con un instrumento. Lo cual durante su creación facilitó la idea que se tenía principalmente, esto se añadió a la animación como parte final.

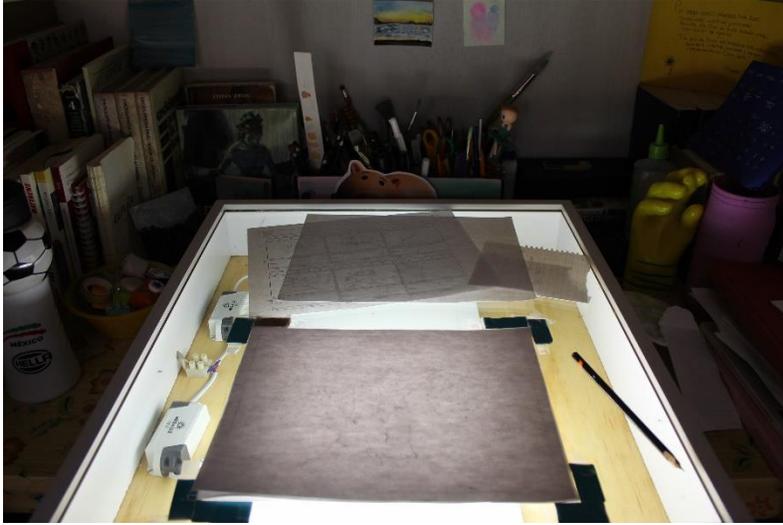
El proceso creativo es de gran importancia en este proyecto, pone sobre escrito que una próxima producción que se desee presentar tenga una evolución sobre lo ya aprendido durante este proceso, cabe recalcar que se probó a la arista para lograr comprender las bases principales de una animación del cual solo como consumidor del

mismo se tenía una idea de los pasos que conlleva crear un producto de animación, gracias a la propuesta se logró comprender el lenguaje y el valor que este tiene en la historia del arte. El producto final contará con una duración aproximadamente de un minuto, el cual a través de este lenguaje audiovisual se logra compartir el punto principal de interés que dio inicio a la investigación, la construcción de una identidad propia. Además de continuar con la etapa de construcción personal y artística.



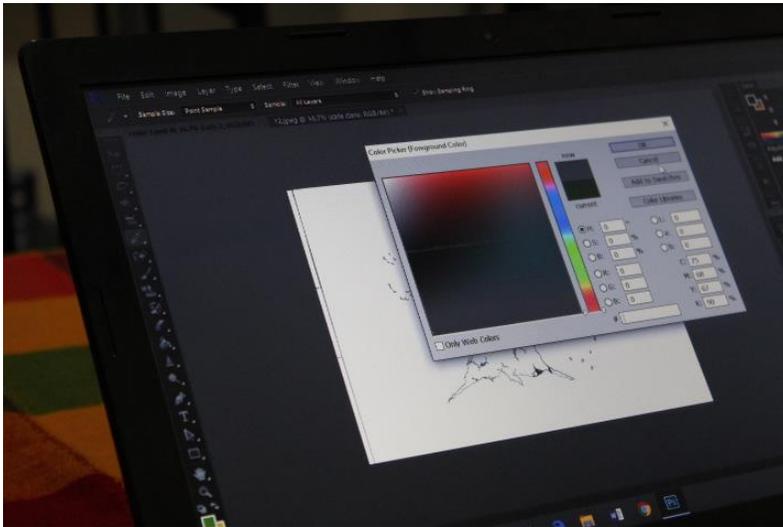
Fotografía: Sofía Gómez

Imagen 17. Acuarelas de tubo mientras se agrega color



Fotografía: Sofía Gómez

Imagen 18-Caja de luz (utilizado para ver cada uno de los movimientos)



Fotografía: Sofía Gómez

Imagen 19- En la elección de color en Photoshop con pinceles que imitan la acuarela tradicional.

# ANIMACIÓN

Este proyecto tiene como propuesta trabajar una animación tradicional 2D, un complejo campo de trabajo que favorece tomar diferentes fuentes de inspiración, un medio que permite proyectar las experiencias personales sin la obligación de plasmarlas de manera objetiva, sino que puede ser transformada como sea posible. Sin embargo, como todo medio de creación se debe comprender su lenguaje y tener el manejo de este para que sea adaptado al proyecto deseado. Para comprender un poco sobre esto hay que entender principalmente el significado de la palabra animación según *Adobe* menciona.

“La palabra "animación" proviene de las palabras latinas *animare* (cuyo significado es "insuflar vida", definición que se mantiene a día de hoy, aunque el término haya adquirido además otros significados) y *anima*, palabra que aún existe en castellano y que significa espíritu, alma o aliento. Por tanto, tal y como su nombre indica, la animación consiste en insuflar vida o aliento a un objeto, aunque sea en sentido figurado” (Adobe, 2020)

Esto da a entender que la base de la animación es dar ilusión al movimiento y al juego visual, esto partiendo principalmente del dibujo como primer elemento. La animación como técnica artística podría descubrirse como la forma de generar secuencias gráficas, aunque éstas son imágenes estáticas. Esto se menciona en el libro *“Animando al dibujo, del guion a la pantalla”* (Yong, 2020) la importancia del dibujo durante la creación de un proyecto de animación menciona que este es el medio por el cual los artistas puede visualizar sus ideas, pensamientos, acciones, conceptos, además de representar y trazar el movimiento es decir que gracias a esta herramienta el artista diseña la trayectoria de su dibujo en el cual puede exponer lo que desea transmitir. Teniendo esto entendido un boceto se vuelve un medio importante para sus representaciones visuales.

La historia de la animación resumida a través de los hechos más importantes de cada pionero que aportó a lo que hoy se conoce como un medio importante en la historia del arte. Los inicios de la animación van muy de la mano con el cine ambos enfocados en el lenguaje audiovisual. Sus inicios fueron a partir de juguetes ópticos daban la apariencia de un dibujo en movimiento, mientras este se encontraba estático, como el llamado *Taumatropo* en 1832 surge otro objeto llamado *Fenaquistiscopio* inventado por Josep- Antonie- Ferdinand, posteriormente el *Zoótopo* en 1834. Seguido de esto con los avances, llega el llamado *Teatro Óptico* por Émile Reynaud en 1879, años importantes en la historia de la animación y que en la actualidad siguen siendo medios de entretenimiento para la sociedad (MUVAC, 2019). Se comenzaron a desarrollar nuevas técnicas como lo que ahora se conoce como cuadro por cuadro por George Méliès (1861-1938) seguido de esto surgen los dibujos hechos con gises por Émile Cohl (1857-1938) creando un cortometraje mudo francés llamado *Fantasmagorie* (Cohl, 1908) dando la apertura a nuevas creaciones como el considerado un clásico de la animación y referente artístico para muchos, Winsor McCay (1869-1934) *Getty the dinosau* (McCay, 1914). Mientras tanto gracias a los avances tecnológicos e innovaciones Earl Hurd (1880-1940) patenta las hojas celuloide a da un nuevo medio para animar, el cual se conoce como *Cel animation* esto en 1915, lo cual consistía en dibujar sobre hojas transparentes diferentes elementos de un mismo plano para que aquellos que no se movían fueran reutilizados esto de alguna forma minimizaba una pequeña parte del trabajo. Por otra parte, en 1916 Max Fleischer (1883-1972) patenta el aparato llamado *Rotoscopio* el cual permitía dibujar sobre la proyección de una secuencia de un filme, dándole una nueva imagen visual a la animación. Fuera de Estados Unidos, en Alemania Lotte Reiniger (1889-1981) crea un largometraje llamado *Las aventuras del príncipe Achmed* (Reiniger, 1926) uno de muchos que han sido de inspiración el cual aún se conserva, esto da a entender que la animación fue impactando e innovándose en diferentes partes, muchas historias fueron contadas gracias al acercamiento a un medio audiovisual importante. Sin embargo, al hablar de animación no se puede dejar a un lado el trabajo de Disney, ya que este viene a dar un giro en cuanto a la estética que este representa dado que los pioneros lograron explorar estilos diferentes y de los cuales hoy se agradece la versatilidad y complejidad

que ha ido tomando el dibujo. La llegada de Mickey Mouse en *Steamboat willie* (Disney & Iwerks, 1928) fue el inicio de la era dorada de la animación, este junto con *Blancanieves y los siete enanos* (Hand, y otros, 1937) da una apertura a la industria del largometraje de animación. A pesar de casi caída de la gran industria por los costos ha logrado gracias a los avances tecnológicos tener un aporte importante en la sociedad, volviéndose cine de gran calidad con la introducción del color y sonido. (Gayá, 2023)

Dentro de los avances tecnológicos fueron surgiendo una variedad de técnicas de animación, algunos se fueron adaptando mientras que otros continúan únicamente siendo de gran valor para la industria de la animación a pesar de ya no ser usado. La narrativa es de gran importancia al igual que los procesos para lograr una buena animación. Uno de estos es la *animación en celuloide* (Yong, 2020, pág. 126) en esta se dibujaban las imágenes de forma individual a mano, cada uno con una carga artística de gran nivel, después de esto se colocaban sobre los fondos los cuales normalmente se encontraban estáticos, se filmaban y al ser reproducidos daba la ilusión de movimiento, debido a la carga laboral en cuanto a la estética pues la calidad de los colores y dibujos era impresionante además del costo de cada producción dejó de ser un medio principal para la industria, como por ejemplo. Otro tipo de animación con gran variedad de técnicas es el *Stop motion* este consiste en tomar un objeto, colocarlo en distintas posiciones mientras se toman muchas fotos, cabe recalcar que esto es de forma manual, entre cada fotografía debe haber un cambio de movimiento ya sea notable o mínimo, esto hará que al reproducir las fotografías individuales una tras otra de la sensación de que los objetos se mueven por si solos, dentro de esta técnica hay variantes importantes que se pueden mezclar en un solo filme, por ejemplo, *plastimation* como su nombre lo indica la herramienta principal es el material moldeable, a través de este se hacen figuras, fondos de igual forma se deberá hacer uso de la fotografía para después estas ser reproducidas, el atractivo visual de esta técnica es el acabado del material. Otra es el *cut out* esta requiere de recortes que deberán ser movidos constantemente, para de igual forma lograr visualmente que el recorte de la sensación de por sí solo moverse. Esta técnica es usada por artistas contemporáneos, junto con las dos siguientes a mencionar, *Brick flim* o como su nombre en español da significado "*películas de ladrillos*" hace uso de juguetes de

plástico como el lego animarlos es un arduo trabajo de igual forma. Otra variante es *Pixelación* en esta se usan objetos e incluso personas, las cuales son fotografiadas paso a paso, los movimientos son visibles y generan un atractivo visual. El *stop motion* tiene una gran apertura con los materiales. (Adobe, 2023) En la actualidad es usado para crear largometrajes con gran fuerza como lo fue *Pinocho de Guillermo del toro* (Toro & Gustafson, 2022)

Otra técnica es *Motion graphics* (Constant, 2020) actualmente es usada con fines de marketing, este consiste en animar elementos como textos, logos, ilustraciones, usados para un anuncio publicitario entre otros medios, la narrativa a diferencia de las diferentes técnicas de animación mencionadas pierde relevancia puesto que no se trata de un filme, el fin es dar movimiento y hacer un atractivo visual. Encontramos también la técnica de *rotoscopia* el cual consiste en dibujar directamente sobre los cuadros de un filme, como principios para crear películas esta técnica ha sido de gran ayuda para muchos creadores como, por ejemplo, Blanca nieves (Hand, y otros, 1937), la protagonista fue animada a través de esta técnica. Y por último la *animación 2d* (Yong, 2020) un medio tradicional para crear animación, el objetivo es dar movimiento a un objeto en un espacio bidimensional, en la actualidad esta técnica es trabajada a través de herramientas digitales. Sin embargo, anteriormente se realizaba a mano creando la ilusión de movimiento a través de dibujos sobre papel. Con un diseño de personajes y un guion se necesita dibujar cada cuadro de la película sobre una hoja la cual se coloca sobre una caja de luz, esta contiene un foco adentro que sirve para poder ver los dibujos anteriores, con esto poder ver la posición y comprender el movimiento. Estas son las bases principales para crear una animación gracias a la diversidad de técnicas que han ido surgiendo se puede lograr hacer un trabajo creativo de gran calidad.

Se han mencionado la variedad de técnicas que han sido parte fundamental en los inicios de la animación y que forman parte de grandes proyectos en la actualidad. En los años treinta, los animadores de los estudios Walt Disney, fueron desarrollando mediante un proceso de descubrimiento y el perfeccionamiento y crearon *los principios básicos de la animación* (Yong, 2020, págs. 135-171) esto ha ayudado a crear buenos proyectos visuales. Entre estos principios están, *aplastar y estirar*, esto consiste en la

forma de cambio de un objeto en respuesta a la fuerza de acción que actúa sobre este. El aplastamiento se refiere a la comprensión del objeto, mientras que el estiramiento se da por la velocidad o alguna fuerza tira de este. Otro es *anticipación*, el cual es un pequeño movimiento que se produce antes de un movimiento mayor, esto, por ejemplo, se ve cuando un personaje se agacha antes de saltar. Seguido de esto se encuentra *la puesta en escena*, esta parte presenta la función de la narrativa tenga una claridad, es decir, que el contenido de la escena deberá ser conforme a lo que se desea dar a entender, por ejemplo, si el ambiente es desarrollado en un contexto de lluvia este deberá tener todas las características que se refieran. El siguiente es, en *línea recta/postura a postura*, son dos enfoques importantes en la animación, el primero tiene el propósito de que cada fotograma se crea una secuencia de principio a fin, el otro implica crear primero las poses clave para cada acción, luego se deberá rellenar con poses intermedias para una sincronización precisa y menos errores. El siguiente es, *seguimiento y acción solapada*, esto ayuda a dar vida a los personajes u objetos, se refiere a como las diferentes partes de un cuerpo se mueven a diferentes velocidades estos se detienen en diferentes momentos como, por ejemplo, el cabello del personaje se moverá dependiendo la acción en la que se encuentra. El siguiente *la entrada y salida lenta*, esto mejora el realismo, la sensación orgánica, este concepto acelera gradualmente un objeto, se desplaza de una posición a otra y desacelerando de igual forma cuando se acerque al punto final. Otro es *arcos*, este es uno importante ya que durante la observación de los seres vivos ya que estos no se mueven en líneas rectas, sino que tienen movimientos curvos, por ejemplo, una persona al mover su cabeza no lo hace de manera recta, sino que esta se hace con una inclinación en el giro, esto en animación sirve para dar más realismo a las acciones del personaje. Seguido de estas se encuentra *acción secundaria*, esta tiene algo similar al mencionado anteriormente la refuerza como, por ejemplo, el movimiento de las cejas complementa cualquier otra acción mayor que haga el personaje. El siguiente es el *cronometraje*, se refiere a la velocidad de una acción a través de una acción, puesto que la animación se basa en una ilusión óptica, conforme al número de imágenes y la velocidad a la que se muestran para crear el movimiento. Seguido de este va, *la exageración*, esto es usado usualmente en las caricaturas animadas, esto permite que las emociones o acciones

sean de mayor elevación. *Dibujo sólido*, consiste en dibujar y colocar a los personajes de manera que creen una sensación de volumen, conforme a estas características el personaje deberá moverse. Por último, está *el atractivo* esto se refiere en darle la característica que tienen los personajes, es decir, dependerá de su papel/rol dentro de la animación conforme a esto será proyectado como, por ejemplo, si este es bueno deberá ser mostrado con estas características desde el vestuario, hasta las acciones es como los animadores deberán crear al personaje. (Yong, 2020, págs. 135-171)

Se han mencionado los doce principios básicos importantes en la historia de la animación, cada animador va modificando conforme lo que desee presentar en su proyecto. En este se trabajó, optando por medios que facilitaran en la animación 2D, los movimientos clave en cada una de las imágenes. Las referencias artísticas que se tomaron fueron *Isao takahata (1935-2018) con el cuento de la princesa Kaguya* (Takahata, 2013) y *mis vecinos los Yamada* (Takahata, 1999) además de la animación francesa *Ernest and Célestine* (Renner, Patar, & Aubier, 2012) Durante el proceso de creación se fue adquiriendo conocimiento a través de cada ejercicio o problema que se manifestaba. La animación 2D tradicional sigue siendo un medio creativo muy importante a pesar del arduo trabajo que conlleva su elaboración. Se escogió animación para el desarrollo del producto creativo de este proyecto, ya que tiene la capacidad de adaptarse con facilidad a lo que se desea presentar. Adquirir conocimiento del proceso creación y de ser un medio nuevo de manera personal, una herramienta artística que aporta al proceso personal como artista visual.



Imagen 20.- Princesa Kaguya, Isao Takahata



Imagen 21.- Mis vecinos los Yamada, Isao Takahata



Imagen 22.- Ernest and Célestine, Benjamin Renner, Vincent Patar, Stéphane Aubier

## STORYBOARD

Uno de los elementos que ayudan en un proyecto visual como la animación es el *storyboard*, este no debe ser perfecto, pero debe ser útil para el desarrollo del proyecto, la idea que tenga el creador será representada en este formato. Como se mencionó anteriormente la base en cualquier proyecto creativo es el dibujo y en este apartado se hace mayormente presente de forma estricta. El storyboard ayuda a aprender a visualizar el espacio y la composición deberá transmitir equilibrio con cada elemento como lo son las texturas, colores entre otros. Puede haber cambios durante su desarrollo esta es una ventaja del storyboard.

Como lo menciona (Ramírez, 2013) en su tesis, un *storyboard* es aquel recurso gráfico compuesto de ilustraciones en secuencia, con el fin de planificar y entender una historia, previsualizar una animación o una producción cinematográfica, es también todo un proceso creativo que tiene gran utilidad para la planificación previa a la filmación del rodaje. Con esto se comprende entonces la importancia de este elemento. Todo lo esencial debe ser anotado y se divide en partes importantes planificar y se comienza con *la historia*, ayuda a organizar los puntos clave y detalles necesarios. Es

importante que sea escrito para ver qué tanta congruencia tiene lo que se desea presentar. Seguido de esto van *los personajes*, en caso de haberlos se debe ilustrar y anotar las acciones de cada uno o de cualquier elemento, las emociones que transmiten. Continúa *la línea del tiempo*, se define lo que ocurre en cada punto, es importante anotar tiempos, transición, duración de los elementos, detalles de la cámara es decir colocación de la cámara, cada plano. Además de enumerar las miniaturas para no confundirse si son más de una.

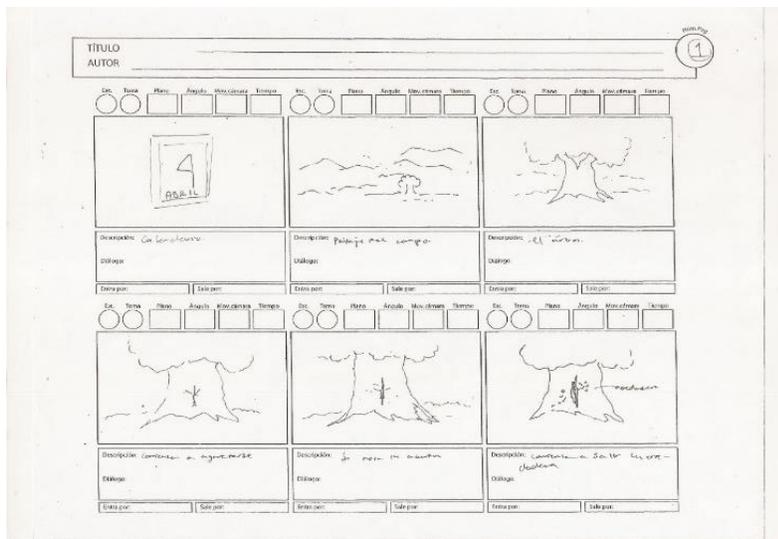
Se ha mencionado anteriormente el uso del storyboard, visualizar ideas y concretarlas en una serie de pequeños dibujos ordenados en secuencia de las acciones que se ven a crear, las imágenes serán las de mayor importancia como se ha mencionado los puntos clave de la historia. Puede ser hecho a lápiz, tinta, blanco y negro o ya sea que tenga color, la calidad artística será conforme al requerimiento o punto personal, pero el objetivo debe ser el mismo. En la estructura básica del storyboard, se encuentra que está formado por viñetas o cuadros en los que se dibujan las escenas clave, otro punto importante es el manejo del lenguaje audiovisual para especificar en los dibujos tomas específicas, planos. Algunos storyboards tienen lectura de arriba abajo, otros de izquierda a derecha, debajo de cada viñeta se debe incluir una descripción breve, como el número de escena, transición entre cada una, y agregar título del proyecto.

Según la historia, se tiene como referencia según lo mencionado entre los dibujantes y cineastas creaban algunos bocetos, cada uno llevaba anotaciones importantes que serían parte importante para el proyecto deseado. Sin embargo, el conocido pionero de la animación *Winsor McCay* (1869-1934) quien fue un historietista importante en la historia, creaba tiras de cómic para sus animaciones que en la actualidad se consideran algunos de los primeros storyboards. Antes de ser conocido como tal, los dibujantes comenzaron a esbozar escenas principales, seguido de esto realizaban más dibujos y estos eran colocados en la pared con una breve descripción escrita que comunicaba la idea. Con esto se lograba leer la historia por completo.

En el desarrollo del storyboard de este proyecto, se hizo uso primeramente del guion escrito, este sirvió para concretar la idea de la historia a contar esto sirvió para sacar dibujos que se nombraron clave, es decir, los elementos visuales, para comenzar a

hacer una planificación de las imágenes y que estos tengan el funcionamiento correcto con la narrativa visual que se desea proyectar en la animación. Se realizó una serie de bocetos para lograr concretar la idea y definir en el storyboard las imágenes que dan el significado personal, cada uno acomodado según el tiempo en el que deberán animarse. En el cual se hizo uso de 5 hojas, las cuales se dividieron como puntos clave para crear cada fotograma y armar escenas para la animación. En este se hicieron anotaciones importantes, al ser una primera elaboración de animación, se decidió describir lo suficiente para no perder la guía de lo que se desea representar. Se mostrará un ejemplo con la imagen de la primera hoja de storyboard.

Imagen 23 - Storyboard primera página inicio de animación



## PALETA DE COLORES

La paleta de colores es un esquema o combinación de colores utilizados en cualquier medio visual y audiovisual que se requiera. Esta tiene diferentes funciones dependiendo el significado o motivo por el cual se ha escogido, sin embargo, al igual que los puntos anteriores y siguientes este elemento de igual forma tiene un grado

complejo de desarrollar, para esto se debe comprender que el uso de color va a favorecer o empeorara el proyecto audiovisual. En este proceso, se complementa con los fundamentos de la teoría del color además de conocer un poco como funcionan entre sí al ser aplicados como son explicados en el círculo cromático, dando este una narrativa visual complementaria muy importante en el proyecto. A lo largo de la historia del arte el color ha formado parte importante no solo como descubrimiento y adquisición, sino el cómo ha sido empleado, dando luz, sombra, saturación a la imagen, grandes artistas ya mencionados anteriormente han logrado crear armonía entre los colores, otros amplían su paleta de colores como lo han hecho en el impresionismo con el manejo del color. Y del cual han surgido diferentes formas de componer el color como lo es el tono, intensidad, luminosidad, oscuridad, temperatura. En la actualidad las herramientas artísticas digitales traen consigo medios que facilitan esta composición de color.

En los inicios de conocimiento y experimentación del color, comienza con el descubrimiento Isaac Newton (1642-1726) el cual durante su experimentación lo llevo a comprender el fenómeno de los colores. Esto surge en un cuarto oscuro, del cual se deja entrar a través de un espacio un rayo de luz, la cual se refracta sobre un prisma el cual proyecta esa luz sobre una pared blanca dando como resultado una cantidad de colores. Basándose en esto, pero no conforme el filósofo *Goethe (1749-1832)* pensaba que los colores surgían mediante la interacción de la luz y la oscuridad, a pesar de no contar con bases científicas sus teorías filosóficas sobre como el ser humano ve el color realmente fueron importantes en la teoría del color que formula. Crea un experimento para mostrar imágenes posteriores descubiertas por Goethe, colocando en un círculo colores primarios y sobre este un pequeño círculo negro el cual al verlo por un momento y mirar hacia otro punto este genera un color. Con esto crea una rueda de color simétrica poniendo los colores primarios frente a sus complementarios. Para este filosofo era importante la reacción humana al color. Y creo una serie de triángulos en los que acomodó colores cálidos vibrantes según creía eran positivos, mientras que de los negativos eran relacionados con colores fríos, según él estos evocan ansiedad e inquietud, estos diagramas eran una representación de la mente humana y como vincula ciertas emociones con los colores. *“El grado más alto de luz*

*como la del sol es mayor parte incoloro. Esta luz, sin embargo, vista a través de un medio ligeramente engrosado, nos parece amarilla si su volumen aumenta, veremos que la luz asume gradualmente un tono amarillo-rojo que al final se convierte en color rubí”* esta es la base de la teoría de Goethe, respecto a cómo el ojo humano percibe la luz como color. Esta teoría de color llevo a muchos artistas a experimentar basándose en la luz y sobra dando trazos libres creando obras dirigidas directamente a esta teoría. (González, 2019)

En cuanto a la parte técnica, se ha mencionado que el color según Goethe transmite emociones, es decir, un estado anímico. En un ambiente de escena el color es un elemento que complementa la narrativa visual. El círculo cromático contiene los colores primarios que son amarillo, azul, rojo, de esto las variantes como los colores secundarios que surge de la combinación de dos colores primarios, dando resultado el color naranja (amarillo-rojo) violeta (rojo-azul) verde (azul-amarillo). Y los terciarios, que surge de agregar al color secundario un elemento primario. Existen diferentes modos de crear una paleta de color, como se mencionó anteriormente tener conocimiento previo de la teoría es indispensable. Por ejemplo, *los colores monocromáticos*, las paletas con este color se forman de uno y se agrega otro tono para oscurecerlo y blanco para dar luz. *Los colores análogos*, se arma a partir de tres colores que están junto a la rueda de color, estos comparten tono; una paleta conformada por rojo, amarillo y naranja, por ejemplo. La paleta de colores triádica usa tres colores distintos que se encuentran a la misma distancia en el círculo cromático. *Los colores complementarios*, está compuesto por los que se encuentran de forma opuesta de la rueda de colores, por ejemplo, el amarillo con el morado son colores complementarios. Hay que tener en cuenta que las paletas de colores no están formadas únicamente por colores sino con tonos distintos, sino con diferentes valores e intensidades con tres variables esto se conoce como las propiedades del color, lo que son *tono*, nombre del color base, como puede ser el amarillo, azul. *Intensidad* hace alusión a la saturación y brillo, por último, *valor* es el grado de claridad u oscuridad del color.

Lo que se trabajó en este proyecto fue representar el manejo personal que tiene el artista en sus creaciones con los colores, además la elección fue guiada por el círculo

cromático donde muestra desde los colores primarios hasta terciarios, cada color elegido fue a través de diferentes intensidades para crear luz, sombra, en cada una de las representaciones de la animación, por ello es importante tener un conocimiento previo del manejo de colores, además de hacer uso de acuarelas digitales como de forma análoga sobre papel especial. En la primera parte de la animación se escogió el amarillo como color primario, en elección para el secundario se eligió al morado. Estos colores fueron manejados con su intensidad menor. La elección como se mencionó es basada de forma personal puesto que ambos tonos están relacionados en la representación sobre la identidad propia. Cabe recalcar que esta parte la elección de color fue de forma digital a diferencia de los primeros árboles que fueron hechos con acuarelas sobre papel, en estos se siguió con el uso de los colores complementarios rojo y verde, además de agregar un tono que armoniza con estos es el amarillo, con diferentes intensidades combinándolos entre sí, en conjunto crean el color café. La elección seguida de esto con elementos idénticos se hizo de manera digital con herramientas como brochas para conocer el comportamiento y la semejanza que se puede lograr con la forma análoga.

En la parte del jardín se decidió hacer uso de las acuarelas y papel, en este se hizo uso de más de un color, todos complementarios con variedad de intensidad entre cada uno al igual que la última parte en esta se manejó una combinación de tonos que se usaron al inicio y durante la animación, sin embargo, con menor intensidad entre cada tono. Estos colores están puestos para representar la identidad personal en la que se ha trabajado durante la elaboración del proyecto, los colores que se encuentran son el rosa, azul y amarillo, puesto que estos han sido colocados como las principales reglas de identificación de identidad, sin embargo, dentro de la investigación se ha mencionado la principal función de una identidad propia, en el manejo de estos colores fue romper con esa idea central. Dentro de la búsqueda de los colores se pretendió continuar con la idea principal que se tenía, para destacar el objetivo de este proyecto.



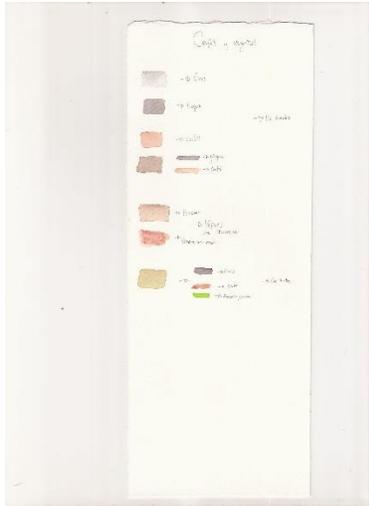


Imagen 26.- paleta de color

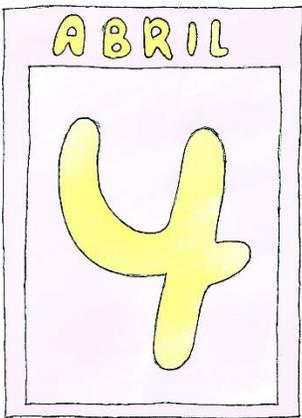


Imagen 29.- color base de cuadro

## ELEMENTOS DE LA IMAGEN

Los elementos de la imagen son toda forma prima de una información visual, es todo lo que se ve en su forma básica como, por ejemplo, el punto, la línea, el contorno, forma, tono, color, textura, dimensión, escala dirección y movimiento, solo por mencionar algunos. Cabe recalcar que cada uno de estos puntos mencionados forman parte importante en el desarrollo del proyecto audiovisual del tema investigado, ya que de estos depende la formación y dirección de la imagen que el artista desea presentar. Sin estos elementos no se logra construir un lenguaje visual correcto.

Estos elementos se armonizan entre sí lo que ayuda a comprender la función de cada uno, por ejemplo, *el punto* es la unidad mínima tiene la cualidad de crear texturas cuando a parecer en conjunto. *La línea*, es empleada cuando comienza el trayecto del punto dejando a su paso una estela, seguido de esto *la forma*, cada una de estas formas posee distintas connotaciones. El contorno es el recorrido del punto cuando concluye dando lugar a las formas. *Color*, es un elemento importante permite a las formas ser más expresivas, con esto *el tono* va a dar la presencia o ausencia de luz según lo requiera la imagen. *La textura*, esto se forma por la multitud de elementos semejantes, su característica básica es la uniformidad. *Dimensión*, este representa los volúmenes en formatos bidimensionales, creando perspectiva. *Escala*, tamaño relativo, en personajes la medida del ser humano es clave para dar un mayor realismo con dicho elemento, las proporciones de este serán factores clave para su creación. *Dirección*, señala la fuerza dinámica a los distintos elementos visuales. *Movimiento*, es la reconstrucción de una secuencia, este dirige el ojo humano para captar el mensaje que se desea presentar. *Contraste*, técnica visual muy dinámica y eficaz, se divide en diferentes factores, puede existir el contraste de tono, color, contornos entre otras formas de manejarlo. Con el resumen de los elementos visuales, se comprende la importancia del uso de cada uno, dependerá del creador e información que desee compartir. (Alonso, 2015)

Dentro del proyecto se utilizaron diferentes elementos que complementan la narrativa. Al inicio de la animación la imagen comienza a fragmentarse las líneas comienzan a unirse dando como resultado un rompecabezas que se esparce. Seguido de esto se encuentran los árboles tienen cierta textura haciendo presente el color y la forma los cuales son características básicas de estos ilustrados. Se hace un acercamiento al tronco se destaca por las líneas torcidas y elementos que simulan hojas, dando ilusión con ayuda del movimiento que esta grieta se abre. En ambos rompecabezas que se encuentran solos, se hizo uso únicamente de líneas y figuras que coincidieran con la imagen puesta sobre estos, en cuanto al color se prefirió mantener el tono que trae por sí mismo la hoja de papel al ser escaneada. Dentro de lo que se usó de referencia a un jardín se hizo uso de líneas, sombras, texturas para dar luz, profundidad, para crear un ambiente diferente a los anteriores y los que proseguían, dentro de esta parte se hizo la referencia del hallazgo el cual tuvo como objeto un jarrón, se planteó generar profundidad y sombra al fondo de este mismo. Algunas secciones con espacios se hizo uso del color, la línea para dar la sensación de vacío. En el último árbol que aparece en la animación se hizo uso de textura, movimiento, el color e incluso la forma, puesto que la idea era dar ilusión a una destrucción dentro de sí, habiendo grietas y hojas cayendo de este. En la parte final solo se propuso colocar una imagen femenina sin tanto detalle o textura, se hizo uso de los colores como el amarillo, azul, rosa, que como se mencionó en la paleta de color romper con esta identidad con la que han catalogado cada color era un elemento importante por destacar. Como se mencionó cada elemento visual aporta un significado de la propuesta en este proyecto, se trató de contemplar cada detalle sin exceder de elementos dentro del mismo. Con ayuda de los elementos se logró el objetivo de representación de una identidad propia.

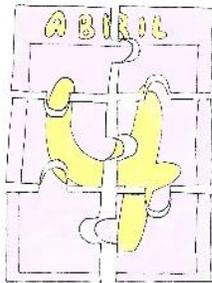


imagen 30.- Forma de rompecabeza

imagen 31.- Árbol abierto textura de grieta

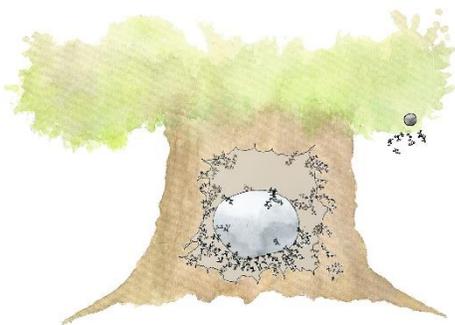




Imagen 32-33 Textura de papel escaneado (normal) líneas consecutivas.

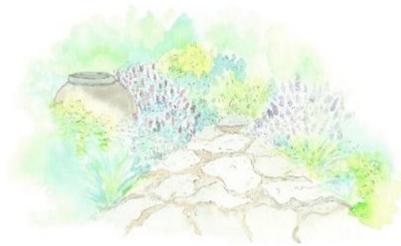


Imagen 34-35 Jarrón, profundidad con color/Jardín, ambientación con textura y color.

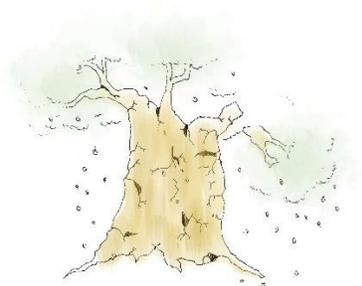


Imagen 36-37.- Árbol final, cambio de color y textura/ Personaje al final, énfasis en el color.

## TÉCNICA

La técnica es una parte fundamental en el proceso de creación de una animación de esto se define la dirección y la forma en la que se deberá desarrollar cada parte de la animación. Es decir, se debe elegir conforme a lo que más se acerca a los intereses y que tenga la posibilidad de adaptarse durante su proceso de creación. La técnica que se usó fue la animación 2D, es usada mayormente en la creación de dibujos y películas animadas. Para comprender como es el uso se debe entender que una forma 2D, es un objeto que tiene dos dimensiones que se coloca sobre una superficie plana, es decir, no tiene volumen. La diferencia entre una animación 3D al momento de animar

personajes, objetos, es el espacio plano, estos elementos tienen ancho y largo lo cual da características importantes para cada dibujo. Para realizar una animación con esta técnica de forma tradicional, se requiere de una caja de luz, hojas y lápiz, cada uno de los fotogramas que al final se vuelve una secuencia.

Tania Yong, en animando al dibujo, (Yong, 2020, págs. 142-151) explica de manera breve y comprensible el manejo de cada fotograma dentro de la animación en la técnica tradicional se trabaja por fotogramas claves, estas son las principales poses que definen el movimiento que tendrá el objeto durante la escena, lo que se verá como principal punto. Los desgloses se encuentran entre las claves y definen el movimiento de una clave a otra, es decir, dan mayor realismo y naturaleza a un objeto, los intermedios son todos los fotogramas que aparecen entre ellos para suavizar el movimiento, la temporización es el número total de fotogramas que se utilizarán para un movimiento, seguido de esto se encuentra el espaciado es la cantidad de cambios que hay entre cada uno de los fotogramas, el cual ya no es visible al ojo humano pero un creador con esta técnica debe comprender que disminuir el espaciado hace que el objeto sea más lento, mientras que al aumentarlo hará que la velocidad sea mayor. Cada fotograma hecho deberá ser revisado constantemente hasta lograr la fluidez del objeto en movimiento que se desea.

Esta es una técnica usada como base principal para muchos animadores se necesita un diseño de personajes, complementar elementos, un guion. Se ponían a dibujar cada cuadro en una hoja, la cual se colocaba sobre una caja de luz, sirve para poder ver los dibujos anteriores, de esa forma se puede comprender el movimiento, algo que hacían los primeros animadores es tomar como referencia sus propias gestualidades, es decir, se miraban frente a un espejo dibujaban las expresiones de los personajes. En la actualidad, las técnicas de animación 2D se facilitan con herramientas tecnológicas, tanto los dibujos, secuencias, añadir color, texturas además se genera el movimiento.

La elección de la técnica fue basada en la inspiración de una serie de productos audiovisuales como son de 68 voces (voces, 2016) la narrativa que presentan no únicamente es un atractivo visual, sino que cada elemento usado representa parte de la historia que desean representar. En cuanto a la idea visual se tomó como referencia

el filme de Isao Takahata (cita) *El cuento de la princesa Kaguya* (Takahata, 2013) *Mis vecinos los Yamada* (Takahata, 1999) del mismo autor y la animación francesa *Ernest and Célestine* (Renner, Patar, & Aubier, 2012) . Estos fueron elementos claves de inspiración además de añadir los inicios de la animación para realizar un proyecto de forma de tradicional. Se hizo de dos partes de manera análoga y digital. En la análoga entra, el uso de claves para comprender y hacer uso del movimiento, se utilizó una caja de luz para ir viendo los movimientos, además de añadir el color en partes del jardín, algunos árboles que se encuentran dentro, con técnica húmeda, uso de acuarelas en tuvo y lápices acuarelables. Cada una de las imágenes fueron hechas a mano haciendo revisión de cada movimiento. En lo digital se añadieron cada uno de los dibujos a Photoshop para hacer la respectiva limpieza y añadir color con ayuda de pinceles digitales que simulan la acuarela, una vez teniendo eso se pasa a Premiere para comenzar a trabajar con la duración de cada una de las partes que tienen movimiento así hasta tener el resultado deseado. Mediante la práctica y error facilita el modo de empleo de las herramientas de las que no se tenían antes conocimiento conforme se vaya adaptando lo que se espera.



Fotografía: Sofía Gómez

Imagen 38.-Caja de luz, herramienta indispensable para la elaboración

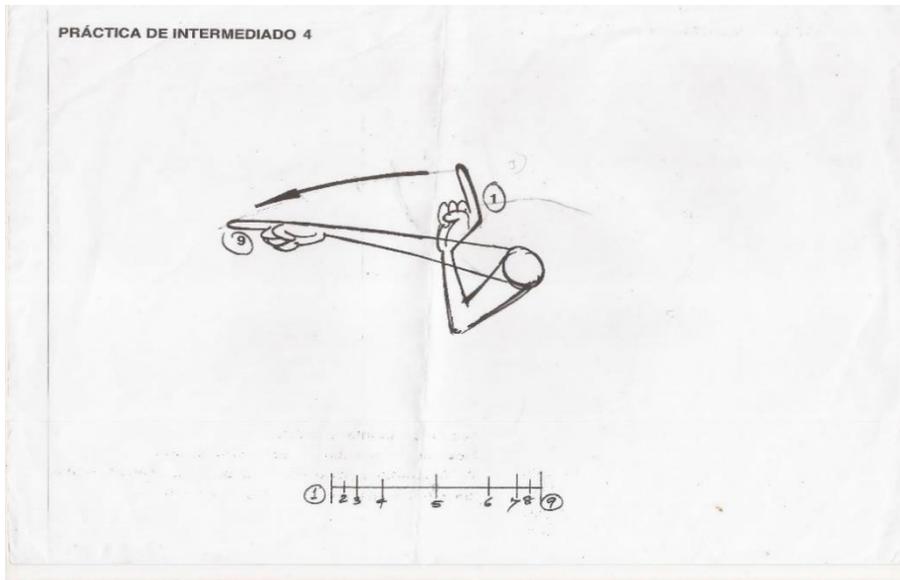


Imagen 39.- Imagen de respaldo para el manejo de las claves

## ESCENAS

En la animación hay partes importantes que se deben contemplar para desarrollar un buen trabajo creativo, la escena es una unidad de espacio y tiempo, es decir, un pequeño fragmento de la historia que transcurre de forma ininterrumpida dentro del mismo cuadro. Y esto se aplica a cualquier producción audiovisual. Da igual si este es un proyecto grande como un largometraje o uno menor como el cortometraje. Suele confundirse con la *secuencia*, sin embargo, esto solo es el conjunto de escenas, dando como resultado una narrativa debido a que, en cada escena, ocurren cosas diferentes esto con ayuda del storyboard ya planteado. Se debe tener en cuenta que cada creador en animación no únicamente hace dibujos, sino que crea movimientos en cada uno de los fotogramas, dando por resultado en cada escena un efecto visual importante. Las escenas deben expresar lo que el animador quiere narrar, cada escena

consiste en comunicar y mostrar emociones a través del movimiento. Cada elemento debe comunicarse entre sí. (Pérez, 2019)

En la historia, se conoce a las escenas como una unidad de acción específicamente como un acto, el teatro (que!, 2020) es una referencia principal de la cual se parte para su creación actual ya que cada acto representa una parte de la narración, esto da como resultado una secuencia mecánica, es decir, en cada escena ocurren cosas diferentes en espacios distintos, el cambio de escena no modifica los personajes, todo eso ocurre con la ayuda de un guion literario, sin embargo la diferencia es clara dentro de la animación. Hay tipos de escenas dentro del teatro, como, por ejemplo, la cómica, sátira y trágica, son consideradas como un modelo básico dentro de esta rama artística. *Francesca*, es la que dé inicio a fin su narrativa es muy evidente. Obligatoria, está cargada de emoción lo cual es anticipado por el público y finalmente concedida por el guionista.

En Kit de supervivencia del animador, explica la función de cada clave para lograr una animación con el movimiento deseado, menciona lo siguiente las claves cuentan la historia, todos los demás dibujos que darán vida a la escena son los extremos, puede haber varias claves en una escena, o quizás tan sólo una o dos, depende de la acción y su duración. Se trata de lo que sea necesario poner, para que lo que suceda en la escena sea entendible. (Williams, 2001)

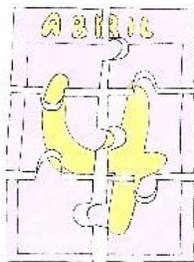
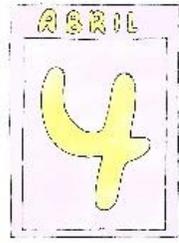


Imagen 40.- Un ejemplo de escenas es la siguiente, la imagen de arriba es la que inicia la escena y la imagen de abajo es la que visualmente logra pre finalizar la escena.

# PREPRODUCCIÓN

## SONIDO

Según la Real Academia Española menciona que el sonido es la sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire (RAE, 2022). Dando a entender la capacidad del ser humano de percibir sonidos y vibraciones que provienen de instrumentos. En sus orígenes el cine fue silente (García, 2020, págs. 42-43), en algunas de las primeras presentaciones cada filme era acompañado de un piano esto según la historia, sin embargo, esto toma un cambio en 1927 por considerada primera película con sonido sincronizado *El cantante de jazz* (Crossland, 1927) por la compañía de Warner Bros dirigida por Alan Crossland (1884-1936) aquel acontecimiento revoluciono la industria cinematográfica. A partir de esto el sonido se volvió un elemento fundamental para el lenguaje audiovisual.

En un proyecto el sonido es un registro del audio de la producción además de la edición y mezcla de este una vez concluida la filmación. Esto quiere decir, que el sonido no necesariamente debe encajar con lo que se desea narrar, pero debe complementar el proyecto audiovisual. Mientras tanto se necesita ir desarrollando la idea durante el proceso, ya sea que la animación tenga personajes, aportara en el ambiente, dando efectos en las voces, aire, agua. O ya sea para enfatizar un gesto, movimiento, entre otras pequeñas o grandes acciones importantes dentro de este. El sonido se empleará como parte de la narrativa ya que forma parte de los elementos.

El sonido es aquello que se percibe con los oídos, lo que se escucha, existen dentro del sonido 4 elementos que integran a este (García, 2020). *Efectos de sonido*, que son el ruido, efectos sonoros incidentales y ambientales. Dando la sensación de realismo. *La voz*, es lo que dicen los personajes lo que se conocen como diálogos. *La música*, en

ocasiones es parte de la historia como una radio prendida o el ambiente de una fiesta, acompaña las acciones para resaltar emociones de la situación que se proyecta. El silencio, los silencios ayudan a dar pausas o ritmos a las acciones, muchas veces ayudan a reforzar los sentimientos de la historia. Cabe recalcar que hay sonidos que no están relacionados con lo que se ve, sino que tiene la intención de dar fuerza a la narrativa visual. Para poder percibir el sonido se debe tener en cuenta 4 características importantes (García, 2020, págs. 42-47). *El tono*, los sonidos se clasifican por frecuencias es decir por alturas, los agudos son las altas, medios son alturas medias y graves la parte más baja, gracias a esto existen las notas musicales. *La duración*, el tiempo que permanecen las vibraciones que generan el sonido. *Intensidad*, es la potencia acústica, la cantidad de energía con la que viaja, es decir, el volumen. *Timbre*, es la cualidad de los sonidos para distinguirlos unos de otros es posible que un sonido tenga la misma intensidad y tono porque la fuente es distinta.

El sonido es un elemento importante de este proyecto hace un complemento en la narrativa sobre la identidad propia, durante su creación se tuvo que ir viendo parte de la animación para lograr crear armonía entre lo que se ve y se escucha. Esto se hizo a través de una aplicación de celular llamada walk band que contiene diferentes instrumentos de los que se pueden hacer uso, en este proyecto se decidió crear el sonido con el piano. A pesar de no tener conocimiento sobre notas musicales se hizo una investigación para comprender la armonía que existe entre cada una de las notas. La finalidad de esto fue crear de manera propia un sonido que fortalezca la identidad propia. En el cual se lograron tres con una duración aproximada de un minuto cada uno, se intentó conseguir que cada uno tomara una dirección diferente dentro de su creación, al hacer esto sin un conocimiento previo se tuvo dificultades principales como la armonía entre cada nota, por ejemplo, pasar de DO a LA, en diferentes tiempos. Sin embargo, el resultado se aproximó a lo deseado y se eligió dentro de las tres propuestas una que lograra conectar con la narrativa deseada.



(aplicación que se utilizó, walk band)

Audio (a) (b) (c) tres elecciones para el sonido

## CONCLUSIÓN

A través del desarrollo del proyecto sobre identidad propia se comprendió la importancia que presenta este concepto sobre el ser humano. Cada experiencia contribuye en la construcción de la propia identidad. Esta misma se encuentra en constante construcción, dependerá de cuanta necesidad se obtenga al desear cuestionarla. Adentrarse a lo que es el ser desde los pensamientos hasta la manera exterior de presentarse con la sociedad, es un amplio y complejo proceso, durante la investigación, proceso creativo de la animación tradicional 2D, se conoció y logró el objetivo deseado al principio. Como ser humano, mujer y artista visual, colocarse en un contexto rodeado y representado en su mayoría por el sexo masculino, es una labor difícil. Cabe recalcar que al adentrarse al uso de herramientas desconocidas como lo es la animación, comprender el manejo del lenguaje audiovisual complementó la identidad propia que al inicio se desconocía. Este proceso continúa construyéndose, se ve reflejado como narrativa visual dentro de la animación. Dentro del lenguaje visual, se pudo hacer un acercamiento a la voz que muchas mujeres tuvieron y tienen a través de su obra, se comprendió el significado del ser artista, ser mujer. Este proyecto se basó en la construcción de una identidad propia en la cual se hizo una retrospectiva íntima sobre ¿Quién soy yo? Dando a entender que este mismo proceso de construcción está en permanente investigación.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M. (2006). *El Lenguaje Visual*. Barcelona: PAIDÓS. Obtenido de <https://books.google.com.mx/books?id=r8t0AgAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Adobe. (2020). Animación: todo lo que hay que saber. *adobe*, sin número. Obtenido de <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/animation.html#1>
- Adobe. (2023). Animación stop motion: funcionamiento de la técnica cinematográfica fotograma a fotograma. *adobe.com*, sin numero. Obtenido de <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/stop-motion-animation.html>
- alexander, k. l. (2021). feminismo: la primera Ola. *womenshistory.org (national women's history museum, 1*. Obtenido de <https://www.womenshistory.org/exhibits/feminismo-la-primera-ola#:~:text=La%20primera%20ola%20del%20movimiento,otros%20movimientos%20de%20prop%C3%B3sitos%20reformistas.>
- al-mansour, h. (Dirección). (2018). *mary shelley* [Película]. Obtenido de <https://www.netflix.com/mx/title/80224466?source=35>
- Alonso, R. L. (2015). Los elementos de una imagen. *estudio gráfico*, sin número . Obtenido de <https://estudio-grafico.blogspot.com/2015/02/sintaxis-de-la-imagen-grafica.html#:~:text=Los%20elementos%20fundamentales%20de%20la,%2C%20escala%2C%20direcci%C3%B3n%20y%20movimiento.>
- Alvarado, M. (2022). Lenguaje Verbal. *lucaedu.com*, sin número. Obtenido de <https://www.lucaedu.com/lenguaje-verbal/>
- alvis, m. a. (2018). la identidad del artista como elemento esencial en el acto de creación, a través de la improvisación. *medium*. Obtenido de <https://barubaro.medium.com/la-identidad-del-artista-como-elemento-esencial-para-el-acto-de-creaci%C3%B3n-a-trav%C3%A9s-de-la-8006415ec25f>
- Anderson, W. (Dirección). (2014). *The Grand Budapest Hotel* [Película].
- Anguissola, S. (1556). Retrato frente al caballete. *Autoritratto al cavalletto*. Castillo de Łańcut, Łańcut, Italia. Obtenido de <https://historia-arte.com/obras/autorretrato-frente-al-caballete>
- bacanas, m. (...). margaret keane. *mujeres bacanas*, sin numero. Obtenido de <https://mujeresbacanas.com/margaret-keane-1927/>
- Bigot, M. (2010). Apuntes de Lingüística antropológica. *sin nombre*, 18. Obtenido de <http://www.rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/1367/4..SAPIR.pdf>

- broda, a. c. (2000). álbum. *ana casas broda*, sin enumerar. Obtenido de <https://www.anacasasbroda.com/album>
- broda, a. c. (2006-2013). kinderwunsch. *kinderwunsch ana casas broda*, 1-65. Obtenido de <https://www.anacasasbroda.com/kinderwunsch>
- Bruegel, P. (1567). La masacre de los inocentes. *De Moord op de Onnozele Kinderen*. Royal Collection, Windsor Castle, Berkshire (Reino Unido), Flandes. Obtenido de <https://historia-arte.com/obras/la-masacre-de-los-inocentes-bruegel>
- Buñuel, L. (Dirección). (1929). *Un perro andaluz* [Película].
- Buñuel, L. (Dirección). (1930). *La edad de oro* [Película].
- Buñuel, L. (Dirección). (1950). *Los olvidados* [Película].
- Buñuel, L. (Dirección). (1950). *Los olvidados* [Película]. Obtenido de [https://www.google.com.mx/search?hl=es-419&sca\\_esv=562228003&cs=0&sxsrf=AB5stBhefsnU4nLbDqO0B2kgat3ik7rpdg:1693687359221&q=Los+olvidados+\(pel%C3%ADcula\)&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgFuLUz9U3MDTLrCPsAjMti82NcrUkspOt9AtS8wtyUoFUUXF-nlVuflImavEiVkmf\\_GKF\\_JyyzJTEFCBL](https://www.google.com.mx/search?hl=es-419&sca_esv=562228003&cs=0&sxsrf=AB5stBhefsnU4nLbDqO0B2kgat3ik7rpdg:1693687359221&q=Los+olvidados+(pel%C3%ADcula)&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgFuLUz9U3MDTLrCPsAjMti82NcrUkspOt9AtS8wtyUoFUUXF-nlVuflImavEiVkmf_GKF_JyyzJTEFCBL)
- Buñuel, L. (Dirección). (1962). *El ángel exterminador* [Película].
- buonarroti, m. (1511). la creación de Adán. *creazione di adamo*. capilla sixtina , roma, italia. Obtenido de <https://historia-arte.com/obras/la-creacion-de-adan>
- Camargo, C. A. (2018). La historia del cine, su narrativa y sus correlaciones con su desarrollo. *Universidad Católica de Pereira*, 22. Obtenido de <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5967/1/DDMCSP54.pdf>
- caravaggio. (1601). vocación de san mateo. *vocazione di san mateo*. iglesia de san luis de los franceses, italia. Obtenido de <https://historia-arte.com/obras/vocacion-de-san-mateo>
- castillo, m. (2018). ana mendieta, una artista cubana que sobrepasó los límites. *the new york times*, sin paginas. Obtenido de <https://www.nytimes.com/es/2018/09/21/espanol/cultura/ana-mendieta-artista-obituario.html>
- Cenart. (...). fluxus. *cenart.gob*, sin número. Obtenido de <http://cmm.cenart.gob.mx/doc/doc/timeline/movins/fluxus.html>
- Cohl, E. (Dirección). (1908). *Fantasmagorie* [Película].
- Constant, I. (2020). Motion graphics: ¿qué es y para qué sirve? *Domestika*, sin número. Obtenido de <https://www.domestika.org/es/blog/4241-motion-graphics-que-es-y-para-que-sirve>

- Cook, T. B. (Dirección). (1998). *Mulán* [Película].
- Crosland, A. (Dirección). (1927). *The Jazz Singer* [Película].
- Cuartas, A. Y. (2023). Mujeres que ilustran México. *Baka nika*, sin número. Obtenido de <https://www.bacanika.com/seccion-diseno/ilustradoras-mexicanas.html>
- culture, a. a. (...). resistiendo la exclusión: ruptura y rebelión en el arte mexicano del XX. *google arts and cultura*, sin número. Obtenido de [https://artsandculture.google.com/story/ogVBWyp9\\_hERJg](https://artsandculture.google.com/story/ogVBWyp9_hERJg)
- Dalí, S. (1931). La persistencia de la memoria. *La persistencia de la memoria*. MoMA, España.
- Degas, E. (1873). la classe de danse. *la classe de danse*. musée d'Orsay, Paris.
- Disney, W., & Iwerks, U. (Dirección). (1928). *Steamboat willie* [Película].
- dore, m. (Dirección). (2014). *she's beautiful when she's angry* [Película]. Obtenido de <http://www.shesbeautifulwhenshesangry.com/>
- Etecé, E. (2023). Lenguaje visual. *Concepto*, sin número. Obtenido de <https://concepto.de/lenguaje-visual/>
- Fierro, V. M. (2000). Lenguaje: Creación y expresión del pensamiento. *Razón y Palabra*, sin número. Obtenido de [http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n19/19\\_vhernandez.html#:~:text=El%20lenguaje%20es%20universal%20ya,otros%20elementos%20de%20particular%20relevancia.](http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n19/19_vhernandez.html#:~:text=El%20lenguaje%20es%20universal%20ya,otros%20elementos%20de%20particular%20relevancia.)
- gamba, s. (2008). feminismo: historia y corrientes. *mujeres en red, el periodico feminista*, 1-8. Obtenido de <https://repositoriomujerespoder.udemex.edu.mx/files/emp/de3d6e5ea68e124.pdf>
- garcía, c. j. (26 de 04 de 2016). *blog de carlos j.garcia*. Obtenido de <http://www.autoriamedinaceli.com/>: <http://www.autoriamedinaceli.com/la-identidad-personal-y-el-conocimiento-de-uno-mismo/>
- García, G. Á. (2020). *Introducción al lenguaje audiovisual*. México: procine. Obtenido de <https://procine.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Manuales%20Audiovisuales/1-manual-de-introduccion-d.pdf>
- Gayá, C. (2023). Los pioneros de la Animación: Antes de Mickey Mouse. *Domestika*, sin número. Obtenido de <https://www.domestika.org/es/blog/5378-los-pioneros-de-la-animacion-antes-de-mickey-mouse>
- Gogh, V. V. (1889). Noche estrellada. *De sterrennacht*. MoMA, Nueva York, Países bajos.

- Goldman, S. M. (2010). SIQUEIROS Y TRES DE SUS PRIMEROS MURALES EN LOS ÁNGELES. SIN NOMBRE, SIN PAGINAS. Obtenido de file:///C:/Users/1084242086/Downloads/pedro\_cervantes,+17247-23653-1-CE.pdf
- González, J. (2019). LA TEORÍA DEL COLOR SEGÚN NEWTON, GOETHE, TURNER Y OTROS GRANDES ARTISTAS. TTAMAYO, SIN NÚMERO. Obtenido de <https://www.ttamayo.com/2019/07/la-teoria-del-color/>
- González, J. (2020). EL SIMBOLISMO EN EL ARTE: MISTICISMO, IMAGINACIÓN Y EMOCIONES. TTAMAYO.COM, SIN NÚMERO. Obtenido de <https://www.ttamayo.com/2020/03/arte-simbolismo-misticismo/>
- Greco, E. (1580). El caballero con la mano en el pecho. *El caballero de la mano en el pecho*. Museo del Prado, España. Obtenido de <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-caballero-de-la-mano-en-el-pecho/9cb73bdf-66e8-4826-a79c-5de2b15a1da6>
- Guanipa, L., & Angulo, M. (2020). la identidad social en la educación: hacia una participación ciudadana. *desde el sur*, 12(1), 12. Obtenido de <http://www.scielo.org.pe/pdf/des/v12n1/2415-0959-des-12-01-155.pdf>
- Hand, D., Cottrell, W., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P. C., & Sharpsteen, B. (Dirección). (1937). *Blancanieves y los siete enanos* [Película].
- ignacio, S. (2005). teoria el concepto de identidad. *Dossier para una Educación Intercultural*, 1-6. Obtenido de <https://www.fuhem.es/ecosocial/dossier-intercultural/contenido/9%20EL%20CONCEPTO%20DE%20IDENTIDAD.pdf>
- jofré, m. i. (2012). sobre la construcción identitaria. *revista atenea*, sin numero. Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-04622012000200004](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-04622012000200004)
- lagarde, m. (1990). identidad femenina. *secretaria nacional de equidad y genero*, 25, 25,32. Obtenido de [xenero.webs.uvigo.es: https://devmep.mep.go.cr/sites/default/files/media/Identidad%2520femenina.pdf](https://devmep.mep.go.cr/sites/default/files/media/Identidad%2520femenina.pdf)
- lumiére, I. (Dirección). (1985). *La salida de los obreros* [Película]. Obtenido de <https://www.dailymotion.com/video/x2b7a3q>
- lumiére, I. I. (Dirección). (1896). *la llegada del tren* [Película]. Obtenido de [https://www.google.com.mx/search?q=la+llegada+del+tren&sca\\_esv=561640084&hl=es-419&source=hp&ei=XcPwZNqLB8KoqtsP3Kao-AQ&iflsig=AD69kcEAAAAAZPDRbV098i12KDxvFxo3ymr6Nc7-apDQ&gs\\_ssp=eJzj4tTP1TcwNTTMsDRg9BLOSVTIyUINt0xJVEhJzVEoKUrNAwCP\\_wm6&oq=la+llegada+del+t](https://www.google.com.mx/search?q=la+llegada+del+tren&sca_esv=561640084&hl=es-419&source=hp&ei=XcPwZNqLB8KoqtsP3Kao-AQ&iflsig=AD69kcEAAAAAZPDRbV098i12KDxvFxo3ymr6Nc7-apDQ&gs_ssp=eJzj4tTP1TcwNTTMsDRg9BLOSVTIyUINt0xJVEhJzVEoKUrNAwCP_wm6&oq=la+llegada+del+t)

- Marroquín, D. (2020). Lenguaje Verbal y no verbal (opinión experta). *Conecta.tec.mx*, sin número. Obtenido de <https://conecta.tec.mx/es/noticias/monterrey/educacion/lenguaje-verbal-y-no-verbal-opinion-experta>
- Maza, M. (2018). diferencias entre lenguaje y comunicación. *un profesor*, sin número. Obtenido de <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/diferencias-entre-lenguaje-y-comunicacion-1707.html>
- McCay, W. (Dirección). (1914). *Getty the dinosau* [Película].
- méliés, g. (Dirección). (1902). *viaje a la luna* [Película]. Obtenido de [https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.3c414d52-b70d-4918-ac6d-d3372ac51824?autoplay=0&ref\\_=atv\\_cf\\_strg\\_wb](https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.3c414d52-b70d-4918-ac6d-d3372ac51824?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb)
- Méliés, G. (Dirección). (1912). *A la conquista del polo* [Película].
- MoMA. (2009). José Clemente Orozco. *MoMA (museum or Modern Art)*, sin numero. Obtenido de <https://www.moma.org/collection/works/79798>
- moreno, j. I. (2016). el arte nos ha hecho ser lo que somos. *el blog de next door publishers*, no tiene. Obtenido de <https://www.nextdoorpublishers.com/el-arte-nos-ha-hecho-ser-lo-que-somos/>
- Morisot, B. (1876). El espejo psiqué. *El espejo de vestir*. Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid, Francia. Obtenido de <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/morisot-berthe/espejo-psiue>
- Morisot, B. (1891). Pastora desnuda tumbada. *Pastora desnuda tumbada*. Colección Carmen Thyssen, Francia. Obtenido de <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/morisot-berthe/pastora-desnuda-tumbada>
- MUAC. (2022). La muerte no existe, Ben Vautier. *muac.unam.mx*. Obtenido de <https://muac.unam.mx/exposicion/ben-vautier>
- MUVAC. (2019). MUVAC. *Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos, Filmoteca UNAM*, sin número. Obtenido de <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/>
- Navarro, E. C. (2011). El lenguaje no verbal: un proceso cognitivo superior indispensable para el ser humano. *Revista comunicación*, 46-51. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/166/16620943007.pdf>
- orozco, J. C. (1931). Zapatistas. *zapatistas*. MoMa (Museum of Modern Art), manhatan.
- Padberg, M. (2016). *Edgar Degas*. Paris: Éditions Place des Victoires.
- Pérez, L. F. (2019). Escena y Secuencia ¿Cuál es la diferencia? *aprendercine.com*, sin número. Obtenido de <https://aprendercine.com/escena-y-secuencia->



- ruiz, M. I. (2002). venus en el arte. *monografias de arte universidad de sevilla*, 1-32. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/288003603.pdf>
- santos, m. c. (2016). la lechera. *historia/arte*, 1. Obtenido de <https://historia-arte.com/obras/la-lechera-de-vermeer>
- shelley, m. (1818). *frankenstein; o el moderno prometeo*. londres: sin nombre.
- Siqueiros, D. A. (1932). Retrato Actual de México. *retrato actual de méxico*. casa privada los angeles, california, california.
- Sofia, M. R. (2020). Fuentes Rojas. Bordando por la paz y la memoria. Una víctima, un pañuelo. *museo nacional, centro de arte reina sofia*, sin número. Obtenido de <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/restauracion/fuentes-rojas>
- Spielberg, S. (Dirección). (1975). *Jaws* [Película].
- Takahata, I. (Dirección). (1999). *Mis vecinos los Yamada* [Película].
- Takahata, I. (Dirección). (2013). *Kaguya-hime no Monogatari*. [Película].
- Toro, G. d., & Gustafson, M. (Dirección). (2022). *Pinocchio* [Película].
- Torre, S. M. (2003). FONOLOGÍA Y LINGÜÍSTICA FUNCIONAL: MARTINET - JAKOBSON. *pizarrasypizarrones.blogspot.com*, sin número. Obtenido de <https://pizarrasypizarrones.blogspot.com/2011/05/martinet-jakobson-fonologia-linguistica.html#:~:text=Lenguaje%2C%20como%20capacidad%20natural%20de,sonidos%20linealmente%20articulados%20para%20expresarnos>.
- UNIR. (2022). ¿Qué es el lenguaje visual? Elementos, tipos y ejemplos en comunicación. *UNIR REVISTA*, Sin número. Obtenido de <https://www.unir.net/ingenieria/revista/lenguaje-visual/#:~:text=Los%20elementos%20del%20lenguaje%20visual&text=La%20textura%3A%20una%20pieza%20visual,forma%20y%20crear%20una%20figura>.
- valadon, s. (1923). la habitación azul. *La chambre bleue*. centro pompuid paris, paris. Obtenido de <https://www.centrepompidou.fr/es/ressources/oeuvre/cpg8rdy>
- Valera, R. (1960). *Biblia*. Basilea: Reina valera.
- Virgen, M. A. (2014). Metamorfosis de la perversión. *muma museo de mujeres artistas*, sin paginas. Obtenido de <https://museodemujeres.com/es/artistas/index/63-de-la-fuente-pilar>
- voces, 6. (2016). 68 voces. *sesenta y ocho voces*, sin número. Obtenido de <https://68voces.mx/>
- Weber, L. (Dirección). (1916). *Shoes* [Película].
- Wiene, R. (Dirección). (1920). *Das Gabinet des Dr. Caligari* [Película].

- Willams, R. (2001). *the animator's survival kit* . estados unidos : faber and faber.
- Yong, T. d. (2020). *Animando al dibujo, del guion a la pantalla*. México: Facultad de Artes y Diseño (UNAM. Obtenido de file:///C:/Users/1084242086/Downloads/Animando%20al%20dibujo\_2020.pdf
- Yule, G. (2007). *El lenguaje, The study of language 3th Edition*. Madrid: Ediciones Akal, S.a.,2007. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eDlr9ALBmnUC&oi=fnd&pg=PA5&dq=que+es+el+lenguaje&ots=Yyhwr-Sq4\\_&sig=we3huUDBC-qYncAjIEFDsBXTkeU#v=onepage&q=que%20es%20el%20lenguaje&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eDlr9ALBmnUC&oi=fnd&pg=PA5&dq=que+es+el+lenguaje&ots=Yyhwr-Sq4_&sig=we3huUDBC-qYncAjIEFDsBXTkeU#v=onepage&q=que%20es%20el%20lenguaje&f=false)
- Zambrano, M. (1987). *Orígenes, Ed. del Equilibrista. Aidez de lo otro*. México: sin datos.
- zweig, S. (2006). *carta de una desconocida* (1 ed.). méxico: editorial porrúa méxico.