

**GRISNIÑO**

DIANA CONSUELO RIOS RUIZ

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
PROGRAMA DE BELLAS ARTES  
BUCARAMANGA, SANTANDER  
2006

**GRISNIÑO**

DIANA CONSUELO RIOS RUIZ

Proyecto de Grado

Director  
LUÍS FERNANDO BERNAL VALDERRAMA  
Maestro en Bellas Artes

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
PROGRAMA DE BELLAS ARTES  
BUCARAMANGA, SANTANDER  
2006

## AGRADECIMIENTOS

Este proyecto no habría sido realizado sin la colaboración de las siguientes personas:

Brujita, por su apoyo económico y anímico sin olvidar sus frecuentes críticas que cuando no se convirtieron en correcciones necesarias, contribuyeron a mejorar la claridad conceptual, debido a la exigencia que requería sustentarle mis ideas.

Luís Fernando Bernal, porque sin su guía no habría encontrado la esencia del tema ni el enfoque adecuado para plantearlo en términos plásticos y concretos.

Novita, por sus correcciones, llamados de atención (léase jalones de orejas), bibliografía prestada, su tiempo y su cariño, pero sobre todo por esa hermosa conciencia.

Tango, por ayudarme a aterrizar las ideas, a tener presente el carácter volátil del dinero (sobre todo si no se hace presupuesto básico y cotizaciones), por su incondicional comprensión y apoyo desde el comienzo de la carrera, ¡ah! y por los *ablanda-mejillas*.

Sin ti no estaría.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.2 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN	3
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS	6
3.1 OBJETIVO GENERAL	6
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
4. MARCO TEÓRICO	7
4.1 MARCO CONCEPTUAL	10

4.1.1. Realidad percibida, realidad expresada	10
4.1.2 Imagen representación y metáfora	12
4.1.3 Tiempo y movimiento	12
4.1.4 La virtualidad	13
4.2 REFERENTES	14
4.2.1 Aristarkh Chernyshev y Vladislav Efimov	14
4.2.2 Slavek Kwi	16
4.2.3 Naum June Paik	17
4.2.4 Ima Picó	18
4.2.5 Carlos Santa	20
5. PROCESO	21
5.1 DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE LAS ETAPAS DEL PROCESO	21
5.1.1 Concepción	21

5.1.2 Pre-producción	24
5.1.3 Producción	27
5.1.4 Post-producción	34
5.2 INTERPRETACIÓN FORMAL Y CONCEPTUAL DE LA OBRA	36
6. CONCLUSIONES	38
BIBLIOGRAFÍA	40

## LISTA DE FIGURAS

	Pág .
Figura 1. McDonald's en Moscú. Enciclopedia Encarta.	15
Figura 2. Voltaire.	18
Figura 3. <i>Global Groove</i> .	18
Figura 4. Mito, ídolos e híbridos.	19
Figura 5. Experimental, <i>gynecaeum</i> .	20
Figura 6. Boceto al temple.	21
Figura 7. Animación cuadro a cuadro.	26
Figura 8. Boceto digital.	26
Figura 9. <i>Story-board</i> mental.	27
Figura 10. Animación interpolada.	28
Figura 11. Animación interpolada con fondo en mapa de bits.	30
Figura 12. Animación como quitarle un dulce a un niño.	30
Figura 13 Tarzán, Disney.	31
Figura 14. Animación, proceso evolutivo rostro.	31
Figura 15. Animación, proceso evolutivo atmósfera.	31
Figura 16. Modelo en plastilina y boceto a lápiz.	32
Figura 17. Toy Story 2. Disney Pixar.	33
Figura 18. Animación, proceso evolutivo burbuja.	33
Figura 19. Boceto, montaje.	35

## LISTA DE ANEXOS

	Pág .
Anexo A. GUIÓN “GRISNIÑO” (ANIMACIÓN).	42
Anexo B. <i>STORY-BOARD</i> .	45
Anexo C. ESTUDIO DE TEXTURAS.	52
Anexo D. POSIBLE MONTAJE INICIAL.	53
Anexo E. ESTUDIO DE PERSONAJE EN PLASTILINA.	54
Anexo F. BOCETOS NO SELECCIONADOS COMO PERSONAJES.	56
Anexo G. ESTUDIO DE TRATAMIENTO ESTÉTICO.	57
Anexo H. ESTUDIO DE PERSONAJE.	59
Anexo I. PROYECCIÓN Y EXHIBICIÓN EN SALA.	62

## RESUMEN

**TÍTULO:** GRISNIÑO\*

**AUTOR:** RIOS RUIZ, Diana C.\*\*

**PALABRAS CLAVES:** Percepción, realidad, ciudad, conciencia, video animación.

**DESCRIPCIÓN:** la conciencia del hombre en la ciudad, retratada con el color de la tristeza percibida.

Partiendo de imágenes metafóricas, éste videoarte de animación digital en 2D, presenta reflexiones introspectivas que realiza la autora respecto a la conciencia del hombre y las actitudes que éste adopta ante las condiciones que enfrenta en la ciudad como el entorno que lo afecta.

Tomando a manera de referencia el trabajo realizado por personajes como el video artista Nam June Paik, los artistas moscovitas Aristarkh Chernyshev y Vladislav Efimov, el artista e investigador sonoro Slavek Kwi, la pintora Ima Picó y el colombiano Carlos Santa, se reflexiona sobre la multiplicidad de interpretaciones que ofrecen estímulos sensoriales como los que se encuentran implícitos en cualquier hecho plástico. Entendiendo la importancia que tiene conocer el acontecer histórico del ámbito artístico por la influencia que ejerce el pasado en los pensamientos y condiciones en los cuales puede desenvolverse actualmente el arte. Además, complementando la información del documento se presenta la descripción e interpretación de la obra desde la óptica de la autora, puesto que éste como cualquier otro trabajo plástico, posee múltiples lecturas que escapan a las intenciones expresivas desde las cuales se ideó.

Por otra parte, por medio de un registro a modo de bitácora se comparten anecdóticamente los aciertos, dificultades y la resolución de problemas presentes en el proceso de creación (desde la necesidad expresiva hasta el desarrollo técnico) del video animación.

---

\* Proyecto de Grado

\*\* Universidad Industrial de Santander. Bellas Artes. BERNAL, Luís.

## ABSTRACT

**TITLE:** GRISNIÑO\*

**AUTHOR:** RIOS RUIZ, Diana C.\*\*

**WORDS KEY:** Perception, reality, city, conscience, video animation.

**DESCRIPTION:** The mans' conscience within the city, portrayed in the color of sadness.

From metaphoric images, this videoart of digital animation in 2D, presents introspective reflections that the autor carries out in regards to the mans' conscience and the attitudes that it adopts before the faces the conditions in the city like the environment that affects it.

Referring to labor performed by characters like the Video Artist Nam June Paik, the muscovite artists Aristarkh Chernyshev y Vladislav Efimov, artist and sound investigator Slavek Kwi, painter Ima Picó and colombian Carlos Santa, are reflected by like those in "plastic" doings. Understanding the importance of knowing what's happening in the history of the artistic environment that influences the thought process and the way they can be unwrapped in art, at the moment in addition to the information provided in this document a description and interpretation of the work from the author's point of view, like any other artistic "plastic" doing, possesses multiple interpretations that are from which it was intended overseen for.

On the other hand, by means of shared binnacle registrations of up downs, and the solution to present problems of the creations process (from the need of expresión to the technical development) of the Video Animation.

---

\* Graduation Project.

\*\* Universidad Industrial de Santander. Bellas Artes. BERNAL, Luís.

## INTRODUCCIÓN

“Grisniño” es un video animación elaborado con un software que permite tanto la interpolación de movimiento como la animación cuadro a cuadro de formas bidimensionales. En él se presentan imágenes cargadas de significados metafóricos, con los cuales la autora expresa reflexiones e interpretaciones sobre la realidad urbana manifestada en sus habitantes. Así, en este trabajo se entretiene un planteamiento sobre la relatividad del acercamiento perceptivo a la realidad, declarando que todo fenómeno perceptivo pasa por un filtro que determina la interpretación de ésta. De ahí que el proyecto este fundamentado en aspectos filosóficos, teóricos y artísticos, con relación al papel de la percepción en la adquisición de conocimiento, y a la utilización del lenguaje plástico en la expresión artística.

Teniendo en cuenta que en el arte se manejan lenguajes basados en las percepciones sensoriales, la autora del trabajo plástico “Grisniño” intenta reflejar su interior en la creación de la obra. Entendiendo de antemano que una expresión artística no escapa a múltiples interpretaciones por parte del espectador y en consecuencia, que dicha multiplicidad es su fuerza. Con esto se presuponen las diferentes interpretaciones que puede tener “Grisniño”, como hecho plástico que se desenvuelve en un lenguaje audiovisual, y se busca aprovechar los elementos que refuercen el concepto de percepción de la realidad. De esta manera, el proyecto “Grisniño” se presenta como video animación en donde se ha concebido la utilización de imágenes-movimiento como vehículo necesario para la expresión de la noción de realidad, percibida desde un velo que hace de mediación entre el aislamiento y el engaño.

Ante lo comentado anteriormente, se explica que “Grisniño” comience mostrando un cielo en calma, donde sólo existe la lenta traslación de las nubes y el sonido incesante del viento, con la intención de situar al espectador en una actitud de tranquilidad expectante que le proporcione un aislamiento perceptivo del entorno real, (en el cual se lleva a cabo la proyección), para irlo adentrando en el artificio del espacio-tiempo del video animación, en donde la presencia virtual de un personaje que se encierra en una burbuja, es una metáfora que muestra la rutina existencial, bajo un constante bombardeo de información confusa y deformada que satura y desencadena un deseo por alejarse de todo; valiéndose para ello de la apatía y la negación, como reflejo espontáneo de la problemática que sucede en el entorno. En esta misma secuencia se indica la relación entre las ideas que determinan el rol social de la mujer y la valoración que se hace de ella, como objeto sexual, a partir de un patrón establecido de características físicas, que

soterradamente dan una visión simbólica del amor, a modo de trampa que asfixia y bloquea la realidad, a modo de velo, que se inserta una y otra vez en un constante ciclo del que parece no haber una fácil escapatoria.

# 1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

## 1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El mundo físico parece compartir la ilusión que ofrece el ciberespacio, y afortunadamente, el arte ha aprovechado estas circunstancias para promover nuevas miradas o recreaciones de simbolismos o abstracciones que se entrecruzan con la realidad que nos rodea, en este caso con la ciudad como entorno dado, percibida y convertida en referencia visual para el individuo que vive y siente en ella, puesto que es el espacio en el que sucede su vida. No obstante, los elementos que constituyen el entorno visual pierden el poder de significar más allá de su utilidad práctica, y saturan extinguiendo la capacidad de ver y de sorprender. Dentro de ésta lógica, cada individuo percibe e interpreta el entorno de acuerdo con sus condiciones de vida, y desea cambios según la capacidad que tenga para cubrir sus necesidades o satisfacer sus gustos. Esos deseos sentidos como fantasías pueden clasificarse en tres tipos: fantasía de satisfacción de una necesidad, fantasía de cambio para lograr un bienestar colectivo, y fantasía de bienestar sugerido por el consumismo, un artificio que lleva a un “cambio a nivel individual para que en colectivo nada cambie”<sup>1</sup>.

A partir de la anterior reflexión, este trabajo busca representar por medio de imágenes y sonidos una interpretación personal de las vidas que transcurren ensimismadas en fantasías que las aíslan del entorno, posibles actitudes de evasión de la realidad y la necesidad de cambio. Es entonces donde nace la pregunta del proyecto: ¿Cómo articular plásticamente en el lenguaje audiovisual del video animación, una representación metafórica de ciertas actitudes y sentimientos que los hombres experimentan frente a su cotidianidad urbana, a partir de la percepción de la autora?

## 1.2 PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles representaciones visuales pueden servir como elementos metafóricos para expresar reflexiones personales sobre las actitudes del hombre que habita la ciudad, frente a su cotidianidad y su entorno?

---

<sup>1</sup> PERGOLIS, Juan Carlos. En: Cuadernos Temáticos 2 Arte y Ciudad. Fundación Universitaria de Bogotá Jorge Tadeo Lozano 1998. p. 25

- ¿Qué estímulos sensoriales (imagen-audio) se pueden utilizar para establecer un espacio-tiempo virtual?
  
- ¿Qué variación de sonidos puede emplearse para acentuar el cambio en el ritmo de una secuencia de imágenes?
  
- ¿Cuáles conocimientos plásticos permiten fortalecer el tratamiento compositivo de la imagen en movimiento?

## 2. JUSTIFICACIÓN

El proyecto “Grisniño”, llamado así porque establece una relación metafórica entre la ciudad como entorno hostil “gris” y la conciencia “niño” en estado de crecimiento, débil e incipiente aún, pero potencialmente transformadora, plantea una visión del por qué de las actitudes y sentimientos de seres humanos frente al entorno urbano a partir de personajes que caracterizan diferentes posibilidades de percibir y actuar en la ciudad. La importancia de la utilización del video animación como canal expresivo se establece al ser ésta una técnica basada en el aprovechamiento de estímulos sensoriales, sonido e imágenes-movimiento, que coincide con la intención de expresar la trascendencia de la percepción en la elección de diferentes actitudes para enfrentar la realidad urbana.

Así, teniendo en cuenta que el video animación permite crear las imágenes de síntesis, como dibujos, que integran la secuencia, se advierte necesariamente la práctica de los conocimientos plásticos adquiridos durante el transcurso de la carrera de Bellas Artes -composición, color, forma, textura, etc.- en una sucesión que facilita narrar una historia en un espacio-tiempo virtual, determinado por el movimiento de las imágenes y lo que en ellas se representa. Ahora bien, la particularidad de contar con un espacio-tiempo virtual, dado por la alusión al tiempo transcurrido y la yuxtaposición de imágenes-movimiento (por ejemplo si se desea indicar el cambio del día a la noche puede resumirse en la superposición de la imagen que representa a la luna sobre otra que represente al sol obteniendo no sólo un día en tiempo virtual sino la concepción de cielo que sería un espacio virtual) le da al video animación, así como a los medios audiovisuales en general, el poder de adentrar al espectador en un nuevo espacio (virtual e intangible) que puede ser tan fuerte como para anular en determinado momento el entorno, puesto que “aisla” al espectador de la realidad. Aprovechando estas particularidades, se pretende establecer un paralelo entre este aislamiento perceptivo y el aislamiento que promueve el comercio mediante expectativas de felicidad individual.

Precisamente, por las anteriores características, el video animación es la técnica idónea para tratar los temas de “Grisniño”: la percepción y la realidad, el entorno y la conciencia. El mensaje de la obra se aplica a la técnica misma, con lo que el proyecto pretende, parafraseando a Gombrich, mostrar la máscara para expresar conciencia respecto a la cara<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> GOMBRICH, Ernest. Arte, percepción y realidad. La máscara y la cara. Paidós 1996. p.29

## **3. OBJETIVOS**

### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Articular plásticamente en el lenguaje audiovisual del video animación, una representación metafórica de ciertas actitudes y sentimientos que los hombres experimentan en su cotidianidad urbana, a partir de la percepción de la autora.

### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Encontrar representaciones visuales que sirvan como elementos metafóricos para expresar reflexiones personales sobre las actitudes del hombre que habita la ciudad, frente a su cotidianidad y su entorno.
- Utilizar imagen en movimiento y audio para establecer un espacio-tiempo virtual.
- Variar los sonidos de acuerdo con el cambio de ritmo en una secuencia de imágenes.
- Fortalecer con los conocimientos pictóricos, adquiridos en el transcurso de la carrera, el tratamiento compositivo de la imagen en movimiento.

## 4. MARCO TEÓRICO

La comunicación visual es una de las posibilidades de expresión, que se ha constituido como un valor significativo en el desarrollo de la humanidad. Dentro de ésta lógica, el arte y la ciencia, son los estribos de aprehensión del conocimiento y por lo tanto, de la articulación de la cultura actual. De esta manera, el arte se encuentra siempre atento a la esfera de la seducción, de la emotividad y del rol social. Por su parte, la ciencia se somete al método científico y se basa en la capacidad o facultad de razonar, se fundamenta expresamente en la necesidad de solucionar problemas, y en el ámbito práctico se extasía previendo la realidad que nos rodea. En cambio, el arte es una posibilidad indeterminada, cruzada por la subjetividad, movida por el deseo, aunque siempre ligada a la realidad. Sin embargo a pesar que arte y ciencia sean diferentes en sus condiciones particulares, en su intersección está la clave del hacer y el pensar que le dan sentido a la existencia humana.

Con relación a las operaciones mentales involucradas en la recepción, almacenamiento y procesamiento de la información Rudolf Arnheim plantea que “No parece existir ningún proceso del pensar que, al menos en principio, no opere en la percepción. La percepción visual es pensamiento visual”<sup>3</sup>, por esto, cuando el mundo como espacio mental o físico entra a través de la percepción, se puede conseguir una interpretación de la realidad, con esto se evidencia la importancia de la percepción en la adquisición de la conciencia y del conocimiento.

Así mismo la percepción en el arte juega un papel substancial en el proceso de inspiración, creación y lectura de la obra; el artista es estimulado por el entorno a través de percepciones sensoriales que interpreta y con las cuales sintetiza y determina la idea que desea comunicar (necesidad expresiva) Posteriormente, el artista plasma su interpretación manipulando los sentidos (visión, audición...) con fines expresivos-comunicativos. Por otra parte el público percibe los estímulos sensoriales en la obra artística, percepciones que experimentarán diferentes interpretaciones, de acuerdo a las tres posibles funciones de las imágenes, representación, símbolo, signo, de nuevo según Rudolf Arnheim.

Una imagen particular puede utilizarse para cada una de estas funciones y a menudo sirve a más de una al mismo tiempo. En general la imagen de

---

<sup>3</sup> ARNHEIM, Rudolf. El pensamiento visual. Barcelona: Editorial Piados, 1998. p.27.

por sí no indica cuál es su función. Un triángulo puede ser un signo de peligro, la representación de una montaña o un símbolo de jerarquía. Tenemos necesidad de saber cuán conveniente o inconvenientemente diversas clases de imágenes cumplen estas funciones.<sup>4</sup>

Para vislumbrar la forma como se manifiesta la comprensión, e interpretación de las sensaciones a partir de las imágenes, se debe tener en cuenta la relación que hay entre la percepción y el conocimiento de la realidad, principio básico en la concepción teórica de “Grisniño”, y con el que se trata de evidenciar que las acciones, que el hombre realiza en su entorno, determinan las condiciones de vida que va a experimentar. Con respecto a la percepción, el proyecto “Grisniño”, asume según la teoría estructuralista de la percepción, que las experiencias visuales se constituyen primero por “Sensaciones de los diversos colores (luz, sombra y tonalidad) [y segundo por] Imágenes o recuerdos de las sensaciones”.<sup>5</sup>, esta teoría argumenta que el espacio es una idea compuesta por recuerdos de sensaciones táctiles y de la actividad muscular (táctil-cinestésicas), que son relacionados con aspectos visuales a través de la experiencia para entender lo visto como símbolo de distancia o cercanía en el espacio. De ésta manera, se explica por qué se entienden las características de los objetos por encima de sus transformaciones aparentes inducidas por cambios en el espacio en relación con la profundidad visual (fenómenos como el cambio de tamaño aparente de los objetos) y la luz (claroscuro).

Otra teoría que la autora correlaciona con “Grisniño” es la *teoría de la Gestalt*, en la que los estímulos que recibe el ojo son procesados en el cerebro y organizados en campos de causalidad de la manera más sencilla. La organización de la información no depende de las experiencias personales (táctil-cinestésicas) del individuo para entender los indicios de profundidad, sino que obedece a la configuración de un estímulo y a la organización de los campos subyacentes cerebrales. Esta teoría explica por qué se tiende a percibir de acuerdo con ciertas leyes (*de simetría, de buena continuación, de proximidad...*) proponiendo que la percepción se realiza desde la interpretación más sencilla del espacio en términos de practicidad de asimilación de la forma (bidimensional o tridimensional).

Finalmente otro acercamiento a la percepción, que se conecta al componente discursivo de “Grisniño” es la filosofía del agnosticismo al sustentar que todas las percepciones son ciertas “para sí” y que no se puede saber exactamente quién

---

<sup>4</sup> Ibid., p. 150.

<sup>5</sup> GOMBRICH, Ernst; HOCHBERG, Julián y BLACK, Max. Arte percepción y realidad. La Representación de Objetos y Personas. Barcelona: Paidós. 1996. p. 72.

tiene la razón “en sí”, de esta manera esta filosofía deja de relativizar la interpretación de las percepciones y pasa a relativizar la realidad misma.

Dos hombres, uno con anteojos azules, el otro con rosados, que pasearan por la nieve disputando acerca de su color.

Supongamos que nunca pudieran sacarse sus anteojos. ¿Podrían algún día conocer el verdadero color de la nieve...? No. Y bien, los idealistas y los materialistas que disputan para saber cuál de los dos tiene razón, llevan anteojos azules y rosados. Jamás conocerán la realidad. Tendrán conocimiento “para ellos”, de la nieve, cada uno la verá a su manera, pero nunca conocerán la nieve “en sí misma”.<sup>6</sup>

Según la filosofía idealista, el hombre conoce su entorno por medio de los sentidos, la materia es sólo una idea creada por el espíritu humano, el espíritu crea la materia y las sensaciones son sólo ideas, lo verdadero es el espíritu porque de él nace la materia. Ante esto el obispo y filósofo Berkeley afirmó: “Nuestras sensaciones no son más que ideas que tenemos en nuestro espíritu. Así, pues, los objetos que percibimos por nuestros sentidos no son otra cosa más que ideas y las ideas no pueden existir fuera de nuestro espíritu”.<sup>7</sup> Esta filosofía anula la existencia de la materia al subordinarla al poder del espíritu, llegando a extremos como el solipsismo, que afirma que lo único que existe, o al menos lo único que un ser puede entender que existe, es él mismo como espíritu materializado que percibe sensaciones que sólo son proyecciones de ese espíritu que lo conforma.

En el extremo opuesto se encuentra la filosofía materialista. Esta filosofía afirma que el hombre es materia que evolucionó de formas más simples bajo el criterio de adaptabilidad a las condiciones del medio. Según ella, de la materia se crean todas las cosas, el pensamiento se forma a partir de la realidad material o *realidad objetiva* que existe independiente al pensamiento. La *realidad subjetiva*, realidad que sólo existe en el pensamiento, se forma a partir de la realidad objetiva percibida a través de los sentidos e interpretada por el pensamiento. “No discutimos las propiedades de las cosas, sino su existencia. No discutimos para saber si nuestros sentidos nos engañan y deforman la realidad material, sino si esta realidad existe fuera de nuestros sentidos”.<sup>8</sup> Teniendo en cuenta los distintos planteamientos filosóficos sobre la percepción y su relación con la visión de la realidad, se puede entender que, el aislarse del mundo, por ejemplo como lo hace el niño burbuja en el video animación “Grisniño”, es una actitud que puede vincularse a concepciones filosóficas idealistas o agnósticas, puesto que esta

---

<sup>6</sup> POLITZER, Georges. Curso de filosofía. Editorial Nuevo Horizonte, 1979. p. 33-34

<sup>7</sup> Ibid., p.19.

<sup>8</sup> Ibid., p. 28

actitud se aparta del entorno centrándose en sí mismo y su bienestar propio sin tener en cuenta el contexto ni los seres que viven en él.

Respecto a lo anterior es necesario señalar que durante las últimas décadas el desarrollo del arte ha estado sistematizando y formulando propuestas a partir de una concepción que abarca lo mediático, y la esfera de lo global, transformándose constantemente con el uso extensivo de las avanzadas tecnologías. Ante esto "Grisniño" se inserta en el contexto de la producción del arte contemporáneo, como un germen en desarrollo ligado a una coyuntura impuesta por el devenir, y comparte lo que Régis Debray menciona en sus doce tesis sobre el orden nuevo y una última cuestión:

Toda cultura se define lo que decide tener por real. Transcurrido cierto tiempo, llamamos <<ideología>> a ese consenso que cimenta cada grupo organizado. Ni reflexivo ni consciente, tiene poco que ver con las ideas. Es una <<visión del mundo>>, y cada una lleva consigo su sistema de creencias.<sup>9</sup>

## 4.1 MARCO CONCEPTUAL

**4.1.1 Realidad percibida, realidad expresada** el proyecto parte de reflexiones sobre las razones por las cuales se presentan diferencias en la percepción. En primer lugar, toma en cuenta las experiencias y conocimientos anteriores al hecho, puesto que dan indicios de interpretación del fenómeno perceptivo, en el siguiente texto por ejemplo, Alicia argumenta que ella es *real* porque está llorando. El llanto es una experiencia que conoce y asume como indicadora de realidad aún en el contexto de un mundo que le es extraño.

-¡Callad! Que lo vais a despertar como sigáis haciendo tanto ruido.  
-Eso habría que verlo; lo que es a ti de nada te serviría hablar de despertarlo -dijo Tararí- cuando no eres más que un objeto de su sueño. Sabes perfectamente que no tienes ninguna realidad.  
-¡Que sí soy real! -insistió Alicia y empezó a llorar.  
-Por mucho que llores no te vas a hacer ni una pizca más real -observó Tarará- y además no hay nada de qué llorar.  
-Si yo no fuera real -continuó Alicia, medio riéndose a través de sus lágrimas, pues todo le parecía tan ridículo- no podría llorar como lo estoy haciendo.

---

<sup>9</sup> DEBRAY, Régis. Vida y muerte de la imagen. Barcelona: Paidós. 1994. p.299.

-¡Anda! Pues, ¿no supondrás que esas lágrimas son de verdad? - interrumpió Tararí con el mayor desprecio.<sup>10</sup>

En segundo lugar, las percepciones de cualquier sentido sobre un fenómeno se interpretan de manera relativa; la percepción entre individuos puede ser diferente de acuerdo con sus condiciones particulares: “¿Decís que ese tejido es liviano? Dejadlo caer sobre una hormiga y lo encontrará pesado”<sup>11</sup>.

Finalmente, como la percepción que permiten los sentidos es incompleta, su interpretación puede omitir datos de importancia relevante al punto de tergiversar la realidad que, a pesar de la equivocada interpretación, sigue allí. “Por mucho que llores no te vas a hacer ni una pizca más real”<sup>12</sup>.

La realidad es acaso ¿el sueño de otro que nos está soñando? Nuestro indicador de lo que es real está íntimamente ligado, subordinado, a lo que percibimos mediante los sentidos. No obstante, con frecuencia los sentidos engañan y las percepciones de un mismo hecho difieren, con relación al hecho “en sí”. Por otra parte, la interpretación depende de la concepción filosófica y las expectativas de vida desde las cuales se analice el fenómeno percibido; lo que para unos puede ser el modelo de felicidad para otros resulta ser una banalidad insignificante o incluso una pesadilla.

En “Grisniño” se plantea el permanente deseo de transformar las condiciones del entorno, bien sea evadiéndolas o enfrentándolas, por medio de las fantasías de cambio y de las actitudes que se toman ante la vida en la cotidianidad. El negarse a aceptar los aspectos desagradables de la realidad oponiéndoles ideales de felicidad impulsados por el comercio, es entretener los sentidos; manipular la percepción del entorno aislándose en un ensimismamiento gratificante pero tan irreal y frágil que continuamente se rompe, dando cabida a la tristeza porque la sensación de sinsentido se apodera del ser que no ve otra salida a su frustración que acabar con él mismo. La realidad existe aunque en ocasiones escape a la razón. Con ese margen de error en el que se vive, por las razones antes planteadas, suelen aceptarse como ciertas -incluso indiscutibles- interpretaciones erradas. En éste punto surge la contradicción entre lo real, y lo irreal. “¡Anda! Pues, ¿no supondrás que esas lágrimas son de verdad?”<sup>13</sup>.

---

<sup>10</sup> CARROLL, Lewis. A través del espejo y lo que alicia encontró del otro lado. Madrid: Alianza Editorial, 1973. p.89

<sup>11</sup> POLITZER, Op. Cit., p. 34.

<sup>12</sup> CARROLL, Op. Cit., p. 89.

<sup>13</sup> Ibid., p.89.

El arte expresa interpretaciones del autor, crea una nueva realidad con la manipulación de fenómenos sensoriales capaces de generar múltiples lecturas. La obra en este sentido se convierte en un espejo donde, como Alicia, cada uno encuentra un mundo que es en últimas su interior reflejado en la obra a través de las lecturas que en ella encuentra.

**4.1.2 Imagen, Representación y Metáfora** en el lenguaje visual suelen emplearse imágenes simbólicas para representar conceptos. A lo largo de la historia del arte la metáfora se hace presente, encadenando imágenes que forman alegorías, para representar conceptos de significado figurado y oculto. Para hacer una metáfora es necesario ligar, por una relación de analogía, el sentido original con el sentido metafórico en una interacción de conceptos que permite vincular sus características con el fin de explicar o de simbolizar poniendo en juego varios sentidos que al interactuar se enriquecen.

En “Grisniño”, el concepto “niño” es en realidad una figura metafórica de la conciencia; representa la fragilidad y el potencial que tiene el conocimiento respecto al entorno y los mecanismos de su funcionamiento. “Niño” no es un infante, sino un futuro que se está haciendo presente, como un niño se está convirtiendo en hombre.

**4.1.3 El Tiempo y El Movimiento** la vida es inaprensible porque es movimiento, es cambio, transformación en el tiempo. La percepción va al ritmo de la vida mientras que la interpretación, más lenta, recurre a capturar el instante para significarlo sintetizando un concepto. De esta manera, el hombre percibe su entorno y lo traduce en imágenes inmóviles, captura un instante, lo apresa y lo contempla pero de él escapa el tiempo. “El espacio recorrido es pasado, el movimiento es presente, es acto de recorrer. El espacio recorrido es divisible, e incluso infinitamente divisible, mientras que el movimiento es indivisible, o bien no se divide sin cambiar, con cada división, de naturaleza”<sup>14</sup>.

La pintura y la fotografía, como imágenes inmóviles, son representación, ilusión de espacio y forma detenidos en un instante sin tiempo. Al respecto, Gilles Deleuze afirma:

A los objetos o partes de un conjunto, podemos considerarlos como cortes inmóviles; pero el movimiento se establece entre estos cortes, y remite los objetos o partes a la duración de un todo que cambia; expresa, pues, el cambio del todo en relación con los objetos, él mismo es un corte móvil de la duración. (...) 1) no hay solamente imágenes instantáneas, es decir,

---

<sup>14</sup> DELEUZE, Gilles. La imagen movimiento. Editorial Paidós 1991. Pág. 13.

cortes inmóviles del movimiento; 2) hay imágenes-movimiento que son cortes inmóviles de duración; 3) por fin, hay imágenes-cambio, imágenes relación, imágenes-volumen, más allá del movimiento mismo.<sup>15</sup>

El cine y el video están compuestos por dos clases de tiempo, un tiempo virtual o tiempo *abstracto* impuesto por la yuxtaposición de imágenes-movimiento en donde la percepción es manipulada para traducir años en segundos, eternidades en minutos. El otro, tiempo *real*, es el determinado por la duración de la proyección. El tiempo abstracto no es exclusivo del cine y el video, también está presente en la reflexión, en el proceso de adquisición de conocimiento cuando se sintetiza la experiencia. El tiempo abstracto es el espacio en el que se crea la conciencia. Teniendo en cuenta que “Grisniño” es la representación de la vida en la ciudad y la conciencia que se tiene sobre éste entorno, el empleo de imágenes-movimiento guarda relación con un mensaje de cambio: el transcurrir de la vida es la realidad, pero la interpretación que sobre ella se hace depende de la percepción de quien lo vive. De la formación de su conciencia pende el deseo de cambio, y cerrando el ciclo en un plano superior, el cambio establecerá la realidad.

**4.1.4 La Virtualidad** el interés por las posibilidades que brinda la virtualidad no es únicamente de carácter tecnológico, de hecho, el atractivo más relevante de la virtualidad es de carácter filosófico. En ella se pueden encontrar nuevos resplandores sobre antiguos problemas como el espacio, el número, el tiempo, la conciencia, lo sensible, y lo intangible. Teniendo presente que las técnicas digitales y de representación virtual son numéricas y no analógicas, como la fotografía o el cine, se entiende que desde su creación no participan directamente de lo real sino que son creaciones humanas, lenguajes lógico-matemáticos, símbolos. En la virtualidad, la mediación por imágenes de síntesis, permite la percepción sensible de modelos inteligibles en forma de programas informáticos. “Grisniño” es una historia desarrollada en una ciudad que, como espacio virtual, sólo existe en sí misma pero, a pesar de ello, es un espacio donde puede encontrarse la realidad de manera simbólica, como el reflejo falseado en el espejo, es el retrato -autorretrato si se quiere- de la conciencia del habitante de la ciudad.

En lo virtual el espacio es diferente, los objetos no están en el espacio sino que espacio y objetos se constituyen mutuamente, son sujeto de modelaje, manipulados desde su creación. El espacio virtual es un espacio paralelo, en donde .las realidades virtuales no son objetos substanciales sólidos, como una mesa o una naranja, la virtualidad es la posibilidad de manipular la realidad, otra realidad que se somete a los mandatos del hombre, permite nuevas percepciones en otro espacio-tiempo. “Grisniño” se acomoda a los deseos de la autora y obedece mientras es creado, luego se libera y tiene existencia propia, sólo para

---

<sup>15</sup> ibid. p. 15

quedar cautivo en nuevas percepciones que manipularán su sentido de acuerdo con las interpretaciones que provoque en quien lo observe. “Lo virtual nos obliga a renunciar al apoyo de las apariencias, de nuestras percepciones. Nos exige una atención más organizada. Lo virtual nos obliga a volver a ser cazadores, a perseguir lo real en bosques de símbolos, a no tomar la sombra por la presa”.<sup>16</sup> “Grisniño”, como estímulo sensorial, es de un “tono” diferente para cada espectador. Cada experiencia, cada nueva lectura que posean las imágenes de “Grisniño”, transforma la historia, la redefine.

## 4.2 REFERENTES

Dentro del progreso de este proyecto es relevante tener en cuenta el trabajo de algunos artistas que comprometen en sus obras aspectos relacionados con las imágenes presentes en el entorno, expresando con esto la multiplicidad de significados que posee una obra plástica al tiempo que cuestionan la sociedad.

Una importante parte de la naturaleza humana tiene que ver con la capacidad o facultad de percibir y sentir. Al respecto conviene tener en cuenta que hay un ámbito del conocimiento que está determinado por la actividad sensible, a través de la cual disponemos de un amplio abanico de posibilidades de expresión, de comunicación y de creación con las que podemos hacer frente a los dictámenes de la sociedad actual.

Por esta razón, y de acuerdo al enfoque planteado, el video animación “Grisniño” se cruza con las propuestas de Aristarkh Chernyshev y Vladislav Efimov, Ima Picó, Slavek Kwi, Carlos Santa y Nam June Paik desde dos categorías. En la primera se involucran los trabajos que abordan problemáticas sociales con intencionalidades críticas que aprovechan el concepto de percepción desde la riqueza que le aporta su multiplicidad a la obra artística o desde la búsqueda de la confusión para obtener un choque con la cotidianidad. En ésta se clasifican los siguientes artistas: Ima Picó, Slavek Kwi, Aristarkh Chernyshev y Vladislav Efimov. De otro lado, en la segunda categoría se hallan: Carlos Santa y Nam June Paik, artistas que marcaron una pauta en la historia del arte al implementar el uso de tecnologías novedosas relacionadas con el video y la animación, por sus aportes en el ámbito nacional o mundial son antecedentes del presente proyecto.

---

<sup>16</sup> *Ibíd.* p. 44

**4.2.1 Aristarkh Chernyshev y Vladislav Efimov** artistas moscovitas, trabajan juntos desde 1996, especialmente el género de la instalación. Para realizar sus trabajos artísticos se basan en la cultura popular, con el objetivo de encontrar algún modelo ideal de declaración artística accesible que pueda ser comprendido por igual en contextos de sistemas sociales y políticos diferentes. Reflexionando a partir de los avances científicos, plantean que el sistema económico transforma los conocimientos científicos en artículos mercantiles, además comparan diferentes modelos de conciencia generados por el entorno y la influencia de los sistemas sociales y políticos en sus habitantes y, recientemente, la visión del universo desde la óptica artística.

Figura 1. McDonald's en Moscú. Enciclopedia Encarta.



Fuente: Microsoft. Enciclopedia Encarta 2005.

El video que documenta la acción, que se realizó como homenaje al movimiento internacional de izquierda bajo el título de Expulsion from Paradise (La expulsión del paraíso) en el McDonald's de San Petersburgo el 1 de mayo del año 2002, plantea una crítica social al consumismo y a los modelos de conciencia condicionados por el entorno desde la conveniencia de los sistemas sociales y políticos. En ésta obra se cuestiona la expropiación radical de la riqueza de la tierra, transformada por esta civilización en capital. Con tal objetivo, se aprovecha el desconcierto experimentado por parte de los clientes y del servicio de seguridad ante el incidente en el que un hombre y una mujer desnudos les "hurtan" la comida de las mesas, la incomprensión se hace presente debido a una interpretación que no ha tomado en cuenta la intencionalidad crítica y artística del hecho y, en consecuencia, juzga la desnudez de los cuerpos a partir de preceptos moralistas.

La acción se ideó desde una revisión de la historia bíblica. Los artistas desnudos paseaban por “el Jardín del McDonald’s” como Adán y Eva disfrutando de las frutas del Edén, mientras a su vez cogían comida de las mesas de los clientes. La ira de éstos y el servicio de seguridad de la cadena acaba expulsando a los amantes del “Paraíso McDonald’s”.<sup>17</sup>

En “Grisniño”, se presenta la metáfora del sueño de adquisición de objetos, a manera de nubes, que representan la fantasía de felicidad habitualmente inasequible, que el consumismo a convertido en anhelo.

En la sociedad moderna, tienes necesariamente que volverte loco para poder conservar la razón. Sólo así podrás ir al ritmo que marcan los tiempos. Es absolutamente necesario hacer uso de todas y cada una de las invenciones creadas por la raza humana, aunque ni siquiera las necesites. Se ha inventado la radio –¡disfrútala! La televisión –¡disfrútala! Internet – ¡hazlo también al instante! Se ha conseguido decodificar el mapa genético humano - ¡cámbiate a ti mismo!<sup>18</sup>

Otra metáfora utilizada en “Grisniño”, es la actitud de negarse a percibir el entorno, representada con la acción de taparse los oídos y cerrar los ojos. De esta manera, se expresa el condicionamiento que lleva al individuo a aislarse como mecanismo para sobrellevar la vida.

**4.2.2 Slavek Kwi** artista e investigador sonoro checo, actualmente reside en Irlanda. Centrando su interés en los fenómenos de la “percepción” como determinante fundamental en su relación con la realidad, Kwi se ha dedicado a la exploración sonora con sus “pinturas visuales” electroacústicas, para referirse a la percepción desde el empleo del sonido en la creación de fascinantes y complejas atmósferas en donde incluso la confusión esta presente como mecanismo para cuestionar el alcance perceptivo. Realiza oscuras situaciones auditivas “informes subjetivos” partiendo de grabaciones locales que emite por radio “cine para los oídos” donde plantea interrogantes sobre el poder de los medios en la percepción de la realidad. También se ha interesado por la improvisación o la free-music, en la que manipula los espacios y sus objetos como instrumentos musicales.

---

<sup>17</sup> CHERNYSHEV, Aristarkh. Expulsion from Paradise [05 de Octubre 2005] Disponible en Internet: <<http://www.observatori.com.com/html05/es/artistas.asp?id=260>>.

<sup>18</sup> EFIMOV, Vladislav Expulsion from Paradise [05 de Octubre 2005] Disponible en Internet: <<http://www.observatori.com.com/html05/es/artistas.asp?id=260>>.

En la “pintura sonora en octofonía ZoomSpectives” se contempla la cartografía sonora de la estación de trenes de Jonfosse con un carácter lírico y documental. Presentando ambientes urbanos y rurales, el hombre “en sí” y sus roles. En él, Kwi modifica el sonido para cambiar nuestra percepción del lugar y cuestionar las actitudes del hombre, al respecto el artista plantea el siguiente interrogante: ¿Podría concebirse la Realidad misma, fuera la que fuese, como instrumento musical?”<sup>19</sup>

De la misma manera, “Grisniño” utiliza el sonido con la intención de crear atmósferas que permitan cuestionar el alcance perceptivo para entender el entorno, reforzando el concepto que se busca expresar con la imagen, esto se produce con el empleo de sonidos cíclicos; que van desde el rumor del viento, el tictac del reloj, el palpar del corazón, hasta la estridencia de pitos, motores, voces y ritmos musicales encontrados al unísono.

**4.2.3 Nam June Paik** artista coreano. Después de ser parte del fenómeno *fluxus*, experimenta con instalaciones en las que incluye televisores (Ver figuras 2 y 3) (galería Parnass de Wuppertal 1963) La utilización de los televisores por parte de Paik no tiene una intención destructiva ni se limita al interés por el objeto sino que surgió como respuesta en la búsqueda de un lenguaje propio, donde la manipulación estética de las imágenes producidas y distorsionadas a través de software le permite expresarse, provocando desconcierto y asombro.

En 1965 adquiere un “*Portapak*” (unidad de video portátil) gracias al cual hace una grabación desde un taxi el día que el Papa visita a Nueva York. Posteriormente, en el café *Au Go Go* proyecta el video al que publicitó por medio de volantes en los que afirmaba: “Del mismo modo que la técnica del colage ha desbancado a la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos sustituirá al lienzo”<sup>20</sup>. Es así como el artista retoma los medios tecnológicos con los que tiene contacto, para dar respuesta a una búsqueda expresiva. De esta forma, “Grisniño” es realizado con el software de animación Flash MX, que entre otras herramientas incluye: lápiz, borrador, pincel y paleta de la que se pueden seleccionar colores de una amplia gama para mezclarlos en rellenos degradados, creando las imágenes fortalecidas con los conocimientos plásticos adquiridos durante el transcurso de la carrera (dibujo, composición, textura, color...) presentadas en capas, e integradas al sonido. La pantalla es sustituta del lienzo, como afirmó Paik, sirviendo de entrada para la concepción del arte en espacios virtuales.

---

<sup>19</sup> KWI, Slavek ZoomSpectives [05 de Octubre 2005] Disponible en Internet:<<http://www.observatori.com.com/html05/es/artistas.asp?id=261>>.

<sup>20</sup> RUHRBERG, Karl; SCHNECKENBURG, Manfred y FRICKE, Christiane. Arte del siglo XX. Barcelona:Editorial Océano 2003.

Gracias a los conocimientos de Nam June Paik en materia electrónica y su interés por los experimentos y teorías relacionadas con la producción de imágenes electrónicas a cargo del pintor Kart Otto Götz, entre 1969-1970 desarrolló un sintetizador de video junto con S Abe. Por sus aportes, tanto en el manejo técnico como en la validación del video como forma de expresión artística, este artista es considerado uno de los más importantes pioneros del video arte.

Figura 2. Voltaire.



Fuente: Arte del siglo XX.

Figura 3. Global Groove.



Fuente: Arte del siglo XX.

**4.2.4 Ima Picó** esta artista española explora la concepción de identidad a partir del imaginario que se configura en la memoria visual y las repercusiones que esta

tiene en la percepción de la realidad. De ahí que emplee la imagen digital como recurso técnico en el que encuentra multiplicidad de herramientas que permiten la exploración plástica desde la yuxtaposición de imágenes y calidades texturales (Ver figura 4) para crear representaciones pictóricas de seres híbridos (Ver figura 5) con los que expresa la multiplicidad de significantes presentes en un hecho plástico.

Figura 4. Mitos ídolos e híbridos.



Fuente: PICÓ, Ima. 2005. Galerie Sala Naranja. [02 de Septiembre 2005] Disponible en Internet: "[http://www.artnet.com/gallery/1112/Galerie\\_Jamileh\\_Weber.html](http://www.artnet.com/gallery/1112/Galerie_Jamileh_Weber.html)"

Mi obra engloba una continua exploración del concepto de identidad y su relación con el lugar habitado. En mis últimos trabajos considero fundamental el uso de la textura y recientemente he vuelto a incorporar la superficie pictórica en mis obras. Para crear esta pieza he usado una mezcla de imagen digital y las cualidades tangibles de la pintura en forma de graffitis. La combinación de diferentes materiales y las consecuentes interacciones entre ellos, funcionan como metáforas de delimitaciones y demarcaciones. Este trabajo intenta cuestionar cómo las imágenes viven en nuestra memoria y afectan nuestro modo de percibir la realidad. Situado entre los lenguajes de comunicación visual (pintura, fotografía e instalación) esta obra trata de enfatizar la sensación de posicionamiento y su conexión con el gran mapa mental que nos ata a todos a la tierra.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> PICÓ, Ima. 2005. Galerie Sala Naranja. [02 de Septiembre 2005] Disponible en Internet: "[http://www.artnet.com/gallery/1112/Galerie\\_Jamileh\\_Weber.html](http://www.artnet.com/gallery/1112/Galerie_Jamileh_Weber.html)"

Teniendo en cuenta que las imágenes percibidas se instalan en la memoria e influyen en la interpretación que se hace de futuras situaciones, en “Grisniño” la utilización repetitiva de imágenes se realiza con la intención de expresar la relación que existe entre éstas y la noción de realidad, mostrando para ello una metáfora de la percepción sensorial que no alcanza a captar el trasfondo de la realidad, la conciencia así se encuentra en estado incipiente, por esto es representada a través de la imagen de niños.

Figura 5. Experimental gynaeceum. Ima Picó.



Fuente: PICÓ, Ima. 2005. Galerie Sala Naranja. [02 de Septiembre 2005]. Disponible en el Internet: "[http://www.artnet.com/gallery/1112/Galerie\\_Jamileh\\_Weber.html](http://www.artnet.com/gallery/1112/Galerie_Jamileh_Weber.html)"

**4.2.5 Carlos Santa** artista colombiano. A finales de la década de los ochenta se encuentra, como referencia en Colombia, el trabajo fílmico de Santa. Su cortometraje de animación “*El Pasajero de la Noche*”, (1988) 25 minutos, 35mm, es su obra más imaginativa. En ella concibe el tema del entorno nocturno ciudadano de Bogotá y las relaciones que establecen sus habitantes como reflexión de unas condiciones de existencia marginal.

Aunque “*El Pasajero de la Noche*” es la obra de cine de animación de mayor complejidad de elaboración que se puede encontrar, -tanto en el trabajo de este cineasta, pintor y dibujante, como en la historia de la animación en Colombia en el contexto de cine y video arte- cabe mencionar la película pintada a mano por el mismo autor “*Fragmentos de Algo Inconcluso*”, (1989). Carlos Santa actualmente se encuentra realizando proyectos como *Los Extraños Presagios de León Prozack*, 2003. Santa es referencia de animación en el contexto colombiano, es un personaje que se mueve de la pintura y el dibujo al cine de animación y viceversa. El tema urbano de su obra “el pasajero de la noche” cuestiona las condiciones de vida de los hombres en Bogotá.

El arte permite la vinculación interdisciplinaria de otras ramas del conocimiento bajo los lineamientos dictados por la necesidad expresiva, convirtiendo la tecnología en herramienta de exploración artística. De esta manera, un estudiante de Bellas artes puede encontrar en el video animación digital, un instrumento que le permite conjugar los conocimientos teórico-prácticos de distintas disciplinas ampliando las posibilidades comunicativas del tradicional museo al ciberespacio.

## 5. PROCESO

### 5.1 DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE LAS ETAPAS DEL PROCESO

A continuación se presenta una bitácora del proceso dividida en cuatro etapas: concepción, pre-producción, producción y postproducción. Con tal clasificación se persigue facilitar el acercamiento a la evolución del proyecto, dicho proceso está escrito de manera anecdótica y personal porque se entiende la creación plástica como un hecho que expresa el sentir del autor y que, por lo tanto, parte de la subjetividad sin separarse de condiciones económicas y sociales.

**5.1.1 Concepción** Diciembre 2004. Las vacaciones han sido buenas pero difícilmente puede decirse que hayan sido relajantes, en cada momento la inquietud de cómo llevar a cabo la realización del proyecto “Grisniño” ocupa mi mente; la idea está clara pero la exteriorización exitosa no del todo ¿cómo representar la conciencia del hombre frente a su entorno y el entorno mismo? Bien, la conciencia se expresa en la relación niño-ciudad por contraste de tamaño, por la apariencia que se busca de niño perdido, desamparado y principalmente, por ser el niño un ser que puede representar, como elemento metafórico, la fragilidad del hombre, aprovechando que los niños son seres en formación, débiles físicamente y que poseen una conciencia incipiente, he realizado los primeros bocetos teniendo en cuenta que deseo utilizar imágenes de niños de seis a ocho años de edad (ver figura 6). Sin embargo, para la impotencia en sí, aún no he encontrado el vehículo indicado.

Figura 6. Boceto al temple.



Fuente: archivo personal.

Enero 2005. Estoy en Mariquíta, (Tolima) de paseo con mis tíos y primas, una de ellas conoce perfectamente el lugar y se comporta como guía turística para con los demás, nos muestra los lugares y amablemente procura que la pasemos bien. Es la última noche que estaremos en el pueblo así que ella propone que vayamos a divertirnos en una de las discotecas más concurridas. No me entusiasma particularmente la idea pero accedo porque no quiero ser aguafiestas.

La zona rosa del pueblo es un hervidero de gente: jóvenes ebrios, que huelen a una mezcla del alcohol de aguardiente con el de sus colonias, presumen en motos, meseros de caras famélicas gracias al trasnocho y cansancio, meseras robustas, cansadas en sus zapatos *-coturnos-* de plataforma y minifaldas; una multitud de jovencitas, muchas casi niñas, exhibiendo sus cuerpos y rostros en minifaldas, pantalones apretados y escotes, el maquillaje disimulando sus edades y ocultando su sencillez.

Entramos al local elegido por nuestra guía, aunque en realidad todo el tiempo estuvimos en el andén pues el sitio estaba tan lleno que se extendía hasta la calle. Por eso, las parejas estaban de pie, con sus mejores ropas, todos apretujados en medio del calor y la falta de aire al que el cigarrillo y los tufos contribuían.

La música no era de mi agrado pero procuraba *-si no bailar-* al menos moverme. Los ojos de mi prima, la guía, brillaban de emoción excepto cuando se encontraban con el rostro de mi otra prima o con el mío pues no estábamos divirtiéndonos. Ella, procurando compartir su entusiasmo nos dijo mientras sonaban las primeras notas de una canción que casi reconocí en medio del ruido - “¡¡éste es el himno de Mariquíta!!”.

Me intrigaba reconocer la canción y entender por qué mi prima, al igual que el tumulto de jóvenes, se apasionaba al oírla. De pronto todo estuvo dicho, el simple pero elocuente estribillo coreado a voz en cuello por todos esos jóvenes tan emocionados, sudorosos y llenos de energía reveló la realidad: estaban muertos en vida o al menos deseaban autodestruirse de la manera más insulsa -“*Borracho hasta el amanecer, ay! ¡Borracho!!*”

Mi ánimo se desplomó, los miré y vi en ellos vidas sin sentido perfumadas con colonias adecuadas para presumir, cabezas llenas de vacío escondido tras peinados extravagantes apelmazados con gel, ropas que disfrazaban de bellos sus subutilizados cuerpos que danzaban frenéticamente en una competencia exhibicionista.

Deseo gritarles, decirles que el mundo existe más allá de sus pretensiones de vida cómoda, que millones de personas trabajan incansablemente sólo para malvivir y muchos mueren de hambre porque el fruto de su trabajo les es arrebatado. Mientras tanto, nosotros perdemos el tiempo embruteciendo la mente, más que con alcohol, con una vida que transcurre sin ninguna trascendencia. Pero no lo hice, sabía que no me escucharían y si lo hacían no me entenderían porque también comprendí que todo ello era producto de la impotencia e incomprensión que se experimenta, que si se ignora el mundo es porque se ha sido llevado a ese estado de letargo como estrategia para soportar la vida. El sistema necesita banalizar todo lo que le pueda hacer contrapeso; el amor, sentimiento que podría imprimir la energía en los hombres para cambiar el mundo en beneficio de todos, se reduce a una relación de conveniencia económica, un minúsculo círculo familiar que sólo se interesa por su bienestar aún a costa del perjuicio de otros. De igual forma, los criterios para establecer relaciones de amistad se reducen a la más mezquina conveniencia.

La energía, juventud, y mentes, que de seguro serían brillantes, son desgastadas y opacadas. Así mismo, los momentos libres son destinados a fortalecer la burbuja aislante de la realidad gracias a la cual se puede olvidar la humanidad entera, aislante al que desafortunadamente todos recurrimos.

Deprimida me retiré de ese local y me senté junto a mis tíos que estaban en otro de comidas rápidas casi contiguo que, por su posición equidistante de todos los bares y discotecas, estaba absolutamente ruidoso: *reguetón*, salsa, electrónica, tango, merengue... todos los ritmos populares estaban allí anulándose mutuamente hasta reducirse a nada, el ruido total es equiparable al silencio absoluto, y gracias a ese silencio estridente pude pensar en todo hasta descubrir que era esa impotencia que minutos antes experimenté y analice justamente lo que deseo expresar en "Grisniño".

Luego de esta experiencia, se me ha ocurrido establecer la metáfora de burbuja para simbolizar el aislamiento en el cual nos envolvemos cotidianamente, fantaseando con la felicidad que produce el amor de pareja y la obtención de bienes, por ejemplo casas y carros, con lo cual se olvida que vivimos en una sociedad dividida en clases que sustenta los lujos y beneficios de un pequeño porcentaje de la población mundial en la miseria de la mayoría.

Febrero 2005. Estaba en mi casa pensando en el momento de sustentar el proyecto y recordaba las sustentaciones a las que asistí. Las reglas, el tiempo disponible, el protocolo, el tiempo de preguntas del jurado etc. Juzgué demasiado frías y aburridas las exposiciones y entonces pensaba en cómo podría ser más

ágil la presentación de la sustentación de mi proyecto. Terminé por especular sobre la conveniencia de un video como herramienta audiovisual que dinamizara las ideas presentando los conceptos vivos. Ese pensamiento tomaba cada vez más fuerza en mí hasta hacerse gigantesco y ambicioso al punto de tener demasiado peso para ser simplemente un recurso para la sustentación; ya era todo un guión inicial, (Ver Anexo A), un proyecto, era “Grisniño”, evolucionó de pintura de caballete a animación cuadro a cuadro con el uso de fotografías. Supe que era éste un medio mucho más acorde con mis necesidades expresivas que la pintura porque el video permite una ilusión de movimiento y una secuencia narrativa que satisface mis pretensiones. Conteniendo además, todas las posibilidades de la pintura e involucrando la percepción del espectador de manera implícita.

Esta evolución no se refiere a la novedad de una técnica sino a la madurez que experimenta la idea del proyecto encaminada a una realización coherente con las necesidades expresivas. Entendiendo que la adopción de una técnica determinada se realiza como parte de la estructuración de un lenguaje formal ligado al concepto. Solo falta la aprobación de éste cambio por parte del comité de proyectos.

Sé que el arte digital no es precisamente el fuerte en la carrera, menos aún la animación, pero tengo plena conciencia de la validez de ésta en el arte y evidentemente esa conciencia hace parte de mí por la formación que he recibido. No obstante, temo que mi propuesta sea rechazada. Necesito tener la mente despejada y poner mis ideas en orden en un escrito que explique y convenza con argumentos.

Hoy, febrero 24 he conversado con mi director de proyecto y coordinador del programa de Bellas Artes maestro Germán Toloza, le presenté un escrito argumentativo sustentándole el porqué de la validez de la animación digital en éste proyecto y como técnica en la que pueden evaluarse los conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera. Además le mostré el guión escrito del proyecto y varios bocetos digitales. (Ver figura 8) Luego de leer con detenimiento el escrito me hizo preguntas sobre el guión y finalmente expresó su simpatía con el proyecto y agrado con los argumentos. Sin embargo, me dijo que aún faltaba la aprobación del comité de proyectos. Él se reunirá con ellos y les expondrá los argumentos con mi propio escrito. Posteriormente, de ser aprobado por el comité, nos reuniremos para trabajar en “Grisniño”.

**5.1.2 Pre-producción** para el primer ensayo de animación que realicé, empleé fotografías que manipulé cuadro a cuadro (Ver figura 7), el resultado fue

estéticamente agradable pero técnicamente muy dispendioso; sólo para lograr diecisiete segundos necesité 354 imágenes. Y adicionalmente, cada imagen era retocada para simular el movimiento. Posteriormente, el proyecto evolucionó: de animación cuadro a cuadro a animación con posibilidad de interpolación gracias al conocimiento de un software.

Marzo 9 2005. La realidad no siempre coincide con los planes, hoy recibí una llamada, era el maestro Germán Toloza quien deseaba comunicarme que el comité aprobó el cambio de técnica pero hicieron énfasis en que debo tener en cuenta las limitaciones en tiempo y espacio, los costos y el orden del proceso de pre-producción, producción y post-producción eso fue una buena noticia. Sin embargo, diez minutos más tarde me llamó de nuevo para preguntarme sobre mi matrícula porque se acababa de enterar que yo no aparecía inscrita, el plazo para realizar la matrícula había vencido, yo era consciente de todo y estaba diligenciando para que ese mismo día todo se resolviera, pero no pude obtener el dinero: a mi mamá (que trabaja en el Hospital Universitario Ramón González Valencia) al igual que a todos los trabajadores de esa entidad no le han pagado su salario durante varios meses ni se le permite retirar el dinero de cesantías que hemos solicitado desde hace días.

Marzo 10. Después de recibir la respuesta negativa de parte del departamento de recursos humanos del hospital sobre la entrega rápida de las cesantías, supe que no podía matricular porque además el plazo de matrícula se venció. No me graduaré con los compañeros y amigos con los que compartí durante la carrera, no sé si me amolde al trabajar con otras personas en *proyecto comunitario II*. Bueno, tendré que hacerlo. Por otro lado, ahora tengo más tiempo para trabajar en “Grisniño” y esa es una ventaja.

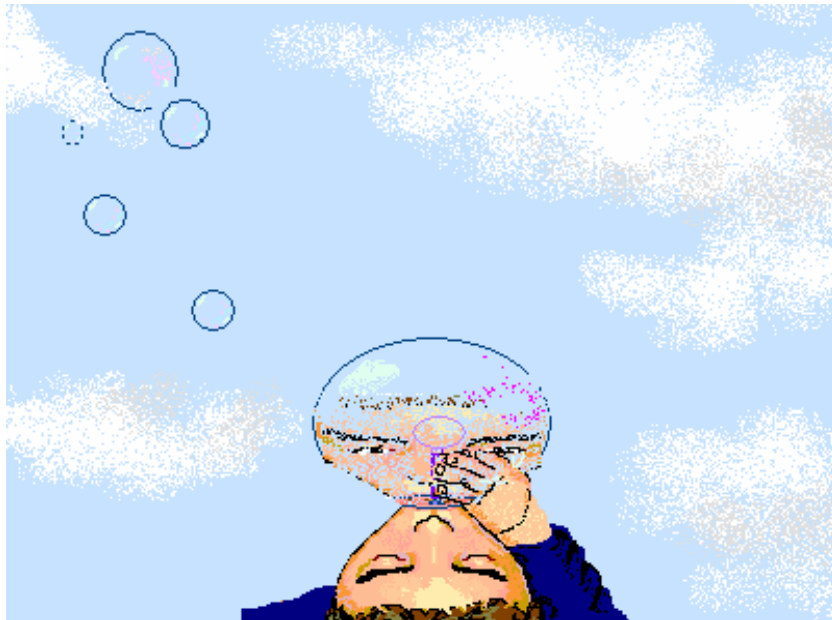
Marzo 15-16. He decidido comenzar a realizar el *Story-board*, deseo terminarlo en el menor tiempo posible. Será en tinta sobre edad media. El *story-board* está hecho, (Ver Figura 9) aunque sinceramente es más un conjunto de grafismos que he llamado “*story-board mental*” porque algunos de esos dibujos sólo los entiendo yo misma. (Ver Anexo B) Adicionalmente, estoy trabajando en el tratamiento estético de los personajes, después de los bocetos al temple realizados en diciembre del 2004, he elaborado una buena cantidad de bocetos en diferentes técnicas: tinta, lápiz, fotografía digital retocada y bocetos en formatos digitales como photoshop, flash y paint. (Ver Anexos G y H)

Figura 7. Animación cuadro a cuadro.



Fuente: Archivo personal.

Figura 8. Boceto digital.



Fuente: Archivo personal.

Figura 9. *Story-board* mental.



Fuente: Archivo personal.

**5.1.3 Producción** Abril 12. Guiándome por el *story-board*, comencé a realizar la animación, apenas he logrado los dos primeros cuadros del *story-board*. Estoy muy emocionada.

Abril 13. Creí que avanzaría a ritmo de dos cuadros del *story-board* diariamente, pero hoy en el cuarto fotograma, comenzaron los problemas. Es complejo interpolar la forma del rostro del niño debido a la cantidad de tonos y colores que utilizo en cada dibujo. Tal vez tenga que realizarla cuadro a cuadro.

Abril 18. Resolví superponer las imágenes (inhala, sopla) transparentando una y apareciendo la otra. (Ver figura 10) Así evito realizar cuadro a cuadro esta secuencia.

Abril 21. Ahora debo superar el mismo inconveniente del cuadro 4: interpolación o cuadro a cuadro, estoy intentando interpolar tono por tono pero temo que este proceso resulte inconveniente por hacer más pesado el archivo.

Abril 30. No sé si escribir abril o mayo, es la una de la madrugada, no quise acostarme hasta terminar la primer escena. Al fin puedo descansar.

Mayo 4. Hoy he estado experimentado con el sonido a partir de un ejercicio sencillo de animación al que he llamado Dieguito hablando, es tan sencillo porque sólo me interesa el manejo del sonido y sin embargo tiene gracia.

Figura 10. Animación interpolada.



Fuente: Archivo personal.

Mayo 14. He realizado unas correcciones a la animación, especialmente a algunos dibujos del final de la primera escena.

Mayo 27. Hoy trabajé con mapas de bits como fondo de una animación para comprobar el resultado, esto es muy bueno porque aporta mucho realismo al trabajo. (Ver Figura 11) Siento que se abren ante mí posibilidades tanto para "Grisniño" como para posteriores proyectos.

Mayo 29. Hasta hoy he practicado animación con mapa de bits, intentaba emplear mapas de bits en todo pero descubrí que si empleo varios se hace tan pesado el archivo que se demora varios minutos para cargar las imágenes y con frecuencia se bloquea el computador.

Tengo que emplear sólo unos cuantos. Probablemente en los fondos es donde más se justifica.

Junio. Este mes he trabajado en unos comerciales como propuesta para una campaña publicitaria, del concurso "*encuentre el rostro de la violación*". (Ver

Figura 12). No he dejado de lado el proyecto, por el contrario retomo escenas del guión original de "Grisniño" y con ellas creo la propuesta, no obstante he cambiado el tratamiento estético. Ha sido muy provechoso este proceso porque me he exigido crear un *story-board* bello o al menos claro. Además, como ayuda para ganar conciencia del volumen y del espacio en tres dimensiones modelé en plastilina el cráneo del personaje principal.

Hoy 30 de junio, después de muchos inconvenientes, he terminado la animación que llamé *como quitarle un dulce a un niño*. Pero ya no la presentaré, no concursaré, hasta hoy es el plazo y hoy decido que no la presento ¿acaso me equivoco?... De cualquier manera fue bueno poner a prueba mi rendimiento al trabajar contra el reloj sin mencionar todo lo que aprendí y practiqué.

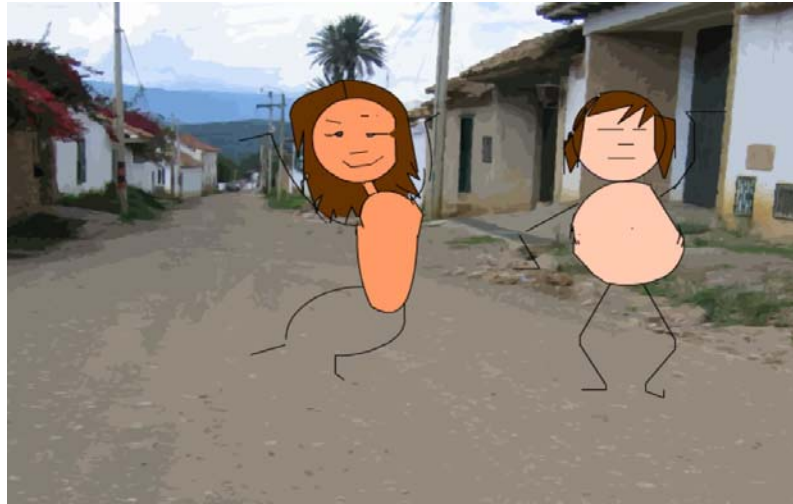
Julio 1. Desde hace días observo que algo falta en mi animación, no he podido saber exactamente qué. En la tarde vi una revista en la que había una ilustración muy atractiva, y encontré la respuesta: ¡me falta línea! Luego de pensar en esto analicé la película *Tarzán de Disney*, (Ver Figura 13) en definitiva debo trabajar ese aspecto. En mi animación lo omití porque pensé que era suficiente trabajar con los planos de color pero ahora noto que la línea tiene una gran influencia en cuanto a la expresividad, el dibujo es imprescindible.

Julio 2. Hoy trabajé en el nuevo concepto del tratamiento estético en *Grisniño*. (Ver Figura 14) Ahora no sólo le doy más importancia a la línea sino que estoy utilizando rellenos degradados que me dan mejores resultados, y acentué el contraste con tonos más oscuros.

Julio 4. Ayer fue probablemente uno de los días que más han influido en el proceso de "Grisniño". Alquilé el *DVD de los Increíbles* en la noche y no solo vi una de las mejores películas de animación comercial, sino que gracias al detrás de cámaras y otras pequeñas animaciones incluidas en el *DVD 2* aprendí mucho sobre el orden del proceso.

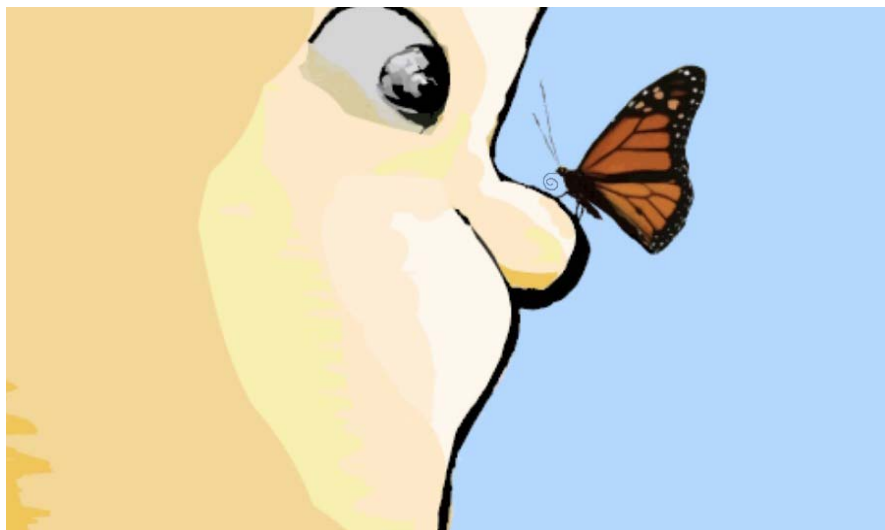
En ese CD encontré varias entrevistas pero casi aprendí más de lo que no decían explícitamente. Por ejemplo, tienen al menos dos *story-board*; uno a lápiz y otro a color que llenaban las paredes de dos oficinas cada uno y además tienen modelos a escala de los personajes en un material blanco similar a la plastilina.

Figura 11. Animación interpolada con fondo en mapa de bits.



Fuente: Archivo personal.

Figura 12. Animación como quitarle un dulce a un niño.



Fuente: Archivo personal.

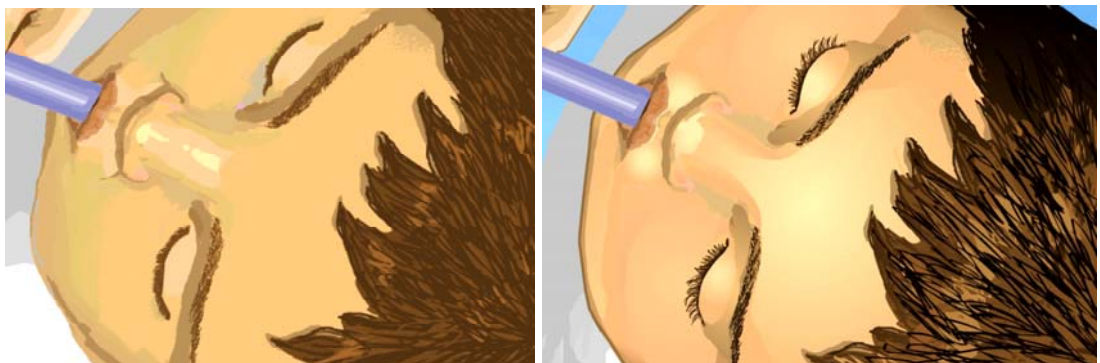
Muestran errores que cometieron e incluso bromas (como al final de *Toy Story* o *A Bug's Life*) Con esto me relajé porque sé que todos cometemos errores en el proceso, incluso Pixar, y sin embargo debemos sacar tiempo y ánimo para reírnos de nosotros mismos.

Figura 13. Tarzán.



Fuente: Walt Disney Pictures.

Figura 14. Animación, proceso evolutivo rostro.



Fuente: Archivo personal.

Figura 15. Animación, proceso evolutivo atmósfera.



Fuente: Archivo personal.

Descubrí que el otro aspecto que le falta a mi animación es textura, la encargada de crear atmósferas, como en el cielo de la primer escena (Ver figura 15), y hacer

más fluida e interesante la animación, que de otra forma suele volverse muy rígida. La textura es para la animación, como un condimento que enriquece y resalta el conjunto. Por otra parte, ahora sé que debo trabajar con la ayuda de modelos a escala.

Julio 10. Después de *Los Increíbles* he trabajado en los modelos a escala, en plastilina gris muy oscura, partiendo de los bocetos de los personajes (Ver Figura 16) Hay todo un potencial en estas figuras. Pienso que, a futuro, podría hacer animación cuadro a cuadro fotografiándolas (como en la película *Pollitos en Fuga*.) Incluso manejándolas cuidadosamente les logro cambiar la expresión casi como si tuvieran piel.

Julio 17. Aún no encuentro la textura más adecuada para la garra que aparece en la última escena, pero estoy trabajando en ella. He insistido tanto en la textura adecuada de la burbuja que para quien no sepa lo importante que es la textura para la vida de la animación, parecerá exagerado.

Pasé al menos dos días observando pompas de jabón reales y las que aparecen en las películas *Toy Story 2*, *Tarzán* y *Shrek 2*, (Ver Figura 17) además de la obligada investigación sobre qué es una burbuja y porque tiene reflejados los colores del prisma. Al comprender sus características mejoró la animación.

Figura 16 Modelo en plástilina y boceto a lápiz.



Fuente: Archivo personal.

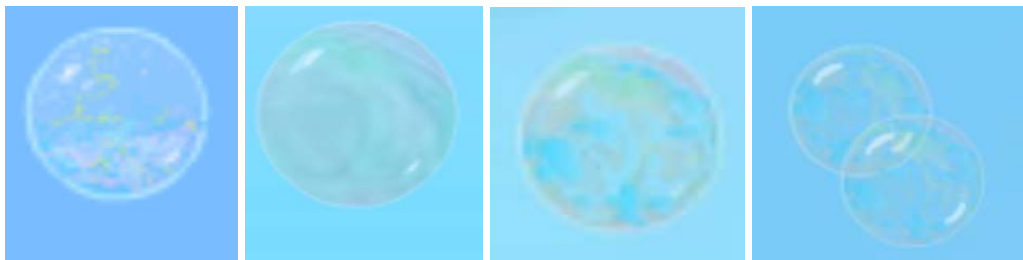
Figura 17. Toy Story 2.



Fuente: Walt Disney Pictures, Pixar.

Así el dibujo pasó de parecer una bomba de látex llena de confeti a una canica y por fin parece una transparente pompa con reflejos de colores, no es perfecto pero me satisface. (Ver Figura 18)

Figura 18. Animación, proceso evolutivo burbuja.



Fuente: Archivo personal.

Julio 17. Hoy se realizó una reunión con los alumnos de décimo semestre y el maestro Germán Toloza. Conversamos sobre la asignación de los respectivos directores del proyecto de grado. Por el momento no tengo director de proyecto.

Julio 30. Me asignaron como director de proyecto al maestro Adolfo Cifuentes, tengo que comunicarme con él vía e-mail para acordar las fechas de los ocho encuentros de tutoría.

Agosto 6. Hoy es el primer día de clase del semestre, conocí a mis nuevos compañeros de Proyecto Comunitario II, algunos ya los distinguía.

Agosto 22. Hoy terminé las escenas dos y tres, a la cuarta sólo le faltan unos retoques. No obstante la animación aún no tiene sonido.

Agosto 27. Parece que hay inconvenientes respecto a la continuidad de Adolfo Cifuentes como director de proyecto porque las condiciones laborales a las que está sujeto como profesor hora cátedra del INSED no son las mejores. De nuevo estoy sin director.

**5.1.4 Post-producción** Septiembre 2-3. Luego de varios esfuerzos por adecuarle música original a la animación, compuesta para el video, no encuentro una melodía que se adapte a la intencionalidad desde la cual creé a “Grisniño”. Por lo tanto, he decidido regirme por el guión y sólo ponerle efectos de sonido. Por otra parte, me han asignado al maestro Luís Fernando Bernal como director, es uno de los maestros que más influencia ha ejercido en mi formación académica a lo largo de la carrera. Él está enterado de “Grisniño” como integrante del comité de proyectos.

Además, estoy trabajando en el texto del proyecto, investigo y leo pues ¿de qué otra forma podría obtener material para escribir?

En la primera tutoría con el maestro Bernal, conversamos sobre el proyecto y me dijo que era necesario corregir el enfoque que le estaba empezando a dar porque el proyecto se hacía general y debe ser concreto. Me pidió que buscara la película de *Akira Kurosawa* “los Sueños”, desafortunadamente, no la encuentro. Sólo conseguí un libro con la reproducción de parte del *story-board* de la película realizado por el autor. Gracias a éste libro sé que cada autor puede realizar el *story-board* según su propio estilo, el mío no es el único que utiliza grafismos y trazos expresivos.

Viajé a Bogotá, estuve en la Biblioteca Luís Ángel Arango investigando sobre arte y nuevos medios. Encontré catálogos de Artrónica (exposición de artes electrónicas de carácter internacional que se realiza en ésta ciudad), también libros sobre animación por ordenador y videoarte. Visité la biblioteca del Museo de Arte Moderno de Bogotá (MAMBO) donde encontré unos Cuadernos Temáticos producidos y editados por la universidad Jorge Tadeo Lozano y aproveché para asistir a la exposición de pintura de Ana Mercedes Hoyos que se llevaba a cabo en éste museo.

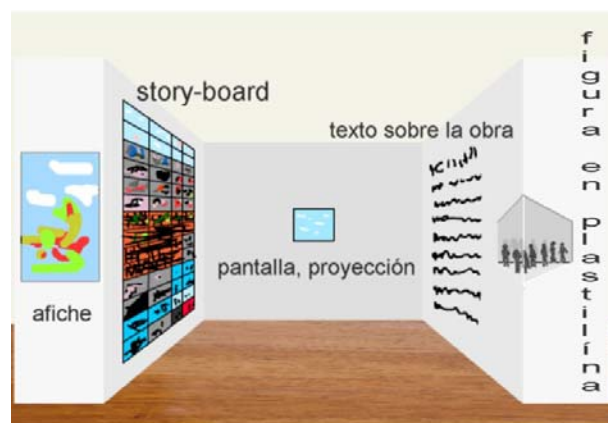
He comenzado con la lectura de *A través del espejo y lo que Alicia encontró del otro lado*, de Lewis Carroll. Después de leer *Psicoanálisis de la Percepción Artística*, de A. Ehrenzweig y *Arte, Percepción y Realidad*, de Gombrich, descubrí que el proyecto gira en torno a la percepción. Esto se evidencia en la relación percepción-conciencia-realidad; la realidad y el arte presentan múltiples interpretaciones porque se perciben de distintas formas.

En cuanto a la obra, he estado pensando en el montaje, (Ver Anexo D) ya tengo algunas ideas que he comentado con mi director. El inconveniente es el costo. No desecho la posibilidad de ponerla en Internet, así podría llegar a más público.

Septiembre 28. ¡Horror! El archivo donde estaba toda la animación se bloqueó y no puedo hacer nada. Por fortuna, tengo una copia en disco compacto, pero la escena tercera en esta copia no está acabada, perdí algo así como una semana de duro trabajo. ¿Solución? Volver a trabajar.

Octubre. En este mes el trabajo central ha sido el texto del proyecto. Las múltiples correcciones, los borradores desechados, las consultas bibliográficas son la constante. Hoy 31 de Octubre, el texto está casi terminado. Tendré la última corrección por parte del maestro Bernal el 2 de noviembre, antes de entregarlo el 4 de noviembre.

Figura 18. Boceto, montaje.



Fuente: Archivo personal.

Noviembre 6. "Grisniño" está terminado. Ya tiene el sonido. Algunos efectos sonoros los saqué de archivos y los intervine combinándolos, otros como el palpar del corazón, los hice yo misma con un tambor.

Noviembre 22. Hoy mostré la obra al maestro Adolfo Cifuentes, quien es integrante del jurado, y me cuestionó sobre la forma de exhibirla, he decidido proyectarla y además ponerla en Internet. El cinco de diciembre estará en el ciberespacio.

Para la proyección, que se realizará únicamente la noche de la inauguración en la sala “*Río de Oro*” de la sede de la Universidad Industrial de Santander (UIS) *Bucarica*, (Ver Anexo I) se utilizará un video beam con pantalla translúcida de 3x2 metros, con el objetivo de brindar al espectador un ambiente envolvente, dado por el tamaño de la imagen, la acústica de la sala, la disposición que sugiere entrar a una sala oscura (se cubrirán con plástico puertas y ventanas) a participar de una proyección y en últimas, una temperatura distinta proporcionada por el aire acondicionado. La intencionalidad perseguida al ubicar el proyector detrás de la pantalla es evitar que las sombras de los espectadores o el mismo aparato obstaculicen la visualización de “Grisniño”.

Por otra parte, de manera simultánea a la proyección, se ubicará un computador portátil en la sala “*Macaregua*”, lugar en el cual se llevará a cabo la exhibición de los trabajos de grado de la mayor parte del grupo de X semestre, con el propósito de vincular la obra a la sala y previendo la posibilidad de que la animación, al ser proyectada, pierda los colores originales.

## 5.2 INTERPRETACIÓN FORMAL Y CONCEPTUAL DE LA OBRA

“Grisniño” 4 minutos, formato digital (.exe), animación en 2D.

En los primeros segundos del video animación se presenta la imagen de un cielo azul en calma, las nubes recorren lentamente la pantalla -o espacio de proyección- de derecha a izquierda y el sonido incesante del viento complementa la atmósfera de tranquilidad. Posteriormente, hacen su aparición unas pequeñas y transparentes burbujas que atraviesan la pantalla en sentido ascendente, perdiéndose en el cielo. Una de las pompas crece en la parte inferior de la pantalla, ésta burbuja refleja al primer personaje: el niño que se muestra haciendo las burbujas. Éste personaje es absorbido por la pompa, las nubes ahora tienen forma de casa, carro y un cupido con corazones. Luego de esto, el niño desaparece volando suspendido en la pompa hasta perderse en el cielo.

Esta es una escena que pretende expresar el aislamiento en el que en ocasiones se vive, al ensimismarse con anhelos de obtención y acumulación de objetos. De ahí la utilización de las metáforas: burbuja, que es tomada como representación de ensimismamiento, las nubes, (representan sueños, anhelos...) el cielo, representa un estado de letargo o de tranquilidad en el cual no sucede aparentemente nada, sólo la cotidianidad, niño, es la metáfora que se empleó en éste proyecto para referirse a la conciencia en estado de desarrollo.

Por su parte, la segunda escena presenta imágenes de piernas de personas que transitan caóticamente una calle, dicha secuencia es atravesada por un reloj que mueve sus manecillas deprisa. De ésta manera, la autora pretende plasmar su visión de la ciudad en la que la vida transcurre con afán y a veces sin rumbo ni objetivo claro. Bajo este planteamiento, se acude a la imagen de calle para situar el suceso en el contexto urbano, se emplean también las imágenes de piernas de las que, por el tipo de calzado, se pueden distinguir a los hombres y a las mujeres.

La tercera escena continúa en una calle en la que los tonos grises predomina, allí entre la multitud de transeúntes, que ahora son vistos de la cintura a las pantorrillas, aparece el segundo personaje, un niño que mira a su alrededor y desesperado por el ruido y el caos, termina tapándose los oídos y cerrando los ojos. Hasta aquí la escena retoma el concepto planteado en la secuencia anterior agregándole una crítica a la saturación de información distorsionada y confusa, mensajes que indican la decadencia de la sociedad revelada en sus valores. En concordancia con lo anterior, en la escena aparece la figura de un voluptuoso cuerpo femenino, como metáfora de la posición de la mujer vista como objeto sexual según parámetros físicos establecidos. Ese cuerpo se transforma en un corazón para cuestionar la relación entre los parámetros antes citados y el amor.

La cuarta y última escena muestra al corazón, símbolo de amor, visto de perfil y se le relaciona con la imagen de bala o misil que vaga a ras del suelo hasta encontrar una víctima. Aparece de esta forma el último personaje, una niña que inocentemente sonríe al ver el corazón que crece a su lado, pero luego éste se transforma en una garra y la atrapa envolviéndola y cambiando su cuerpo. La niña luego de sufrir transformaciones en su cuerpo, es absorbida por una burbuja. Todo lo anterior es una metáfora del amor visto como una trampa que envuelve a la mujer y domina sus pensamientos, aislándola de esta forma de la realidad.

## 6. CONCLUSIONES

Al observar retrospectivamente el proceso de realización de “Grisniño” se puede concluir que la animación es un trabajo arduo y muy exigente; puesto que para lograr una secuencia de calidad, independientemente de su duración, se requiere de largo tiempo y dedicación. En la actualidad la cultura visual que hace parte del entorno urbano, ha habituado al hombre a tan diversos estímulos visuales, que no es fácil lograr que una imagen sorprenda, puesto que como resultado de la variedad de imágenes que se encuentran cotidianamente la saturación es la constante.

Por otra parte, es un campo de trabajo con abundantes posibilidades expresivas, en donde el sonido juega un importante papel con relación al movimiento, en la medida en que el ritmo marcado se establece como expresión del tiempo.

La utilización del niño, la burbuja y demás imágenes metafóricas, para representar las percepciones sobre conciencia y aislamiento, cumple la intención de simbolizar percepciones de la autora, sobre el hombre y su entorno, aunque distan de comunicar con precisión porque cada espectador interpretará a su manera el estímulo percibido, dado que las metáforas son polisémicas. Sin embargo las interpretaciones de los espectadores en ocasiones coincidirán con la idea expresada por la autora.

“Grisniño” como estrategia de expresión artística, ha surgido del aprovechamiento de los adelantos tecnológicos y ha permitido a la autora la experimentación plástica desde algunas posibilidades existentes en la contemporaneidad. Después de esta experiencia se concluye que este trabajo ha potenciado el interés por continuar investigando y ejerciendo la práctica del video animación como actividad que hace parte de un proceso que apenas inicia.

Es indiscutible que atreverse a llevar a cabo un proyecto de animación, parte del acumulado de conocimientos teóricos y prácticos, proporcionados en el transcurso de la carrera, esto se hizo evidente para la autora durante las diferentes etapas de “Grisniño”, un trabajo que abre las puertas a un proceso personal de continuo aprendizaje y exploración en el terreno de las artes visuales, en donde lo aprendido a través del ensayo y el error, como sucedió en “Grisniño”, deja la experiencia inicial para acercarse lentamente a la actividad del ejercicio artístico

en una sociedad de constantes transformaciones tecnológicas que traerán consigo heterogéneos cambios sociales.

## BIBLIOGRAFÍA

ARNHEIM, Rudolf. El pensamiento visual. Barcelona: Editorial Piados, 1998

AUMONT, Jacques. El ojo interminable, cine y pintura. Barcelona: Editorial Paidós, 1997

BLACK, HOCHBERG. GOOMBRICH. Arte, percepción y realidad. Barcelona: Editorial Paidós. 1996

CARROLL, Lewis. A través del espejo y lo que Alicia encontró del otro lado. Madrid: Alianza Editorial, 1973

Banco de la República. Catalogo Exposición Artrónica. Biblioteca Pública Luís Angel Arango. 2003

CHARALAMBOS, Gilles. Historia del Videoarte en Colombia [en línea]. 05 Septiembre 2005. Disponible en el Internet: <<http://www.bitio.net/vac/-3K>

DAVIS, Douglas. Art and the future. New York: Editorial Praeger, 1973

DEBRAY, Regis. Vida y muerte de la imagen. Barcelona: Editorial Paidós, 1994.

EFIMOV, Vladislav Expulsion from Paradise [en línea].05 de Octubre 2005 Disponible en Internet: <<http://www.observatori.com.com/html05/es/artistas.asp?id=260>>.

EHRENZWEIG, Anton. Psicoanálisis de la percepción artística. Gustavo Gili S.A., 1976

GILLES, Deleuze. La imagen-movimiento. Barcelona: Ediciones Paidos, 1991

\_\_\_\_\_. La imagen-tiempo. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987

Microsoft Corporation. Biblioteca de consulta Microsoft® Encarta® 2005. © 1993-2004

PICÓ, Ima. 2005. Galerie Sala Naranja. [en línea] 02 de Septiembre 2005  
Disponible en Internet: "[http:// www.artnet.com/gallery/](http://www.artnet.com/gallery/)

## ANEXO A. GUIÓN GRIS NIÑO (ANIMACIÓN)

El firmamento con las nubes en movimiento, aparecen pompas de jabón en ellas se refleja tenuemente el rostro del primer personaje quien está haciendo las burbujas que ascienden y desaparecen mientras una en la parte baja de la pantalla crece.

Esta burbuja al crecer comienza a expandirse sobre el personaje que es un niño, hasta que es contenido y vuela dentro de la burbuja. Hasta este momento se oye solo el viento.

Figura : Boceto cielo con burbujas y burbuja



Fuente: Archivo personal de la autora.

### ESCENA 2

Aparecen multitud de personas caminando rápidamente, sólo se aprecian de los muslos hacia abajo, y existe un ruido ambiental de ciudad, un reloj con su tic-tac atraviesa la pantalla, posteriormente, se escucha una música angustiada que se acelera a medida que se sube el volumen del ruido de repente la multitud se despeja y entre la gente se ve a el segundo personaje, un niño consternado posiblemente perdido quien se desespera por el ruido y se tapa los oídos, finalmente cierra los ojos.

### TRANSICIÓN A LA ESCENA 3

Ente la gente se vuelve a perder rápidamente el segundo personaje pero antes que desaparezca un cuerpo de mujer voluptuosa, de vestido negro muy ajustado, camina de izquierda a derecha y al pasar delante del personaje, al centro de la pantalla, lo cubre a modo de “pantalla en negro” y la “cámara sigue” a la mujer mientras camina.

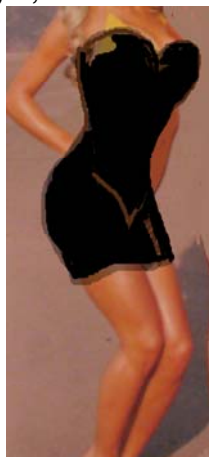
Figura :Boceto al temple personaje 3 niña.



Fuente: Archivo personal de la autora.

Haciendo énfasis en sus senos y pubis se dibuja una especie de corazón que no desaparece (aún cuando la mujer sale de escena). Durante la persecución suena música popular *champeta* y/o *reguetón* simultáneamente, de contenido sexual, relacionado obviamente con el tema.

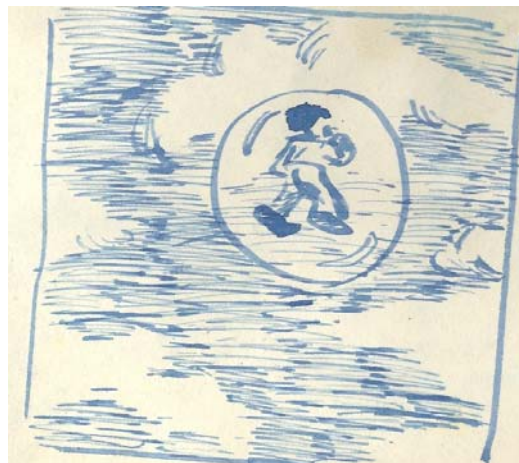
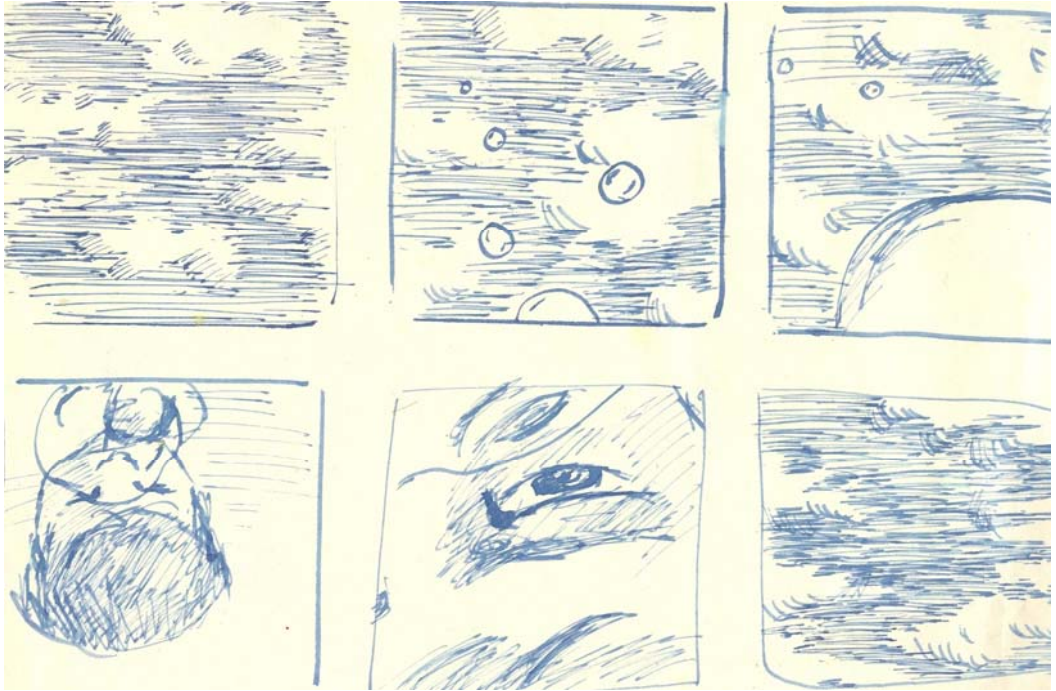
Figura :Boceto *mujer vestido negro, corazón*



Fuente: Archivo personal de la autora.

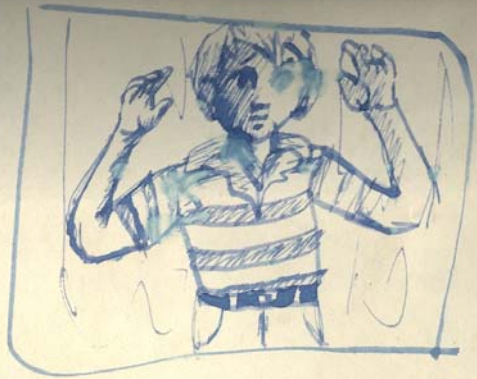
Surge entonces el tercer personaje, la niña. Ella se asusta porque es perseguida por el que era un corazón pero que se transforma en garra, mutando como un lazo o una serpiente, sube por su cuerpo transformándolo: ella lleva un vestido con cuello bebé que luego de ahorcarla se infla y descuelga como senos, ella se aterra ante esas transformaciones que terminan abarcando toda la pantalla, finalmente la niña es contenida por una burbuja al igual que el primer niño.

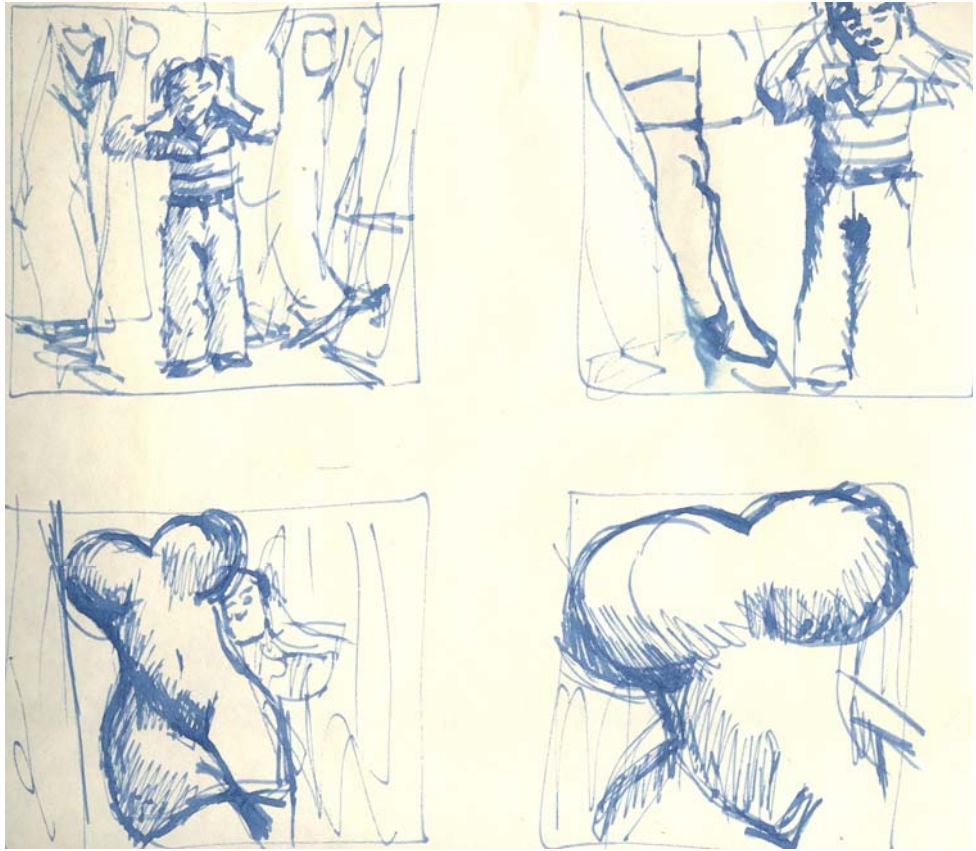
ANEXO B. STORY-BOARD

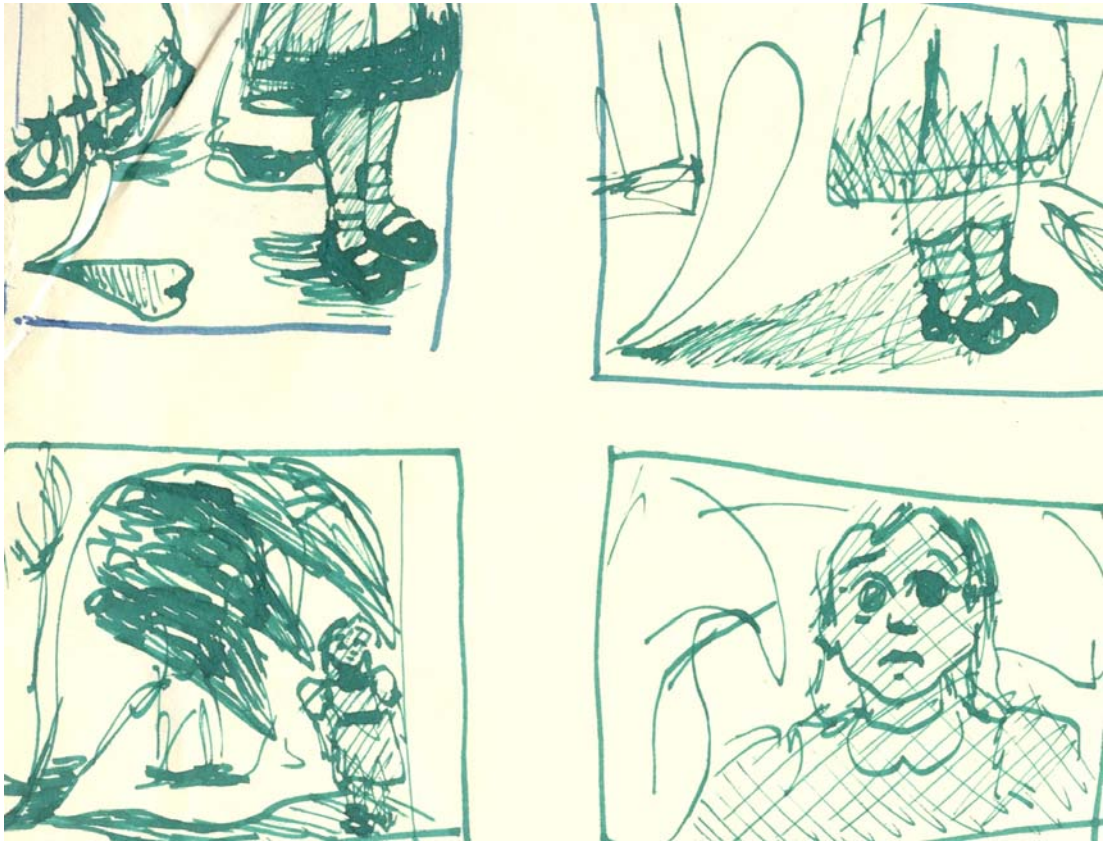






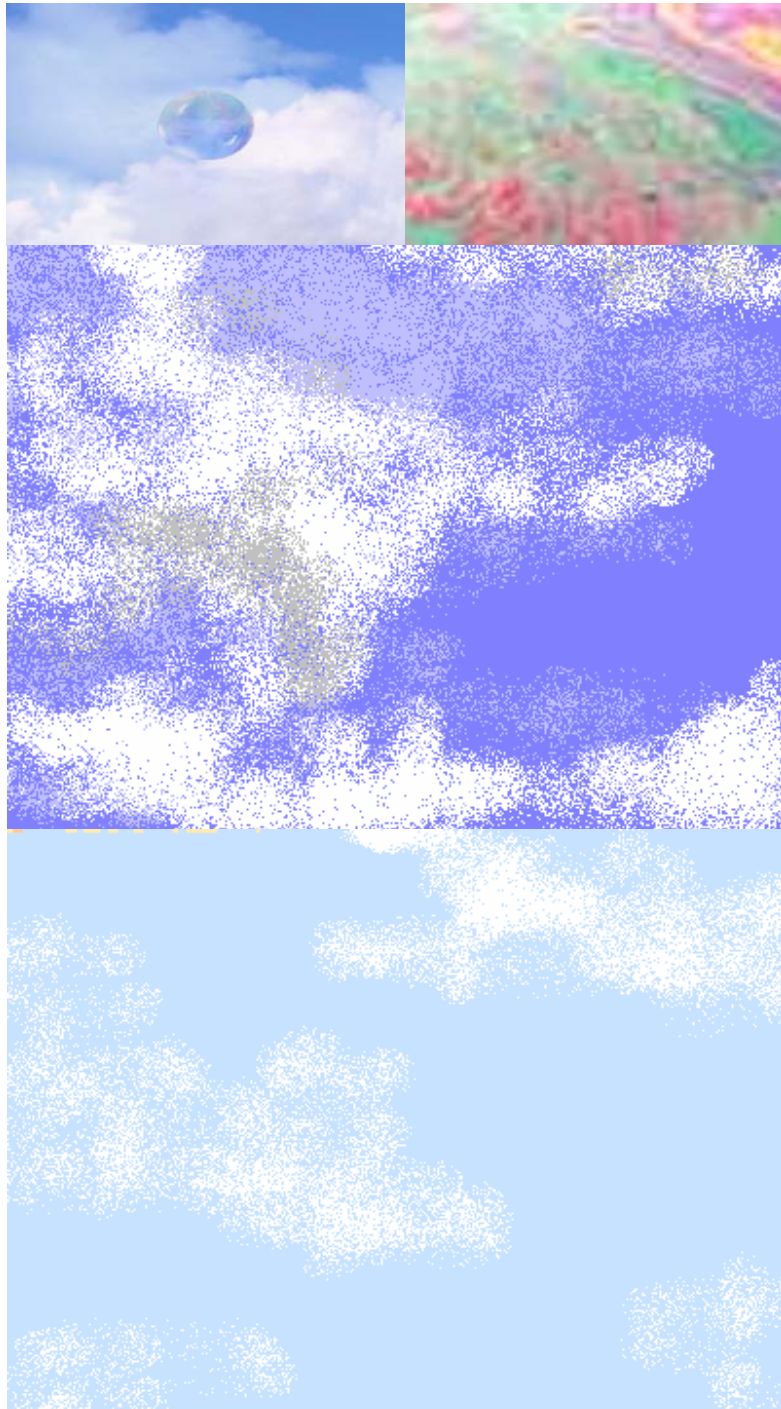








## ANEXO C. ESTUDIO DE TEXTURAS



## ANEXO D. POSIBLE MONTAJE INICIAL



## ANEXO E. ESTUDIO DE PERSONAJES EN PLASTILINA

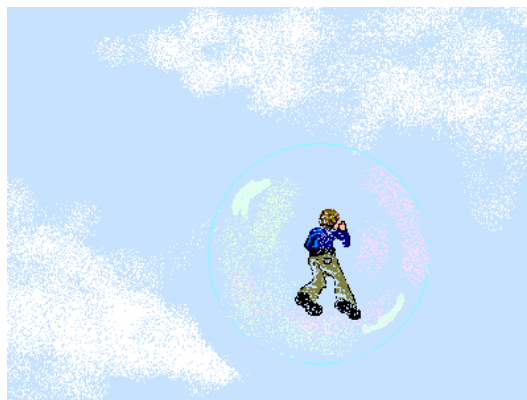


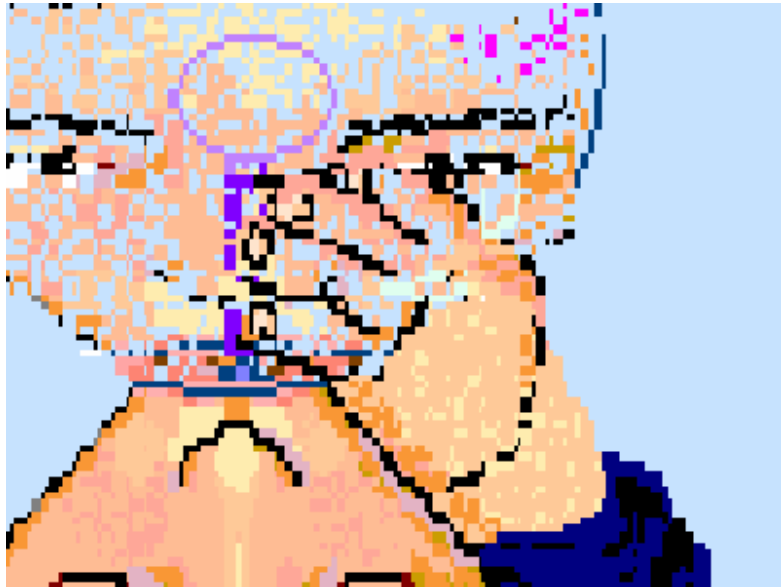


ANEXO F. BOCETOS NO SELECCIONADOS COMO PERSONAJES



## ANEXO G. ESTUDIO DE TRATAMIENTO ESTÉTICO

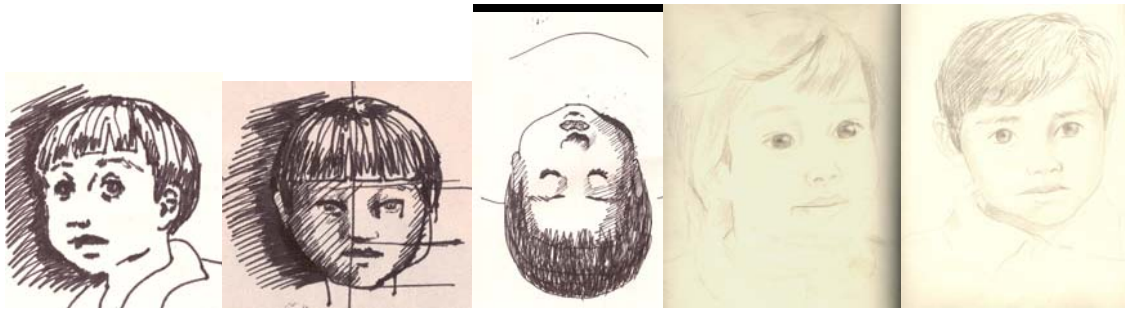




## ANEXO H. ESTUDIO DE PERSONAJES







## ANEXO I. PROYECCIÓN Y EXHIBICIÓN EN SALA

