

Juguete

Margarita Rosa Pinzón Mantilla

Trabajo de grado para optar por el título de maestra en artes plásticas

Director:

John Jairo Orozco Pérez

Licenciado en Artes Plásticas

Universidad Industrial de Santander

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia

Programa de Artes Plásticas

Bucaramanga

2025

Tabla de contenido

Introducción	7
1. Objetivos.....	9
1.1. Objetivo general	9
1.2. Objetivos específicos.....	9
2. Desarrollo conceptual	10
2.1. Narración ficcional.....	10
2.2. Melancolía.....	18
2.3. Automatismo	21
2.4. Animación	26
2.5. Juguetes ópticos.....	42
3. Referentes artísticos.....	48
3.1. La representación del fin del mundo en Melancolía (von Trier, 2011)	48
3.2. Obras de elaboración propia.....	54
4. Procesos y resultados.....	55
4.1. Fase de exploración.....	56
4.2. Propuesta plástica.....	60
5. Conclusiones.....	67
Referencias Bibliográficas	68

Listado de figuras

Figura 1 Modelo de la estructura interna de un personaje.....	11
Figura 2 Fotografía del libro "The human figure in motion". Eadweard Muybridge, 1872.....	38
Figura 3 Las manos del violinista. Giacomo Balla, 1912.....	39
Figura 4 Ivonne y Magdeleine recortadas. Duchamp, 1911	39
Figura 5 Molino de café Duchamp. 1911	39
Figura 6 Desnudo bajando la escalera. Marcel Duchamp 1912	40
Figura 7 El afilador de cuchillos. Kazimir Malévich. 1912.....	41
Figura 8 Cronofotografía: Movimientos de un caballo Blanco, Marey, 1885.....	41
Figura 9 Línea de tiempo. Producción artística de imagen en movimiento	43
Figura 10 Capturas de la secuencia final del choque de Melancolía con la Tierra.....	50
Figura 11 Secuencia de la colisión del planeta Melancolía con la Tierra. Lasr Von Trier, 2011	52
Figura 12 Madre(s). 2022.	54
Figura 13 Paisaje 1. Acrílico sobre tabla. 2019	54
Figura 14 Registros fotográficos de efectos lumínicos. Archivo personal, 2022 - 2024.....	57
Figura 15 Primeros bocetos para "Nadie vuelve". 2024.....	59
Figura 16 Storyboard "Nadie vuelve". 2024.....	59
Figura 17 Muestra de frame individual. Nadie vuelve. 2024	60
Figura 18 Fenaquistiscopio horizontal.....	61
Figura 19 Zoótropos.....	62
Figura 20 Loop Impresión digital.	63
Figura 21 Saber. Impresión digital sobre pergamino.....	64
Figura 22 Van y vienen. 15x15 cms.....	64

JUGUETE	4
Figura 23 Y en los árboles.	65
Figura 24 Nadie vuelve.....	66
Figura 25 Esquema de montaje. Sala Colombo Americano	66

Resumen

Título: Juguete¹

Autor: Margarita Rosa Pinzón Mantilla^{**}

Palabras clave: Juguetes ópticos, melancolía, animación análoga, paisaje.

Descripción:

Juguete es una propuesta de creación artística que tiene como propósito desarrollar visualmente algunas de las escenas de un enunciado ficcional que intercepta temáticas como el paisaje urbano, sus recorridos, y la soledad. La premisa sugiere la presencia de un caminante solitario que recorre la ciudad y observa obsesivamente sus paisajes, testigo único de que la Luna está próxima a colisionar contra la Tierra. Evocando emociones y estados psicológicos de melancolía, desahucio y soledad, y, teniendo como principal enfoque técnico y de producción la animación análoga, el proyecto también articula técnicas y materialidades experimentales para alcanzar potencialidades expresivas a través del uso de la luz.

¹ Trabajo de Grado

^{**} Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia (IPRED). Artes Plásticas. Director: John Jairo Orozco Pérez. Licenciado en Artes Plásticas

Abstract

Title: Plaything*

Author: Margarita Rosa Pinzón Mantilla**

Key words: Optical toys, melancholy, analog animation, landscape.

Description:

Plaything is an artistic creation project that seeks to visually develop scenes from a fictional narrative intersecting themes such as the urban landscape, its pathways, and loneliness. The premise suggests the presence of a solitary walker who moves through the city, obsessively observing its landscapes, becoming the only witness to the imminent collision of the Moon with the Earth. Evoking emotions and psychological states of melancholy, displacement, and solitude, the project adopts analog animation as its primary technical and production approach while also incorporating experimental techniques and materialities to explore expressive possibilities through the use of light.

* Thesis

** Institute for Regional Outreach and Distance Education. Fine Arts Program.
Advisor: John Jairo Orozco Pérez, B.A. in Visual Arts

Introducción

Juguete es una propuesta de creación artística que tiene como propósito desarrollar visualmente algunas de las escenas de un enunciado ficcional que intercepta temáticas como el paisaje urbano, sus recorridos, y la soledad. La premisa sugiere la presencia de un caminante solitario que recorre la ciudad y observa obsesivamente sus paisajes, testigo único de que la Luna está próxima a colisionar contra la Tierra.

Teniendo como principal enfoque técnico y de producción la animación análoga, el proyecto también articula técnicas y materialidades experimentales para alcanzar potencialidades expresivas. Por otra parte, la narración -natural y visual- fue un aporte clave para construir unidad y cohesión interna al proyecto, además de desarrollar la premisa.

Las imágenes, soporte visual del relato del que se busca dar apenas indicios, en una primera instancia, sugiere un estado psicológico melancólico; en un sentido más profundo, o más bien íntimo y personal, la narración visual busca exponer -y distorsionar para ocultar, al tiempo- experiencias vividas que marcaron el proceso académico de mis estudios en Artes Plásticas, que ahora concluyen; así las cosas, se rescatan algunas imágenes o ideas correspondientes a distintos trabajos académicos anteriores, en los que de manera inconsciente ya estaba explorando dos de los principales elementos que atraviesan todo el proyecto: el paisaje como principal temática y escenario en el que transcurre lo que acontece, y la luz como símbolo, pero también, como materialidad para la producción y el desarrollo técnico de las piezas principales del proyecto.

En conclusión, *Juguete* es una propuesta artística que integra un conjunto de juguetes ópticos, fenaquistiscopios y zoótrofos, que replican, diseccionan y reorganizan desde distintos abordajes visuales, una premisa narrativa, algo cercano a un relato (sin llegar a serlo), que se

muestra para distorsionar y ocultar otro que se espera, sea percibido ya no como narración sino como lo ininteligible de la experiencia íntima del espectador que la recibe (y del autor que la entrega).

El proyecto aborda el uso de juguetes ópticos para generar animaciones análogas, técnica que por lo general no se usa, y nunca ha sido usada para el desarrollo de los trabajos de grado. Por lo que plantea una propuesta innovadora que podría llevar a más indagaciones en el futuro.

1. Objetivos

1.1. Objetivo general

Desarrollar una propuesta artística basada en la animación análoga mediante juguetes ópticos, que traduzca visualmente un enunciado ficcional sobre el paisaje urbano, sus recorridos y la soledad, explorando la luz y el movimiento como ejes conceptuales, técnicos y expresivos.

1.2. Objetivos específicos

Explorar el paisaje urbano y sus fenómenos lumínicos como fuente de significados visuales y narrativos, vinculándolos con experiencias íntimas y emocionales del proceso creativo.

Experimentar con técnicas y materialidades de animación análoga a través de juguetes ópticos (fenaquistiscopios y zoótropos), para generar imágenes efímeras que reinterpreten la premisa narrativa.

Reflexionar sobre los referentes artísticos, los procesos de automatismo y las posibilidades expresivas de la animación análoga, con el fin de articular un lenguaje propio que combine investigación visual, relato poético y experimentación técnica.

2. Desarrollo conceptual

2.1. Narración ficcional

La narración natural, y en general, aspira a conjugar un acto narrativo a través de un discurso cohesionado, y luego proceder a imprimir una intención estética en la forma que se le da y el medio elegido para presentarlo ante otro, es empezar a sensibilizarse ante las dinámicas de relación y orden entre los elementos que componen dicho acto, comprenderse como responsable de su articulación y de los efectos que se aspiran efectuar en el narratario. Poner en marcha ese acto narrativo mediante la escritura de un texto literario², la elaboración de un guion cinematográfico³, o el desarrollo de un storyboard⁴ para una animación, tiene en común a la pregunta para comprender las incógnitas propias del autor:

¿Qué experiencias me llevaron a tener como imagen un solitario fin del mundo, más cercano a la intimidad que al cataclismo público que en realidad sería?, ¿cómo señalar hacia lo que sucedió, sabiendo la imposibilidad de comunicarlo, describirlo o exponerlo plenamente?, ¿cuáles son sus principales indicios?, ¿cómo se va a chocar la luna contra la tierra, cómo va verse y moverse, donde va a estar el caminante cuando ocurra? La pérdida y el fracaso son inminentes, pero, ¿el no *hacer nada* también puede contar como acción? Teniendo en cuenta que el paisaje siempre sugiere una mirada que lo configura como tal, ¿qué tanto se va a mostrar del que mira el paisaje?, ¿cómo mostrar la fascinación por la ciudad?

² Lapaz Castillo, L. & Sánchez-Navarro, J. (2015). ¿Cómo analizar la narración en un relato corto?: (ed.). Editorial UOC. <https://elibro-net.ezproxy.uan.edu.co/es/ereader/bibliouan/57860?page=38>

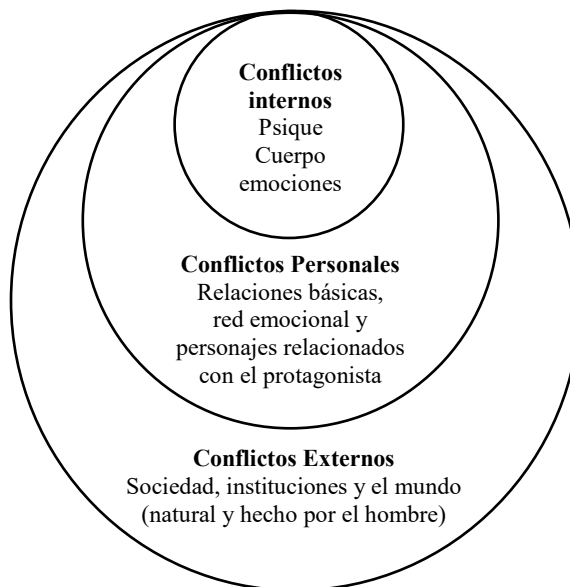
³ Jan Wagner y Mitko Panov, egresados del Departamento de Dirección de la Escuela Nacional de Cine, Televisión y Teatro de Lodz. Guionistas, directores, productores de cine y docentes radicados en Estados Unidos. Autores de “Narración Natural + Narración visual”, publicado en 2016 por la Universidad Nacional Autónoma de México.

⁴ Paul Wells, Fundamentos de la animación, 2007. Parramón Ediciones.

Desarrollar el enunciado consiste en desarrollar el eje diegético⁵ que sugiere, lo que implica explorar la dialéctica propia de los conflictos que perturban la estabilidad de ese mundo, las resoluciones que se asumen frente a ello y las transformaciones que se construyen hacia el final; el personaje, *el caminante*, puede constituir una entidad de confrontación existencial, cuestionarse a cerca de su mirada, que es lo único que se mostrará de sí, implica también imaginar su conducta inherente -y las progresiones de la misma- evidenciando en ella los distintos estados psicológicos y emocionales por los que atraviesa, que a su vez expresan los conflictos internos que movilizan los acontecimientos de la trama, cuya estructura se corresponde dialógicamente con la que sustenta internamente al personaje, en esa especie de reflejo, el narrar un acontecer es decir cómo alguien vive. (Wagner, Panov, 2016).

Figura 1

Modelo de la estructura interna de un personaje.



Nota. Tomado de "Narración Natural + Narración Visual. Wagner y Panov. 2015

⁵ El universo diegético es el mundo en el que es posible desarrollar la narración de manera cohesionada a través de tres ejes: el espacio, el tiempo y los personajes que en él "habitan" e interactúan movilizandando la trama. Lapaz Castillo, L. y Sánchez-Navarro, J. (2015).

Revisando el modelo de la estructura interna de un personaje en los términos expuestos por Panov y Wagner, se puede decir que la fuerza antagónica activa dicha estructura a través del conflicto; hay que mencionar que, para el caminante, la capa que corresponde a los conflictos personales es prácticamente nula, en el esquema, esta refiere básicamente al funcionamiento en el espacio social del individuo ficcional que es el personaje, esta ausencia es dicente y articula un renglón importante de la narración: al no tener ningún tipo de relación con el lugar social, esta dimensión se ve desplazada por su relación estética con el espacio: la belleza del paisaje y la luz en la ciudad, de alguna forma nutren esta capa del personaje. Por otra parte, la última capa, el horizonte más abstracto de lo social, del mundo, es el soporte de la catástrofe final y definitiva: la ciudad.

El personaje, se diluye así en el paisaje, ante el espectador de la obra, los estados psicológicos son asumidos por las transformaciones que se logre imprimir en el paisaje, en este respecto, más adelante se expone el concepto de plasmaticidad planteado por Eisenstein.

El conflicto en el personaje se da por una fuerza antagónica (en *Juguete* es la enunciación del posible choque entre la luna y la Tierra) que puede desencadenar la expulsión de nuestro protagonista -apenas insinuado, de un presencia sutil que raya en lo imaginado- de un estado de confort o modo de supervivencia, conducta en la que ha permanecido y con la que pasivamente se identifica, ya que es la satisfacción de un deseo de fijación a los aspectos conscientes que lo definen y lo mantienen en sí y sujeto a los contornos que le son familiares y reconocidos, esta conducta obedece en parte a un modo de protección ante sus heridas psicológicas, miedos o traumas.

El modo de supervivencia de nuestro caminante lo define como un hombre solitario, nocturno y tácitamente divorciado de la vida de la ciudad y el destino de ésta y sus habitantes, en parte por una especie de miedo hibridado con la ausencia de interés y curiosidad, sin embargo, hay

un bálsamo que se localiza en la intimidad sencilla y al tiempo, exuberante, de su fascinación por el paisaje urbano, acompañada por la alegría de la inutilidad de su andar por la ciudad y la sensación de intimidad que le brinda el espectáculo de una luna que crece, solo ante sus ojos, deslumbrante e inexplicablemente todas las noches.

Para activarlo como eje narrativo, el personaje debe pasar al modo de conducta secundario, que es la conducta que proviene de su inconsciente y es la que incorpora cuando ha sido confrontado y removido por la fuerza antagónica, ante esto, la tendencia va a ser volver tan pronto como sea posible a su estado de conducta por supervivencia, sin embargo, es *fuerza* antagónica precisamente por su naturaleza poderosamente conflictiva, que logra perturbar y atrofiar ese sistema de supervivencia, obligándolo a enfrentar una verdadera resolución que tiene todo que ver con el *ello*, alojado en el inconsciente, reprimiendo lo que le resulta prácticamente insoportable:

La llegada de la temida presencia de lo indecible o lo abyecto a la trama es progresiva y empieza manifestándose a través de una enunciación que llega en sueños y acontecimientos en la vida cotidiana, primero insinuado con la caída y destrucción del florero, único objeto que adorna el lugar que habita el camínate, que es, por decir lo menos, un lugar de deprimente vacuidad y estatismo, luego, a manera de enunciación en el plano de lo onírico en donde el caminante tiene una pesadilla en la que la luna sigue creciendo sin detenerse y choca contra la ciudad: de disfrutar sin mayor preocupación el espectáculo que la luna le ofrece cada noche, se presenta la fatalidad que irrumpe las delicias de la isla nocturna que es su vida.

En *Juguete*, el protagonista, representado y diluido en el paisaje que se convierte en símbolo de su configuración emocional, pasa a modo secundario una vez entiende que sus sospechas son ciertas: comprende que la luna ya no retorna a su lugar y en vez de esto sigue avanzando hacia la Tierra. La acción que se va a buscar mostrar o desarrollar radica en otras

preguntas: ¿Cómo se mira la Luna cuando colisiona contra la tierra? Como se mira, insinúa un *alguien* que lo hace, ¿Qué hacer ante la inminencia de un adiós?, el choque ¿se va a mostrar como una catástrofe?, o mejor, ¿cómo se interpreta, como una catástrofe fatal o como un privilegio de poder atestiguar semejante espectáculo?, ¿qué guiará el fin, el terror o lo sublime?

Al tener una acción narrativa aparentemente corta, el fin de presentar la situación se vuelve más cercano a lo poético que a lo narrativo:

Explicado por Lapáz y Sánchez (2015) desde la teoría narrativa del formalismo ruso, la intriga es la elaboración estética de los elementos de la fábula, a través de estrategias de construcción y montaje se van integrando motivos libres que generar una digresión de la progresión cronológica inicial, buscando generar efectos en el narratario para transmitir niveles poéticos y conceptuales en la trama y activar su participación interpretativa en el discurso narrativo y sus elementos, cultivando su curiosidad y deseos de una resolución que llega determinada por las motivaciones estéticas del autor, las cuales pueden o no resonar con el lector sin embargo, siempre tienen un cierre, desenlace o fin.

La labor de describir y presentar la “historia”, se traslada a un lenguaje visual, a medios visuales y plásticos para comunicar lo por menores de lo que acontece. Al comprender la inminencia del fin, va por última vez a caminar por la ciudad. Esa especie de resignación final, es un retorno a lo que lo hacía feliz, pero ya no como sobrevivencia (que ya no es una opción bajo ninguna lógica, incluso, en un sentido literal), sino como aceptación de un adiós, como la sublimación de lo que lo perturbaba, y su capacidad de arrostrar la muerte como naturaleza de la vida. El personaje en un sentido narrativo, inicia y termina incompleto, la mínima parcela de tiempo y espacio que presenta nuestro relato corto, reitero, no comprende un objetivo de narrar una historia estructurada sino, ofrecer un soporte (frágil, y endeble, a propósito) para mostrar un

estado de melancolía y una acción de resignación por lo que se acaba, pero embalsamado por una mirada que logra hallar belleza en eso, y esto se constituye hasta cierto punto en una reparación y la construcción de la fortaleza que le permite despedirse de todo lo que amó:

En vez de una narración, termina más bien consolidándose una serie de evocaciones, que pueden ser incluso confusas, pero que se alejan por completo de querer describir una acción consolidada y se comporta como una excusa para comunicar a los espectadores, la melancolía del que se despide, lo bello del desgarramiento.

Lo verbal y lo visual son lenguajes que se traslaparon en el proceso de creación y coadyuvándose en el resultado expuesto en las anteriores líneas, esto involucró también dibujos muy crudos, abocetamientos que rayan elementos vagos y muy reducidos a su esencialidad geométrica, con líneas desordenadas, manchas y puntos que se confunden unos entre otros.

Retornando al inicio del proceso de automatismo, podría asegurar que es un proceso cíclico, que pareciera repetirse una vez se han llegado a ciertas resoluciones y es hora de enfrentar preguntas nuevas; entre los dibujos “feos” y casi incomprensibles que acompañaban los textos escritos, empezó a emerger un storyboard.

El storyboard es una herramienta de preproducción que permite manejar un flujo un tanto caótico de elementos de distinta naturaleza: formal (visual y plástica), de contenido narrativo y significado;⁶ en un sentido elemental, es un guion visual que da orden a la trama narrativa a la que está inherentemente ligado, y que busca ligar a ésta, a su vez, con una narrativa visual que está aún por ser creada, sirviendo de primer soporte en la búsqueda de las imágenes para explorar sus cualidades compositivas y técnicas generales y a detalle.

⁶ Wigan, M. (2007) *Imágenes en secuencia*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona

El storyboard, que puede incluso acompañar un proyecto desde el momento cero, por lo general, implica la realización de una investigación previa en la que se va acumulando todo tipo de material visual, en este caso, ese acervo se da no solo por los recorridos y los registros fotográficos, sino que también por dibujos y abocetamientos que acompañaron el proceso de escritura y las primeras impresiones que iban llegando. Ese acervo, formado por intuición, pero también con una lógica en función de hallar una equivalencia visual y plástica al espíritu de las piezas finales, constituye una fuente importante de gran parte de lo que será la gramática visual con la que se enunciará la animación como totalidad, de allí que, en el storyboard, empiece a buscarse estrategias de ilación y continuidad que ponga a dialogar las imágenes entre ellas, y reflejen un orden y una estructura que prolongue y extienda la intención narrativa concentrada en el texto generado previamente.

El acervo de imágenes conjugado con el texto, implican un proceso de selección por medio del que se localizan y visualizan los momentos de clímax de la macroestructura, pero también de las subtramas, así se empiezan a configurar criterios que ayuden a contestar las nuevas preguntas, ya más bien formuladas en función de lo que se va a contar (el tema) a través de la imagen, por lo que se acerca a decisiones que por lo general se tomarían siguiendo lógicas del diseño gráfico, el dibujo o la fotografía:

¿qué información y datos visuales deben ser incluidos en el espacio de encuadre o *frame*?, ¿cuál va a ser su interrelación en posición, dirección, escala, unidad y estructura compositiva de planos y profundidad del espacio?, ¿Cuál va ser la paleta de colores?, ¿cómo es el comportamiento y aspecto de la línea, es más libre y desenfadada o es más limpia y geométrica?, ¿Cuál es la técnica más propicia para materializar la imagen?

Juguete presenta a un paseante noctívago de la ciudad, quien cada noche recorre una serie de pequeños paisajes urbanos que se dibujan y se borran para volver a nacer como otro cada tanto que se acumulan los pasos andados; un obsesivo observador de minúsculos espectáculos lumínicos que convierten la calle en todo un escenario: los destellos de luz sobre la fachada de un edificio, las sombras móviles como carruseles producidas por las luces de los carros que van y vienen, el tintineo de luz que se cuele entre las hojas de los árboles cuando va a toda prisa por el parque, o, la sorpresa de color de lo que se alumbra y se rescata del blanco y negro que invade los objetos en el espacio nocturno.

El paseante nota que algo extraño pasa con la luna: Noche tras noche, la luna se ve más grande desde la Tierra y nadie parece percatarse de ello excepto él, quien empieza a tener sueños premonitorios del irremediable destino que les espera a todos, incluyéndose: una serie de estallidos (que toman lugar en paisajes interiores y exteriores) pululan los sueños del ya atribulado personaje, que empieza a vislumbrar en su horizonte onírico lo que pronto va a pasar en el horizonte del panorama urbano.

Un último y minúsculo desastre lo confirma todo: el florero, el único objeto que decoraba la soledad de su casa, cae y explota contra el suelo. Rendido, sabiendo que va a ser la última noche, con un sosiego que tiene un matiz más de comunión que de desidia, el caminante sale a dar su último paseo, jugando con la luz de la ciudad, despidiéndola. Sin saberse entre sueños o en la carne de la realidad, sin entender en vida o ya muerto, el caminante contempla el último espectáculo lumínico de su vida: la luna desplomándose y explotando contra la Tierra.

2.2. Melancolía

La vacuidad emocional es un movimiento involuntario del ánimo que paraliza el sentido de la vida y por lo mismo, paraliza el sentido de todo: a fuerza de repetición -de los pasos de los pies- y música, comprendo que el deseo cifrado por el paisaje está en la manera en que la luz se propaga en él e interactúa con sus cosas, comprendo que el deseo cifrado por el paisaje está en verlo como forma *en* movimiento.

Dar movimiento a la parálisis. Salir del ánimo. Animar(se). Caminar para animar(se). Salir caminando.

Desprovistos de la mirada que, sin voluntad no alcanza a darles un significado y una lógica, en los confines de la experiencia sensorial más íntima del caminante que ya no solo lo contempla, sino que está inmerso en él, el paisaje *y sus cosas* devienen en plenas formas: zonas de color, líneas, planos, puntos, texturas, que se mueven, y cambian en ritmo, pauta, velocidad, tono.

Salir al mundo en un estado anímico como el que embarga, vuelve a la forma un enunciado que refiere a sí mismo, en el sentido que interpela a nuestra mirada de manera primitiva; el puro material visual y plástico antes de llegar al pensamiento en el que la mente y el sistema visual lo cargarán de un significado y una lógica, retorna a sí mismo y tiene una libertad privilegiada en el movimiento, se vuelve imagen animada que desaparece rápidamente, es efímera, es apenas lo que transcurre.

Caminar para animar.

No hay interés en representar cuando se siente, precisamente, inconexo con el presente, mucho menos, abordarlo desde el realismo cuando uno mismo apenas logra engancharse a la realidad a fuerza de abstracciones, a fuerza de repetición y música; era más bien una cuestión de

reproducir esos encuentros que sólo a mí me importaban. Llevar el movimiento, articularlo, animarlo (a fuerza de repetición, ser redundante, repetir más que representar, más que decir).

La imagen en movimiento se forma en el ojo y en ningún otro lado antes, hay esa especie de fidelidad y lealtad superior hacia la retina: no puede haber ningún otro soporte distinto a ella y el oscuro interior que cierra, no puede haber un hecho visual distinto al que ella se apropie directa y originalmente, el recelo de un registro imperfecto y frágil de algo que no existe en un sentido tangible, *por que desaparece para volver a nacer como otro cada tanto que se acumulan los pasos andados*. El artefacto fue la última extrañeza que se sumó a una posibilidad de manifestar el deseo cifrado por el paisaje que está en la manera en que la luz y él se encuentran *únicamente* en el movimiento, una imagen que no existe de facto.

El contenido entonces de algún lado tendrá que venir: casi siempre de la psique del responsable del proceso creativo, resultado del estado de sus funcionamientos psicológicos y emocionales, las traducciones (inconscientes) de su experiencia personal y de las percepciones que construye del mundo y sus acontecimientos, fue así por lo menos, para el caso de *Juguete*. Lo más sensato que podía hacer era acabar con el mundo y seguir caminando.

El total desinterés, un encuentro a medio camino entre el desdén y la alienación; no pareciera haber nada que importe en el mundo, excepto sus formas en el espacio: hay algo en el paisaje y la manera en que la luz se propaga en él e interactúa con *sus cosas* que lo hace fuente de emoción y curiosidad en lo que parece un desierto de desidia. No pareciera haber nada que importe en el mundo porque lo único que me importaba se perdió, se murió o nunca existió. Esto fue lo original y lo primero.

Dejar pasar (dejar el mundo andar), ignorar cualquier posibilidad de resolución, surge de - y se dirige a- un tanteo de respuestas probables para contestar una pregunta más bien inexistente,

cuyo lugar es ocupado por una expectativa de resonancia con lo original y lo primero; la divagación y lo aleatorio iban a ir haciendo entrega de los elementos que fueron surgiendo del azar y sumándose, permaneciendo únicamente en la medida que tuvieran resonancia con lo original y lo primero.

Un poco enarbolando la fantasmagórica bandera de un proyecto que tendría por primera opción no existir, está la opción de salir a caminar para evadirse, salirse de sí mismo, salir al mundo en un estado anímico como el que embarga, para desposeerlo (al mundo) de un vocablo y de un mensaje y captar impresiones formales no objetuales ni figurativas a través de imágenes que pueden transcurrir únicamente en movimiento. Caminar es moverse por el solo hecho de hacerlo (por moverse). A fuerza de repetición y música, se comprende que el deseo cifrado por el paisaje está en la manera en que la luz se propaga en él e interactúa con *sus cosas*. A fuerza de repetición y enciclopedias, se entiende que la luz *es* movimiento.

La física moderna llegaría a comprender la luz como una inmensa carga de partículas que se comportan como pequeños paquetes de energía, los fotones, expulsados desde la fuente (el sol), viajan a toda velocidad de manera vertiginosa propagándose por el espacio a manera de ondas, que cambian de longitud y frecuencia, combinándose y formando la luz blanca, o separándose en ondas de mayor o menor longitud, produciendo colores que conforman el espectro de visibilidad para el ojo humano; las ondas son una perturbación que atraviesa un medio (principalmente la atmósfera, cuyas partículas tienen unas características determinadas) e interactúan con todo tipo de objetos y volúmenes de diferente condición material, produciendo los fenómenos de refracción, absorción, reflexión, difracción o cualquier otro tipo de perturbación, como por ejemplo el efecto fotoeléctrico. La física cuántica y finalmente la óptica cuántica, han ido avanzando hacia ideas que desbordan las nociones familiares del tiempo y el espacio: escalas demasiado grandes y demasiado

pequeñas al punto de estar en dos lugares al tiempo, incluso, su fusión en una cuarta dimensión necesaria para entender el comportamiento cuántico de un fotón, o las imbricaciones de la dinámica de la luz con propiedades de la materia. Los términos cotidianos simple y llanamente son obsoletos para aproximarse a la verdadera naturaleza del fenómeno de la luz: una forma de energía y radiación electromagnética, una perturbación en el campo electromagnético (medio en el que se propaga en el vacío) que solo es posible de explicar en su totalidad desde la mecánica cuántica.

2.3. Automatismo

Crisis (acumulación paulatina de energía), clímax (momento en el que llega la idea) y *lisis* (momento de realización y elaboración de la obra) son las 3 etapas que Kleiman⁷ (2012) identifica en el automatismo definiéndolo -al igual que se hablaba del alma- como un *movimiento libre del espíritu*⁸, que proviene del inconsciente y lo toma como recurso de su manifestación y expresión pulsional que, a su vez encuentra soporte en el *imago*, una representación del subconsciente que funciona parecido a los tropos lingüísticos, figuras con licencia semántica (polisémica) que articulan las asociaciones íntimas o internas del sujeto, las cuales pueden encontrar su equivalente simbólico en imágenes, más cercanas a ser localizadas en una “cosa”⁹ de naturaleza sensible y transferible a otros.

⁷ Artista (pintura, principalmente), arquitecto y docente nacido en Concepción del Uruguay, Prov. de Entre Ríos, Argentina, en 1934. Residió en Madrid desde 1987 hasta 2005, Luego residió en la ciudad de Buenos Aires, Argentina, hasta su fallecimiento el 8 de marzo de 2013. Cercano a prácticas artísticas y de aprendizaje del movimiento surrealista y su representante en Argentina, Juan Batlle Planas. Sitio oficial: <https://jorgekleiman.com/spanish/datos.html>

⁸ Kleiman, J. 2012. Automatismo & Imago. Aportes a la investigación de la imagen inconsciente en las Artes Plásticas. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos N. 41.

⁹ Objeto susceptible a ser percibido sensiblemente y adquirir características formales (visuales y plásticas) que lo definen y lo “cualifican” para comunicar o por lo menos dar realización a una noción inicial.

El automatismo no es plena especulación o capricho surrealista¹⁰, el autor expone 3 ejes como cuadrantes que enmarcan el proceso creativo y conducen sus flujos: el eje conceptual de contenido intelectual que refiere principalmente al acierto de la estructura teórica y conceptual de la obra y su intención crítica con el tiempo histórico al que se enfoca dentro del campo y producción artísticos, el eje sensible se refiere a todo el contenido y desarrollo de los elementos que se perciben -y juzgan- sensorial y sensiblemente, es el más intuitivo y subjetivo, ya que tiene que ver con el gusto, su entrenamiento y construcción como acervo estético del que realiza y el que observa; por último expone como tercero el eje energético, de mayor relación con el automatismo y los procesos interiores que transcurren en el creativo (artista) que los lleva a cabo. lo posiciona como un proceso energético que dinamiza y moviliza el proceso creativo, como *sistematización de la inspiración* (Kleiman, 2012) que reconoce y confronta la dimensión psíquica y emocional que subyace en lo inherente de cualquier práctica artística, y que es posible en condiciones que favorezcan la desinhibición de la censura que el *yo* y *super yo* imponen al deseo inconsciente y a la manifestación de la estructura psíquica subjetiva que tiene lugar en la expresión del *ello*¹¹; esa condición a veces puede inducirse de manera química mediante drogas o alcohol, o, como sucede en *Juguete*, puede darse en ciertos momentos, generando acciones que transcurren y suceden al margen de la voluntad y una ausencia de intención, liberando así, de una dirección artística consciente, los gestos creativos que, acumulados, discurren en ese particular estado energético y anímico; este primer momento se corresponde con la ya mencionada etapa de crisis y es denominado “lanzamiento energético o pulsional”, Kleiman (2012) lo describe así:

¹⁰ El autor difiere al automatismo de lo imaginario, lo fantástico o la paranoia crítica, otras fuentes de imágenes utilizados en el marco del surrealismo, e incluso, este último es reivindicado lejos del exotismo y la extrañeza a la que se ve reducido, para ser más bien presentado como un gesto artístico que investigó y exploró las posibilidades estéticas ante el funcionamiento del pensamiento y la mente.

¹¹ La energía pulsional más cruda y primitiva del ser, que puede ser creadora o destructiva, y que constantemente entraña los motivos más íntimos de las acciones y decisiones de un sujeto, entre esas, las que toma al momento de creación artística.

Adoptar una actitud de despersonalización y dejar que la mano haga los movimientos del dibujo por sí misma, sin controles ni propósitos, pero observando lo que sucede, estableciendo un verdadero puente ojo-mano de dirección reversible, sin dirigir [totalmente] por la conciencia. Se van acumulando líneas y colores, es decir energías iniciales que no son casuales sino –postulo– dirigidas desde el primer momento por el Inconsciente para lograr su propósito de expresarse, aunque de manera distorsionada.

Refiriéndose al ritmo en el que puede desenvolverse el proceso automático de generación de imágenes claves para la resolución de una obra artística, Kleiman ve en los movimientos energéticos dos posibilidades: orientarlos de manera más dinámica y activa construyendo la imagen progresivamente¹², o, como lo es en el proceso de la propuesta *Juguete*, se puede dar una cadencia muy pausada, pasiva y dilatada al inicio y pasar luego, a una *interpretación delirante*¹³ de la acumulación de material formal aparentemente aleatorio, azaroso e inconexo hecha inicialmente, en la que se da la proyección del inconsciente, con una aparición casi radical de una imagen más o menos cohesionada y que dota de cierta discursividad a lo que se interpreta, ya no únicamente como forma sino como unidad de potencial sentido que tiene equivalencia y resonancia representacional con un trasfondo parcialmente (¿re?)velado que refiere a las perturbaciones emocionales y psicológicas en las que reposa el centro de este proceso, una aparición más o menos radical de una imagen cruda que expone de manera cifrada los deseos del inconsciente con la elasticidad e inestabilidad cercanas a la interpretación de lo onírico.

¹² Llamado Generación dinámica, los trazos van construyendo progresiva y dilógicamente la imagen, entre producción inconsciente e interpretación intencionada más o menos consciente, tendiendo a objetivar lo azaroso como expresión del deseo inconsciente.

¹³ *Ibid.* Delirante en la medida en que se toma la licencia semántica porque se los ve como tropos (teniendo en cuenta que el pensamiento funciona como el lenguaje) que expresan el trasfondo psicológico dotándolo de sentido.

De esta manera, posterior a este *primer lanzamiento automático pulsional*, llega un segundo momento (sin llegar a ser lineal, ya que se traslapaban y oscilaban entre sí): el del clímax, en donde se revela la imagen y hay un esclarecimiento de lo que aconteció en el momento, que logra sintetizarse en ella como indicio de algo más, porque resuena y corresponde con las asociaciones internas que se habían venido manifestando de manera distorsionada: la primera decisión creativa *real* en la que todavía está latente y supurante, el inconsciente.

Es crucial mencionar el rol que tuvo la aparición casi azarosa de Mariano Ramis¹⁴ y con él, la llegada de la animación como posibilidad: a partir de la investigación acerca de la luz, de su comportamiento, surgieron visuales esquemáticas que me imaginaba repletas de texturas y movimientos erráticos y frenéticos de los fotones, las cuales tuvieron correspondencia con el estilo de este artista, cuya aparición expandió y dio un terreno más firme a las múltiples nociones que tenía de movimiento: al caminar, el de los fotones, los del paisaje y sus elementos y de sus imágenes, y, sobre todo la noción de un movimiento que debía ser producido por un artefacto, era importante para mí que no hubiera tanta mediación matérica entre el movimiento percibido y la retina, por lo que este debería ser orquestado por una especie de máquina que lo generara en un soporte análogo, no mediante video, medio en el que el movimiento es captado y expuesto en el sentido más literal de la palabra.

Siguiendo con el automatismo, el momento de clímax definido por Kleiman como la aparición de la imagen, es la “aparición” de la premisa del relato que está implícita en la animación, llegó cruda, sobre simplificada y aún con muchos repliegues por descubrir, aún sin una equivalencia visual concreta, y que traía novedades que llegaron como ella misma, con brusquedad

¹⁴ Referente que llegó por recomendación del maestro Carlos Beltrán. Mariano Ramis, 1979, Buenos Aires, Argentina. Artista, investigador y docente, principalmente su producción artística se concentra en el campo de la animación y el dibujo experimentales. Dirige un blog de investigación y referencias artísticas, IDIS.

y de manera automática, pero con una precisión y sencillez que no me interesó comprobar ni complejizar en el instante:

Por alguna extraña razón la luna cede a su naturaleza, que es dejarse llevar por la gravedad de la tierra, aproximándose a ella hasta colisionar y acabar con todo. La perspectiva de un caminante solitario es desde la que se presentará dicho suceso.

Lejos de tener un orden lineal, los distintos momentos que fueron consolidando el proyecto se han traslapado y han vuelto unos sobre otros oscilando y rehaciéndose, sin embargo, mirando en retrospectiva, se pueden ir definiendo puntos de decisiones más o menos estables que ayudaron a poner un pie delante del otro.

La tercera etapa del automatismo para el autor, “lisis”, refiere a la elaboración de la obra como “cosa”, como concreción de un objeto o pieza artística, a través de una ruta de resistencia y paciencia para la transformación de la idea, en la que el rol del inconsciente no tiene tanta preponderancia, pero sigue orientando varias decisiones que están dirigidas sobre todo a la toma de decisiones formales, compositivas, plásticas y visuales.

Sin que este llegue a un cierre absoluto ya que el inconsciente sigue supurando y embargando las decisiones que siguen en lo que queda de esa última, *lisis* no se refiere directamente a una producción material, sino más bien a un empalme de los inicios de ese proceso y uno que lo antecede, en donde se termina de traducir y desvelar (y dejar velados) unos y otros repliegues que reposan y configuran la idea inicial.

Kleiman indica que la imagen inicial (denominada de manera más precisa, *imago*) contiene elementos estetizantes que encubren o distorsionan lo abyecto de la situación o experiencia que suscita la imagen que estrictamente es en realidad *imago*, ya que las formas que da no son descriptivas o textuales o de claridad visual. El olvido, la represión o negación conforman un

mecanismo de defensa ante “(...) *el miedo a la aparición de contenidos que no se quieren ver y que pueden producir la sensación de lo siniestro*”, lo que podría provocar un recrudecimiento de las resistencias que generan dicho filtro, la sublimación es el fenómeno que reúne estos elementos. Kleiman recomienda ahondar y poder remover los efectos de dicha estrategia que es un tanto involuntaria en la mente; sin embargo, para *Juguete*, me interesaba poder en realidad optimizarla, seguir profundizando en posibilidades de seguir elaborando estéticamente la primera imagen, un proceso oscilante entre lo consciente e inconsciente, pero que, paradójicamente, me iba a ayudar a interpretar y visualizar más claramente aquellos elementos que se reprimían.

El momento *lisis* en mi experiencia propia, comprende entonces un proceso de traducción en doble movimiento en el que la imagen automática es desarrollada posteriormente en función de un acto narrativo natural en primera instancia, y, visual en una posterior, a través de la elaboración de algo parecido al storyboard que se usa para dar orden y hallar las bases de la gramática visual que dan unidad y cohesión a las producciones animadas. Para el momento de “lisis” de Kleiman, la teoría narrativa y la animación toman en *Juguete* las cosas donde las dejó el automatismo en sus momentos más intuitivos.

2.4. Animación

Aunque haya operado siempre desde el cine de acción en vivo, Eisenstein tenía una concepción particular de la forma cinematográfica en el sentido más literal de la palabra: tuvo una visión conceptual y estética del movimiento en el tiempo y el espacio registrados y presentados compositivamente a partir de los fotogramas que recorrían minuciosamente el movimiento de la imagen captada por la cámara; tuvo una prolífica producción teórica desde la que abordó varias dimensiones, haciendo un especial miramiento a la estética cinematográfica desde lo puramente

formal, se alimentó de múltiples campos creativos como el teatro, la pintura y la música, lo que lo llevó a configurar una postura creativa múltiple y dinámica, que lo llevó a uno de los grandes aportes que hizo al cine: su particular proceso de montaje, valorado más allá de un procedimiento de postproducción, para Eisenstein era esencial, puesto que “casi prescindía de los movimientos de cámara ya que para él el movimiento está determinado por la acción y por el montaje”¹⁵, elemento que será abordado más adelante.

“¿Cuál es el misterio del método artístico?, ¿Cuál es el misterio de lo que llaman forma, la cual hace la distinción entre un fenómeno y su representación en un trabajo artístico? Y una segunda pregunta: ¿De dónde proviene la concomitante afectividad del arte? Las raíces primordiales de esta afectividad. Su significado. Y, por lo tanto, la eterna tendencia del arte y algo adjunto a ello lo cual es mayor que la emocionalidad.”¹⁶

Fueron estas genuinas incógnitas las que tronzaron la relación de fascinación de Eisenstein hacia el estudio de producción de Walt Disney en donde la serie animada de Silly Symphonies, alrededor de 1930¹⁷, empezaba a encaminar la creación, producción, distribución y consumo de la animación de manera más sistematizada, lo que poco a poco iría abriendo una nueva bifurcación en la historia del filme animado, en donde la técnica de dibujo y pintura en celuloide, la tendencia cada vez mayor hacia un realismo pictórico que, contrastado con historias de base más bien surreal, seguía cercano a la estética y narrativa del cartoon o caricatura, y su comicidad y entretenimiento

¹⁵ “Sergei Eisenstein: el icono del cine soviético, padre de El acorazado Potemkin”, 2018. Periódico El Mundo. Recuperado el 28/11/2023 de <https://www.elmundo.es/cultura/cine/2018/01/22/5a65272146163f53148b45d0.html>

¹⁶ Eisenstein, S. 1987. *La psicología de la Composición (The Psychology of Composition)*, Methuen, citado por Román S., 2022, *Sergei Eisenstein y el cine de propaganda: La técnica para el nuevo mundo soviético (1925-1929)* [Tesis para optar al título de Magíster en Historia]. Universidad de Concepción, Chile.

¹⁷ La producción de largometrajes del estudio Walt Disney inicia en 1923, pero es con la serie de Silly Symphonies, de 1928 a 1932 (en este año “Flowers and Trees” (Flores y árboles) gana un Oscar a mejor filme animado), que se termina de construir y estabilizar el estilo y producción con el que se impondría en la entonces incipiente industria del filme animado, superando a otras productoras de mayor experiencia como los estudios Sullivan, creadores del todavía mítico “Félix, el gato”

fijado en el *gag*¹⁸ era el principio que orientaba las propuestas. Sin embargo, nunca pasaba a segundo plano el rol de la forma tanto en un sentido procesual como en el resultado de la imagen final acabada y el conjunto de *frames* o cuadros principales sobre los que se describiría el movimiento que, a su vez, desarrollaba los detalles de la intención narrativa y estética de la obra, que, para el caso del Disney y viéndolo en retrospectiva, de la producción animada de la época en general, transcurrían los años dorados del dibujo animado¹⁹. Es aquí en donde se asienta la mirada de Eisenstein: la doble naturaleza y efecto de la forma en la concepción y realización animada.

Retomando la idea de bifurcación, se hace con ello referencia a una distinción dentro del amplio repertorio de la imagen animada, entre la animación experimental -centro conceptual y principal medio del presente proyecto- y lo que hoy se conoce como el dibujo animado, cuya observación crítica y creativa por parte de Eisenstein, crea la plataforma y las bases del concepto de plasmaticidad en los términos en que lo presenta como resultado de las visitas que haría a los estudios de Walt Disney en Hollywood en los años 30, escritos que fueron publicados en 1986, mucho después de su muerte, estos textos plasmaban sus memorias e ideas estéticas acerca de las animaciones de la casa productora. Hay dos aristas en el concepto de plasmaticidad: una se refiere a lo más formal -que, como veremos más adelante, está enraizado en la realización técnica- que corresponde a la capacidad de cambiar dinámicamente la forma de los objetos, los personajes y todas las figuras en general que toman parte en la narración desarrollada en la animación, la otra arista tiene un matiz más conceptual, referente a la narración como estructura y dotación

¹⁸ El chiste, truco o broma central, que, a lo largo del tiempo iba a ir articulando distintas capas de complejidad según se abordara en la animación, es un elemento que viene originalmente de las tiras cómicas, en el sentido más elemental, es un catalizador cómico que ha servido de nodo estructural para revelar elementos absurdos y existenciales implícitos en la narración en general, por lo que puede ir de lo más ligero a los tintes más filosóficos. (Wells, 1989)

¹⁹ López, L. (2021) [TFG Bellas Artes] Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado occidental. Universidad de Sevilla, España

conceptual de la obra y la personalidad del personaje, como rastro psicológico del artista o de su intención hacia el espectador. (Rof M., Pagés M., 2023)

Con miras a crear desde un pensamiento global, alimentado por un amplio espectro de referentes artísticos y socio-culturales, con una experiencia y cultura visual plenamente enriquecida, el cineasta estaba inmerso en una situación política compleja, que le demandaba producir en función de un discurso nacional, histórico y, sobre todo propagandístico, viendo así en la animación, en sus procedimientos y propuestas específicas, una aplicación directa y libre de las artes, llegando a tomarla como elemento de inspiración para el desarrollo de la imaginería en varias de sus propias películas,²⁰ exponiéndose de esta manera a la censura cada vez más reiterada por parte del gobierno estalinista: el rígido marco que imponía la Unión Soviética y el control adusto que ejercía no solo en sus filmes, sino también en el talante creativo y artístico de su oficio y su personalidad,²¹ constituía el contraste más determinante que trazaría su relación con el oficialismo, sobre todo al final de su vida, cuando se refugió en la enseñanza.

Al parecer, no había para Eisenstein nada que le importara más que el cine en sí mismo, sus problemas formales, técnicos y estéticos siempre terminaban siendo el desencadenamiento final de cualquiera de sus pensamientos desde los más íntimos y espirituales hasta los más políticos e intelectuales; consonante con el pensamiento socialista, más bien crítico y no tan cercano al régimen comunista, el concepto de unidad recorría todo su pensamiento profesional y personal, guardando relaciones de matices interesantes respecto a la actividad creativa y la función

²⁰ “Iván el Terrible” estrenada su primera parte en 1944, desarrollada en 2 entregas y profundamente controversial para el gobierno soviético, fue censurada por muchos años, incluso posteriores a la muerte de Stalin, y reprobada por su falta de “corrección y veracidad histórica”. Parte de su imaginería y composición de encuadre, se inspiraron en películas de Disney como “Blancanieves y los 7 enanitos (Snow White and the seven dwarves de 1937). [Artículo web “Stalin, Eisenstein, Walt Disney e Iván El Terrible y su significado], Recuperado el 30/11/23 de <https://www.cliomuse.com/stalin-disney-eisenstein--ivan-the-terrible.html>.

²¹ En sus “Ensayos cinematográficos y una conferencia”, traducidos por Jay Leyda y publicados por la Universidad de Princeton en 1989, expresaría su frustración y sobre todo crítica a lo obsoleta que encontraba la burocracia y la actitud utilitaria del gobierno hacia el arte, además de expresar puntos de vista controversiales acerca del entretenimiento como actividad vivificante para el espíritu de los ciudadanos (la masa, el pueblo) y su rol en la construcción de una sociedad sin clases. (Ramón, 2022)

comunicativa -política- del arte, en su caso el cine: defendía que la premisa de toda empresa artística debía radicar en la pasión, y el deseo (intrínsecamente) subjetivo del realizador.

Eisenstein desarrolló matices complejos y profundos hacia el equilibrio entre realismo y la expresión artística cinematográfica, para él la realidad estaba hecha en esencia por ideas, para poder comunicarla a la gente, esas ideas deben expresarse emotivamente, en un lenguaje distinto al simplemente verbal, en adición a esto, veía en la base dialéctica y su conclusión sintética como superación y trascendencia de contrarios, una estrategia conceptual clave que le hizo interpretar lo plenamente formal como posibilidad para construir un lenguaje en sí mismo; sin abandonar los principios rectores de un arte políticamente comprometido²², legitimó y dio fuerza al oficio técnico, en el montaje de sus películas, activó y prolongó investigaciones previas sobre interpretaciones al teatro o la música: las composiciones visuales que intervenía con los montajes, iban revelándole una construcción de un lenguaje cinematográfico.

Esta es la mente desde la que surge el concepto de plasmaticidad, el cual será aquí expuesto como una doble operación: construcción formal y también narrativa: la plasmaticidad es un concepto de naturaleza formal, del cual se identifican 3 tipos, correspondientes a la progresión de la modificación: el cambio de contorno, la metamorfosis de forma, y la metamorfosis de sujeto. La plasmaticidad de contorno, es espontánea y tiene una duración muy corta, se refiere específicamente a las propiedades físicas y su extrema (y ficcional) maleabilidad: un cuerpo, se rompe, explota, se cae y al instante se restituye como si nada, por lo que no conlleva mayor afectación a la narración, no se debe justificar, y se localiza en la capa más superficial de lo que es considerado el gag: un chiste sencillo, anecdótico y que a fuerza de repetición, va presentando el

²² Siempre hablaba y apoyaba la idea de que el arte debía tensar al público, activar y potencializar su energía reorientándola hacia un pensamiento y sobre todo sentimiento (extático) de revolución: "hay que tensar más que entretener". Sin embargo, veía en el placer visual, y el desarrollo y trascendencia de los elementos formales algo que iba mucho más allá del entretenimiento (Alvoz, 2016)

carácter del personaje y del mismo corto velado en la comicidad. La metamorfosis de forma es una alteración con mayor alcance, hay un intercambio total de dos formas, por ejemplo, una persona transformándose en otra o en otro animal, y supone un giro dramático y sustancial en la historia, porque es indicio de la evolución de la personalidad de un personaje, lo que dinamiza su historia y lo lleva a una confrontación con otros o sí mismo, nótese la sugerencia de algo cercano a la moraleja, y por ende una narración más cercana a aquello que se relata en la forma. Por último, cuando hay cambio de personalidad total, se habla de metamorfosis como sujeto, la ficción es plenamente la base la historia desarrollada, y el universo creado por la narrativa es tan amplio y lleno de probabilidades como lo es las realidades que ofrece lo inesperado de las formas así dispuestas.

Las operaciones formales que configuran la gramática visual de un corto y que desarrollan la narrativa “expuesta” al espectador en la animación, es un movimiento en doble sentido, porque afecta simultáneamente la construcción de sentido y cohesión en la forma y en la narración, creando una nueva profundidad, el indicio un significado plenamente constituido a partir de un código visual específico de la obra, más apegado al significante que al simbolismo, dotando de sustancia y “posibilitando una lectura más profunda y compleja”.²³

En la progresividad que enlaza a cada uno de los 3 niveles de plasmaticidad (Pagés y Rof, 2023), lo que expresa la forma es un nivel de profundidad y complejidad imprimado en el personaje y sus peripecias de las más corporales (superfluas), en las que se exageran los movimientos y acciones que transitan una comicidad un tanto fácil, que a fuerza de repetición va enmarcando el chiste anecdótico, sin requerir ni demandar mayor justificación ni giro estructural de la trama; en la metamorfosis como forma, en donde la forma cambia pero la entidad permanece, se aboga a un

²³ Pages M., Rof M. (2023) La plasmaticidad Eisensteiniana. ¿pasado, o presente o todo lo contrario?. Con A de Animación, Revista anual del Grupo de investigación en Animación: Arte e Industria. Universidad Politécnica de Valencia, España.

conflicto y su necesaria resolución, casi siempre tendiente a la trascendencia, a veces, y según las intenciones artísticas del autor como veremos más adelante, cercana o distante al lugar común y la moraleja, por un lado, o, por otro, cercana al anti- heroísmo, el humor negro, la sátira y una cultura visual *underground*; por último, en donde la afectación formal llega a cambiar la personalidad del personaje, por lo general se trata de una narrativa inmersa por completo en la base ficcional, atravesando la dimensión narrativa nombrada anteriormente, pero, acentuada por tintes surrealistas en lo que se refiere a la confección del mundo que dibuja la animación, cercano incluso al animismo.

La influencia de la técnica en las características (que se comunican como físicas) del personaje o en general de cualesquiera que sean las entidades que toman vida en la animación, ya figurativas o abstractas, puede llegar a evidenciar la trazabilidad que une y afecta mutuamente los diferentes momentos de realización de la animación desde la ideación hasta la posproducción, siendo la pantalla su aparición final; es enteramente decisión del artista la postura que toma respecto a evaluar, valorar y usar de una manera u otra las posibilidades tecnológicas que le brinda su época, algo que refleja a su vez, su postura sobre las verdaderas urgencias estéticas de la animación, en donde la urgencia mimética²⁴ y perfeccionamiento realista (mecánico) de la imagen producida, siempre marcó puntos de quiebre en la producción artística de animación, como veremos más adelante, sin embargo, lo que cabe resaltar ahora es que, la plasmaticidad es un punto de convergencia, y que si bien, se refleja directamente en la forma, tiene un trasfondo muchísimo

²⁴ Mariana Castillo indaga sobre el concepto de mimesis respecto a la noción aristotélica, y hace una crítica a la base argumentativa de Danto, exponiendo que, si bien hay rupturas en los relatos que legitimaron la producción artística como “Arte”, hay el riesgo que de tener una visión un tanto simplificada si se toma a la mimesis como la acción de imitar buscando una aproximación a la réplica de mayor fidelidad formal a lo existente, e incluso, si se interpreta de esta manera las intenciones artísticas modernas, cuando en realidad la mimesis trata de una acción antropológica que permite relacionarse con y expandir la comprensión que se tiene del mundo. Castillo M., 2015. Danto y la mimesis: Mas allá de la muerte del Arte, Revista Páginas de Filosofía, Universidad Nacional de Comahue, Argentina.

más profundo y complejo que la interpretación que comúnmente se hace de ella como un elemento superfluo, anodino o caprichoso.

Así las cosas, la plasmaticidad es el espectro, sus extremos mínimos y máximos, de los límites del mundo o realidad creado a partir de la animación, es decir, los alcances creativos del animador, y el conocimiento que puede imprimir en ese mundo y todo lo que en él existe, de la creatividad que demuestra para saber recorrerlo e intervenirlo constantemente, de manera implícita y explícita.

Si bien la plasmaticidad es un principio que se aplica más a la producción ortodoxa de animación, por su progresión sugiere una especie de tectónica del gag y su herencia, como gesto que acompaña desde sus orígenes a la animación, el cual proviene de las tiras cómicas y las caricaturas, y que se prestaba como una herramienta de traducción de la narrativa y la intención comunicativa a la forma como código y construcción de la realidad que se constituye en la animación, con tintes que iban desde el chiste obvio a la expresión de rasgos oscuros o terriblemente complejos de la psicología y moral del personaje o la trama. (Wells, 1989).

La animación experimental, digital y análoga perfectamente comparten el principio de la plasmaticidad. Sin embargo, son los artefactos, y más precisamente los juguetes ópticos, descritos en la voz de David Oubiña (2012) “Juguetes Filosóficos” como artefactos de animación que logran activar la imagen como movimiento, los que desarrollan operaciones mágicas en la retina. Muybridge, el inventor del zoótropo con el que buscaba analizar y descomponer analíticamente los segmentos del movimiento y la forma en que este transforma los cuerpos (principalmente, animales, cosificados, luego humanos, erotizados) que van de una posición en reposo inicial a una final. La técnica aquí deviene en estética, en la medida en que logra visibilizar a los ojos lo que se ocultaba en frente de ellos: un paseo por la ciudad y la sublimación de sus miedos es lo que

logra comunicar así, y no de ninguna otra forma, la imaginación que repente tiene más espacio para existir entre los repliegues de tiempo que abren los artefactos ópticos para no solo ver la imagen en movimiento, sino de algún modo, sentirla.

El truco visual de los artefactos, lo ligaría de manera directa a la audiencia infantil lo que iría evolucionando después (no necesariamente de manera reaccionaria) hacia lo marginal, hacia la otredad, marcando así cierto patrón histórico que al parecer se mantendrá de manera indefinida en la animación, y es la condición de brindar un opuesto, sino un matiz a lo ortodoxo, a lo establecido y cimentado en su totalidad, esta bandera de gueto (Wells) acompaña cuando no en su totalidad en parte de los elementos que componen una animación, bien sea su relación con el realismo o la representación mimética, la estructura linealmente coherente de la narrativa, una gramática visual única y constante para todo el corto, el proceder técnico en la creación de la imagen. La resistencia a la respuesta ortodoxa común -en mayor o menor medida- a lo que una determinada época tiene por expectativa y la persistencia de la autonomía del arte en las operaciones particulares y generales con las que se constituye una obra de animación. La extrañeza, lo marginal, el gueto. Así como históricamente, en su formación como medio y forma de arte plena en su autonomía, el cine reclamó legitimidad en la industria con sus avances técnicos, primero, y luego con sus especificidades lingüísticas, luego, la animación demanda legitimidad en términos más simbólicos (ya que, hasta muy recientemente es que se ha establecido industrialmente y como producto de consumo, de una u otra forma, aún hoy, muy diferente a la del cine -sin mencionar el caso Disney/MTV-) ya que hace especial énfasis en resaltar aquello que la hace distinta. Hay algo sensualmente contradictorio en la animación en lo que respecta al concepto del “eye candy”, es atacado y embalsamado casi simultáneamente.

Por otro lado, la capacidad de expandir a los ojos la háptica de la piel y la superficie es lo que funde en los juguetes ópticos las ganancias propias de la gráfica artística, bien lo dice Wells en su *Fundamentos de la Animación*, publicado en 2007, que la animación ocupa lugares medios, hibridaciones, “lo que sucede en medio de” (recordando a Norman McClaren²⁵) la producción cinematográfica, el arte y el diseño gráfico.

Las aplicaciones visuales cinemáticas tienen un amplio recorrido histórico y recogen una tradición de creadores multidisciplinarios, que conjugaron magistralmente la matemática, la física, la geometría y el arte; el virtuosismo científico se equipara al artístico para producir imágenes que podían alcanzar amplios espectros, desde lo infantil hasta composiciones hipnotizantes, tranzando el asombro y la extrañeza ante lo “simple” como continuo entre ambos extremos, no en vano, la variedad de modelos y sus variaciones actualizadas constantemente, fueron acuñados bajo el término “juguetes filosóficos”, el pensamiento y el juego (la acción inminente, en sí misma, casi contraria a la reflexividad) se hibridan y se desdibujan formando una unidad distinta y más interesante que la dupla original.

El proceso de la percepción es complejo, se da gracias a mecanismos y sistemas ópticos y neuronales que interactúan con la realidad o el mundo físico bajo condiciones lumínicas específicas, posterior a la captación de estos estímulos, el cerebro elige qué tomar y qué descartar una vez los ha procesado como datos, teniendo en cuenta que se orienta por criterios que vienen dados por funciones fisiológicas, psicológicas, y en últimas, culturales. Así creemos que lo vemos

²⁵ “Animation is not the art of drawings-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame. Therefore, animation is the art of manipulating the invisible interstices between frames.” Norman Mc Claren. “La animación no es el de los dibujos que se mueven, es más bien, el arte del movimiento que es dibujado. Lo que sucede en medido de cada fotograma es más importante que lo que sucede en cada uno. Por lo tanto, la animación es el arte de manipular los intersticios entre los cuadros”.

todo, nuestra percepción es frágil, imperfecta, inconcluso, generalizante: completa el sentido del mundo con los presaberes, experiencias previas, conocimientos incorporados, y las costumbres.

Analizar la percepción, sus mecanismos, el resultado de sus procesos, en este caso, la imagen visual, implica algo así como despegar la inmediatez de las relaciones con la que es llevada a cabo, comprender la naturaleza de los fenómenos en sí mismos, comprender la naturaleza de procesos receptivos y los componentes que constituyen la imagen y como se percibe.

Todo lo anterior se complejiza aún más cuando intentamos analizar cómo comprendemos visualmente al mundo *en* movimiento.

Representar y percibir la imagen en movimiento ha sido objeto de deseo para todo tipo de campos y disciplinas históricamente; hoy, con una relación inmediata y naturalizada por la cámara del móvil, y un contacto diario con el formato de video en todo tipo de géneros y plataformas, realmente no tenemos capacidad para comprender la extrañeza y fascinación que representaba para las anteriores generaciones *ver* una imagen en movimiento, y, sobre todo, *comprender visualmente* al movimiento.

A medio camino entre operaciones matemáticas, completamente racionales, pero, estimuladas por la didáctica y la creatividad casi cercanas a la curiosidad infantil, los juguetes ópticos fueron los artefactos que durante años dieron soporte y mecánica a estas exploraciones.

El arte desde siempre y para siempre va a guardar una relación axial con la vitalidad que imprima en el mundo, el movimiento, entendiendo la palabra en la extensión total de su plenitud: El vigor que explota por última vez y sale para siempre del cuerpo de un animal cazado busca ser plasmada en las pinturas rupestres, las sucesiones en las que fueron descompuestas las acciones cotidianas que se narran en serialidades con progresivos cambios en los relieves de las tumbas egipcias, o las pinturas al inicio del renacimiento que mostraban en un mismo soporte,

representando el tiempo a través de la composición del espacio, varias acciones de los mismos personajes ejecutadas en distintos momentos, una sucesión de hechos, y de alguna manera anticipando la lógica de narración gráfica usada siglos después por el cómic.

Las generaciones de las últimas décadas del modernismo y las primeras de vanguardia, retomaron en el campo de la pintura el desmontaje del movimiento, hay que hacer mención especial a los pintores del futurismo italiano, obsesionados con la manera de pensar y el ver el mundo que había engendrado la especial relación con las máquinas, y en reflexionar el movimiento más allá de la representación “realista”, y concebirlo más bien como una secuencia de instantes progresivos del cuerpo. Giacomo Balla (Italia, 1871-1958), o Marcel Duchamp (París, 1887-1968) exploraron a través de la pintura la junción de los efectos que por secuencias separadas mostraron los libros y las fotografías de Muybridge y Marey.

Oubiña (2009) menciona la larga y multidisciplinaria trayectoria del uso de juguetes ópticos, sin embargo, es importante resaltar estudios hechos por el fisiólogo y crono fotógrafo Étienne Jules Marey (Francia, 1830-1904) para aplicaciones industriales y de guerra, que veían en el cuerpo humano, una extensión de la máquina, capaz de ser estudiado y entrenado para potenciar sus capacidades productivas de manera más eficiente. Conocido por su “Estación Fisiológica” proyecto en el que desarrolló al máximo las series fotográficas con el fin de hacer desmontaje científico de los movimientos corporales humanos en relación a procesos de producción industrial o combate en campo de guerra; inventor del fusil fotográfico en 1882. En contraposición a estos intereses, el enfoque de Eadweard Muybridge (Gran Bretaña, 1830-1904) fotógrafo especializado en registros de expediciones, estaba en explorar los alcances de la fotografía en sí misma, indagando técnicas de captura orientadas a captar y exponer las composiciones del movimiento, su cadencia, su visualidades esenciales, desarrolló una serie de libros, “Animal

Locomotion”(1884), “The human Figure in Motion” en los que publicó una serie prolongada y expandida de todo tipo de seres animados, desde animales hasta seres humanos desarrollando todo tipo de oficios. Finalmente identificándose a sí mismo como “zoopráxicografista” fue quien hizo uso y propulsó los logros del invento original de William Horner, el zootropo (1834) para consolidarlos en el zoopraxiscopio. Ambos inventaron variados y múltiples aparatos precinematográficos, pero más allá de esto, también supieron cómo mantener proyectos mayores que convocaron a otras mentes que aportaron ideas igual de valiosas para lo que sería la invención del cinematógrafo, primer antecesor directo de la cámara cinematográfica.

Figura 2

Fotografía del libro "The human figure in motion". Eadweard Muybridge, 1872



Figura 3

Las manos del violinista. Giacomo Balla, 1912



Figura 4

Ivonne y Magdeleine recortadas. Duchamp, 1911



Figura 5

Molino de café Duchamp. 1911

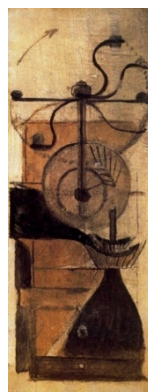


Figura 6

Desnudo bajando la escalera. Marcel Duchamp 1912



Lo que muestra la pintura, se muestra el equivalente de lo que serían las secuencias fotográficas sin estar aún activadas por los juguetes ópticos, en donde se unen todas en una sola imagen, la mirada se expone a la ambigüedad total, al caos que por la cohesión y unidad de aquello que representa, aun logra transmitirla en tiempo y espacio, y es el compromiso del que observa, del que depende reconstruir la acción.

Figura 7

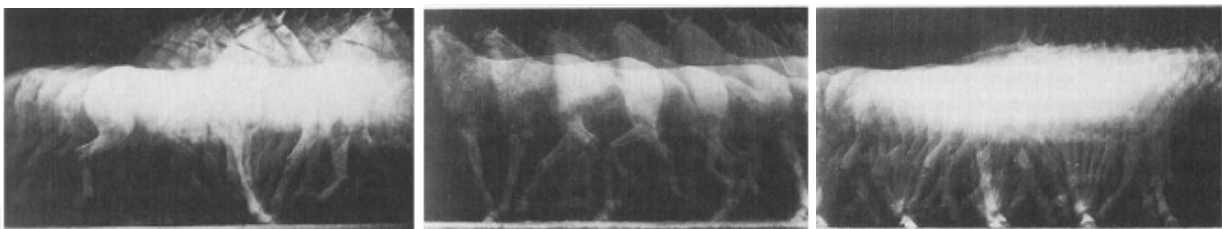
El afilador de cuchillos. Kazimir Malévich. 1912.



Las artes visuales y plásticas exageran aún más los trucos visuales que se revelan en la captación del movimiento y su descomposición, dan mayor cabida a las curiosidad un tanto mórbida de lo que deforma la captura “correcta o adecuada” y se expande en los juegos que ocultan al ojo la cohesión para exponer sensibilidades que tendrán potencial en la medida en que el espectador se entregue al juego: “No se trata de reproducir el movimiento como ilusión realista, sino de explorar su aspecto lúdico y subversivo, su lado perverso, inquietante o siniestro”. (Oubiña, 2009. Pág. 108)

Figura 8

Cronofotografía: Movimientos de un caballo Blanco, Marey, 1885



Más que perseguir el movimiento en sí mismo, estos han sido también intentos de contar una historia, casi siempre referida a la pregunta “¿cómo vivir?” (Wagner, 2015), y en muchos sentidos, ésta es una disyuntiva que marcó conceptualmente el nacimiento del cine como campo creativo: los juguetes ópticos tienen una relación específica con el movimiento en sí mismo, y si bien, con ello desencadenan procesos de mayor trascendencia en la base de la experiencia sensorial que activan, la capacidad no se orienta tanto a narrar una historia, sino, a originar *gestos* cargados de iconicidad y simbolismo, siempre filtrados por la lógica y estilo representacional y visual del que producía la secuencia de base.

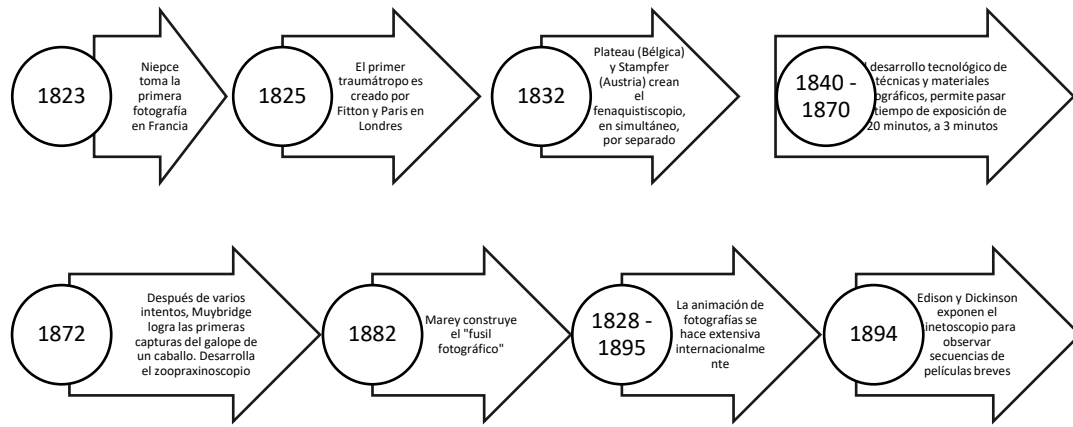
La captación (¿realista?) de instantes fijos o estáticos de *movimiento real* del mundo (¿real?) tendría su consagración en la fotografía, y los avances en comprenderlo, se ayudaría de la mecánica de los juguetes ópticos, sus creadores vendrían de trayectorias multidisciplinares: científicos con inclinaciones artísticas y una sensibilidad curiosa, además de fotógrafos con amplio conocimiento técnico del medio o expertos en fisionomía y análisis de la motricidad del cuerpo humano y las múltiples funciones que ello podría tener.

2.5. Juguetes ópticos

La animación tiene sus orígenes en los artefactos o juguetes ópticos, artilugios pensados para crear la ilusión de movimiento a partir de la repetición cíclica de imágenes estáticas y el bloqueo intermitente y rítmico de su visualización, juguetes (llamados también filosóficos) cuya efectividad se enraíza en la naturaleza primitiva biológica de la persistencia retiniana.

Figura 9

Línea de tiempo. Producción artística de imagen en movimiento



Nota. Esquema elaborado por la autora a partir de lo expuesto en el libro “La composición de la imagen en movimiento” de Simón Feldman, 1997.

Los descubrimientos a cerca del movimiento tuvieron una herramienta y un soporte de exposición esenciales en los juguetes ópticos, el desmontaje crono fotográfico del movimiento²⁶, requería poder captarlo con la suficiente precisión y corrección iba exigiendo más y más avances tecnológicos que dieron como sumatoria la invención del cinematógrafo como el punto de mayor perfección y la piedra angular para la que vendría posteriormente de la cámara y con ella, el nacimiento del cine, su concepción: el primer instante en que un ojo pudo ver la ilusión del movimiento en la interacción de unidades estáticas, y este muy ambigua y arbitrario para ser puntualizado tiene definitivamente u terreno en los juguetes ópticos.

²⁶ Descrito en los términos de Oubiña (2009), fue el procedimiento de su descomposición buscando una rigurosidad científica del desarrollo progresivo y sucesivo de las transformaciones, procesos y “deformaciones” que sufre un ser animado (animal o humano) y la manera en la que articula sus funciones para lograr una determinada acción compuesta por varios movimientos. La anatomía, la fisiología del

Con la disyuntiva que se creó con la cámara, los juguetes ópticos fueron quedando poco a poco rezagados a rarezas de ferias de curiosidades o para continuar con estudios técnicos en el ámbito industrial y médico²⁷, rescatarlos para su uso como pieza artística y poner su mecánica de movimiento de la imagen en función de la expresión personal, es comprender que la técnica es la estética, y continuar sobre los puntos de fascinación que atraieron a los hombres de ciencia que los crearon: el funcionamiento del aparato visual humano y las lógicas de su percepción, las características de la imagen estática de base, y las exigencias para su composición y producción artística, todo en función del movimiento *en sí mismo*, su descripción y el baile curioso que tranza entre la mirada y la forma. La creatividad se activa en doble noción: sobre la imagen estática y la imagen en movimiento y lo efímero de ambas, integrando el os principios bajo los que opera el juguete, viéndolo como un soporte complejo que interactúa y se afecta mutuamente con la obra.

También llamados *juguetes filosóficos*, la infinidad de modelos que hay de juguetes ópticos, entre ellos, los que se plantean en el proyecto, el fenaquistiscopio y el zootropo, muestran las imbricaciones que constituyen el movimiento que, para la cotidianidad del ojo desnudo, son inaccesibles. Esa junción de dos aparentes contrarios, no es gratuita, la expresión *juguete filosófico*, es casi un oxímoron, la irreverencia del juego y su desinterés en asuntos mayores se contraponen a los siempre trascendentales intereses de la filosofía, lo concreto de una acción y la abstracción del pensamiento, se unen en lo que requieren y expresan estos juguetes: la producción de las imágenes estáticas, el diseño de la secuencia y sus elementos constitutivos, lleva implícito un ejercicio de síntesis, que a su vez, implica una conciencia de la sustancia de *qué* es lo que se quiere mostrar y

²⁷ El anteriormente mencionado proyecto Marey, la Estación Fisiológica, fundada en 1882, un sitio que sirvió para extensas prácticas de experimentación científica a cerca del estudio del movimiento, tuvo cercanía con el Ministerio de Guerra, que estaba interesado en hacer que las tropas marcharan más rápido y por más tiempo; también fue cercana a estudios previos realizados por Frank B. Gilbreth, quien estudió los movimientos del cuerpo para que se pudieran generar protocolos de entrenamiento que mejoraran la eficacia y la producción en las fábricas.

cómo, organizar y dosificar la manera en la que manejan y muestran los tiempos y espacios de un movimiento: El ritmo de la exposición, las tensiones temporales de lo que ilusoriamente “se mueve”, el lenguaje formal (visual y plástico) con que se realiza, y el espacio compositivo en el que se representa el desarrollo de la acción precisa y necesaria, en resumen, en la secuencia, el espacio *es* tiempo, hacer de la animación análoga un gesto estético, está en hacer una secuencia capaz de capitalizar esa reciprocidad.

La manera con la que estos artefactos logran generar el efecto o ilusión de movimiento a partir de imágenes estáticas, es que operan en función de la persistencia retiniana, fenómeno explicado en los términos de Feldman (1997) de la siguiente manera: “El ojo recibe los estímulos luminosos de la *realidad*, que llegan a la retina, y de allí pasan a los centros cerebrales respectivos. Pero esos estímulos, es decir, las imágenes, no desaparecen inmediatamente de la retina cuando los estímulos dejan de ser percibidos, sino que persisten aproximadamente un quinto de segundo mientras se borran gradualmente, hecho que, por su brevedad, no es percibido en la vida cotidiana. En los juguetes ópticos, al pasar rápidamente de un dibujo a otro en forma intermitente, se obtenía un efecto visual de movimiento de la imagen”. Oubiña lo llama “completar los hiatos” o los intersticios vacíos que quedan entre una visual y la que le sigue. Por lo años en los que Plateau y Stampfer inventaran casi en simultáneo y en la distancia, el fenaquistiscopio, el biólogo Peter Mark Roget, expondría su teoría a cerca de la persistencia de la persistencia retiniana, expuesta anteriormente, para que a principios del siglo XX Munsteberg integraría los postulados hechos por Max Wetheimer de la psicología de la Gestalt, quien explicaba que el fenómeno es más cognitivo que meramente ocular, es una síntesis mental y no tanto la “postimagen”, esa especie de impresión rezagada de un estímulo visual original, la que une dos imágenes fijas y aisladas en un continuo.

De manera general, la premisa de funcionamiento para estos artefactos visuales, es que deben tener la capacidad de disponer una secuencia de imágenes, moverlas rítmicamente y de manera constante, al bloquear intermitentemente el contacto visual con la secuencia, la “impresión” de la imagen precedente logra permanecer hasta que llega la otra, una imagen nueva que la reemplaza, luego, el cerebro logra articular ambas como una unidad de movimiento coherente y fluido.

Entre 16 y hasta 24 secuencias o *frames* por segundo oscila la velocidad para el correcto funcionamiento del artefacto respecto al tiempo y la cantidad de imágenes que aparecen y desaparecen rítmicamente para que se logre la ilusión de movimiento, si se hacen menos *frames* o fotogramas por segundo, el movimiento empieza a verse entrecortado, mecanizado y la ilusión no logra ser percibida como unidad dicente, o inteligible, el efecto estético no se lograría; en cambio, si se aumentan los frames la imagen en movimiento se ralentiza, se vuelve más fluida hasta cierto punto, sin embargo, si se sigue aumentando, el bloqueo se vuelve imperceptible y por ende, inoperante.

Las características compositivas de la imagen que se va a manejar, deben resultar sencillas y claras, con transiciones que sugieran elementos formales básicos, planteando al ojo contornos sencillos que se pueden identificar con rapidez respecto a un fondo con características igual de controladas, de esta manera, su lógica del movimiento, se podrá transmitir con economía y efectividad. El diseño del ciclo secuencial, debe responder a una selección de movimientos claves de la acción en general y de los movimientos de los elementos compositivos, de tal manera que sus relaciones se mantengan y el efecto visual y estético, pueda realmente ser materializado. La acción representada es continua y cíclica, la primera y última imagen deben corresponderse para reiniciar el ciclo.

El proyecto plantea el uso de fenaquistiscopios y zoótropos. Mariano Ramis describe de manera sucinta ambos juguetes:

Fenaquistiscopio, del griego espectador ilusorio, juguete inventado por Joseph-Antoine Ferdinand Plateau para demostrar su teoría de la persistencia retiniana en 1829. Consiste en varios dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, distribuidos por una placa circular lisa. Cuando esa placa se hace girar frente a un espejo, se crea la ilusión de una imagen en movimiento.

Poco después de su invención, Plateau descubrió que el número de imágenes para lograr una ilusión de movimiento óptima era dieciséis, lo que con posterioridad aplicarían los primeros cineastas usando dieciséis fotogramas por segundo para las primeras películas. El fenaquistiscopio, es el primer dispositivo capaz de proporcionar la ilusión de una imagen en movimiento a partir de una secuencia de imágenes fijas. En el primer desarrollo, la obturación, o la interrupción entre imagen e imagen se daba mirando el disco girar frente a un espejo, luego, para evitar la necesidad de contar con un reflejo externo, Plateau generó un nuevo dispositivo con dos discos coaxiales, uno con pequeñas aberturas radiales y equidistantes, a través de las cuales el espectador puede mirar, y otro disco conteniendo una secuencia de imágenes fijas impresas. Cuando los dos discos rotan a la velocidad adecuada, la sincronía entre las aberturas y las imágenes crea una ilusión de animación de las imágenes.²⁸

Zoótrofo, de los étimos griegos (*zoós*), un adjetivo que significa “vivo” (en el sentido de “activo”) y (*tropé*), un sustantivo que designaba tanto la revolución del sol o el punto en el que se vuelve, y el “solsticio” (de ahí el punto de fuga). Denominado en inglés *zoetrope* o *daedalum*, máquina estroboscópica creada en 1834 por William George Horner, compuesta por un tambor

²⁸ Ramis, M. El fenaquistiscopio de Plateau. Tomado de IDIS. <https://proyectoidis.org/el-fenaquistiscopio-de-plateau/>

circular con unos cortes, a través de los cuales mira el espectador para que los dibujos dispuestos en tiras sobre el tambor, al girar, den la ilusión de movimiento.²⁹

3. Referentes artísticos

3.1. La representación del fin del mundo en *Melancolía* (von Trier, 2011)

Es extenso el número de películas (en su vasta mayoría, comerciales y dirigidas a públicos de masas) que han tomado como argumento central de una historia ficcional, un evento apocalíptico de origen astronómico: una violenta invasión alienígena, un asteroide gigantesco que se dirige a toda velocidad hacia la Tierra, la restitución de un colapso ambiental inminente que sólo tiene solución fuera de este mundo, el combate contra extraños fenómenos astrales que actúan en contra de la humanidad, el choque con otro planeta e incluso, el choque con la Luna³⁰, todos estos atentando contra la vida en la Tierra, una especie de maldad y malicia cósmica que opera sobre nosotros y condena nuestro destino planetario.

La gran mayoría de películas hollywoodenses³¹, construyen una atmósfera de suspenso, dramática y vertiginosa en torno al gran momento, el gran golpe como promesa de culmen y punto máximo de excitación en un espectáculo catastrófico, hiper estimulante, lleno de efectos especiales

²⁹ Ramis, M. Zootropo. Tomado de IDIS <https://proyectoidis.org/zootropo/>

³⁰ Hay dos producciones comerciales de este corte: “Earthstorm” (Impacto Lunar) de 2006 trata sobre la fractura de la superficie Lunar por el impacto de una serie de asteroides, que la desestabilizan e incluso pueden llegar a quebrarla por completo, lo que implica un peligro de destrucción masiva por choques de sus remanentes contra la Tierra. Impacto Lunar (8 de febrero de 2022). Tomado de Sensacine. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-134277> . “Moonfall” (Impacto Lunar), estrenada en el 2022, parte de una premisa de conspiración que afirma que la Luna es en realidad una mega-estructura artificial, hueca y ahora dañada, lo que produce el deterioro de su órbita respecto a la tierra, y su consecuente choque contra esta, provocando “desastres y cataclismos como tsunamis, anomalías gravitacionales y disipación atmosférica”. Moonfall (17 de junio de 2024). En Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Moonfall>.

³¹ La presencia de películas populares con esta narrativa puede rastrearse a 1951, con “When Worlds Collide” (Cuando los mundos chocan), sin embargo, es hasta la década de los 80 que este tipo de producciones identifican su nicho para catapultarse con ganancias taquilleras con un espectáculo catastrófico como promesa de venta: Meteor (Meteorito) de 1979, Armageddon (Armagedón), Deep Impact (Impacto Profundo) y Last Night (La última noche) en 1998, Greenland (El último refugio) de 2020, tienen en común esta caracterización.

visuales y sonoros que exacerban lo que sería el momento de destrucción masiva y fulminante de la Tierra, que a duras penas se salva, y casi siempre lo hace en nombre de una moralina llena de lugares comunes y la celebración de algún héroe que cumple con valores insostenibles que se tornan francamente caricaturescos frente a una sociedad en permanente desmantelamiento ético.

Juguete no podría estar más lejos de todo esto.

Es hasta inicios del 2010³², que empiezan a darse propuestas con premisas cercanas a las mencionadas anteriormente, pero, que difieren no solo en la lógica (y poética) de la narrativa, sino que tienen como principal y verdadero argumento una introspección mayor, en búsqueda de la reflexión y la crítica para tomar el acontecimiento de destrucción más bien como excusa para referir a discusiones existencialistas, rechazando heroísmos sin caer tampoco en un nihilismo cínico y pasivo, son estos los referentes los me interesaron.

¿Dónde está la imagería del fin del mundo?

En *Melancholía*, de Lars Von Trier³³, se narra la historia de la celebración de un matrimonio de una mujer, una fiesta que se va deshaciendo, va adentrando a la protagonista, Justine, en una espiral de alienación, desahucio y desolación, sin embargo, pareciera también que la axialidad de toda esa fuerza viene precisamente de la misma mujer, una especie de consumación recíproca. Finalmente, cuando todo aquello que es convocado para la celebración, y que hace parte de la vida de la mujer: sus padres, amigos, sus compañeros y su jefe de quien acaba de recibir una promoción, el mismo esposo, todos van abandonando la fiesta y la vida de Justine, quien, ante el vacío se protege en la hermana, Claire. Hay un fenómeno que transcurre en paralelo, y es el paso de un

³² Se ofrecen como ejemplos películas como “Seeking a friend for the end of the world” (Buscando un amigo para el fin del mundo) de 2012, “Don’t look up” (No mires arriba) de 2021 y dirigida por Adam McKay, “Melancholia” (Melancolía) de 2011 de Lars von Trier, y la serie de caricaturas “Carol and the end of the World” (Carol y el fin del mundo) creada por Dan Guterman y Bardel Entertainment en 2023, todas y ofrecen una perspectiva muy diferente con matices que a veces vienen dados por el humor negro otras por el patetismo o por el dolor profundo de una psique complejizada por la pérdida y el desarraigo.

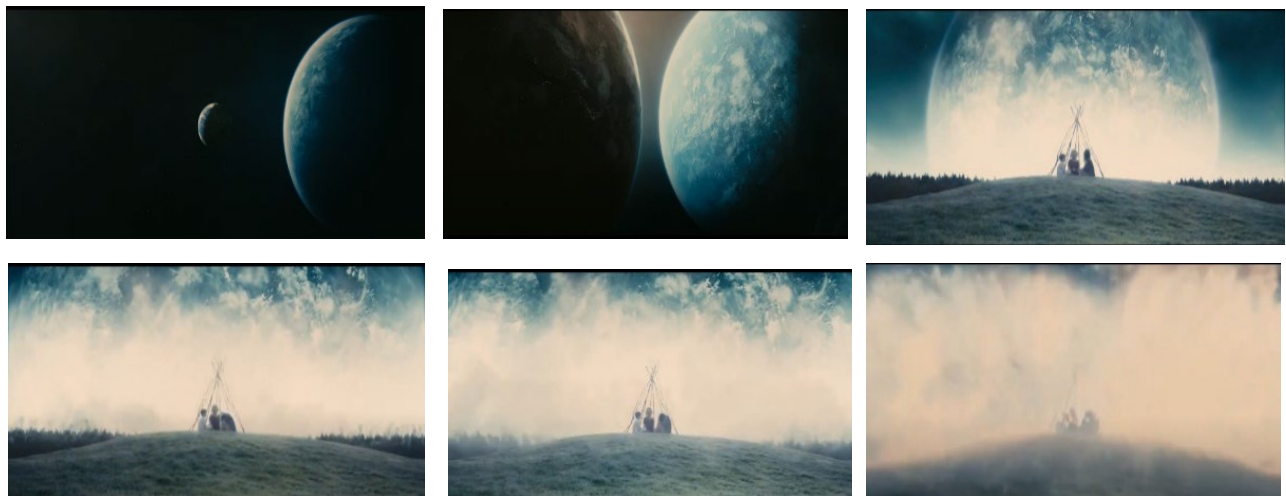
³³ Estrenada el 26 de marzo de 2011 en Dinamarca.

planeta extremadamente cerca de la superficie terrestre, y a pesar de todos los cálculos científicos, el planeta se choca contra la Tierra; le llaman Melancolía, por su color azul. Justine pareciera ser la única que está tranquila con la situación, ella y su sobrino construyen refugio que se sabe insuficiente, como acomodándose ante la inminente despedida de una vida y el encuentro con una completamente nueva y desconocida, en contraste con Claire quien termina desconsolada ante la inminencia del fin y la muerte de su esposo, quien se suicidó al comprender que todas las certezas racionales de la ciencia que lo acompañaron hasta último momento, no eran tal.

El desmoronamiento de una realidad que agoniza y se deshace en camino a su encuentro de atracción con otra. En la película el choque de los planetas se muestra cercano al encuentro y el beso, el fraguado de un deseo, un anhelo marcado por la correspondencia en aumento de dos fuerzas gravitacionales que se atraen recíprocamente; y no tanto a una catástrofe apocalíptica.

Figura 10

Capturas de la secuencia final del choque de Melancolía con la Tierra



El fin del mundo es solitario, íntimo, terrorífico y delicado al tiempo, estos contrastes convertidos y transformados de la contradicción al oxímoron, se logran por el carácter estético de la imagen y el audio: La luz, y los colores tenues hacen del choque una sumatoria poética de un

intención destructiva-restitutiva en el filme. La composición, cuadro a cuadro, de la secuencia del colisión final entre los planetas, es más cercana al encuentro de dos amantes, esto se logra no sólo por características de la composición visual: contra una fondo negro que ocupa más del 70% del espacio, a la minúscula Tierra se acerca un colosal azul celeste, lleno de luz y misterio, la composición es sencilla y la paleta de colores controlada, con un juego de luces sutil que hace que la redondez de los planetas se vea delicada e inofensiva: un llamado que es finalmente satisfecho.

Los elementos constitutivos propios del lenguaje cinematográfico “la estructura, la construcción de los planos, la puesta en cámara, la iluminación, los colores y tonalidades, el montaje, el ritmo y el discurso sonoro”³⁴ los que se conjugan para adentrar al espectador en una experiencia casi hipnótica³⁵, en la que la autora le da un rol particular al manejo de los ritmos en las secuencias: Hay algo que es crucial resaltar y que terminó siendo un criterio central para la composición de “Nadie vuelve”, la pieza que muestra la colisión entre la luna y la tierra en *Juguete*, y es el ritmo absolutamente ralentizado que marca las escenas de la colisión, que a su vez, se muestran al cierre de la película. En su ensayo “Melancolía, estética de una muerte anunciada”, la autora anteriormente referenciada, Annemarie Meier, citando a Ed S. Tan (1996) explica que la ralentización del movimiento expuesto, exagera las expectativas y el suspenso en el espectador, amplificando las emociones ficcionales (causadas por los acontecimientos narrativos que discurren en el mundo diegético creado por la obra) y las emociones artefacto (las causadas por las impresiones que se logran en el tratamiento formal del discurso cinematográfico); el ritmo en el cine, refiere a la tensión que se construye en la disociación del tiempo filmico y el cronológico,

³⁴ Gómez, J. (2014). Cine y fin del mundo: imaginarios distópicos sobre la catástrofe. Tomo I: (ed.). México, D.F, Mexico: Ediciones y Gráficos Eón. Recuperado de <https://elibro-net.bibliotecavirtual.uis.edu.co/es/ereader/uis/40905?page=20>.

³⁵ Meier, A. Melancolía. estética de una muerte anunciada. Gómez, J. (2014). Cine y fin del mundo: imaginarios distópicos sobre la catástrofe. Tomo I: (ed.). México, D.F, Mexico: Ediciones y Gráficos Eón. Recuperado de <https://elibro-net.bibliotecavirtual.uis.edu.co/es/ereader/uis/40905?page=18>.

más allá de la velocidad en sí misma, es la relación que especia se da entre esta y la acción representada, más específicamente, el solo acercamiento entre los planetas toma unos 20 segundos de los 34 que dura la totalidad, y el suceso principal, la colisión final en la que un planeta devora al otro (que parece entregarse) a penas y transcurre en los últimos 10 segundos, esto es diciente, ya que queda claro que lo verdaderamente importante es el encuentro después de una larga espera. La soledad es la gran protagonista, el silencio y la parsimonia de un duelo es cercana a lo que acompasa la secuencia total, una saturación controlada, disminuida, da una pátina de nostalgia a una paleta de colores que tiene puntos clave en el azul cerúleo, el negro y el blanco.

Figura 11

Secuencia de la colisión del planeta Melancolía con la Tierra. Lars Von Trier, 2011



Por otra parte, vale la pena cerrar este capítulo con una cita, un tanto extensa, pero necesaria del autor del ensayo “Entre duelo y melancolía: consideraciones psicoanalíticas a propósito de melancolía de Lars Von Trier”, Pablo Pérez Castillo, quien describe los matices conceptuales de la película, que son también los que nutren la premisa principal del proyecto:

“Mientras que el duelo habrá de considerarse un proceso normal “frente a la pérdida de una persona amada o una abstracción que haga sus veces” (Freud, 1917), la melancolía implica una “desazón profundamente dolida, una cancelación del interés por el mundo exterior, la pérdida de la capacidad de amar, la inhibición de toda productividad [...] una delirante expectativa de castigo” que proviene no tanto de una pérdida concreta u objetal sino que “puede reconocerse que esa pérdida es de naturaleza más ideal” (1917: 223).

Otra distinción es que “en el duelo, el mundo se ha hecho pobre y vacío; en la melancolía eso mismo ocurre en el yo”. La sensación de añoranza en el “mundo” de la melancolía implica entonces un vacío y, al mismo tiempo, el reconocimiento, el saber que el vacío es interno y parte del deseo. Es una añoranza quizá sabia y, aún más, realista: “Añora por algo de valor real. Y el valor real implica sufrimiento [...] La añoranza en sí es verdadera, tal como el dolor es verdadero. Lo sentimos adentro. La sensación de añoranza en el “mundo” de la melancolía implica entonces un vacío y, al mismo tiempo, el reconocimiento, el saber que el vacío es interno y parte del deseo.

Es una añoranza quizá sabia y, aún más, realista: “Añora por algo de valor real. Y el valor real implica sufrimiento [...] La añoranza en sí es verdadera, tal como el dolor es verdadero. Lo sentimos adentro. Es parte de la realidad”. Este distinto saber de las cosas, que proponemos en relación con el deseo, implica un realismo menos abstracto: el melancólico “tiene razón y captala verdad con más claridad que otros, no melancólicos” (Freud, 1917), se sabe en falta y deseante, es “una acuciante franqueza que se complace en el desnudamiento de sí mismo” (Freud, 1917). La añoranza melancólica sólo puede seguir su rumbo, sentir un jalón gravitacional en la “gravedad” misma del deseo y su atracción ineludible.”³⁶

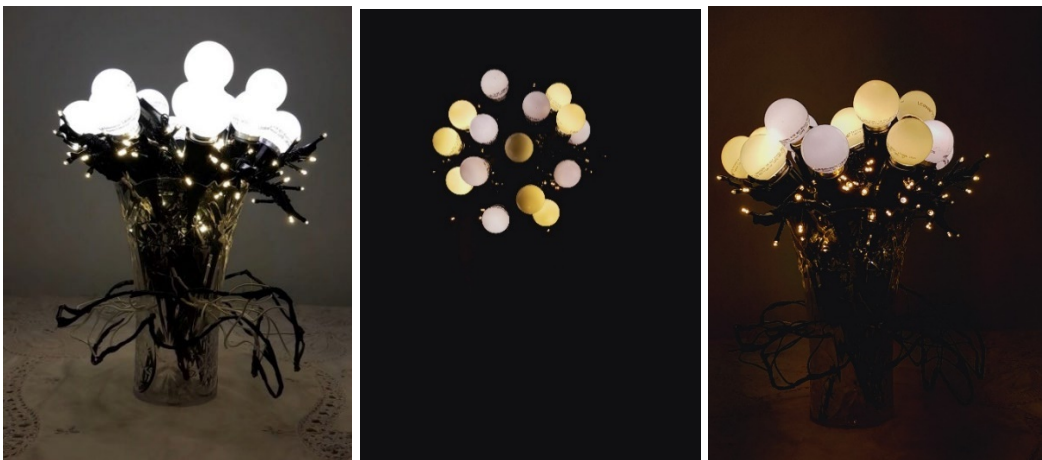
³⁶ Gómez, J. (2014). Cine y fin del mundo: imaginarios distópicos sobre la catástrofe. Tomo I: (ed.). México, D.F, Mexico: Ediciones y Gráficos Eón. Recuperado de <https://elibro-net.bibliotecavirtual.uis.edu.co/es/ereader/uis/40905?page=58>.

3.2. Obras de elaboración propia

Ya establecida la referencia a la premisa central y principal de la propuesta, a continuación se presentan algunas referencias a trabajos propios, elaborados durante el curso de pregrado en Artes Plásticas, estas piezas se retoman no solo porque fueron pertinentes para dar fuerza y amplitud a la idea central, bien porque fueron las primeras exploraciones a temas y materialidades que se retoman en la propuesta actual, como el paisaje o el uso de la luz, sino porque también, aportaron imágenes o elementos visuales claves para el desarrollo del relato y sus evocaciones.

Figura 12

Madre(s). 2022.



Ejercicio de ensamble y objeto encontrado, un florero intervenido con bombillas simulando las flores. Los tallos son las conexiones a la electricidad, la idea es construir un oxímoron, en el que, al estar tan cerca del agua, los cables eléctricos bajo la figura y la lógica del florero, refieren a una relación llena de disfuncionalidades y conflictos, sin dejar de ser bella. Para *Juguete*, la imagen de este florero se vuelve el tema central de la primera pieza expuesta, que lleva por título

Figura 13

Paisaje 1. Acrílico sobre tabla. 2019

“Porcelana”; en el mundo diegético planteado por el proyecto, este florero extraño, luminiscente, es el único objeto que adorna el desolado interior de la vivienda que habita el caminante. Cuando se rompe, es la primera enunciación de lo que vendrá luego. Así como colisiona contra el piso, colisionará la luna contra la tierra.



Este ejercicio de pintura acrílica sobre madera fue hecho partiendo de una interpretación en donde el lenguaje gráfico orientaría la composición y las aplicaciones técnicas con que se realizó, además, tiene una fuerte connotación de lo onírico y lo fantástico, se tomó para representar el espacio interior que habita el caminante, y que de alguna manera da cuenta del vacío y soledad que lo caracterizan, éste es el contexto en el que se ubica y destruye el florero.

4. Procesos y resultados

4.1. Fase de exploración

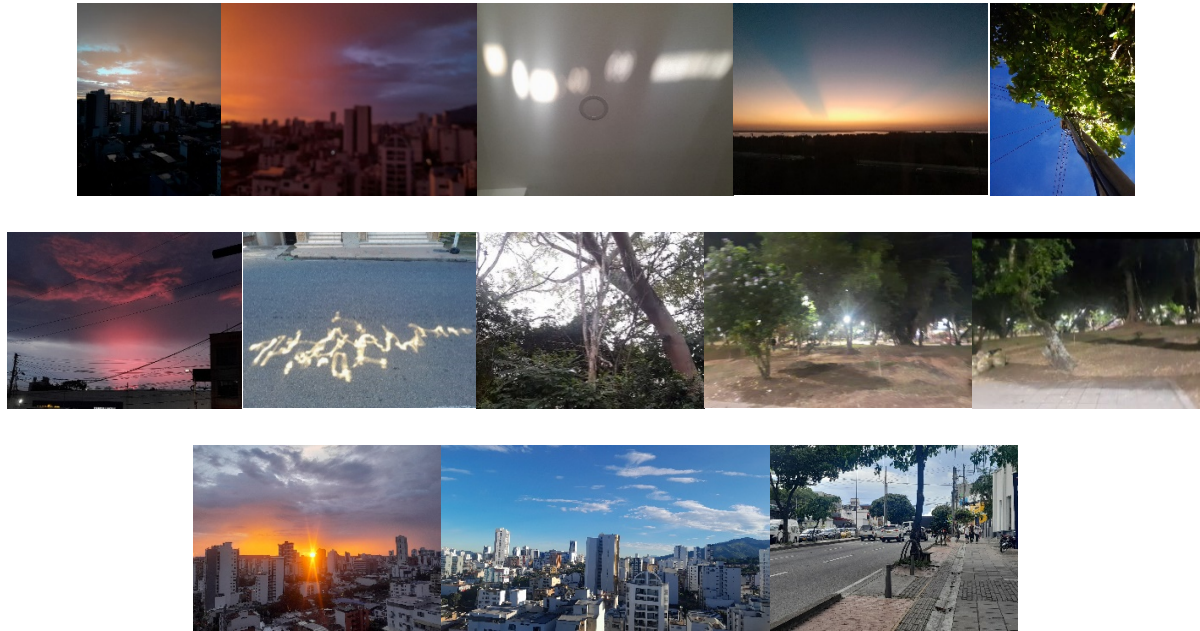
En una ralentizada acumulación de paseos por la ciudad, como única compañía, la música y la ausencia de voluntad matizada por el sentimiento de desahucio y desolación, voy desarrollando una fascinación por los fenómenos lumínicos que acontecen en ese paisaje; ya en términos procesuales, esta primera, larga y lenta vigilia (que, con una tradición de años atrás, toma mayor fuerza y recurrencia a inicios de 2022 y llega hasta mediados de 2024) torna el hecho de caminar en un gesto creativo como puede serlo el dibujar o pintar trazos, ya que activa *una sensibilidad distinta* en la manera de habitar la ciudad, de ver la luz e incluso de observar el mismo estado anímico que me embargaba, y sobre todo, de proyectar en estos elementos (Caminar, soledad, desahucio, paisaje, luz, formas, movimiento) la manifestación de algo más, descifrando así las primeras configuraciones de una incógnita a manera de primicia e indicio de una posible resolución, es decir, el punto de arranque del – que hasta el momento, había sido inexistente e improbable- proceso creativo.

Los siguientes son registros fotográficos de los hallazgos más significativos, que, como lo veremos más adelante, incluirán los principales elementos visuales de la propuesta. Es de importancia recalcar que nunca hubo una intención de estructurarlos en archivo, y que siempre permanecieron más bien como acervo y acumulación de paisajes urbanos recorridos lentamente, en un trabajo largo, cotidiano, con *obstinato rigore*³⁷.

³⁷ *Ibid.*

Figura 14

Registros fotográficos de efectos lumínicos. Archivo personal, 2022 - 2024



El storyboard tiene un lugar bien establecido en producciones animadas o audiovisuales de muy variado tipo, teniendo en cuenta que aquí trabaja en función de una animación análoga hecha mediante juguetes ópticos instalados acorde a la configuración arquitectónica de una sala de exposiciones, pensar las imágenes es pensarlas para que sean efectivas al sometimiento de lo que ese soporte particular les exige, a saber:

El desarrollo y descripción detallada del movimiento de la acción y su duración, un despiece analítico del movimiento que va a determinar la longitud física y temporal de la secuencia y los *frames* que la componen.

Los distintos elementos visuales que deben incluirse para expresar dicho movimiento en tiempo y espacio, y que además debe integrar los indicios claves que expresen y representen el tema (subtrama narrativa).

La técnica y la materialidad que mejor y más efectivamente aproveche el funcionamiento específico del juguete óptico que va a tomarse como soporte, de tal manera que alcance el mayor potencial estético posible, según corresponda.

Nuevamente nos encontramos con elementos propios de lo que se va a desarrollar a mayor profundidad en el capítulo (QUIERO HACER) COSAS IMPOSIBLES, pero que deben ser mencionadas aquí ya que dan cuenta de un proceso, el cual voy a exponer a través de una de las secuencias, llamada “Nadie vuelve”, en donde muestro como se comportó el desarrollo del storyboard y cómo se extendió desde bocetos muy vagos acompañando la escritura, hasta el storyboard propiamente dicho en el que se describe la secuencia en general y acompaña su realización hasta las últimas pruebas que se hacen previas a las realización final.

En resumen, el storyboard es una herramienta de planificación no solo de los recursos de realización (financieros, técnicos y de equipos, diseño de los soportes para la animación, etc.) sino también de los recursos espacio-temporales del mundo visual en el que se desarrolla la historia, de tal manera que las visuales resultantes sean efectivas en el desarrollo lógico de los temas con la información clave para poder narrar los elementos principales, sino que también, el resultado final resulte evocativo a partir de decisiones tomadas conscientemente para tal fin.

A continuación, se presenta los registros del proceso que, siguiendo lo descrito sobre estas líneas, empezó con una imagen casi ininteligible, y poco a poco, a partir del proceso del storyboard fue configurándose en la pieza “Nadie Vuelve”, en la cual se muestra la colisión de la tierra y la luna, desarrollando la premisa inicial.

Figura 15

Primeros bocetos para "Nadie vuelve". 2024

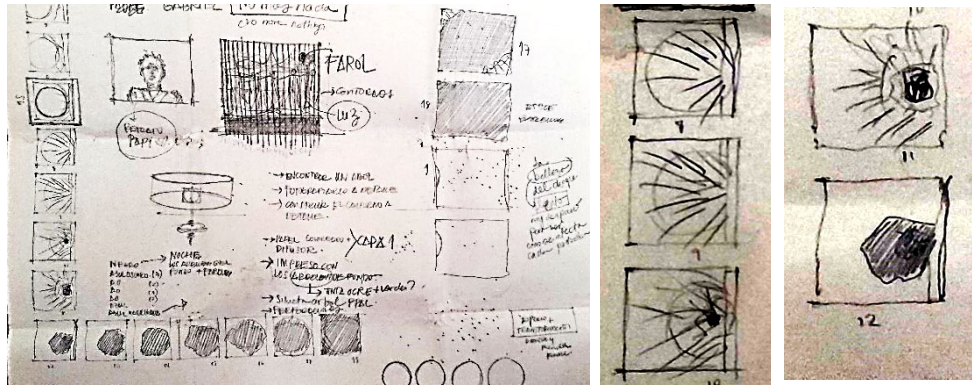


Figura 16

Storyboard "Nadie vuelve". 2024

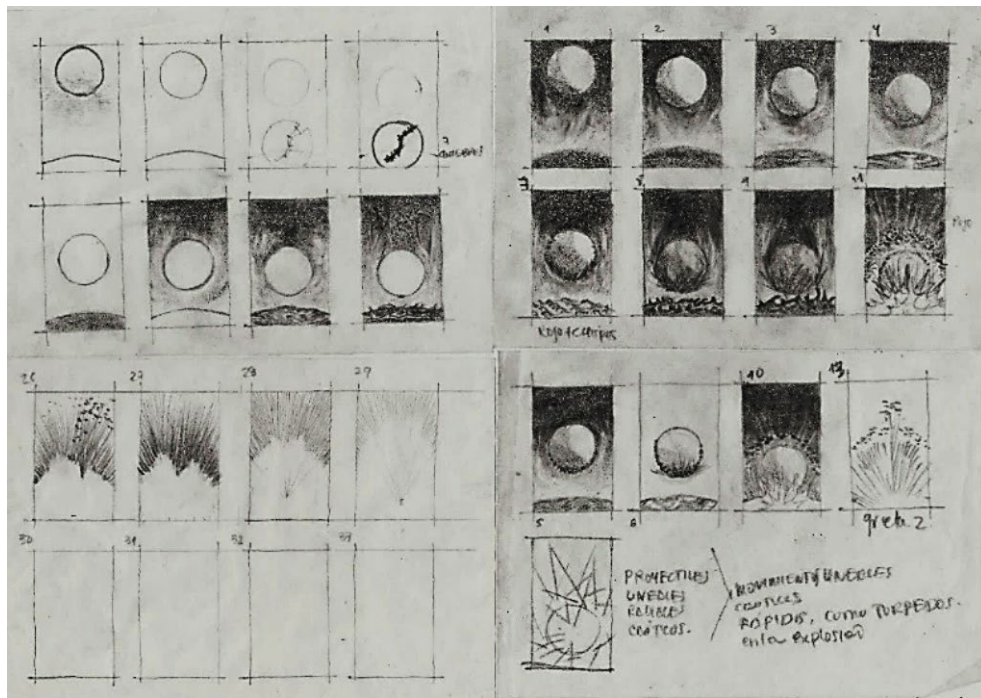


Figura 17

Muestra de frame individual. Nadie vuelve. 2024

**4.2. Propuesta plástica**

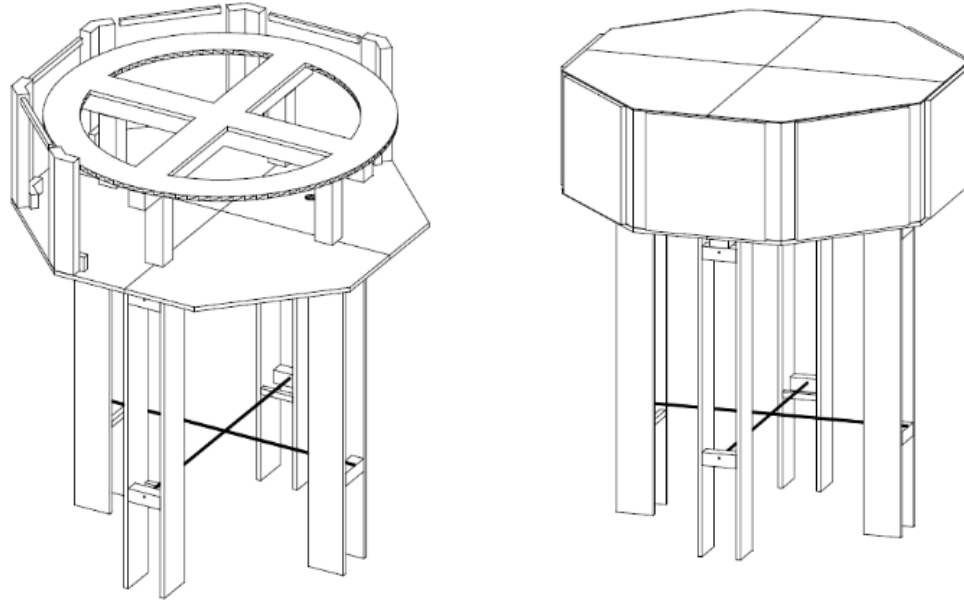
Dentro de la propuesta, hay una pieza gráfica, que está destinada a ser lo más cercano a una revelación de la identidad del que camina, del que habla o enuncia esto que se nos muestra o cuenta, el caminante y su retrato, son una excusa en realidad para presentar el texto que se realizó y hace la introducción al capítulo de LOOP, es un escrito evocativo, que habla acerca de las situaciones que describen los estados emocionales que circulan y dan base a la propuesta en su extensión. Para mostrar estos dos elementos al tiempo, se recurre a una obra gráfica de muchas sencillez e inventiva, en la que se usan los caracteres y se da manejo a las características tipográficas para, a partir de un juego de densidades, se construya los rasgos de un retrato.

El diseño particular de los juguetes para su aplicación fue un proceso largo, de diseño de distintos prototipos, que fueron variando para poder integrar las novedades que se iban originando en las piezas finales. Para los zootropos, las piezas principales del proyecto, se trabaja el bloqueo de la visión con luces intermitentes localizadas sobre la cara posterior de las secuencias. En total, se desarrollaron 3 zoótropos y 1 fenaquistiscopio de mesa. Los modelos tridimensionales se desarrollaron en AutoCAD, un programa de dibujo asistido por computador, que permite desarrollar piezas mecánicas de manera virtual y modelizaciones bidimensionales y tridimensionales para su construcción y realización final.

Figura 18

Fenaquistiscopio horizontal.



Figura 19*Zoótropos.*

El funcionamiento de los zootropos consta de un disco interno que gira sobre su propio eje con la ayuda de un motor, internamente, hay un sistema de luces que parpadean y logran el bloqueo que se necesita para lograr el efecto de movimiento; sobre los laterales del disco interno, se instala el papel con la secuencia, la cual se expone al público a través de las aperturas que se abren sobre los cerramientos que sellan el dispositivo desde afuera. Las 3 obras que van a funcionar en el interior de los 3 zootropos son: “Y en los árboles”, “Van y vienen”, “Nadie vuelve”. Los zootropos tienen una medida en la base de 126 cms. De diámetro, un total de 155 cms. de alto. Son activados por interruptores que accionan los espectadores.

La obra *Loop* fue el resultado de la escritura poética que se presenta a continuación:

No saber quién. La muerte que no se entiende, ni teniéndola enfrente, ni besando las rodillas de la pérdida del día siguiente, y el que le sigue, y así, hasta no saber qué ser. Sin que lo fueran,

amistades terminadas en anécdotas ajenas. Estridentes, carcajadas, sin que lo fueran. Una suma *fácil*, a ver: la vergüenza sin aliado. Amor(es), uno, menos uno: cero. Inocencia famélica y adiposa: un grandulón torpe, una ciudad vieja y *naif*. Deseo en humos turbios y soberbios. Lo que nunca se ha sabido ser, una fiesta a la que no supiste entrar, una mosca ahogándose: en la leche, en la crema y en la nata. En la mar de leva, ahogándose (alas mojadas devienen repugnantes) de una mosca, muerta, aniquilada en un rito de sacrificio placentero.

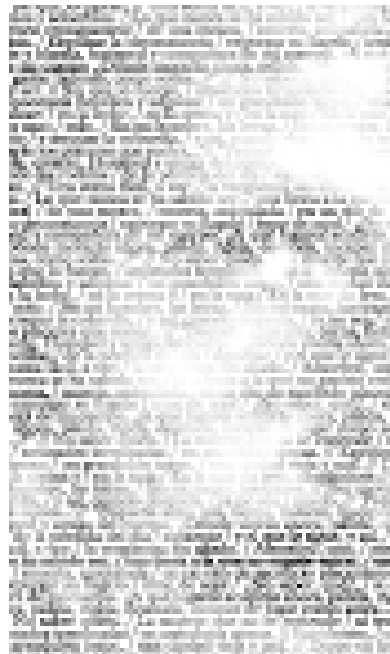
Dios uno, menos uno: solo. Sin mi hombre, las letras. Sin mi mujer, los trazos. Dar movimiento a la parálisis. Expulsar la circunstancia, expurgar su flagelo, irme de aquí.

¿No saber, qué? si esto es un intento de vestir y arropar la cobardía, y así, cuando desnuda, ya no sea miedo.

Figura 20

Loop Impresión digital.

Dimensiones 100 x 70 cms. Detalle



A partir del retrato de un hombre, tomo el texto presentado anteriormente en el capítulo LOOP, y uso la tipografía como textura para marcar las luces y las sombras que dibujan el rostro. Esta pieza representa el punto más cercano que se tiene en el proyecto a hacer explícita la presencia del caminante. De alguna manera, esta pieza también revela el aspecto más íntimo de lo que inspiró el proyecto, y a manera de metáfora, replica lo que el proyecto se propone: mostrar para ocultar.

Figura 21

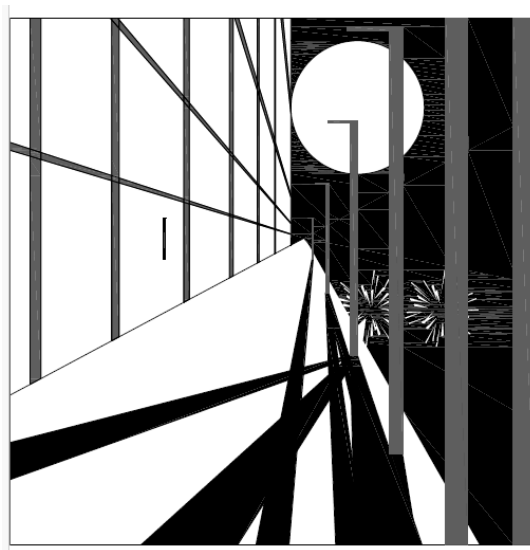
Saber. Impresión digital sobre pergamino.

Siento que ya estuve en todos los lugares
a los que sé que nunca voy a ir

Nota. Impresión digital sobre pergamino, esta frase representa el estado de nostalgia y desahucio del caminante, y el tema principal del proyecto. Dimensiones: 150 cms x 40 cms.

Figura 22

Van y vienen. 15x15 cms.



Secuencia de 24 imágenes, expuesta mediante zootropo. En esta pieza se representa uno de los últimos paseos que va a dar el caminante, a la luz de la inmensa luna, las luces de los carros respecto a los postes, arman un juego de sombras sobre la acera, las cuales parecieran ir y venir en una especie de círculo, retornando, como un carrusel.

Figura 23

Y en los árboles.



Secuencia de 24 imágenes, expuesta mediante zootropo. Se muestra la continuación del último paseo del caminante por la ciudad, esta vez obnubilado, mirando hacia arriba, en los árboles, que aparecen como una especie de fantasmagoría, o magia, alumbrados por los faroles de las calles.

Figura 24

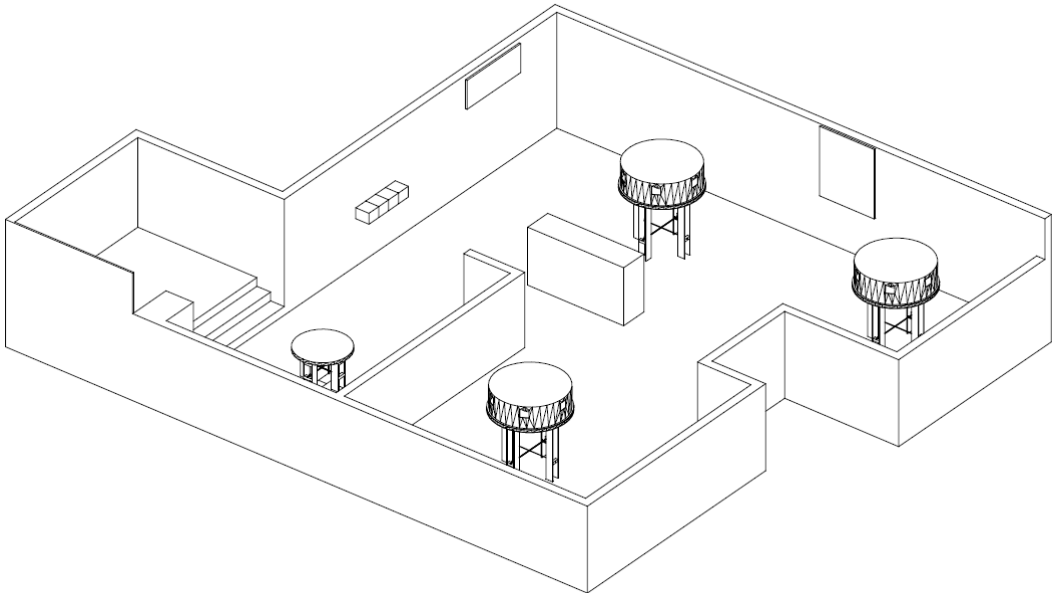
Nadie vuelve



El conjunto total de piezas fue exhibido en la Sala de Arte del Centro Cultural Colombo Americano de la ciudad de Bucaramanga. A continuación, se muestra la organización y localización de cada pieza en el sitio.

Figura 25

Esquema de montaje. Sala Colombo Americano



5. Conclusiones

El concepto central que elabora la obra es la melancolía y la soledad, y la expresión de procesos íntimos y personales, construida a partir de procesos artísticos para explorar la introspección y su relación con los procesos creativos. No se busca dialogar con obras contemporáneas, por lo contrario, se busca capitalizar procesos de producción individual.

En conclusión, Juguete articula una propuesta intimista, que sólo busca una excusa para hablar a cerca de un acontecimiento que responde preguntas de naturaleza personal a cerca del proceso de formación artística que concluye con el trabajo. En el proyecto encontré la posibilidad de expresar lo doloroso a través de lo que es bello y sublime, y, de alguna manera, revisar los procesos que han ido construyendo un continuo en mis intereses de exploración en el arte. La luz y el paisaje como temas principales, pero también aportes de otras disciplinas como el manejo de tipografía y el diseño (y los artefactos, en general) han ido marcando mi paso como estudiante de Artes Plásticas, esto, además de la introspección sobre complejidades y contradicciones propias de lo íntimo que bien pueden reflejarse en la vida de otros, sobre todo en los campos comunes que abren la pérdida y la soledad, son los temas que fueron construyéndose durante mi proceso de aprendizaje en el programa, y que tienen ahora un asidero en la propuesta.

Referencias Bibliográficas

- Alvoz, E. (2016). Eisenstein: la rebelión de las formas en el género histórico. *Tiempo y Sociedad*, 24, 87–122.
- Banco de la República. (2022). Tipo, lito, Calavera. *Historia del diseño gráfico en Colombia en el siglo XX*.
- Feldman, S. (2011). *La composición de la imagen en movimiento*. Gedisa.
- Freud, S. (1917). Duelo y melancolía. En *Obras completas*. Amorrortu Editores.
- Gómez, J. (2014). *Cine y fin del mundo: imaginarios distópicos sobre la catástrofe (Tomo I)*. Ediciones y Gráficos Eón.
- Kleiman, H. (2012). *El dibujo como expresión del inconsciente*. Ediciones del Sur.
- Lapaz Castillo, L., & Sánchez-Navarro, J. (2015). *¿Cómo analizar la narración en un relato corto?* Editorial UOC.
- Meier, A. (2014). Melancolía: Estética de una muerte anunciada. En J. Gómez (Ed.), *Cine y fin del mundo: Imaginarios distópicos sobre la catástrofe (Tomo I)*. Ediciones y Gráficos Eón
- Muybridge, E. (1872). *The human figure in motion*. Dover Publications.
- Oubiña, D. (2009). *Una juguetería filosófica*. Ediciones Manantial.
- Pages, M., & Rof, M. (2023). La plasmaticidad eisensteiniana. ¿Pasado, o presente o todo lo contrario?. *Con A de Animación: Revista anual del Grupo de investigación en Animación: Arte e Industria*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Pagés, M., & Rof, M. (2023). Sobre la plasmaticidad en la animación. *Revista de Estudios Visuales*.

Román, S. (2022). Sergei Eisenstein y el cine de propaganda: La técnica para el nuevo mundo soviético (1925–1929) [Tesis de maestría, Universidad de Concepción].

Von Trier, L. (Director). (2011). *Melancholia* [Película]. Magnolia Pictures.

Wagner, J., & Panov, M. (2016). *Narración natural + narración visual*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Parramón Ediciones.

Wigan, M. (2007). *Imágenes en secuencia*. Gustavo Gili.