



**UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

“METROMORFOSIS”

**MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

FRANCISCA ROJAS

**PROFESOR GUÍA
ARTURO VICTOR CARICEO ZÚÑIGA**

SANTIAGO, CHILE. 2023

“METROMORFOSIS”

~~FRANCISCA ROJAS~~

FRAN MARSH



INDICE

RESUMEN

EL METRO: INSTANTES FUGACES QUE PERDURAN EN LA MEMORIA

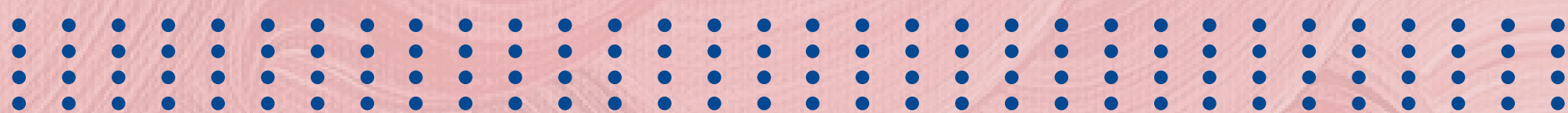
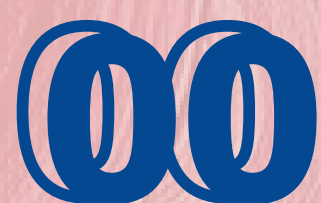
LA MAGIA DE LOS DIORAMAS: UNA VENTANA A MUNDOS EN MINIATURA

ENTRE MASAS Y MINIATURAS: ENFRENTANDO LA ANSIEDAD EN EL METRO

LIBERTAD CREATIVA EN EL MODELADO DE PERSONAJES

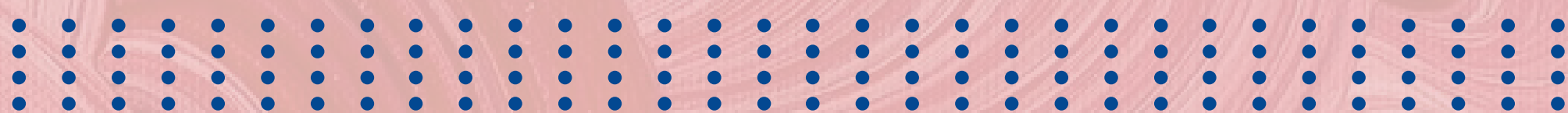
LA TELEVISIÓN EN MI INFANCIA: UN ANÁLISIS DE SU INFLUENCIA EN LA CULTURA POPULAR

CAMPO REFERENCIAL



RESUMEN

ESTA MEMORIA DA CUENTA DE LOS DESPLAZAMIENTOS REALIZADOS CON LA ANIMACIÓN STOP MOTION A IMÁGENES MURALES BIDIMENSIONALES. RECONOCIENDO EN SU PRÁCTICA LA TRADICIÓN DE LA ESCULTURA, LA PINTURA Y LA FOTOGRAFÍA. TODO LO HECHO ESTA CRUZADO TEMÁTICAMENTE, YA QUE ME INTERESA LA VIDA URBANA, ESPECÍFICAMENTE LO QUE OCURRE EN EL METRO.



LA REDACCIÓN DE ESTA MEMORIA HACE USO ABUSIVO DE ADJETIVOS, CITANDO EL LENGUAJE DE LA REDES SOCIALES, OTRA EXPRESIÓN DE LO URBANO CONTEMPÓRANEO.



"EL METRO: INSTANTES FUGACES QUE PERDURAN EN LA MEMORIA"

EL METRO DE SANTIAGO SE ERIGE COMO UN CRUCIAL MEDIO DE TRANSPORTE QUE POSIBILITA EL DESPLAZAMIENTO POR DISTINTOS LUGARES DE LA CIUDAD, LOGRANDO TRASLADAR A UNA GRAN CANTIDAD DE PERSONAS DE MANERA RÁPIDA Y EFICAZ. SU INAUGURACIÓN EN 1975 MARCÓ UN HITO SIGNIFICATIVO EN LA HISTORIA DEL TRANSPORTE PÚBLICO CHILENO, SURGIENDO COMO RESPUESTA A LA IMPERIOSA NECESIDAD DE ENFRENTAR EL CRECIENTE PROBLEMA DE LA CONGESTIÓN VEHICULAR EN LA CAPITAL. LA MAYORÍA DE LAS PERSONAS QUE VIVIMOS EN LA CIUDAD HEMOS EXPERIMENTADO LA UTILIDAD DEL METRO, Y PARA AQUELLOS QUE NOS MOVEMOS REGULARMENTE EN ÉL, ESTAMOS LLENOS DE ANÉCDOTAS E HISTORIAS QUE LO HACEN MÁS QUE UN SIMPLE MEDIO DE TRANSPORTE.

CADA UNO DE NOSOTROS TIENE UNA HISTORIA ÚNICA Y PERSONAL, Y NUESTROS RECUERDOS SON UNA PARTE INTEGRAL DE ESA HISTORIA. LOS RECUERDOS NOS PERMITEN REVIVIR MOMENTOS ESPECIALES Y CONECTARNOS CON PERSONAS, LUGARES Y COSAS IMPORTANTES PARA NOSOTROS. SEGÚN CARL GUSTAV JUNG, DESTACADO PSICÓLOGO SUIZO Y FUNDADOR DE LA PSICOLOGÍA ANALÍTICA, EL "RECUERDO" SE REFIERE A LA ACTIVACIÓN DE CONTENIDOS PSÍQUICOS ALMACENADOS EN EL INCONSCIENTE INDIVIDUAL. JUNG SOSTIENE: "EL RECUERDO ES LA HUELLA DEJADA POR UNA IMPRESIÓN, UNA IMPRESIÓN QUE HA PENETRADO PROFUNDAMENTE EN LA PSIQUE". EN SU ENFOQUE TERAPÉUTICO, JUNG EXPLORÓ LA IMPORTANCIA DE ESTOS RECUERDOS, QUE A MENUDO CONTENÍAN ELEMENTOS SIMBÓLICOS Y ARQUETÍPICOS, COMO CLAVE PARA COMPRENDER LA PSICOLOGÍA PROFUNDA DE UNA PERSONA Y SU PROCESO DE INDIVIDUACIÓN.


EL METRO, AL IGUAL QUE OTRAS VIVENCIAS COTIDIANAS, PUEDE ESTAR ESTRECHAMENTE LIGADO A RECUERDOS EMOCIONALES QUE SURGEN DE LAS CIRCUNSTANCIAS EN LAS QUE NOS ENCONTRAMOS. ESTAS EXPERIENCIAS PUEDEN TENER UN IMPACTO SIGNIFICATIVO EN NUESTRAS VIDAS Y MOTIVARNOS A REFLEXIONAR SOBRE NUESTRAS ACCIONES. LOS RECUERDOS SON UNA HABILIDAD PARA ALMACENAR Y CONSERVAR NUESTRAS EXPERIENCIAS, Y ESTÁN PROFUNDAMENTE INFLUENCIADOS POR NUESTRAS EMOCIONES. POR LO TANTO, LOS RECUERDOS QUE SE ASOCIAN CON COSAS O PERSONAS IMPORTANTES PARA NOSOTROS SON MÁS INTENSOS Y DURADEROS. ¿QUÉ SON LOS RECUERDOS Y POR QUÉ SON IMPORTANTES? DESDE MI PUNTO DE VISTA, LOS RECUERDOS SON UNA DE LAS FORMAS MÁS VALIOSAS DE PRESERVAR NUESTRA HISTORIA PERSONAL.





RECUERDO LOS VIAJES EN EL METRO QUE SOLÍA HACER CON MI MADRE CUANDO ERA UNA NIÑA, PARA MI ERA UNA EXPERIENCIA ÚNICA Y ESPECIAL, ME MARAVILLABA CON CADA DETALLE EN AQUELLOS VIAJES. OBSERVABA CON OJOS CURIOSOS A LOS DIVERSOS PASAJEROS QUE COMPARTÍAN EL MISMO ESPACIO, CADA UNO CON SU HISTORIA ÚNICA, ME GUSTABA VER LOS ANUNCIOS PUBLICITARIOS Y LAS SEÑALES EN LAS ESTACIONES CON SU DISEÑO Y COLORES LLAMATIVOS. LOS SONIDOS DEL TREN EN MOVIMIENTO Y LAS CONVERSACIONES DE LAS PERSONAS A MI ALREDEDOR ERAN UNA SINFONÍA URBANA QUE ME TRANSPORTABA A UN MUNDO DE IMAGINACIÓN. POR LO GENERAL MUCHOS DE ESOS VIAJES CON MI MADRE ERAN PARA ACOMPAÑARLA A HACER TRÁMITES O PARA LLEVARME A SU TRABAJO CUANDO NO TENÍA QUIEN ME CUIDARA. QUIZÁS PARA MI MADRE Y PARA MUCHAS PERSONAS, LOS VIAJES EN EL METRO SON UNA PARTE RUTINARIA DE SU DÍA A DÍA, COMO PARA PODER LLEGAR AL TRABAJO, A SUS ESTABLECIMIENTOS EDUCACIONALES O A SUS HOGARES, PERO PARA LA VERSIÓN MÁS PEQUEÑA DE MI, ERA FASCINANTE VIAJAR EN ÉL Y AÚN MÁS SI PODIA PASAR TIEMPO CON MI MADRE, PORQUE DURANTE MI INFANCIA Y GRAN PARTE DE MI VIDA, MI MAMÁ SIEMPRE HA TRABAJADO, POR LO QUE LOS MOMENTOS QUE HEMOS COMPARTIMOS JUNTAS SON SIGNIFICATIVOS.



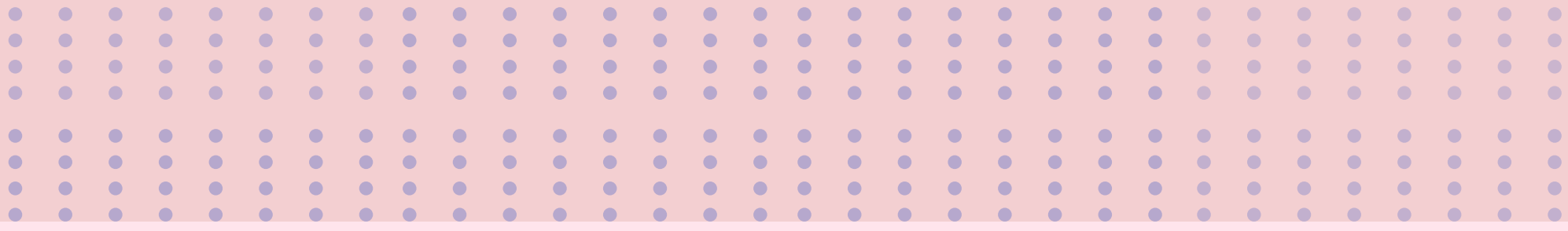


PESE AL CANSANCIO QUE PUDO ESTAR SINTIENDO MI MADRE, SIEMPRE INTENTO OCULTARLO PARA HACER NUESTRO VIAJE MÁS ENTRETENIDO, ASÍ FUE COMO EN OCASIONES PUDE ROMPER POR COMPLETO SU RUTINA. SIEMPRE NOS ACOMPAÑABA UN SINFÍN DE TEMAS DE CONVERSACIÓN, SOBRETUDO MUCHAS PREGUNTAS DE UNA NIÑA CURIOSA POR SABER EL PORQUÉ DE LAS COSAS, ENTREMEDIO HUBIERON LECCIONES DE VIDA, LAS INFALTABLES RISAS Y TAMBIÉN ME ENSEÑÓ LA RUTA PARA VOLVER A CASA EN EL CASO DE QUE ME PERDIERA DE ELLA, SIENDO ESTA UNA DE MIS PEORES PESADILLAS PORQUE EN AQUELLA MENTE INOCENTE SE IMAGINABA QUE JAMÁS VOLVERÍA A VER A SU MADRE NI A SU FAMILIA. DE VEZ EN CUANDO, NUESTROS VIAJES ERAN INTERRUMPIDOS YA QUE MI MAMÁ SE ENCONTRABA CON SUS AMIGAS DE TRAYECTO Y ME DEJABA UN POCO DE LADO, LA VERDAD ME SOLÍA PONER CELOSA, PORQUE SOLO QUERÍA TENER LA ATENCIÓN DE ELLA COMO TODO NIÑO, PERO NUNCA HICE UN ESCÁNDALO PARA OBTENER SU INTERÉS, YA QUE NO ME GUSTABA DARLE PROBLEMAS INCLUSO HASTA HOY EN DIA.

TIEMPO ATRÁS NO SE ENCONTRABA LA MISMA CANTIDAD DE VENDEDORES AMBULANTES O LOCALES QUE VENDÍAN COMIDA DENTRO DEL METRO, POR LO QUE HABÍA MOMENTOS EN QUE ME BAJABA EL HAMBRE Y COMO ARTE DE MAGIA MI MAMÁ SACABA DE SU CARTERA ALGO PARA COMER, SIEMPRE ADMIRE SU CARTERA, TODO EL TIEMPO TENÍA COSAS QUE EN ALGÚN MOMENTO IBA A NECESITAR, COMO LOS INFALTABLES PARCHE CURITA EN EL CASO DE QUE ME HICIERA ALGUNA HERIDA O DULCES PARA REGALONARME. CUANDO TOCABA RETORNAR A CASA, A VECES EL FINAL DEL DÍA NOS GANABA EL CANSANCIO, HABIENDO CIERTOS MOMENTOS QUE DORMÍAMOS, YO SIN PREOCUPACIÓN ALGUNA, PERO MI MAMÁ ATENTA DE QUE NO NOS FUÉRAMOS A PASAR DE ESTACIÓN.

CON EL PASO DEL TIEMPO, EL METRO SE HA CONVERTIDO EN UNA PARTE INDISPENSABLE DE MI RUTINA DIARIA, SIEMPRE ME TRASLADO EN ÉL PARA IR A LA UNIVERSIDAD O CUALQUIER OTRO LUGAR QUE NECESITE IR. SIN EMBARGO, HUBO UN DÍA EN EL QUE ME ENCONTRÉ SUMIDA EN UNA CRISIS EXISTENCIAL, ME SENTÍA PÉRDIDA Y DESORIENTADA. FUE ENTONCES CUANDO UN RECUERDO QUE HABÍA ESTADO EN LO PROFUNDO DE MI INCONSCIENTE EMERGIÓ CON FUERZA: LOS VIAJES EN EL METRO CON MI MADRE.

ESOS MOMENTOS COMPARTIDOS CON ELLA SE VOLUIERON INVALUABLES PARA MÍ. TODO PARECÍA TENER SENTIDO Y TODO ERA POSIBLE. NO IMPORTABA A QUÉ DESTINO NOS DIRIGÍAMOS, SINO AQUELLOS INSTANTES SIGNIFICATIVOS QUE DISFRUTÁBAMOS JUNTAS. TALES MOMENTOS FORTALECIERON NUESTRA RELACIÓN Y NUESTRA CONEXIÓN EMOCIONAL DE UNA MANERA ESPECIAL. RECORDÉ CÓMO CONVERSÁBAMOS, REÍAMOS Y COMPARTÍAMOS HISTORIAS MIENTRAS VIAJÁBAMOS.





DESDE ESE DÍA, CADA VEZ QUE TOMO EL METRO, NO SOLO VEO UN MEDIO DE TRANSPORTE, SINO QUE TAMBIÉN VEO UNA OPORTUNIDAD PARA CONECTARME CON MIS RECUERDOS Y APRECIAR LOS MOMENTOS DE CALIDAD QUE HE TENIDO CON MI MADRE. TAMBIÉN REPRESENTA UNA PARTE IMPORTANTE DE MI HISTORIA Y MI IDENTIDAD. ME HACE RECORDAR QUE A VECES SON LOS MOMENTOS SIMPLES Y COTIDIANOS LOS QUE PUEDEN TENER UN IMPACTO DURADERO EN NUESTRAS VIDAS Y RELACIONES. AGRADEZCO HABER TENIDO LA OPORTUNIDAD DE COMPARTIR ESOS VIAJES EN EL METRO CON MI MADRE, Y CÓMO ESOS MOMENTOS HAN DEJADO UNA HUELLA IMBORRABLE EN MI VIDA.



02

"LA MAGIA DE LOS DIORAMAS: UNA VENTANA A MUNDOS EN MINIATURA"

CREO QUE HAY MOMENTOS EN LA VIDA DE UN NIÑO QUE NUNCA OLVIDA. LA CAPACIDAD DE LOS NIÑOS PARA GENERAR RECUERDOS ES EVIDENTE DESDE LA INFANCIA TEMPRANA. SEGÚN LA PSICÓLOGA DE DESARROLLO CANDIDA PETERSON, EN SU LIBRO "LOOKING FORWARD THROUGH THE LIFESPAN" (2013), LOS BEBÉS PUEDEN RETENER RECUERDOS SIMPLES DESDE LOS 6 MESES DE EDAD, Y A MEDIDA QUE CRECEN, SU HABILIDAD PARA FORMAR Y RECORDAR EVENTOS SE DESARROLLA DE MANERA SIGNIFICATIVA. LA MEMORIA INFANTIL ES INFLUENCIADA POR FACTORES COMO LA ATENCIÓN, LA REPETICIÓN Y LA EMOCIONALIDAD DE LOS EVENTOS, LO QUE CONTRIBUYE A LA FORMACIÓN TEMPRANA DE RECUERDOS.

AÚN RECUERDO UNO DE ESOS MOMENTOS CUANDO TENÍA SIETE AÑOS. ESTABA EN EL METRO CON MI MADRE Y VI UNA VITRINA ILUMINADA EN LA MISMA ESTACIÓN. LA LUZ QUE PROVENÍA DE LA CAJA METÁLICA FUE LO QUE MÁS ME LLAMÓ LA ATENCIÓN, COMO SI FUERA UNA POLILLA ATRAÍDA POR LA LUZ, ME ACERQUÉ PARA VER QUÉ HABÍA DENTRO. ME ENCONTRÉ CON UN DIORAMA, UNA REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL Y DETALLADA DE UNA ESCENA REAL EN MINIATURA, LA ESPECIALIDAD DEL CHILENO RODOLFO GUTIÉRREZ, ALIAS ZERREITUG (SU APELLIDO AL REVÉS) QUE UTILIZA PRINCIPALMENTE PARA REPRESENTAR HECHOS HISTÓRICOS O ALGUNA ESCENAS DE LA VIDA COTIDIANA DE OTRA ÉPOCA.

NUNCA HABÍA VISTO UNA MAQUETA TAN PEQUEÑA CON TANTO DETALLE EN CADA PERSONAJE Y NADA RELACIONADO A LA ESTÉTICA DE ESTA, SOLO LAS CLÁSICAS MAQUETAS DEL SISTEMA SOLAR QUE HACÍAMOS EN EL COLEGIO. CADA VEZ QUE PASÁBAMOS POR ESA ESTACIÓN, LE PEDÍA A MI MADRE QUE NOS DETUVIÉRAMOS PARA CONTEMPLAR AQUELLOS PERSONAJES EN MINIATURA, Y AUNQUE SABÍA QUE NADA CAMBIARÍA EN AQUELLAS MINIATURAS, SEGUÍA MIRÁNDOLAS MARAVILLADA COMO SI FUERA LA PRIMERA VEZ. EN MI IMAGINACIÓN, CADA PERSONAJE TENÍA SU PROTAGONISMO Y LOS VEÍA MOVERSE E INTERACTUAR ENTRE ELLOS. A PESAR DE HABER VISTO MUCHA TELEVISIÓN DESDE ENTONCES, SIGO PENSANDO QUE LA FORMA DE LA VITRINA CON SU ILUMINACIÓN INTERIOR SE PARECE MUCHO A LA DE UN TELEVISOR.





MI FASCINACIÓN POR LOS DIORAMAS ME SIGUIÓ POR LOS AÑOS, AQUELLA CAPACIDAD PARA REPRESENTAR ESCENAS EN MINIATURA DE MANERA DETALLADA Y REALISTA LO ENCUENTRO ADMIRABLE, SOBRETUDO EL IMAGINARIO QUE HAY DE POR MEDIO PARA CREAR UN MUNDO EN MINIATURA, CREO QUE ESTO FUE LO QUE DESPERTÓ MI CURIOSIDAD Y MI IMAGINACIÓN. ASÍ FUE COMO UN DÍA CUALQUIERA DEL AÑO 2022, EN UNA DE MIS TANTAS CRISIS, Y CON ESTO ME REFIERO A UN ALTO GRADO DE INCERTIDUMBRE, AFECTANDO A MI ESTABILIDAD EMOCIONAL, MÁS ESTRÉS DE POR MEDIO. SEGÚN LA INVESTIGADORA SOBRE LA CREATIVIDAD TERESA AMABILE, EN SU LIBRO "EL PRINCIPIO DEL PROGRESO" (2011, PÁG 149), EL BLOQUEO CREATIVO ES "UNA CONDICIÓN EN LA QUE FACTORES EXTERNOS O INTERNOS SOFOCAN EL PENSAMIENTO CREATIVO Y LA CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS". PUEDE SER CAUSADO POR VARIOS FACTORES ESTRESANTES, QUE OBSTACULIZAN EL PROCESO CREATIVO NATURAL Y CONDUCEN A UNA DISMINUCIÓN DE LA PRODUCTIVIDAD Y LA INNOVACIÓN.

INTENTABA RECORDAR DE LAS COSAS QUE ME SOLÍAN GUSTAR, INSTANTÁNEAMENTE SE ME VIENE UNA IMAGEN DEL DIORAMA QUE ME GUSTABA VER CUANDO ERA NIÑA, ESE RECUERDO SE CONVIRTIÓ EN UNA LUZ DE ESPERANZA EN MEDIO DE MI TORMENTO EMOCIONAL. COMO PERSONA Y COMO ARTISTA, SIEMPRE HE SIDO CONSCIENTE DE LAS COSAS QUE DEBEMOS HACER Y LAS QUE NO, BASADA EN NORMAS SOCIALES, VALORES CULTURALES, ÉTICOS, ENTRE MÁS COSAS. SIN EMBARGO, MUCHAS VECES LAS PERSONAS MÁS TRADICIONALES EN LAS INSTITUCIONES, CON TEMOR A QUE OTROS REALICEN COSAS DIFERENTES, PUEDEN LLEGAR A OPACAR LAS IDEAS Y EL TALENTO DE OTROS, SIENDO ESTO LO QUE MÁS ME GENERÓ INSEGURIDAD AL MOMENTO DE REALIZAR MI PROPIO DIORAMA, LA VOCECITA DE MI MENTOR (TÉRMINO QUE DIO UNA AMIGA A MI PROFESOR) ME INVADIO MI CABEZA: HAZ LO QUE TE GUSTA, DESDE ESE ENTONCES HE PODIDO DISFRUTAR DE LAS COSAS QUE HAGO Y DE MI PROPIA OBRA.



TERESA AMABILE

EL METRO ES UN LUGAR QUE SIEMPRE ESTÁ EN MOVIMIENTO Y LLENO DE VIDA. CADA DÍA, MIENTRAS ME DESPLAZO HACIA LA UNIVERSIDAD, PUEDO OBSERVAR CÓMO CAMBIA EL AMBIENTE A LO LARGO DEL DÍA. POR LAS MAÑANAS, LA MAYORÍA DE LAS PERSONAS ESTÁN EN UNA CARRERA FRENÉTICA PARA LLEGAR A TIEMPO A SUS DESTINOS, POR LO QUE EL AMBIENTE SE SIENTE TENSO Y ANSIOSO. LA GENTE PARECE ESTAR SUMIDA EN SUS PROPIOS PENSAMIENTOS, MIRANDO FIJAMENTE SUS CELULARES O SUS RELOJES PARA ASEGURARSE DE QUE NO LLEGAN TARDE.

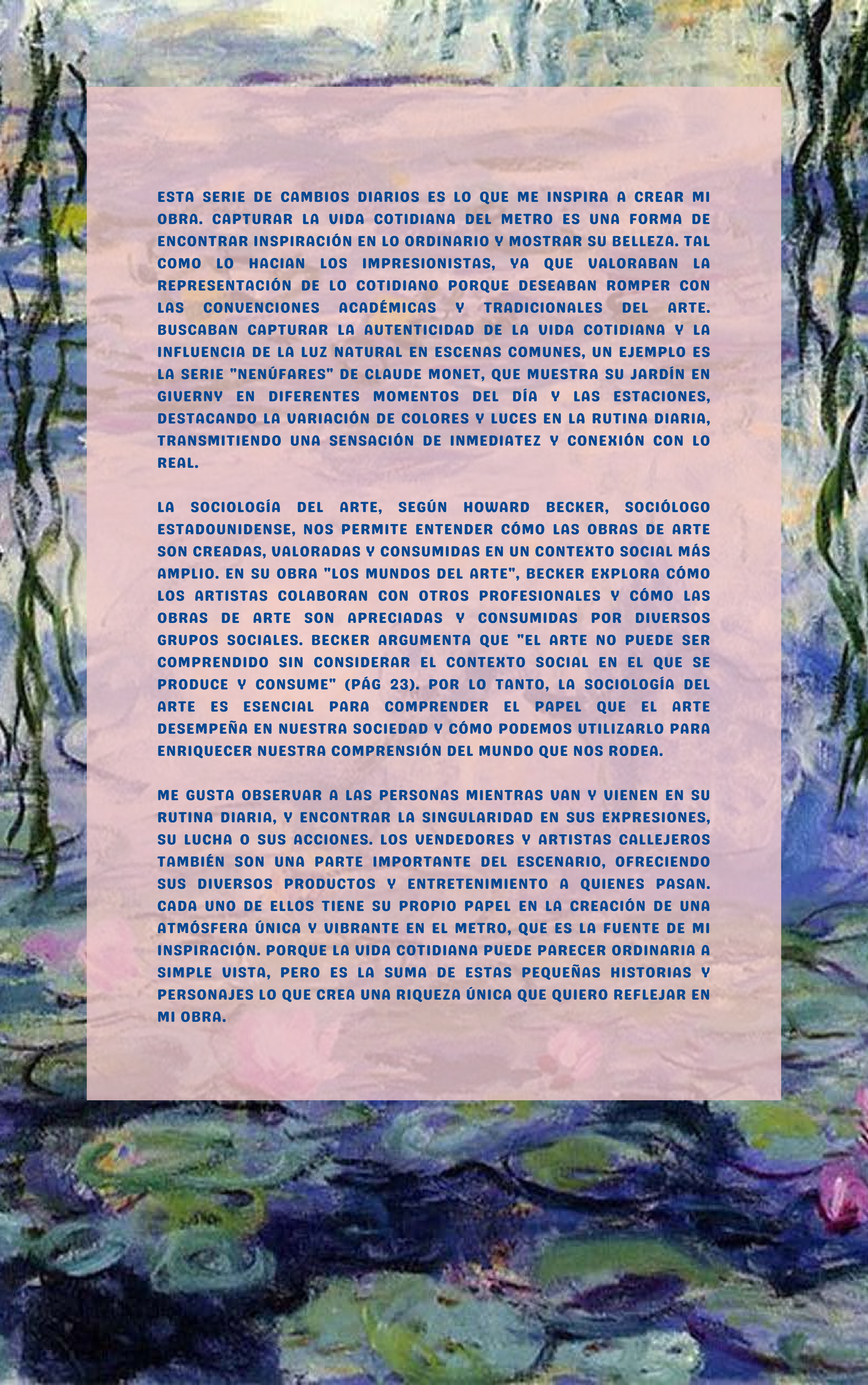
POR OTRO LADO, EN LAS TARDES, EL AMBIENTE ES MUCHO MÁS RELAJADO. LAS PERSONAS PARECEN ESTAR MENOS PREOCUPADAS POR EL TIEMPO Y DISFRUTAN DEL VIAJE. ES COMÚN VER A ALGUNOS PASAJEROS DURMIENDO, LEYENDO O SIMPLEMENTE CONTEMPLANDO EL PAISAJE URBANO QUE SE DESPLIEGA FRENTE A ELLOS. LA MÚSICA DE LOS ARTISTAS CALLEJEROS QUE TOCAN EN EL METRO RESUENA POR TODO EL VAGÓN, CREANDO UNA ATMÓSFERA ALEGRE Y ENTRETENIDA PARA ALGUNOS PASAJEROS. ESTOS MÚSICOS LE DAN UN TOQUE ESPECIAL Y ÚNICO AL METRO, YA QUE OFRECEN UNA EXPERIENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA.

EN CONTRASTE AL METRO DE SANTIAGO, EL METRO DE NUEVA YORK ES UNO DE LOS MÁS ANTIGUOS Y EXTENSOS DEL MUNDO, PERO A MENUDO ES MÁS PROPENSO A LA CONGESTIÓN. DURANTE LAS HORAS PUNTA, LOS PASAJEROS SE APRESURAN EN VAGONES ABARROTADOS, Y LAS ESTACIONES BULLICIOSAS SON UNA PARTE FUNDAMENTAL DE LA RUTINA NEOYORQUINA.

POR OTRO LADO, EL METRO EN LA INDIA, QUE OPERA EN CIUDADES COMO DELHI Y MUMBAI, SE CARACTERIZA POR UNA ALTA AGLOMERACIÓN, CON VAGONES A MENUDO ATESTADOS DE PASAJEROS. LOS SISTEMAS INDIOS ESTÁN EN CONSTANTE CRECIMIENTO PARA ABORDAR LAS NECESIDADES DE UNA POBLACIÓN EN RÁPIDO CRECIMIENTO, PERO LA CONGESTIÓN SIGUE SIENDO UN DESAFÍO.

METRO EN MUMBAI





ESTA SERIE DE CAMBIOS DIARIOS ES LO QUE ME INSPIRA A CREAR MI OBRA. CAPTURAR LA VIDA COTIDIANA DEL METRO ES UNA FORMA DE ENCONTRAR INSPIRACIÓN EN LO ORDINARIO Y MOSTRAR SU BELLEZA. TAL COMO LO HACIAN LOS IMPRESIONISTAS, YA QUE VALORABAN LA REPRESENTACIÓN DE LO COTIDIANO PORQUE DESEABAN ROMPER CON LAS CONVENCIONES ACADÉMICAS Y TRADICIONALES DEL ARTE. BUSCABAN CAPTURAR LA AUTENTICIDAD DE LA VIDA COTIDIANA Y LA INFLUENCIA DE LA LUZ NATURAL EN ESCENAS COMUNES, UN EJEMPLO ES LA SERIE "NENÚFARES" DE CLAUDE MONET, QUE MUESTRA SU JARDÍN EN GIVERNY EN DIFERENTES MOMENTOS DEL DÍA Y LAS ESTACIONES, DESTACANDO LA VARIACIÓN DE COLORES Y LUCES EN LA RUTINA DIARIA, TRANSMITIENDO UNA SENSACIÓN DE INMEDIATEZ Y CONEXIÓN CON LO REAL.

LA SOCIOLOGÍA DEL ARTE, SEGÚN HOWARD BECKER, SOCIÓLOGO ESTADOUNIDENSE, NOS PERMITE ENTENDER CÓMO LAS OBRAS DE ARTE SON CREADAS, VALORADAS Y CONSUMIDAS EN UN CONTEXTO SOCIAL MÁS AMPLIO. EN SU OBRA "LOS MUNDOS DEL ARTE", BECKER EXPLORA CÓMO LOS ARTISTAS COLABORAN CON OTROS PROFESIONALES Y CÓMO LAS OBRAS DE ARTE SON APRECIADAS Y CONSUMIDAS POR DIVERSOS GRUPOS SOCIALES. BECKER ARGUMENTA QUE "EL ARTE NO PUEDE SER COMPRENDIDO SIN CONSIDERAR EL CONTEXTO SOCIAL EN EL QUE SE PRODUCE Y CONSUME" (PÁG 23). POR LO TANTO, LA SOCIOLOGÍA DEL ARTE ES ESENCIAL PARA COMPRENDER EL PAPEL QUE EL ARTE DESEMPEÑA EN NUESTRA SOCIEDAD Y CÓMO PODEMOS UTILIZARLO PARA ENRIQUECER NUESTRA COMPRENSIÓN DEL MUNDO QUE NOS RODEA.

ME GUSTA OBSERVAR A LAS PERSONAS MIENTRAS VAN Y VIENEN EN SU RUTINA DIARIA, Y ENCONTRAR LA SINGULARIDAD EN SUS EXPRESIONES, SU LUCHA O SUS ACCIONES. LOS VENDEDORES Y ARTISTAS CALLEJEROS TAMBIÉN SON UNA PARTE IMPORTANTE DEL ESCENARIO, OFRECIENDO SUS DIVERSOS PRODUCTOS Y ENTRETENIMIENTO A QUIENES PASAN. CADA UNO DE ELLOS TIENE SU PROPIO PAPEL EN LA CREACIÓN DE UNA ATMÓSFERA ÚNICA Y VIBRANTE EN EL METRO, QUE ES LA FUENTE DE MI INSPIRACIÓN. PORQUE LA VIDA COTIDIANA PUEDE PARECER ORDINARIA A SIMPLE VISTA, PERO ES LA SUMA DE ESTAS PEQUEÑAS HISTORIAS Y PERSONAJES LO QUE CREA UNA RIQUEZA ÚNICA QUE QUIERO REFLEJAR EN MI OBRA.





AUNQUE EL METRO ES PRINCIPALMENTE UTILIZADO COMO UN MEDIO DE TRANSPORTE, PARA MÍ SIGNIFICA MUCHO MÁS QUE ESO. ES UN ESPACIO LLENO DE VIDA Y RUTINA, DONDE SE DESARROLLAN UNA SERIE DE ACTIVIDADES, TAREAS Y HÁBITOS QUE SE REPITEN DIARIAMENTE. COMO ARTISTA, MI OBJETIVO ES CAPTURAR LA BELLEZA QUE SE ENCUENTRA EN ESTA MONOTONÍA Y EN LO QUE A MENUDO PASA DESAPERCIBIDO, CONVIRTIÉNDOSE EN MI FUENTE DE INSPIRACIÓN Y EL TEMA PRINCIPAL DE MI OBRA.



**"ENTRE MASAS Y MINIATURAS:
ENFRENTANDO LA ANSIEDAD EN
EL METRO"**

03





DURANTE EL TRANCURSO DE LA PANDEMIA, MUCHAS PERSONAS SE VIERON OBLIGADAS A PERMANECER EN SUS HOGARES PARA EVITAR EL CONTAGIO. SIN EMBARGO, UNA VEZ QUE SE COMENZARON A RELAJAR LAS RESTRICCIONES, REGRESAR A LA VIDA PRESENCIAL FUE UN DESAFÍO PARA MUCHAS PERSONAS, INCLUYÉNDOME. DESPUÉS DE HABER PASADO DOS AÑOS EN CASA, ME DI CUENTA DE QUE MI SALUD MENTAL SE HABÍA VISTO AFECTADA POR EL REGRESO A LA PRESENCIALIDAD. ENFRENTARME CADA DÍA A UNA GRAN MASA DE PERSONAS EN EL METRO ME GENERABA MUCHA ANSIEDAD, ME RESULTABA DIFÍCIL LIDIAR CON LA CANTIDAD DE GENTE, EL RUIDO Y LA SENSACIÓN DE ESTAR ATRAPADA EN UN LUGAR CERRADO. QUIZÁS MUCHOS ATRAVESAMOS DISTINTOS MOMENTOS O SITUACIONES DESPUÉS DE HABER ESTADO AISLADOS EN NUESTROS HOGARES, EN MI CASO, EMPECÉ A NOTAR QUE MI ANSIEDAD SE HABÍA VUELTO MÁS FRECUENTE E INTENSA.

MI PSICÓLOGA ME DIAGNOSTICÓ CON TRASTORNO DE ANSIEDAD GENERALIZADO, QUE SE CARACTERIZA POR UNA PREOCUPACIÓN EXCESIVA E IRRACIONAL SOBRE DIFERENTES SITUACIONES, EVENTOS O ACTIVIDADES. ESTE TRASTORNO ME AFECTA EN MI DÍA A DÍA, ME PREOCUPO DEMASIADO POR COSAS QUE QUIZÁS NO MERECE TANTA ATENCIÓN Y SE ME HACE DIFÍCIL CONTROLAR MI MENTE CUANDO ESTOY INMERSA EN ESTOS PENSAMIENTOS. ADEMÁS, MI CUERPO REACCIONA FÍSICAMENTE A ESTA ANSIEDAD, SIENTO PALPITACIONES, SUDORACIÓN, MAREO Y A VECES INCLUSO ME CUESTA RESPIRAR.

HE PASADO POR MOMENTOS EN LOS QUE HE SENTIDO COMO SI UNA FUERZA SOBRENATURAL ME IMPIDIERA HACER COSAS TAN SIMPLES COMO SALIR DE MI CASA, COMO SI HUBIERA UNA FUERZA INVISIBLE QUE ME IMPIDE AVANZAR Y ME MANTIENE ATRAPADA EN MI PROPIA MENTE. DURANTE MUCHO TIEMPO, ESTO SE CONVIRTIÓ EN UNA CONSTANTE LUCHA PARA MÍ, YA QUE CADA VEZ QUE INTENTABA SALIR HASTA EL PORTÓN DE MI CASA, ME DABAN DOLORES ESTOMACALES Y ME IMAGINABA LAS DIVERSAS SITUACIONES A LAS QUE ME ENFRENTARÍA, LO CUAL ME GENERABA UN GRAN MIEDO.



INTENTÉ AUTOENGAÑARME Y ENCONTRAR UNA MOTIVACIÓN PARA SALIR DE MI CASA. LE PEDÍ A UNA AMIGA QUE ME ESPERARA CADA MAÑANA EN ALGUNA ESTACIÓN DEL METRO PARA IRNOS JUNTAS, Y AL PRINCIPIO, ESTE MÉTODO FUNCIONÓ. SIN EMBARGO, DESPUÉS DE UN TIEMPO, ME DI CUENTA DE QUE ESTABA DEPENDIENDO DE ALGUIEN PARA PODER SALIR Y ESTO NO ERA UNA SOLUCIÓN SANA A LARGO PLAZO.

UNA MAÑANA ME ENCONTRABA SOLA ENFRENTÁNDOME A UN VAGÓN LLENO, CON PERSONAS TAN CERCA QUE INVADEN POR COMPLETO TU ESPACIO PERSONAL, ESTE TIPO DE SITUACIONES SON LAS QUE ME SATURAN Y ME ABRUMAN, YA QUE SIENTO QUE NO CIRCULA EL AIRE Y ESTO ACTIVA A MI CRISIS, EN UNO DE MIS INTENTOS PARA LOGRAR RELAJARME COMENCÉ A OBSERVAR, ME DI CUENTA DE QUE LAS PERSONAS A MI ALREDEDOR TAMBIÉN ESTABAN ENFRENTANDO LA MISMA SITUACIÓN QUE YO, Y QUE, A PESAR DEL CAOS Y LA AGLOMERACIÓN, LA MAYORÍA DE ELLAS PARECÍAN ESTAR EN CALMA Y ADAPTÁNDOSE A LA SITUACIÓN. FUE ENTONCES CUANDO EMPECÉ A APRECIAR ESTA HABILIDAD PARA ADAPTARNOS Y ENCONTRAR NUESTRA PROPIA COMODIDAD EN MEDIO DEL CAOS.

ME SUMERGÍ EN MIS PENSAMIENTOS MIENTRAS SEGUÍA OBSERVANDO Y VIENDO CÓMO LOS VENDEDORES AMBULANTES OFRECÍAN SUS PRODUCTOS A LOS PASAJEROS, CÓMO LOS ESTUDIANTES LEÍAN O ESTUDIABAN, Y CÓMO LAS PERSONAS MAYORES SIMPLEMENTE MIRABAN POR LA VENTANA. FUE UN MOMENTO DE REFLEXIÓN SOBRE CÓMO NUESTRAS RUTINAS DIARIAS PUEDEN PARECER ABURRIDAS Y MONÓTONAS, PERO AÚN ASÍ, NOS PERMITE MANTENER UN CIERTO GRADO DE ESTABILIDAD Y PREVISIBILIDAD EN NUESTRAS VIDAS, LO QUE PUEDE SER RECONFORTANTE Y TRANQUILIZADOR, AL MENOS ERA ALGO QUE YO NECESITABA EN ESE MOMENTO.

CUANDO YA TENÍA PREESTABLECIDO Y ESTABA MÁS SEGURA QUE NUNCA, DE QUE LA OBRA QUE QUERÍA HACER ERA UN DIORAMA DE ESTA RUTINA EN EL METRO, ESA FUERZA SOBRENATURAL COMO YO LE DECÍA, ME FUE LIBERANDO DE A POCO, PERMITIÉNDOME SER MÁS CREATIVA Y VER MÁS ALLÁ DE LO QUE TENÍA PLANEADO ORIGINALMENTE. CADA VEZ QUE TOMABA EL METRO, ME ENCONTRABA OBSERVANDO A LAS PERSONAS QUE ME RODEABAN, TRATANDO DE ENCONTRAR INSPIRACIÓN EN ELLAS. COMENCÉ A TOMAR NOTAS Y A DIBUJAR BOCETOS DE LAS PERSONAS QUE VEÍA, TRATANDO DE CAPTURAR LA ESENCIA DE LO QUE HACÍAN, COMO CADA PERSONA TIENE SU HISTORIA Y PERSONALIDAD ÚNICA, Y QUERÍA EXPRESAR ESO EN MI TRABAJO.

FUE ENTONCES CUANDO MIS OBSERVACIONES EN EL METRO COMENZARON A FORMAR PARTE DE MI PROYECTO. USANDO FIGURAS EN MINIATURA, RECREÉ LAS ESCENAS QUE HABÍA VISTO Y LOS PERSONAJES QUE HABÍA ENCONTRADO. PASÉ HORAS METICULOSAMENTE DETALLANDO LA ROPA, LOS PEINADOS Y LAS POSES DE MIS PERSONAJES, ASEGURÁNDOME DE QUE CADA UNO FUERA LO MÁS REALISTA POSIBLE.





Leon Battista Alberti

ENCUENTRO FASCINANTE EL DESAFÍO QUE ENFRENTÓ EN CUANTO AL MONTAJE DE MI OBRA, DADO QUE SE TRATA DE UNA SERIE DE FOTOGRAFÍAS DE MIS MINIATURAS. ESTO ME LLEVA A REFLEXIONAR SOBRE LA REPRESENTACIÓN COMO PROBLEMA ARTÍSTICO, CÓMO LOS ARTISTAS SE ESFUERZAN POR TRADUCIR EL MUNDO TRIDIMENSIONAL Y LA EXPERIENCIA HUMANA EN UNA SUPERFICIE BIDIMENSIONAL, COMO UN LIENZO O UNA PÁGINA. UN CONCEPTO CLAVE ES LA "VENTANA ALBERTIANA", PROPUESTA POR EL ARQUITECTO ITALIANO LEON BATTISTA ALBERTI EN EL RENACIMIENTO. ÉL POSTULÓ: EL ARTE DEBE FUNCIONAR COMO UNA VENTANA A TRAVÉS DE LA CUAL EL ESPECTADOR PUEDE OBSERVAR EL MUNDO REPRESENTADO. ESTA IDEA SE BASA EN LA NOCIÓN DE QUE EL ARTE DEBE IMITAR LA REALIDAD Y CREAR UNA ILUSIÓN TRIDIMENSIONAL EN UNA SUPERFICIE PLANA.

LA VENTANA ALBERTIANA INFLUYÓ PROFUNDAMENTE EN LA REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA DURANTE SIGLOS, YA QUE ESTABLECIÓ UN ESTÁNDAR DE REALISMO Y PERSPECTIVA LINEAL. SIN EMBARGO, A LO LARGO DE LA HISTORIA DEL ARTE, LOS ARTISTAS TAMBIÉN HAN DESAFIADO Y SUBVERTIDO ESTE CONCEPTO. POR EJEMPLO, LOS MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS COMO EL CUBISMO, EL SURREALISMO Y EL EXPRESIONISMO EXPLORARON FORMAS ALTERNATIVAS DE REPRESENTACIÓN, CUESTIONANDO LA IDEA DE LA VENTANA COMO UNA MERA COPIA DE LA REALIDAD.



UN ARTISTA QUE HA DEJADO UNA MARCA EN MI PROCESO CREATIVO ES TATSUYA TANAKA, RECONOCIDO ARTISTA JAPONÉS, HA GANADO RENOMBRE MUNDIAL POR SU DESTACADA SERIE FOTOGRÁFICA "MINIATURE CALENDAR".

ARTISTA QUE HA LOGRADO CAPTURAR LA IMAGINACIÓN DE MILLONES DE PERSONAS A TRAVÉS DE SU INGENIOSA COMBINACIÓN DE OBJETOS COTIDIANOS Y MINIATURAS EN SUS FOTOGRAFÍAS. SU SERIE "MINIATURE CALENDAR" PRESENTA ESCENAS EN MINIATURA CUIDADOSAMENTE CONSTRUIDAS QUE REPRESENTAN SITUACIONES Y PAISAJES DE LA VIDA DIARIA. LA HABILIDAD DE ESTE ARTISTA PARA TRANSFORMAR OBJETOS COMUNES EN MUNDOS DIMINUTOS LLENOS DE ENCANTO Y CREATIVIDAD HA GENERADO UNA ADMIRACIÓN Y FASCINACIÓN EN EL PÚBLICO.

LA IMPORTANCIA DE TANAKA RADICA EN SU CAPACIDAD PARA DESAFIAR LA PERCEPCIÓN Y LA ESCALA. A TRAVÉS DE SU TRABAJO, NOS INVITA A APRECIAR LA ESTÉTICA Y LA MAGIA EN LOS DETALLES MÁS PEQUEÑOS DE NUESTRO ENTORNO. SU ENFOQUE ÚNICO HA INFLUIDO EN MI, INSPIRÁNDOME A EXPLORAR NUEVAS FORMAS DE REPRESENTACIÓN Y A ENCONTRAR LA BELLEZA EN LO DIMINUTO Y LO APARENTEMENTE INSIGNIFICANTE. HA DEMOSTRADO QUE EL ARTE NO SE LIMITA A GRANDES LIENZOS O ESCULTURAS IMPONENTES, SINO QUE PUEDE RESIDIR EN LOS OBJETOS MÁS MODESTOS Y LAS SITUACIONES MÁS MUNDANAS.

EL TRABAJO DE TATSUYA TANAKA TAMBIÉN HA DESTACADO LA IMPORTANCIA DE LA CREATIVIDAD Y LA IMAGINACIÓN EN EL ARTE. SU CAPACIDAD PARA CREAR COMPOSICIONES VISUALES INTERESANTES Y EUOCADORAS A PARTIR DE OBJETOS COMUNES HA IMPULSADO A OTROS ARTISTAS A EXPERIMENTAR CON NUEVAS IDEAS Y TÉCNICAS. HA DEMOSTRADO QUE LA INSPIRACIÓN PUEDE ENCONTRARSE EN CUALQUIER LUGAR Y QUE LA CREATIVIDAD NO TIENE LÍMITES.





04

**"LIBERTAD CREATIVA
EN EL
MODELADO DE
PERSONAJES"**



LA ELECCIÓN DE MATERIALES PARA LA CREACIÓN DE UNA OBRA ES UNA DECISIÓN CRUCIAL QUE PUEDE AFECTAR SIGNIFICATIVAMENTE EL RESULTADO FINAL. LOS MATERIALES NO SOLO AFECTAN LA APARIENCIA DE LA OBRA, SINO QUE TAMBIÉN PUEDEN INFLUIR EN SU DURABILIDAD Y EN LA FACILIDAD CON LA QUE SE PUEDE TRABAJAR EN ELLA. EN MI CASO, HE ENCONTRADO EN LA ARCILLA UN MATERIAL ESPECIALMENTE ATRACTIVO PARA CREAR PERSONAJES EN MINIATURA QUE ME PERMITEN EXPRESAR MI CREATIVIDAD Y SATISFACER MI NECESIDAD ESTÉTICA.

CON ANTERIORIDAD, HABÍA TRABAJADO CON ARCILLA PARA APRENDER LAS TÉCNICAS BÁSICAS DE MODELADO, LOS DIFERENTES TIPOS DE ESMALTES Y OTRAS COSAS, CON EL OBJETIVO DE APLICAR TODO ESE CONOCIMIENTO PREVIO EN UNA OBRA PROPIA. AL PRINCIPIO, ME RESULTABA INTERESANTE PONER EN PRÁCTICA TODO LO APRENDIDO, PERO CON EL TIEMPO ME DI CUENTA DE QUE LAS PERSONAS CON LAS QUE APRENDÍ CERÁMICA LIMITABAN MIS PROCESOS CREATIVOS. ME FRUSTRABA NO PODER PLASMAR TODO LO QUE QUERÍA, A PESAR DE TENER LOS MEDIOS Y EL ESPACIO. QUIZÁS SI HUBIERA TENIDO LA OPORTUNIDAD, PODRÍA HABER CREADO MI OBRA, PERO LAS PROBABILIDADES DE QUE MI TRABAJO FUERA ACEPTADO PARA LA QUEMA, EL PROCESO QUE CONVIERTE LA ARCILLA CRUDA EN UNA PIEZA DURADERA Y RESISTENTE, ERAN DIFERENTES A LAS DE MIS COMPAÑEROS.

DESPUÉS DE HABER DEJADO MI OBRA EN ESPERA POR UN TIEMPO, TRAS EXPLORAR OTRAS POSIBILIDADES, ME PROPUSE REALIZAR UN DIORAMA, UNA REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL EN MINIATURA DE UNA ESCENA, A MENUDO CON FIGURAS Y OBJETOS CUIDADOSAMENTE DISPUESTOS PARA CREAR UNA IMAGEN REALISTA Y ARTÍSTICA. COMO SIEMPRE, PROBÉ DIFERENTES MATERIALES PARA VER CUÁL ERA EL MÁS ADECUADO PARA MI, PERO NINGUNO ME RESULTÓ TAN CÓMODO Y SATISFACTORIO COMO LA ARCILLA. PARA MÍ, LA ARCILLA ES UN MATERIAL QUE ME PERMITE CREAR UNA OBRA QUE SIENTO ÚNICA, Y ADEMÁS ME BRINDA UNA GRAN LIBERTAD CREATIVA. ES INCREÍBLEMENTE VERSÁTIL, LO QUE SIGNIFICA QUE PUEDO EXPLORAR DIFERENTES TÉCNICAS Y EXPERIMENTAR CON DISTINTAS FORMAS Y TEXTURAS. LA FACILIDAD PARA MOLDEAR ME PERMITE CREAR DETALLES SUTILES Y EXPRESIONES FACIALES DETALLADAS EN MIS PERSONAJES.





LA ARCILLA ME BRINDA LA OPORTUNIDAD DE EXPLORAR MI CREATIVIDAD DE MANERA MÁS PROFUNDA Y SIN RESTRICCIONES. YA SEA QUE ESTÉ MODELANDO A MANO O UTILIZANDO HERRAMIENTAS ESPECIALIZADAS COMO ESCULPIR O TALLAR, SIEMPRE ENCUENTRO LA LIBERTAD CREATIVA PARA EXPERIMENTAR CON DIFERENTES TÉCNICAS, DESDE LA CREACIÓN DE SUPERFICIES TEXTURIZADAS HASTA LA INCORPORACIÓN DE DETALLES EN RELIEVE. ESTO ME HA PERMITIDO CREAR UNA OBRA ÚNICA Y EXPRESIVA EN LA QUE CADA PERSONAJE ADOPTA UNA VERSIÓN PERSONALIZADA, QUE ES UNO DE MIS PRINCIPALES OBJETIVOS.

EN LA CREACIÓN DE MI OBRA, BUSCO TRANSMITIR UNA VISIÓN ÚNICA E INDIVIDUAL UTILIZANDO DIFERENTES HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS PARA EXPRESAR MI PERSPECTIVA. UNO DE LOS OBJETIVOS ESTÉTICOS AL CREAR MI OBRA ES PRODUCIR UN DIORAMA ARTÍSTICO QUE REFLEJE LA DIVERSIDAD Y LA INDIVIDUALIDAD DE LAS PERSONAS. CADA PERSONAJE REPRESENTADO EN ESTE DIORAMA TENDRÍA SU PROPIO CARÁCTER, LO QUE SE LOGRARÍA MEDIANTE EL USO DE DIFERENTES ATUENDOS, RANGOS DE EDAD Y PSICOLOGÍAS ÚNICAS.





PARA LOGRAR EL OBJETIVO, ES ESENCIAL PRESTAR ATENCIÓN A UNA SERIE DE FACTORES. EN PRIMER LUGAR, LA SELECCIÓN CUIDADOSA DE LOS ATUENDOS ES FUNDAMENTAL PARA TRANSMITIR LA PERSONALIDAD DE CADA PERSONAJE DE MANERA COHERENTE. LA ROPA PUEDE DECIR MUCHO ACERCA DE LOS GUSTOS Y PREFERENCIAS DE CADA PERSONAJE, LO QUE AYUDA A CREAR UNA CONEXIÓN MÁS FUERTE CON EL ESPECTADOR. POR EJEMPLO, UN PERSONAJE TÍMIDO PODRÍA ESTAR VESTIDO CON ROPA MÁS DISCRETA Y SENCILLA, MIENTRAS QUE UN PERSONAJE MÁS EXTROVERTIDO PODRÍA ESTAR VESTIDO CON ROPA MÁS COLORIDA Y LLAMATIVA.

LA TENSIÓN ENTRE LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES SE MANIFIESTA EN LA OBRA DE ARTISTAS COMO FRANCISCO DE GOYA. EN SUS PINTURAS, GOYA DESAFIÓ LAS CONVENCIONES DE SU ÉPOCA AL REPRESENTAR A PERSONAS DE DIFERENTES CLASES SOCIALES Y ESTADOS EMOCIONALES DE MANERA REALISTA. UN EJEMPLO ES SU SERIE "LOS CAPRICHOS" (1799), DONDE CRITICA LA HIPOCRESÍA Y LOS ESTEREOTIPOS SOCIALES. A TRAVÉS DE SU TÉCNICA Y ESTILO, GOYA HUMANIZÓ A SUS PERSONAJES, MOSTRANDO SUS DEFECTOS Y VIRTUDES, DESAFIANDO ASÍ LAS NOCIONES PRECONCEBIDAS DE LA SOCIEDAD.

Los caprichos n°55: Hasta la muerte, Goya, 1799





ADEMÁS, SE DEBE CONSIDERAR LA PROFESIÓN O EL ROL DE CADA PERSONAJE EN LA ESCENA, YA QUE ESTO PUEDE AFECTAR LA ELECCIÓN DEL VESTUARIO. LAS PRENDAS DE VESTIR A MENUDO HAN SERVIDO COMO SÍMBOLOS DE ESTATUS EN LA HISTORIA DEL ARTE, Y ESTO ES EVIDENTE EN LAS PINTURAS DE DIEGO VELÁZQUEZ. EN SU OBRA "LAS MENINAS", PINTADA EN EL SIGLO XVII, VELÁZQUEZ RETRATA A LA FAMILIA REAL ESPAÑOLA. LA VESTIMENTA DE LOS PERSONAJES, ESPECIALMENTE LA DE LA INFANTE MARGARITA, REFLEJA SU ELEVADA POSICIÓN SOCIAL Y POLÍTICA. LOS RICOS DETALLES DE SUS ROPAS, COMO LOS ENCAJES Y LAS TELAS LUJOSAS, INDICAN SU POSICIÓN EN LA CORTE. EL ARTISTA UTILIZA LA MODA DE LA ÉPOCA COMO UN MEDIO PARA DESTACAR EL PODER DE SUS SUJETOS, DEMOSTRANDO CÓMO LA VESTIMENTA PUEDE SER UNA HERRAMIENTA PODEROSA PARA EXPRESAR JERARQUÍA Y POSICIÓN SOCIAL EN EL ARTE.

PARA LOGRAR ESTO, SE DEBEN CONSIDERAR DETALLES COMO LOS COLORES, LOS ESTILOS Y LOS MATERIALES DE LOS ATUENDOS. EN MI CASO, UTILICÉ DIFERENTES RETAZOS DE TELAS, TODAS CON DIVERSAS CARACTERÍSTICAS Y TEXTURAS PARA LOGRAR EL EFECTO DESEADO. POR ÚLTIMO, LA INCLUSIÓN DE DIFERENTES RANGOS DE EDAD ES CLAVE PARA CREAR UNA SENSACIÓN DE DIVERSIDAD Y COMPLEJIDAD EN LA ESCENA, LO QUE ENRIQUECE LA EXPERIENCIA VISUAL Y LA COMPRENSIÓN DE LOS PERSONAJES.

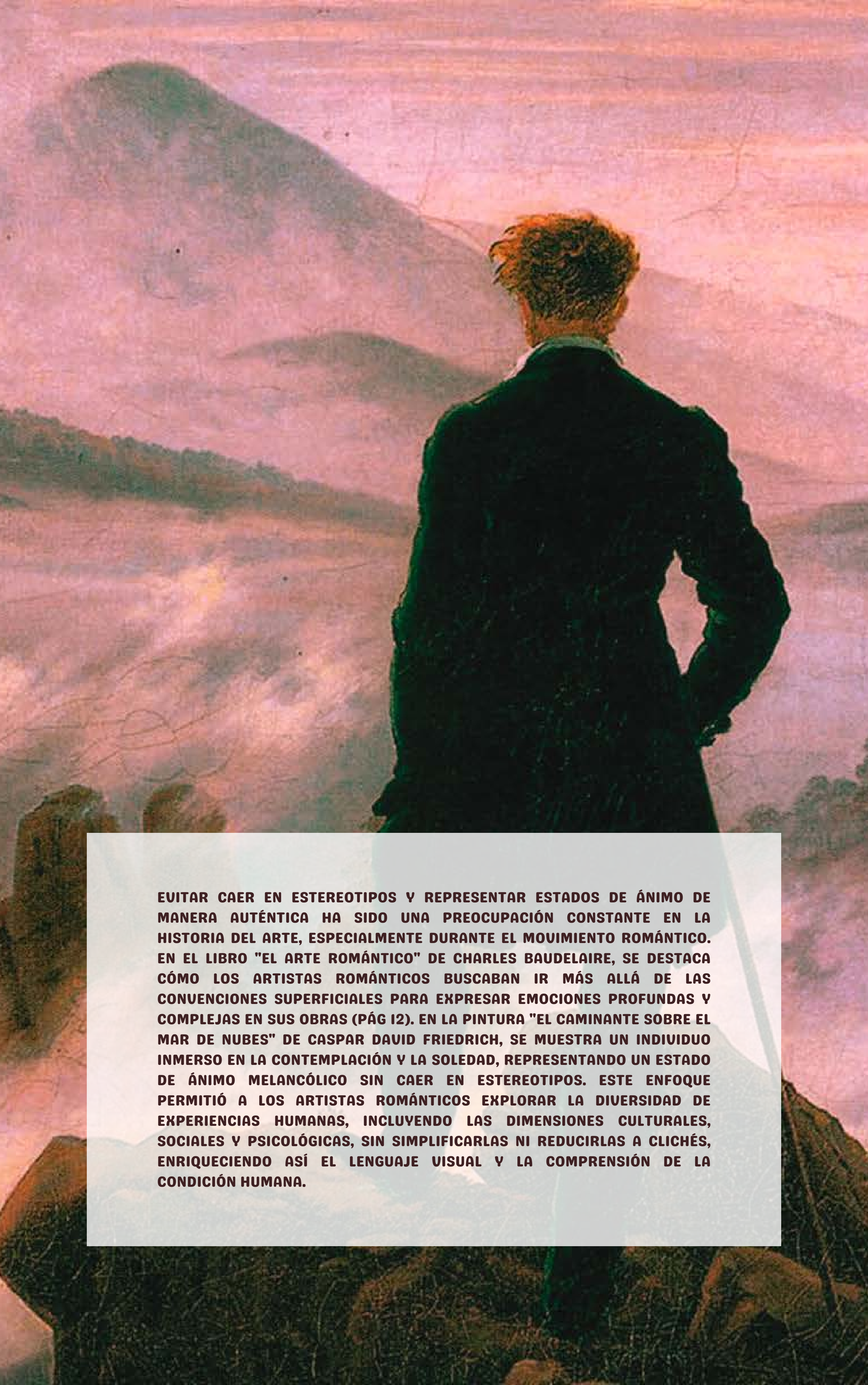




OTRO FACTOR IMPORTANTE, ES LA INCORPORACIÓN DE ELEMENTOS QUE FORMAN PARTE DE LA VIDA Y DE LAS PERSONALIDADES DE CADA PERSONAJE. ESTO PODRÍA IMPLICAR LA INCLUSIÓN DE OBJETOS COTIDIANOS, COMO CELULARES, GAFAS DE SOL, AUDÍFONOS, ENTRE OTROS ELEMENTOS QUE SEAN RELEVANTES PARA CADA PERSONAJE. ADEMÁS, LA INCLUSIÓN DE DETALLES Y GESTOS QUE REVELAN LA COMPLEJIDAD DE LOS INDIVIDUOS ES UN ASPECTO CRUCIAL, ESTOS DETALLES PUEDEN SER SUTILES, COMO UNA POSTURA CORPORAL O UNA EXPRESIÓN FACIAL, O PUEDEN SER MÁS EVIDENTES, COMO LA INTERACCIÓN ENTRE PERSONAJES O LA INCLUSIÓN DE ELEMENTOS QUE SUGIEREN HISTORIAS MÁS COMPLEJAS DETRÁS DE LA ESCENA. LA CREACIÓN DE RELACIONES SIGNIFICATIVAS ENTRE LOS PERSONAJES REPRESENTADOS ES ESENCIAL PARA PRODUCIR UN DIORAMA QUE SEA VERDADERAMENTE EFECTIVO EN SU COMUNICACIÓN. AL CONSIDERAR TODOS ESTOS FACTORES, SE PUEDE LOGRAR UNA OBRA QUE REFLEJE LA VARIEDAD Y LA UNICIDAD DE LAS PERSONAS, Y QUE TRANSMITA LA PERSPECTIVA ÚNICA DE SU CREADORA.







EUITAR CAER EN ESTEREOTIPOS Y REPRESENTAR ESTADOS DE ÁNIMO DE MANERA AUTÉNTICA HA SIDO UNA PREOCUPACIÓN CONSTANTE EN LA HISTORIA DEL ARTE, ESPECIALMENTE DURANTE EL MOVIMIENTO ROMÁNTICO. EN EL LIBRO "EL ARTE ROMÁNTICO" DE CHARLES BAUDELAIRE, SE DESTACA CÓMO LOS ARTISTAS ROMÁNTICOS BUSCABAN IR MÁS ALLÁ DE LAS CONVENCIONES SUPERFICIALES PARA EXPRESAR EMOCIONES PROFUNDAS Y COMPLEJAS EN SUS OBRAS (PÁG 12). EN LA PINTURA "EL CAMINANTE SOBRE EL MAR DE NUBES" DE CASPAR DAVID FRIEDRICH, SE MUESTRA UN INDIVIDUO INMERSO EN LA CONTEMPLACIÓN Y LA SOLEDAD, REPRESENTANDO UN ESTADO DE ÁNIMO MELANCÓLICO SIN CAER EN ESTEREOTIPOS. ESTE ENFOQUE PERMITIÓ A LOS ARTISTAS ROMÁNTICOS EXPLORAR LA DIVERSIDAD DE EXPERIENCIAS HUMANAS, INCLUYENDO LAS DIMENSIONES CULTURALES, SOCIALES Y PSICOLÓGICAS, SIN SIMPLIFICARLAS NI REDUCIRLAS A CLICHÉS, ENRIQUECIENDO ASÍ EL LENGUAJE VISUAL Y LA COMPRESIÓN DE LA CONDICIÓN HUMANA.



OTRA REFERENCIA ARTÍSTICA, ES LA ROYAL SOCIETY MINIATURE QUE FUE FUNDADA EN EL SIGLO XVIII, ES UNA INSTITUCIÓN QUE HA DESEMPEÑADO UN PAPEL FUNDAMENTAL EN LA PROMOCIÓN Y EL DESARROLLO DEL ARTE EN MINIATURA. HA FOMENTADO LA CREACIÓN DE OBRAS EN ESTE FORMATO TAN DETALLADO Y METICULOSO, LO QUE HA PERMITIDO A LOS ARTISTAS DESARROLLAR HABILIDADES TÉCNICAS EXCEPCIONALES Y EXPRESAR SU CREATIVIDAD EN UNA ESCALA ÍNTIMA.

EL ARTE EN MINIATURA, GRACIAS A LA ROYAL SOCIETY MINIATURE, HA TRASCENDIDO SU PERCEPCIÓN TRADICIONAL DE MERA CURIOSIDAD O ENTRETENIMIENTO, Y SE HA RECONOCIDO COMO UNA FORMA DE ARTE SOFISTICADA Y SIGNIFICATIVA. LA ATENCIÓN A LOS DETALLES Y LA HABILIDAD REQUERIDAS PARA CREAR OBRAS EN MINIATURA HAN EJERCIDO UNA INFLUENCIA NOTABLE EN DIVERSOS CAMPOS ARTÍSTICOS. MUCHOS ARTISTAS CONTEMPORÁNEOS HAN ENCONTRADO INSPIRACIÓN EN EL ARTE EN MINIATURA, ADAPTANDO Y FUSIONANDO SUS TÉCNICAS EN SUS PROPIAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS, LO QUE HA DADO LUGAR A NUEVAS FORMAS DE EXPRESIÓN Y ENFOQUES INNOVADORES.







05

“LA TELEVISIÓN EN MI INFANCIA: UN ANÁLISIS DE SU INFLUENCIA EN LA CULTURA POPULAR”

DURANTE MI INFANCIA, LA TELEVISIÓN ERA UNO DE LOS MEDIOS DE ENTRETENIMIENTO MÁS POPULARES Y DOMINABA LA PROGRAMACIÓN CON UNA VARIEDAD DE GÉNEROS QUE ABARCABAN DESDE LA COMEDIA HASTA LOS REALITY SHOWS, ENTRE OTROS. LA TELEVISIÓN TENÍA UNA GRAN INFLUENCIA EN LA CULTURA POPULAR Y EN LA SOCIEDAD, Y ERA UN PODEROSO MEDIO PARA INFORMAR Y ENTRETENER AL PÚBLICO.


EN CUANTO A LA PROGRAMACIÓN INFANTIL, LOS CANALES PRESENTABAN UNA GRAN VARIEDAD DE PROGRAMAS Y SERIES ANIMADAS PARA NIÑOS, Y SE CONVIRTIERON EN UNA FUENTE IMPORTANTE DE ENTRETENIMIENTO PARA MÍ. ENTRE FINALES DE LOS AÑOS 90 Y PRINCIPIOS DEL 2000, LA ANIMACIÓN EN 3D COMENZÓ A GANAR GRAN POPULARIDAD. LA MAYORÍA DE LOS PROGRAMAS INFANTILES EN 3D EN AQUELLA ÉPOCA, ERAN CREADOS POR COMPAÑÍAS CANADIENSES, UNA DE LAS MÁS IMPORTANTES ERA MAINFRAME ENTERTAINMENT FUE UNA DE LAS PRIMERAS COMPAÑÍAS EN PRODUCIR ANIMACIÓN EN 3D A GRAN ESCALA PARA LA TELEVISIÓN Y EL CINE.

UNO DE LOS MAYORES LOGROS DE MAINFRAME ENTERTAINMENT FUE LA CREACIÓN DE LA SERIE "REBOOT", QUE SE ESTRENÓ EN 1994. LA SERIE FUE UNA DE LAS PRIMERAS EN UTILIZAR GRÁFICOS GENERADOS POR COMPUTADORA PARA LA ANIMACIÓN DE PERSONAJES EN 3D. ADEMÁS DE "REBOOT", TAMBIÉN PRODUJO OTROS PROGRAMAS INFANTILES EN 3D POPULARES, COMO "BEAST WARS: TRANSFORMERS" Y "WAR PLANETS". TAMBIÉN PRODUJO UNA SERIE DE PELÍCULAS ANIMADAS DIRECTAMENTE PARA DVD, COMO "BARBIE EN EL CASCANUECES".





LA FALTA DE INTERNET TENÍA UN GRAN IMPACTO EN LA FORMA EN QUE LAS PERSONAS CONSUMÍAN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN, POR LO QUE LA TELEVISIÓN SE ENCONTRABA EN SU APOGEO EN AQUELLOS AÑOS. AL PASAR TANTO TIEMPO VIENDO LOS CANALES INFANTILES, DESCUBRÍ A UNO DE MIS GRANDES REFERENTES EN MI VIDA DE ARTISTA: TIM BURTON, AÚN RECUERDO CUANDO POR ACCIDENTE COMENCÉ A VER EL CADÁVER DE LA NOVIA (2005), DIGO ACCIDENTE PORQUE MI MADRE NO ME DEJABA VER CIERTOS CANALES, PORQUE DABAN CONTENIDO PARA NIÑOS UN POCO MÁS GRANDES, ME LLENE DE VALENTÍA PARA VER LA PELÍCULA, PORQUE ERA UNA NIÑA MUY MIEDOSA, AQUELLA ESTÉTICA GÓTICA Y OSCURA JAMÁS LA HABÍA VISTO EN MI VIDA, PORQUE ES MUY DIFERENTE A LAS PELÍCULAS DE DISNEY Y PIXAR. PESE AL TEMOR QUE SENTÍA, HABÍA ALGO QUE ME CAUTIVABA Y NO PODÍA DEJAR DE MIRARLA, ME ENCONTRABA HIPNOTIZADA POR LA PALETA DE COLORES QUE UTILIZABA, YA QUE PRINCIPALMENTE ES OSCURA Y SOMBRÍA, CON UNA GRAN CANTIDAD DE TONOS OSCUROS, GRISES Y AZULES, Y ESTO ES LO QUE GENERA UNA ATMÓSFERA MISTERIOSA Y TENEBROSA. LOS PERSONAJES TAMBIÉN TIENEN UN ASPECTO DISTINTIVO Y ORIGINAL. LOS PERSONAJES DEL MUNDO DE LOS VIVOS, POR EJEMPLO, TIENEN RASGOS Y VESTIMENTAS TÍPICAMENTE DE LA ÉPOCA VICTORIANA (ÉPOCA EN LA QUE SE BASA LA PELÍCULA), MIENTRAS QUE LOS PERSONAJES DEL MUNDO DE LOS MUERTOS TIENEN UN ASPECTO MÁS OSCURO Y ESQUELÉTICO. CREO QUE HASTA LA FECHA ES UNA DE MIS PELÍCULAS FAVORITAS DE ANIMACIÓN.

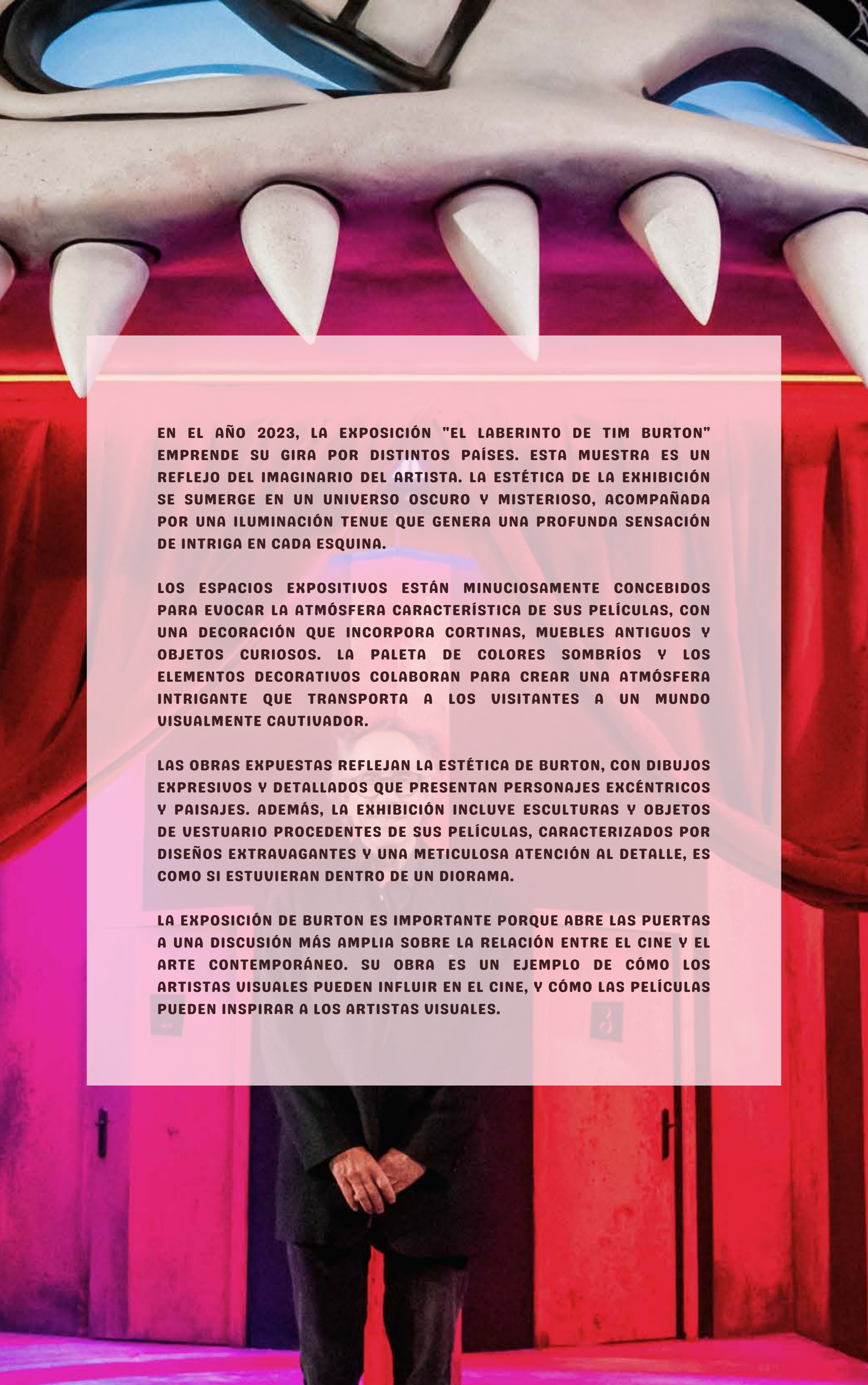


EL DIÁLOGO DE LA CULTURA POPULAR EN TORNO A LA MUERTE ENCUENTRA SU RAÍZ EN EL MOVIMIENTO ROMÁNTICO Y SU INFLUENCIA PERDURABLE EN EL ARTE. SEGÚN EL LIBRO "LA MUERTE Y LA CULTURA EN EL OCCIDENTE" DE PHILIPPE ARIÈS (PÁG 128), EL ROMANTICISMO REVIVIÓ UN INTERÉS POR LA MUERTE COMO TEMA ARTÍSTICO Y CULTURAL, DESAFIANDO LAS REPRESENTACIONES TRADICIONALES Y RELIGIOSAS. ESTA HERENCIA SE EVIDENCIA EN OBRAS COMO "EL ENTIERRO DEL CONDE DE ORGAZ" DE EL GRECO, DONDE SE FUSIONA LO TERRENAL Y LO ESPIRITUAL, ANTICIPANDO EL ENFOQUE ROMÁNTICO EN LA MUERTE COMO UN MISTERIO.

EL ROMANTICISMO LEGÓ A LA CULTURA POPULAR LA NOCIÓN DE QUE LA MUERTE PODÍA SER VISTA DESDE UNA PERSPECTIVA TANTO HERMOSA COMO ATERRADORA, LO QUE SE REFLEJA EN LA MÚSICA, LA LITERATURA Y EL CINE. POR EJEMPLO, LA CANCIÓN "THE DEATH OF A BACHELOR" (2015) DE PANIC! AT THE DISCO ABORDA LA MUERTE DESDE UN PUNTO DE VISTA ROMÁNTICO Y NOSTÁLGICO, HEREDANDO LA AMBIVALENCIA EMOCIONAL DEL ROMANTICISMO. EN LA PELÍCULA EL CADÁVER DE LA NOVIA SE MUESTRA LA MUERTE COMO UNA ENTIDAD INTRIGANTE Y FASCINANTE, REFLEJANDO EL GUSTO ROMÁNTICO POR LO MACABRO.







EN EL AÑO 2023, LA EXPOSICIÓN "EL LABERINTO DE TIM BURTON" EMPRENDE SU GIRA POR DISTINTOS PAÍSES. ESTA MUESTRA ES UN REFLEJO DEL IMAGINARIO DEL ARTISTA. LA ESTÉTICA DE LA EXHIBICIÓN SE SUMERGE EN UN UNIVERSO OSCURO Y MISTERIOSO, ACOMPAÑADA POR UNA ILUMINACIÓN TENUE QUE GENERA UNA PROFUNDA SENSACIÓN DE INTRIGA EN CADA ESQUINA.

LOS ESPACIOS EXPOSITIVOS ESTÁN MINUCIOSAMENTE CONCEBIDOS PARA EVOCAR LA ATMÓSFERA CARACTERÍSTICA DE SUS PELÍCULAS, CON UNA DECORACIÓN QUE INCORPORA CORTINAS, MUEBLES ANTIGUOS Y OBJETOS CURIOSOS. LA PALETA DE COLORES SOMBRÍOS Y LOS ELEMENTOS DECORATIVOS COLABORAN PARA CREAR UNA ATMÓSFERA INTRIGANTE QUE TRANSPORTA A LOS VISITANTES A UN MUNDO VISUALMENTE CAUTIVADOR.

LAS OBRAS EXPUESTAS REFLEJAN LA ESTÉTICA DE BURTON, CON DIBUJOS EXPRESIVOS Y DETALLADOS QUE PRESENTAN PERSONAJES EXCÉNTRICOS Y PAISAJES. ADEMÁS, LA EXHIBICIÓN INCLUYE ESCULTURAS Y OBJETOS DE VESTUARIO PROCEDENTES DE SUS PELÍCULAS, CARACTERIZADOS POR DISEÑOS EXTRAVAGANTES Y UNA METICULOSA ATENCIÓN AL DETALLE, ES COMO SI ESTUVIERAN DENTRO DE UN DIORAMA.

LA EXPOSICIÓN DE BURTON ES IMPORTANTE PORQUE ABRE LAS PUERTAS A UNA DISCUSIÓN MÁS AMPLIA SOBRE LA RELACIÓN ENTRE EL CINE Y EL ARTE CONTEMPORÁNEO. SU OBRA ES UN EJEMPLO DE CÓMO LOS ARTISTAS VISUALES PUEDEN INFLUIR EN EL CINE, Y CÓMO LAS PELÍCULAS PUEDEN INSPIRAR A LOS ARTISTAS VISUALES.

PAYYASOS, MARIONETAS Y MUNECCOS DE VENTRILÓCUCO


Los payasos, los marionetas y los muneccos de ventriloquista, como los títeres, son parte de un arte que ha existido desde hace miles de años. Los payasos, que se caracterizan por su maquillaje exagerado y sus movimientos cómicos, han sido una parte importante de la cultura popular en muchas sociedades. Los marionetas, por su parte, son títeres que se controlan mediante hilos o varillas, y han sido utilizados en muchas culturas para contar historias y entretener a los espectadores. Los muneccos de ventriloquista, que son títeres que parecen hablar por sí mismos, han sido utilizados en el teatro y en la televisión para crear personajes y situaciones cómicas. Estos tres tipos de títeres han sido parte de la historia del arte escénico desde tiempos antiguos.

CLOWNS, PUPPETS AND VENTRILLOQUIST DUMMIES

Clowns have been part of art and culture for centuries, known for a melodramatic dialogue between comedy and tragedy, silliness and melancholy. Puppets and ventriloquist dummies occupy the same territory when it comes to their origins: those who are not quite human, and frequently using other bodies as a means of access to a real, beyond boundaries set in their minds. Both clowns are not loved by everybody; it is known to children, but clowns are not loved by everyone. Making puppets are fun, and that puppet makes fun everyone. Ventriloquist and dummies are same being, but dummies are in their own world, the two parts of the that can never be separated.





A museum exhibit featuring several golden humanoid figures in glass cases, with a visitor in the foreground.

LAS PELÍCULAS LLEGARON A EXHIBIRSE EN MUSEOS A PRINCIPIOS DEL SIGLO XX. SEGÚN EL LIBRO "AN INTERNATIONAL STUDY OF FILM MUSEUMS" DE RINELLA CERE, LA PRIMERA PROYECCIÓN DE UNA PELÍCULA EN UN MUSEO REGISTRADA FUE EN 1911, CUANDO EL MUSEO DE HISTORIA NATURAL DE NUEVA YORK COMENZÓ A MOSTRAR FILMES SOBRE TEMAS CIENTÍFICOS PARA COMPLEMENTAR SUS EXHIBICIONES.

SEGÚN MARGHERITA FORESTI EN "METAMORPHOSES: THE PLACE OF MOVING IMAGES", LAS PELÍCULAS PROPORCIONAN UNA OPORTUNIDAD PARA CONECTAR CON EL PÚBLICO DE MANERA EMOCIONAL, OFRECIENDO UNA EXPERIENCIA INMERSIVA QUE VA MÁS ALLÁ DE LA CONTEMPLACIÓN ESTÁTICA DE OBRAS TRADICIONALES.

A LO LARGO DEL SIGLO XX, LA PRÁCTICA DE EXHIBIR PELÍCULAS EN GALERIAS DE ARTE SE CONSOLIDÓ, Y EN LA ACTUALIDAD, ES COMÚN EN INSTITUCIONES CULTURALES DE TODO EL MUNDO. ESTA EVOLUCIÓN REFLEJA EL RECONOCIMIENTO DE QUE EL CINE ES UNA FORMA DE COMUNICAR IDEAS, HISTORIA Y CULTURA, Y SU INCLUSIÓN EN MUSEOS HA CONTRIBUIDO SIGNIFICATIVAMENTE A ENRIQUECER LA EXPERIENCIA DEL VISITANTE Y PROMOVER LA APRECIACIÓN ARTÍSTICA.



LUEGO DE HABER VISTO “EL CADÁVER DE LA NOVIA”, SEGUÍ INDAGANDO EN EL MUNDO DE TIM BURTON, ES UN UNIVERSO ÚNICO Y FASCINANTE QUE SE CARACTERIZA POR SU ESTÉTICA OSCURA, GÓTICA Y SURREALISTA, TAMBIÉN POR SU CAPACIDAD PARA CREAR UNIVERSOS FANTÁSTICOS QUE SON TANTO ATRACTIVOS COMO PERTURBADORES. ASÍ FUE COMO VI SUS VARIADAS PELÍCULAS COMO: "BEETLEJUICE", "BATMAN", "EL EXTRAÑO MUNDO DE JACK", "EL HOMBRE MANOS DE TIJERA", "CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE", ENTRE OTRAS.

LA ANIMACIÓN HA EXISTIDO DESDE HACE MÁS DE UN SIGLO Y HA EVOLUCIONADO SIGNIFICATIVAMENTE DESDE EL MISMO ORIGEN DEL CINE EN LA DÉCADA DE 1900. HOY EN DÍA, SE HA CONVERTIDO EN UN MEDIO ARTÍSTICO FASCINANTE QUE PUEDE LLEVAR A LOS ESPECTADORES A MUNDOS IMAGINARIOS O REALES, DONDE LOS PERSONAJES COBRAN VIDA Y NOS PERMITEN VIVIR EXPERIENCIAS, SINTIÉndonos PARTE DE LA PANTALLA.

LA MAGIA DE LA ANIMACIÓN RADICA EN SU CAPACIDAD DE CREAR CUALQUIER COSA QUE NUESTRA IMAGINACIÓN PUEDA CONCEBIR, LO QUE LA CONVIERTE EN UNA HERRAMIENTA VALIOSA EN EL MUNDO DEL ARTE Y EL ENTRETENIMIENTO. PUEDE DAR VIDA A MUNDOS FANTÁSTICOS Y PERSONAJES INCREÍBLES, Y PUEDE LLEARNOS A LUGARES Y SITUACIONES QUE DE OTRA MANERA SERÍAN INALCANZABLES. EN LA ANIMACIÓN, TODO ES POSIBLE, DESDE LA CREACIÓN DE CRIATURAS TERRORÍFICAS HASTA LA EXPLORACIÓN DEL UNIVERSO. UNA HABILIDAD ESENCIAL EN EL CAMPO DE LA ANIMACIÓN ES EL DISEÑO DE PERSONAJES EN 3D, QUE PERMITE A LOS ARTISTAS CREAR MODELOS REALISTAS Y DETALLADOS QUE PUEDEN SER UTILIZADOS TANTO EN LA EDUCACIÓN COMO EN EL ENTRETENIMIENTO. LOS PERSONAJES ANIMADOS EN 3D TIENEN LA CAPACIDAD DE CAPTURAR LA IMAGINACIÓN DEL PÚBLICO Y MEJORAR LA CALIDAD DE LA NARRATIVA EN LAS PRODUCCIONES ANIMADAS. ADEMÁS, LOS MODELOS DE PERSONAJES EN 3D TAMBIÉN SON AMPLIAMENTE UTILIZADOS PARA CREAR ENTORNOS Y MODELOS DE PERSONAJES EN VIDEOJUEGOS. LA ANIMACIÓN ES UNA HERRAMIENTA VERSÁTIL QUE PUEDE SER UTILIZADA EN UNA AMPLIA VARIEDAD DE PROYECTOS CREATIVOS. ADEMÁS DE SER UN MEDIO DE ENTRETENIMIENTO, LA ANIMACIÓN TAMBIÉN SE UTILIZA EN PUBLICIDAD, EDUCACIÓN, MEDICINA Y EN MUCHOS OTROS CAMPOS.

CONFORME FUI CRECIENDO, MI INTERÉS POR LA ANIMACIÓN SE MANTUVO, Y COMENCÉ A EXPLORAR DIFERENTES FORMAS DE EXPRESIÓN EN ESTE CAMPO. ME INTERESÉ POR EL DISEÑO DE PERSONAJES EN 3D Y, DESDE ENTONCES, DESARROLLO PERFECCIONAR MIS HABILIDADES EN ESTA ÁREA.

COMENCÉ HACIENDO ANIMACIONES TRADICIONALES, LA TÉCNICA CLÁSICA DE ANIMACIÓN EN 2D EN LA QUE LOS ARTISTAS DIBUJAN CADA CUADRO DE UNA SECUENCIA DE ANIMACIÓN EN PAPEL, LUEGO ESTOS DIBUJOS SE APILAN UNO ENCIMA DEL OTRO Y SE FOTOGRAFÍAN CUADRO POR CUADRO PARA CREAR LA ILUSIÓN DE MOVIMIENTO CUANDO SE REPRODUCEN EN SECUENCIA.





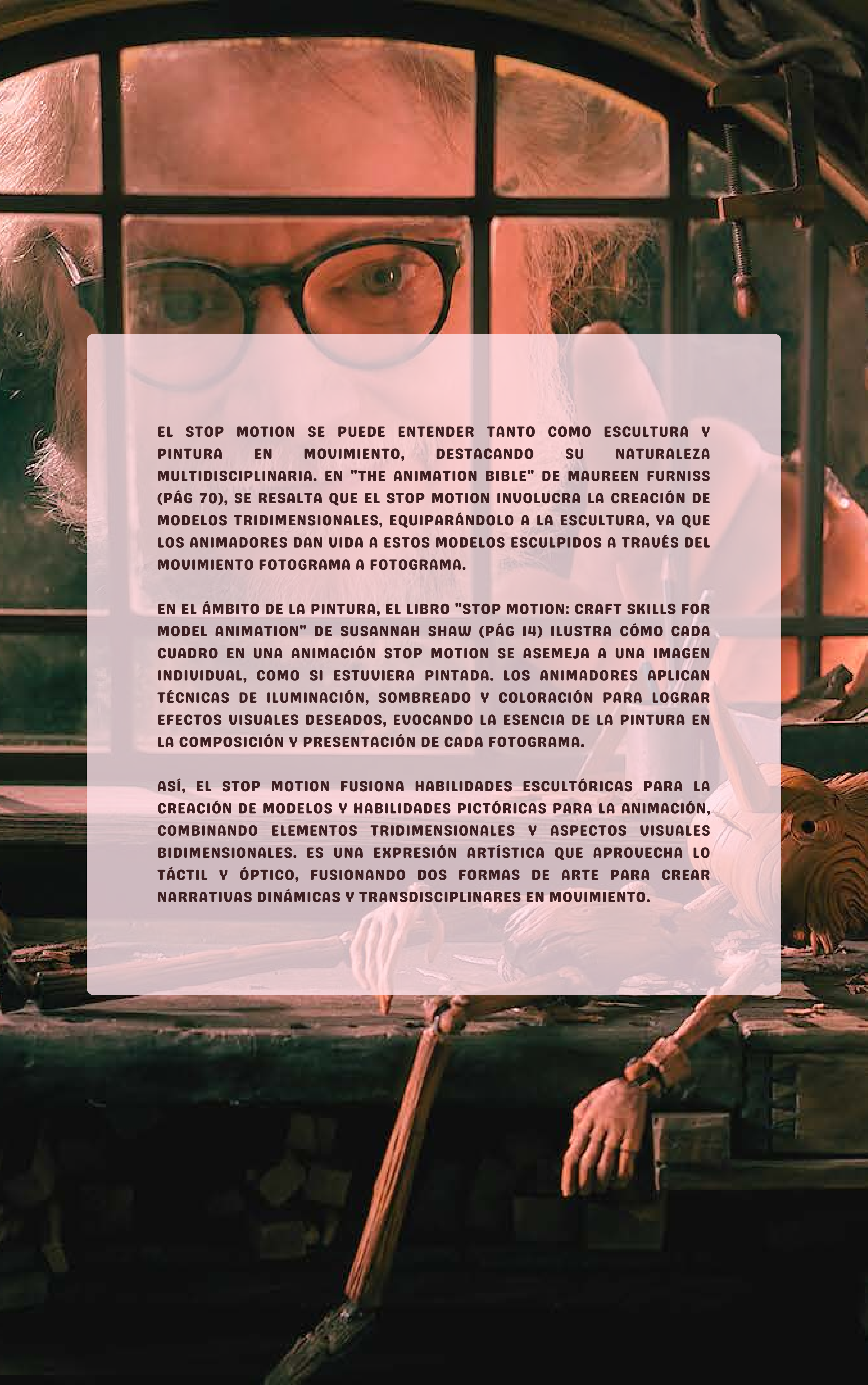


DECIDÍ DEJAR DE HACER ANIMACIONES EN 2D PORQUE SENTÍA QUE NECESITABA EXPLORAR OTRAS FORMAS DE EXPRESIONES VISUALES. POR LO QUE ME PROPUSE EXPLORAR OTRAS TÉCNICAS Y ESTILOS, ME INTRIGABA LA IDEA DE APRENDER SOBRE LA ANIMACIÓN EN 3D, ASÍ FUE COMO PROBÉ "BLENDER", UNA HERRAMIENTA DE SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDO 3D, INCLUYENDO ANIMACIÓN, MODELADO, RENDERIZADO, SIMULACIONES Y MÁS. FUE MUY IMPORTANTE HABER UTILIZADO ESTE PROGRAMA PORQUE ME ACERCÓ AL MUNDO DIGITAL, ADEMÁS OFRECE UNA SERIE DE VENTAJAS, COMO EL AHORRO DE TIEMPO, LA EFICIENCIA, PRODUCTIVIDAD, RECURSOS QUE FACILITAN LA EXPERIMENTACIÓN.

ACTUALMENTE, ME ENCUENTRO INMERSA EN UN PROYECTO DE STOP MOTION QUE ESTOY LLEVANDO A CABO BASADO EN MIS DISEÑOS DE PERSONAJES DE MI DIORAMA. SIN EMBARGO, ME HE ENCONTRADO CON UN OBSTÁCULO EN MI CAMINO: LOS PERSONAJES QUE HE CREADO PARA EL DIORAMA NO SON ARTICULABLES DEBIDO AL MATERIAL CON EL QUE ESTÁN HECHOS. ES POR ESO QUE HE DECIDIDO CONSTRUIR UNA ESTRUCTURA UTILIZANDO MATERIALES COMO ALAMBRES Y MASILLA EPOXY, ENTRE OTROS.







EL STOP MOTION SE PUEDE ENTENDER TANTO COMO ESCULTURA Y PINTURA EN MOVIMIENTO, DESTACANDO SU NATURALEZA MULTIDISCIPLINARIA. EN "THE ANIMATION BIBLE" DE MAUREEN FURNISS (PÁG 70), SE RESALTA QUE EL STOP MOTION INVOLUCRA LA CREACIÓN DE MODELOS TRIDIMENSIONALES, EQUIPARÁNDOLO A LA ESCULTURA, YA QUE LOS ANIMADORES DAN VIDA A ESTOS MODELOS ESCULPIDOS A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO FOTOGRAMA A FOTOGRAMA.

EN EL ÁMBITO DE LA PINTURA, EL LIBRO "STOP MOTION: CRAFT SKILLS FOR MODEL ANIMATION" DE SUSANNAH SHAW (PÁG 14) ILUSTRRA CÓMO CADA CUADRO EN UNA ANIMACIÓN STOP MOTION SE ASEMEJA A UNA IMAGEN INDIVIDUAL, COMO SI ESTUVIERA PINTADA. LOS ANIMADORES APLICAN TÉCNICAS DE ILUMINACIÓN, SOMBREADO Y COLORACIÓN PARA LOGRAR EFECTOS VISUALES DESEADOS, EUOCANDO LA ESENCIA DE LA PINTURA EN LA COMPOSICIÓN Y PRESENTACIÓN DE CADA FOTOGRAMA.

ASÍ, EL STOP MOTION FUSIONA HABILIDADES ESCULTÓRICAS PARA LA CREACIÓN DE MODELOS Y HABILIDADES PICTÓRICAS PARA LA ANIMACIÓN, COMBINANDO ELEMENTOS TRIDIMENSIONALES Y ASPECTOS VISUALES BIDIMENSIONALES. ES UNA EXPRESIÓN ARTÍSTICA QUE APROVECHA LO TÁCTIL Y ÓPTICO, FUSIONANDO DOS FORMAS DE ARTE PARA CREAR NARRATIVAS DINÁMICAS Y TRANSDISCIPLINARES EN MOVIMIENTO.








Oliver Grau

MIENTRAS EXPLORABA EL FASCINANTE MUNDO DE LAS MINIATURAS, CONOCÍ A OLIVER GRAU, UN HISTORIADOR DEL ARTE Y TEÓRICO DE LOS MEDIOS, QUE HA REALIZADO VALIOSAS CONTRIBUCIONES AL CAMPO DE LA CULTURA VISUAL. SU OBRA "VIRTUAL ART: FROM ILLUSION TO IMMERSION" (2004) ABORDA CON PROFUNDIDAD EL TEMA DE LOS DIORAMAS EN EL CONTEXTO DE LA EVOLUCIÓN DE LAS ARTES VISUALES Y LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS. SEGÚN GRAU, LOS DIORAMAS EMERGIERON EN LA SEGUNDA MITAD DEL SIGLO XIX COMO UNA ESTRATEGIA PARA GENERAR ILUSIONES REALISTAS EN UN ESPACIO RESTRINGIDO. ESTOS ESPACIOS EN MINIATURA PERMITÍAN AL ESPECTADOR SUMERGIRSE EN UN MUNDO IMAGINARIO Y EXPERIMENTAR UNA SENSACIÓN DE PRESENCIA FÍSICA EN EL ENTORNO REPRESENTADO. DE ESTA MANERA, LOS DIORAMAS SE CONVIRTIERON EN UNA FORMA TEMPRANA DE REALIDAD VIRTUAL AL BRINDAR UNA EXPERIENCIA INMERSIVA QUE DESAFIABA LA PERCEPCIÓN DEL ESPECTADOR.

GRAU RESALTA LA IMPORTANCIA DE LOS DIORAMAS COMO PRECURSORES DE LAS TECNOLOGÍAS DE PANTALLA, COMO EL CINE Y LA TELEVISIÓN. SEGÚN SU ANÁLISIS, ESTOS MEDIOS HAN EVOLUCIONADO PARA PROPORCIONAR EXPERIENCIAS CADA VEZ MÁS INMERSIVAS Y REALISTAS, MANTENIENDO LA IDEA FUNDAMENTAL DE CREAR UNA ILUSIÓN VISUAL QUE TRANSPORTE AL ESPECTADOR A OTRO LUGAR. SU INVESTIGACIÓN SUBRAYA LA CONTINUIDAD Y LA INFLUENCIA DURADERA DE LOS DIORAMAS EN LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA.



A man with dark hair, wearing a light-colored shirt and a watch, is focused on working on a large, intricate white diorama of a Star Wars spaceship. He is in a workshop or studio, with various tools, materials, and other dioramas visible in the background. The scene is lit with warm, orange-toned lights, creating a professional and creative atmosphere. The diorama is mounted on a wooden stand and features detailed paneling and structural elements. In the background, there are shelves with more models and a window with a grid pattern. The overall setting is a dedicated workspace for model-making and special effects design.

ENTRE LAS COSAS QUE DISFRUTO, DEBO RECONOCER MI PROFUNDA PASIÓN POR EL UNIVERSO DE GEORGE LUCAS. EN EL LIBRO “LOS ARCHIVOS DE STAR WARS” DE PAUL DUNCAN CONTIENEN UNA GRAN CANTIDAD DE INFORMACIÓN DETRÁS DE CÁMARAS, INCLUYENDO EL USO DE DIORAMAS EN LA CREACIÓN DE LOS EFECTOS ESPECIALES Y LA CONSTRUCCIÓN DE LOS MUNDOS IMAGINARIOS QUE HAN HECHO DE STAR WARS UNA DE LAS FRANQUICIAS CINEMATOGRÁFICAS MÁS ICÓNICAS.

EN "STAR WARS", LOS DIORAMAS HAN PERMITIDO REPRESENTAR DE MANERA DETALLADA Y REALISTA DIVERSOS PLANETAS, NAVES ESPACIALES Y BATALLAS ÉPICAS. HAN SERVIDO COMO HERRAMIENTAS VISUALES ESENCIALES PARA AYUDAR A LOS ESPECTADORES A SUMERGIRSE EN UN UNIVERSO DE CIENCIA FICCIÓN. ESTAS MAQUETAS OFRECEN UNA SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD Y ESCALA QUE AÑADE REALISMO A LAS ESCENAS, PERMITIENDO A LOS ESPECTADORES SENTIRSE PARTE DEL CONFLICTO Y LA AVENTURA CON VEROSIMILITUD.









A MODO DE CONCLUSIÓN, PRESENTAR MIS AMPLIACIONES BIDIMENSIONALES DE PEQUEÑAS ESTRUCTURAS 3D, UNA IDEA QUE GUARDA SIMILITUD CON LA EXPERIENCIA DE VER PELÍCULAS EN UN DISPOSITIVO, REPRESENTA UNA DE MIS OPCIONES INICIALES PARA EXHIBIR PLENAMENTE MIS APTITUDES PLÁSTICAS. ESTE RECURSO DE EXHIBICIÓN ME PERMITE FUSIONAR ESCULTURA, PINTURA Y LA NARRACIÓN VISUAL EN UNA EXPRESIÓN INTEGRADORA DE ARTE, DEMOSTRANDO MI INTERÉS EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES. PRESENTARLO DE ESTA MANERA EN MI EXAMEN, DESTACO OTRO MODO PARA VISUALIZAR MIS HISTORIAS Y COMUNICAR EMOCIONES PROPIAS DE LAS MICROESCULTURAS. OBRAS COMO "PARANORMAN" DE LAIKA STUDIOS ME HAN INSPIRADO, DONDE EL STOP MOTION SE CONVIERTE EN UNA POTENTE FORMA DE CONTAR HISTORIAS. CONSIDERO IMPORTANTE DAR CUENTA DEL TRABAJO CON LA ANIMACIÓN STOP MOTION, DE MANERA MENOS PREDECIBLE EN EL PROCESO ACADÉMICO QUE ESTOY TERMINANDO.





ESTA DECISIÓN ES CRUCIAL PARA MÍ, YA QUE ME PERMITE LOGRAR UN MAYOR REALISMO, EXPRESIVIDAD Y VERSATILIDAD EN LA ANIMACIÓN. AL TENER LA POSIBILIDAD DE MOVER LOS PERSONAJES CON MAYOR LIBERTAD, PUEDO CREAR ACCIONES Y EXPRESIONES MÁS NATURALES Y DETALLADAS, LO QUE ENRIQUECE EL RESULTADO FINAL DEL PROYECTO.

ADEMÁS, AL UTILIZAR MATERIALES ARTICULABLES EN LA CONSTRUCCIÓN DE MIS PERSONAJES, FACILITA LA MANIPULACIÓN DURANTE EL PROCESO DE ANIMACIÓN Y MEJORA LA EFICIENCIA EN EL TRABAJO. ESTO SE TRADUCE EN UN AHORRO DE TIEMPO Y EN UNA MAYOR CALIDAD EN LA ANIMACIÓN. OTRA VENTAJA DE ESTA TÉCNICA ES QUE ME PERMITE REUTILIZAR LOS PERSONAJES EN FUTUROS PROYECTOS, LO QUE SIGNIFICA QUE MI INVERSIÓN DE TIEMPO Y ESFUERZO SE EXTIENDE MÁS ALLÁ DE ESTE PROYECTO EN PARTICULAR.







Franska

CAMPO REFERENCIAL

- JUNG, C. G. (1962). RECUERDOS, SUEÑOS, PENSAMIENTOS. VINTAGE.
- PETERSON, C. (2013). LOOKING FORWARD THROUGH THE LIFESPAN. PEARSON HIGHER EDUCATION AU.
- AMABILE, T. (2011). EL PRINCIPIO DEL PROGRESO. HARVARD BUSINESS REVIEW PRESS.
- KELLY, S Y SCHAFER, M. (2011). MONET'S WATER LILIES: THE AGAPANTHUS TRIPTYCH. ST LOUIS ART MUSEUM; ILLUSTRATED EDITION.
- BECKER, H. (1982). LOS MUNDOS DEL ARTE. UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS.
- ALBERTI, L. Y KEMP, M (EDITOR). (1991). ON PAINTING (CLASSICS S). PENGUIN CLASSICS.
- TANAKA, T. (2017). SMALL WONDERS - LIFE PORTRAIT IN MINIATURE. NIPPAN IPS EDITORIAL.
- GLENDINNING, N. (1992). GOYA. LA DÉCADA DE LOS CAPRICHOS (RETRATOS 1792 - 1804). RÚSTICA EDITORIAL.
- STRATTON, S. (2002) VELÁZQUEZ'S 'LAS MENINAS' (MASTERPIECES OF WESTERN PAINTING). CAMBRIDGE UNIVERSITY PRESS.
- BAUDELAIRE, C. (2019). EL ARTE ROMÁNTICO. EDITORIAL MAXTOR.
- LUCAS, S. (1995). ROYAL SOCIETY OF MINIATURE PAINTERS, SCULPTORS AND GRAVERS: ONE HUNDRED YEARS. LUCAS ART.
- GALLO, L. (2009). THE ART OF TIM BURTON. STEELES PUBLISHING.
- ARIÈS, P. (2000). LA MUERTE Y LA CULTURA EN EL OCCIDENTE. EL ACANTILADO.
- CERE, R. (2020). AN INTERNATIONAL STUDY OF FILM MUSEUMS. TAYLOR & FRANCIS LTD.
- FORESTI, M. (2021). METAMORPHOSES: THE PLACE OF MOVING IMAGES. UNIVERSITY OF MÜNSTER.
- FURNISS, M. (2008). THE ANIMATION BIBLE. HARRY N. ABRAMS.
- SHAW, S. (2017). STOP MOTION: CRAFT SKILLS FOR MODEL ANIMATION. ROUTLEDGE.
- GRAU, O. (2004). VIRTUAL ART: FROM ILLUSION TO IMMERSION. THE MIT PRESS.
- DUNCAN, P. (2020). LOS ARCHIVOS DE STAR WARS 1977-1983. EDITORIAL TASCHEN.
- NOCHLIN, L. (2018). ARTE Y FEMINISMO. PHAIDON PRESS.
- VV.AA. (2021). GRANDES MUJERES ARTISTAS. PHAIDON PRESS