



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

Multifacético Obsesivo

Memoria para optar al grado de licenciatura en Artes con
mención en Artes Visuales

Isadora Helena Castro Díaz

Profesor Guía
Arturo Cariceo Zúñiga

Santiago, Chile
2024

Advertencia



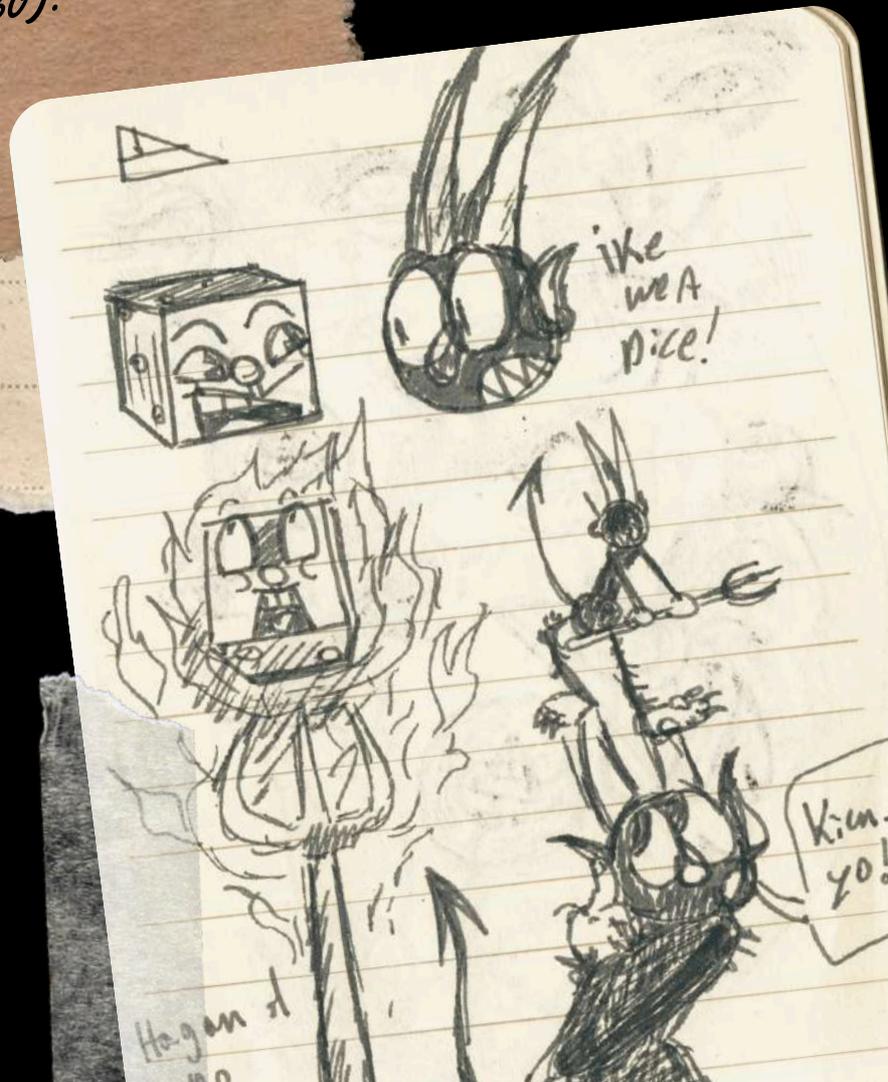
ESTA MEMORIA PRESENTA
CONTENIDO OBSCENO Y GRÁFICO
TAMBIÉN CONTIENE LENGUAJE
COLOQUIAL

SE RECOMIENDA DISCRECIÓN

"(...) and what Messmer was in the process of rediscovering: People who behave like animals get ostracized; animals who behave like people become immortals."

(Stefan Kanfer, 2000, p.43).

"This was not just children's stuff, and certainly not sugar-sweet. Whether they were for adults or children was indeterminate. They were simply for anarchists of any age. Cartoons, for all their slapstick playing, seemed to appeal to intellect and imagination."
(Esther Leslie, 2002, p.30).



ÍNDICE

STATEMENT

CAPÍTULOS

I. Alienegína

II. Inspiraciones

2.1 Animaciones e
INTERNET

2.2 Cuphead, mi amor

2.3 Historia y chisme
de los cartoons

III. El cine porno

3.1 ¡Joe!

3.2 Collage

3.2 Sexo

IV. Encargo y Artista

4.1 Ciencias vs Artes

V. ¿Por qué estudiaría si es
algo que no aprecian?

STATEMENT

Mis intereses se articulan en torno a diversas problemáticas que atraviesan mi pensamiento, abarcando cuestiones políticas, sociales o cualquier otra temática que suscite mi atención. No obstante, el núcleo de mi práctica reside en una profunda introspección sobre el sentimiento de estar "fuera de lugar", que se manifiesta a través de la estética de las caricaturas. Esta elección responde al origen histórico de la caricatura como herramienta de crítica social, cargado de un enfoque sardónico e irónico.

Mi obra se sitúa en el presente, pero establece un diálogo con el pasado mediante el empleo de un medio reminiscente. En ella coexisten los opuestos: la dualidad entre un artista de carácter reservado y una expresión artística más efusiva y ruidosa. A través de este contraste, mi lenguaje visual emerge, fundado en la tensión entre lo íntimo y lo público.



Capítulo

1

ALIENÍGENA



Los humanos se caracterizan por ser una especie altamente social, cuya sociedad se basa en las conexiones con otros individuos. Sin embargo, yo no me considero social, ya sea por mis malas experiencias y traumas pasados, surgidos al confiar en los demás, junto con mi autismo, me hacen temer abrirme ante la gente.

Miedo a exponerme nuevamente y repetir experiencias dolorosas.

Para mí, conectar con otras personas implica abrirme emocionalmente y estar dispuesto a interactuar, lo cual me resulta extremadamente difícil. Quiero pertenecer, pero, en el fondo, no me siento realmente parte de ellos.

Pero, aun así, a pesar de todo, deseo expresarme. La sensibilidad es algo que me siento cohibida de mostrar física o socialmente, pero es algo que me siento más segura de expresar a través del arte. ¡He aquí la ironía! Alguien reservado y hasta apático, queriendo mostrar... ¡emociones!

Siempre pensé que era alguien inmutable, alguien que no cambiaba. Pero, sin darme cuenta, cambié. Me di cuenta de esto al regresar al sur, a la ciudad de Los Ángeles, donde vivía.

En Santiago, el estilo alternativo o la libertad de expresión sexual se aceptan mucho más. Soy una más en la multitud de personas que transitan diariamente, concentradas en sí mismas. En el sur, las personas me miran como si fuera algo raro. Esto me hace sentir extraña, en Los Ángeles, donde las costumbres son más conservadoras, el simple hecho de tener el pelo corto, piercings y tatuajes ya ha hecho que las señoras me miren con horror.



¿QUÉ ES LO QUE HORRORIZA A LAS PERSONAS?

Creo que el miedo común que aún persiste, incluso en nuestra modernidad, es el miedo a lo desconocido, a lo que se sale de la norma en un sistema ya impuesto. Este temor puede aplicarse tanto a mi llegada a Los Ángeles como a la reacción de algunas personas ante ciertas obras de arte. Muchas veces, quienes están fuera del mundo del arte suelen reducirlo a “cosas bellas o estéticamente placenteras”, pero este es un resumen superficial. El arte no necesita ajustarse a la definición tradicional de belleza para ser considerado como tal. El arte puede ser mórbido y abordar temas incómodos, como la serie de grabados “Desastres de la guerra” de Francisco Goya, que presenta escenas sumamente crudas.

Nunca he sido alguien que busque atraer la atención. Soy introvertida y tengo muchas dificultades para socializar, así que esta nueva reacción de las personas en el lugar de donde vengo es impactante.

Pero estoy bien con ello. No cambiaría para ser aceptada o para que el mundo me vea bien, porque estoy conforme conmigo misma. Como ejemplifiqué con Goya antes, en mi arte no temo tocar temas que puedan resultar incómodos. Ya sean explorando lo sexual, los padecimientos personales o violencia gráfica, todo tipo de cosas que socialmente hablando no se me permitiría gritar en las calles. Es irónico, considerando que en plaza de armas los predicadores nos griten cómo nos iremos al infierno. La doble moral en este aspecto me resulta curiosa. Para mí, tratar de embellecer las cosas es quitarles lo auténtico.





Grande hazaña. con muertos.

Los desastres de la guerra plate: No. 39. Francisco de Goya. Grabado. 1863.

En contraposición a mi propio carácter, mi arte es mucho más ruidoso. Una de las principales razones por las que he escogido las caricaturas, aparte de que la historia de la animación me fascina, es por la exageración. La exageración en los movimientos, las expresiones faciales, y, sobre todo, lo vivo que se siente un ser animado. En momentos concretos, esa sucesión de dibujos llega a transformarse en personajes con pensamientos, emociones y personalidades propias.

Volviendo a mi punto, aunque me caracterizo por ser una persona callada, mi arte es completamente lo contrario. Utilizo las caricaturas como referencia para explotar una expresividad que no suelo mostrar, transmitiendo mis pensamientos o críticas a través de ellas.

Los humanos somos seres emocionales, y me cuesta exteriorizar mis emociones, ya sea por mi crianza o porque simplemente nací así. Por eso, a través de mi arte, me permitiré ser expresiva, porque si no lo hago aquí, no lo haré en ningún otro lugar.

Lo cierto es que, en el mundo del arte, la sensibilidad, en todas sus formas y expresiones, no es una singularidad, sino algo común. Somos como un sistema estelar compuesto por rebeldes, cada uno siendo su propio planeta. Sin embargo, nos generalizan, omitiendo los detalles que nos hacen únicos, solo para clasificarnos.

En resumidas cuentas, ser miembro de la sociedad es como ser un alienígena disfrazado de humano y solo busco un grupo donde podamos admitir que, al final, todos somos un poco alienígenas en este planeta.



STATUS QUO



Diámetro 40 cm
Acrílico sobre lienzo
2024

"Status Quo" es una representación de mi carácter; la manifestación de cómo, a pesar de desear socializar con otras personas, prefiero no estresarme con ellas. El término *status quo* se refiere al estado actual de las cosas, es decir, la situación existente en un momento determinado. También puede sugerir una resistencia o preferencia por mantener la situación tal como está, en lugar de buscar cambios o innovaciones.

En la pintura, por ejemplo, presentó un espacio de aspecto surrealista con pocas estrellas dispersas. En la esquina superior izquierda, tres telones —amarillo, morado y burdeos— cubren parcialmente el paisaje onírico. Hacia la derecha, en la parte superior, se vislumbra un camino con un patrón de cuadrados celestes y verdes, parcialmente cubierto por los telones. Descendiendo por este camino, se presenta una nube de la que cuelgan estrellas de cinco puntas, similares a las que uno dibuja en la infancia, junto a un arcoíris que se transforma en un escalón que conduce a otras nubes y otro arcoíris.

En la esquina inferior izquierda, una escalera ascendente, sostenida por manos *caricaturescas*, lleva al centro del cuadro. Allí, dentro de un cubo de cristal, se encuentra una pequeña figura gris en posición fetal: un felino cuyo rostro no se distingue claramente, ya que se cubre a sí mismo con sus manos, se automargina de lo que le rodea.

Gran parte de la estética de este cuadro se inspira en uno de mis videojuegos favoritos, *Cuphead*, una de mis fijaciones. Este es uno de mis primeros cuadros realizados con acrílico, técnica que me facilitó la creación de colores más brillantes y, gracias al secado rápido de la pintura, me permitió avanzar con mayor agilidad.



DETALLES QUE DESTACAR DEL CUADRO:

La constelación Hidra: Además de representar este cuadro como su propio universo burbuja, la constelación simboliza a la bestia mitológica del mismo nombre, cuyas cabezas, al ser decapitadas, se multiplicaban. Aun cuando se lograba cortar la mayoría, una de ellas era inmortal.



Esta representación es una metáfora de cómo los problemas pueden multiplicarse. Aunque logre enfrentar y superar muchos de ellos, el problema principal sigo siendo "yo". A diferencia de Hércules, no puedo enterrar esa "cabeza inmortal" bajo tierra y colocar una piedra encima para olvidarme de ella. Es algo que, tarde o temprano, saldrá a la luz. Es un aspecto de mí misma con el que debo aprender a convivir, reconciliarme y aceptar.

El cristal es un elemento paradójico: es lo suficientemente duro, pero a la vez frágil, capaz de romperse si se le asesta un golpe fuerte. Que el personaje se refugie en él es una metáfora de uno de mis mayores temores: exponerme a los demás. Pongo barreras para protegerme, pero, en el fondo, sigo buscando una conexión humana, de ahí la transparencia del cristal.

Me impusieron la idea de que ser sociable era algo bueno. Recuerdo cómo mis padres decían cosas como: "Tienes pocos amigos porque eres muy arisca" o "Te peleas con todos tus compañeros". Lo cierto es que esos compañeros eran personas desagradables que me hacían *bullying*.

Desde el punto de vista de la víctima, el matonaje puede tener efectos devastadores en su salud emocional, psicológica y social. A menudo, las víctimas de intimidación llegan a sentirse responsables del maltrato o acoso que sufren. Este sentimiento de culpa, aunque irracional, es una reacción común en quienes experimentan agresión constante.

Sin embargo, superar el *bullying* no significa olvidar lo sucedido, sino aprender a vivir con la experiencia y transformarla en una lección de vida. La clave del proceso de madurar es aceptar que, aunque la experiencia fue dolorosa, no define a la víctima ni limita su capacidad para avanzar y crecer emocionalmente.

Libero estas experiencias dolorosas a través del arte. Sé que muchos de quienes me discriminaron por ser diferente ahora probablemente se regodean de ser “alternativos”. Su inseguridad y falta de personalidad los empuja a intentar ser aquello que antes no podían, por miedo a quedar fuera del rebaño, son ovejas que ahora se tiñeron de negro.

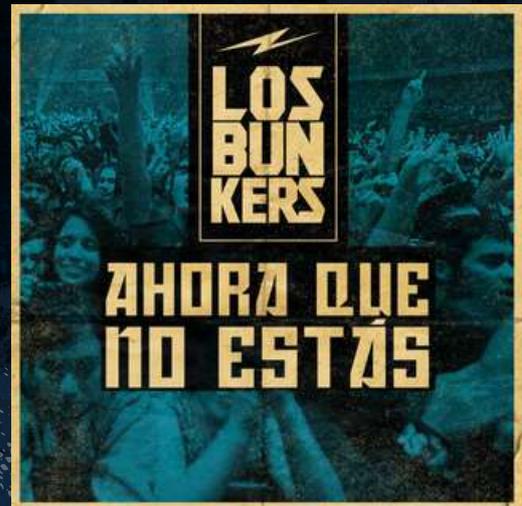
Hay veces que uno puede perdonar, pero el perdón no es obligatorio.

Artistas como Regina José Galindo abordan el tema de las víctimas desde una perspectiva que expone las complejidades de su rol, pero no como figuras pasivas, sino como agentes de denuncia que sobreviven y transforman el dolor en resistencia artística. Galindo utiliza su propio cuerpo como medio de protesta, señalando el papel que juegan las instituciones y las normas culturales en la perpetuación de la victimización.

En cuanto a ser sobrevivientes de malas experiencias, citaré la siguiente letra de “Ahora que no estás” de Los Bunkers, que considero refleja bien estos sentimientos:

*“Ahora que no estas y no puedo dormir
Y sé que no bastaba mi alma para ti
Ahora que no importa que yo me venga abajo
Y todas las razones se caen a pedazos
Ahora que estoy solo y muero por mi cuenta
Entiendo las palabras que escupiste sobre mi
Vete muy lejos, muy lejos de este mundo
Aunque sea demasiado tarde para ti
No me dejes aquí lo poco y nada que nos queda
Quédate lejos, tan lejos de mi mente
Donde no mires de frente a nadie como yo
No me dejes aquí esperando
Como si fuera cosa fácil para mi”*

(Francisco Durán, 2006, 1m 56s).



Envidia, en parte, a quienes interactúan socialmente con facilidad, aunque también noto que muchas veces esas relaciones son superficiales. Por ejemplo, los llamados “amigos del trabajo”, que más bien parecen ser solo compañeros, personas con las que no compartes mucho en común, pero con quienes te reúnes para no estar solo. En cambio, las pocas personas en mi vida tienen una conexión mucho más profunda conmigo. Como el cristal, me protejo detrás de una barrera que puede romperse fácilmente. Esa transparencia refleja mi deseo de cercanía, aunque siempre con el miedo a quedarme vulnerable.

Capítulo 2

INSPIRACIONES

2.1 Animaciones e INTERNET

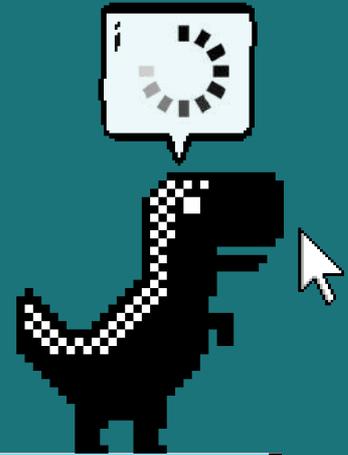


2.2 Cuphead, mi amor

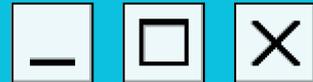


2.3 Historia y chisme de Los cartoons.

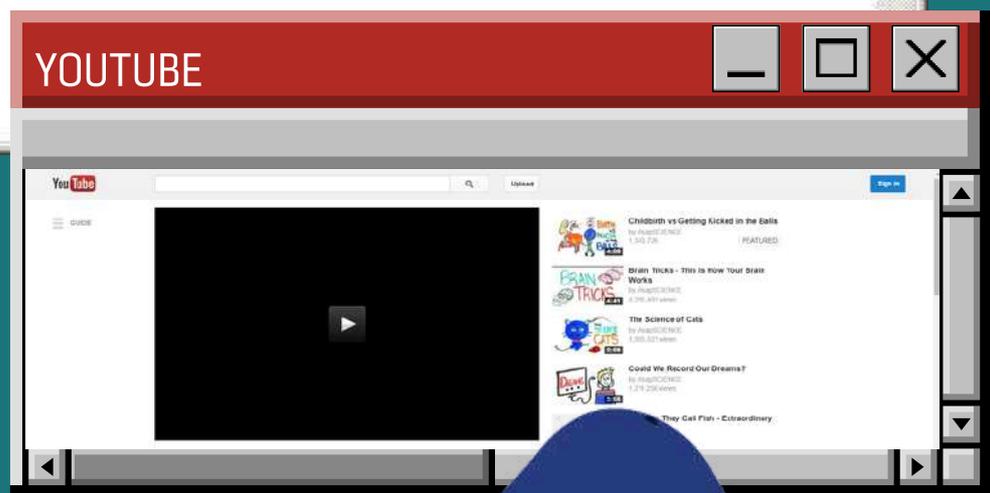
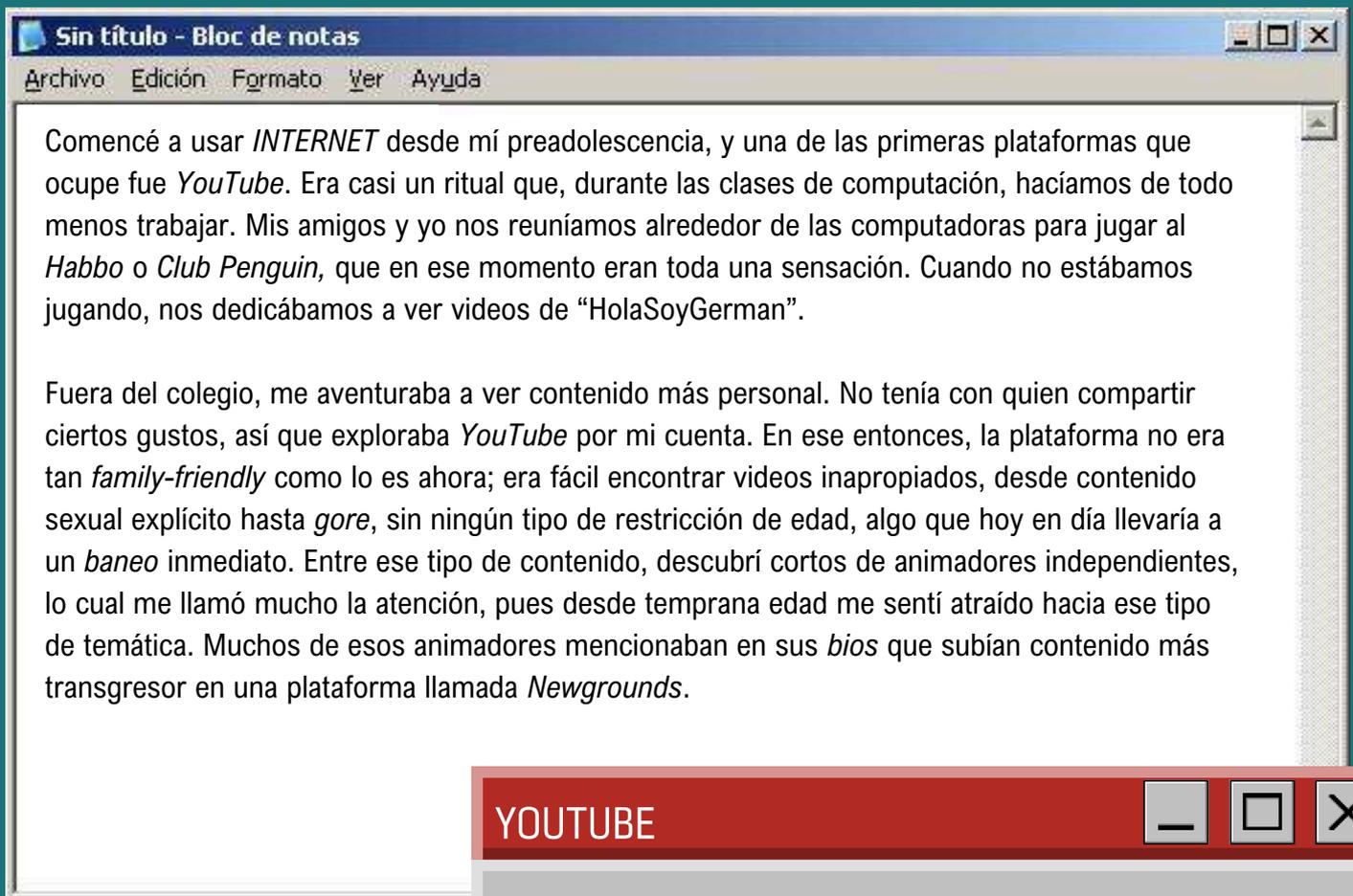


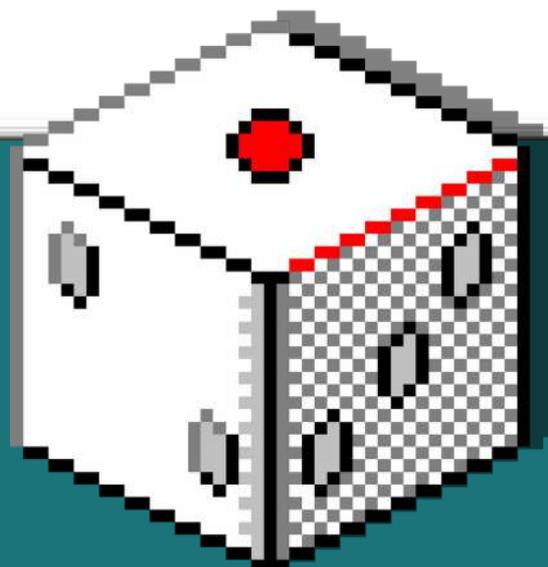
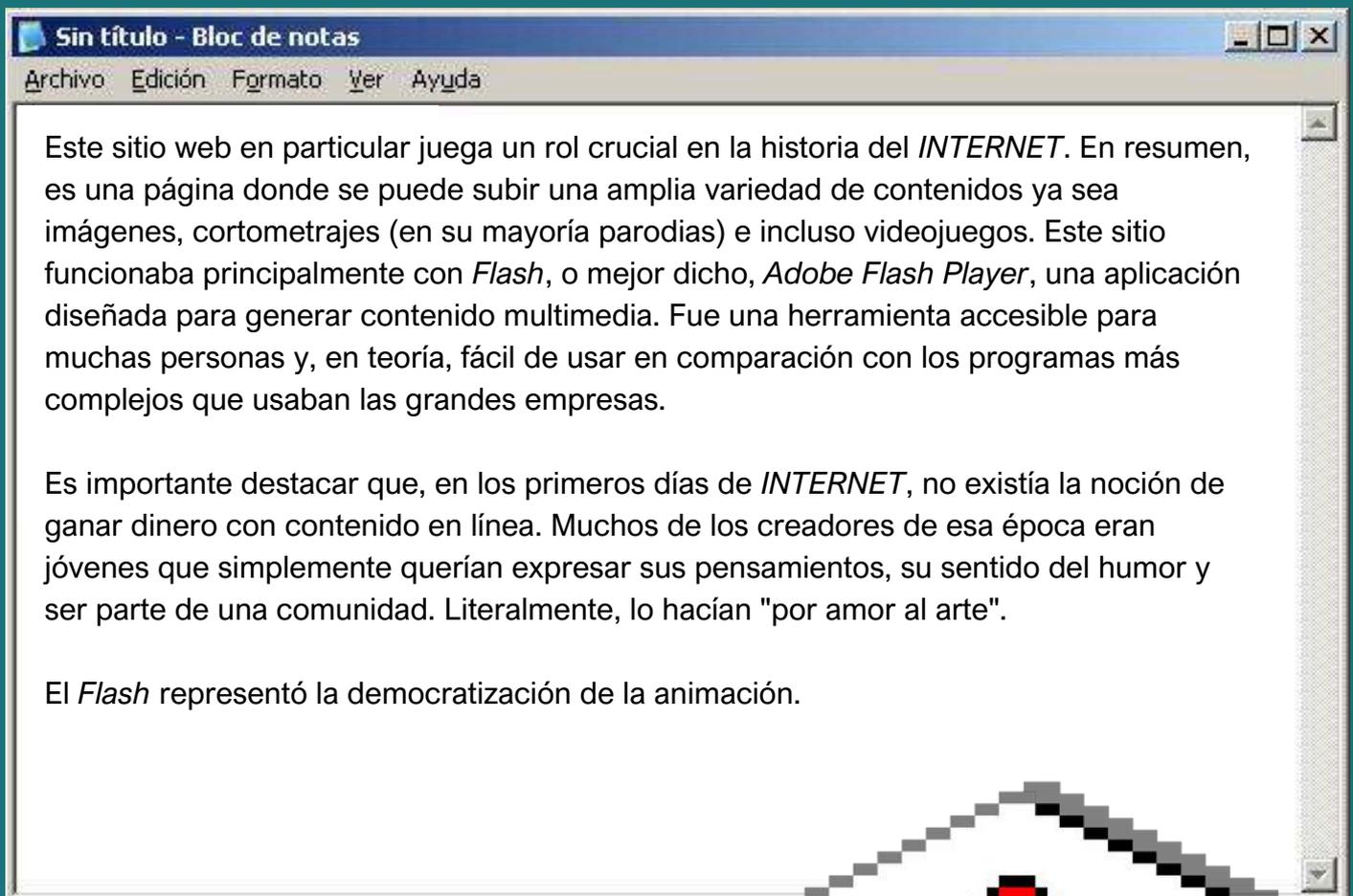


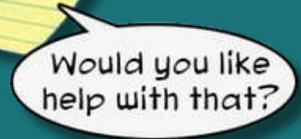
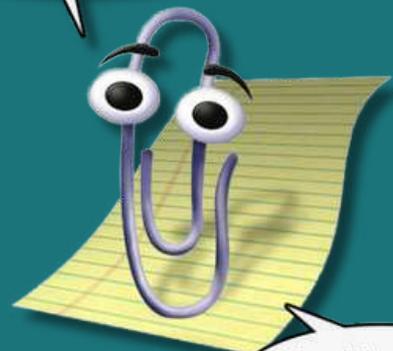
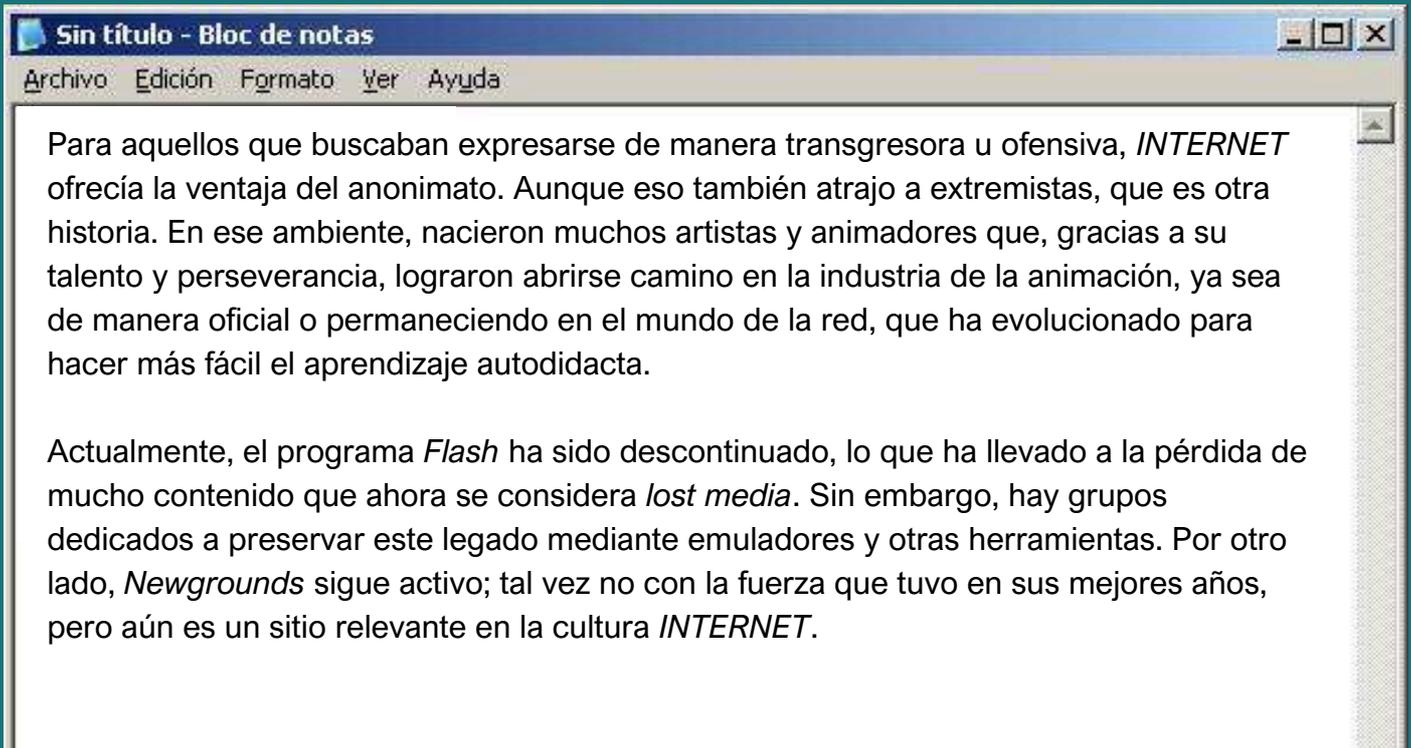
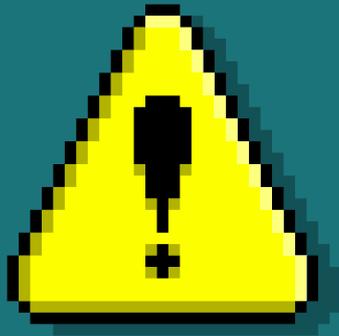
Capítulo 2.1

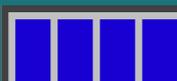
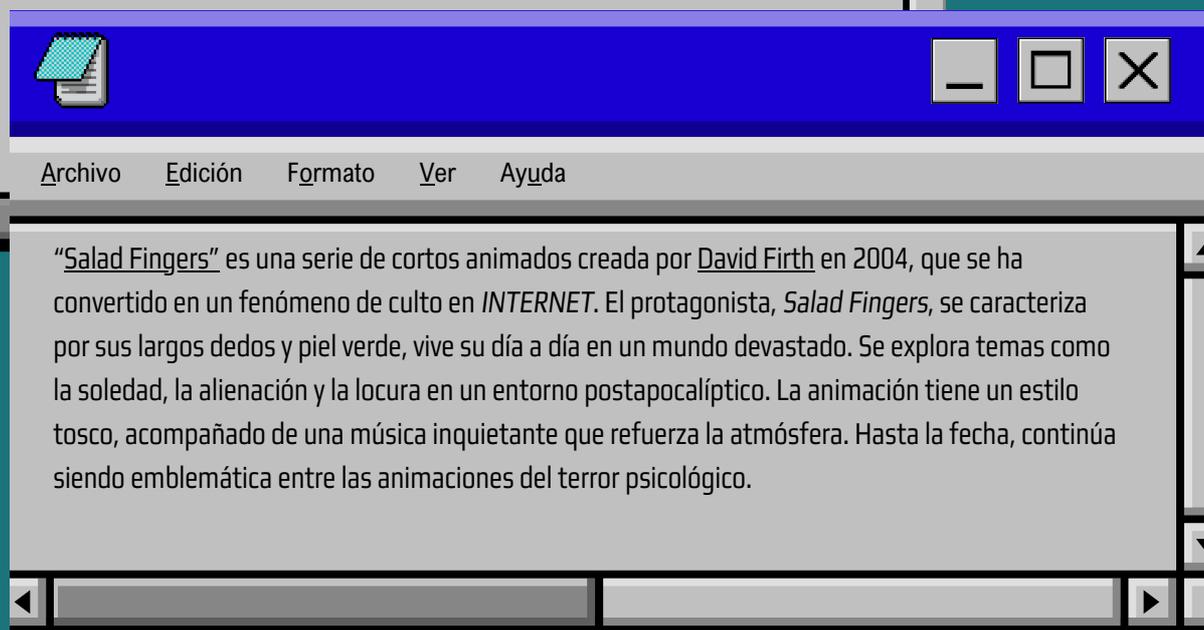
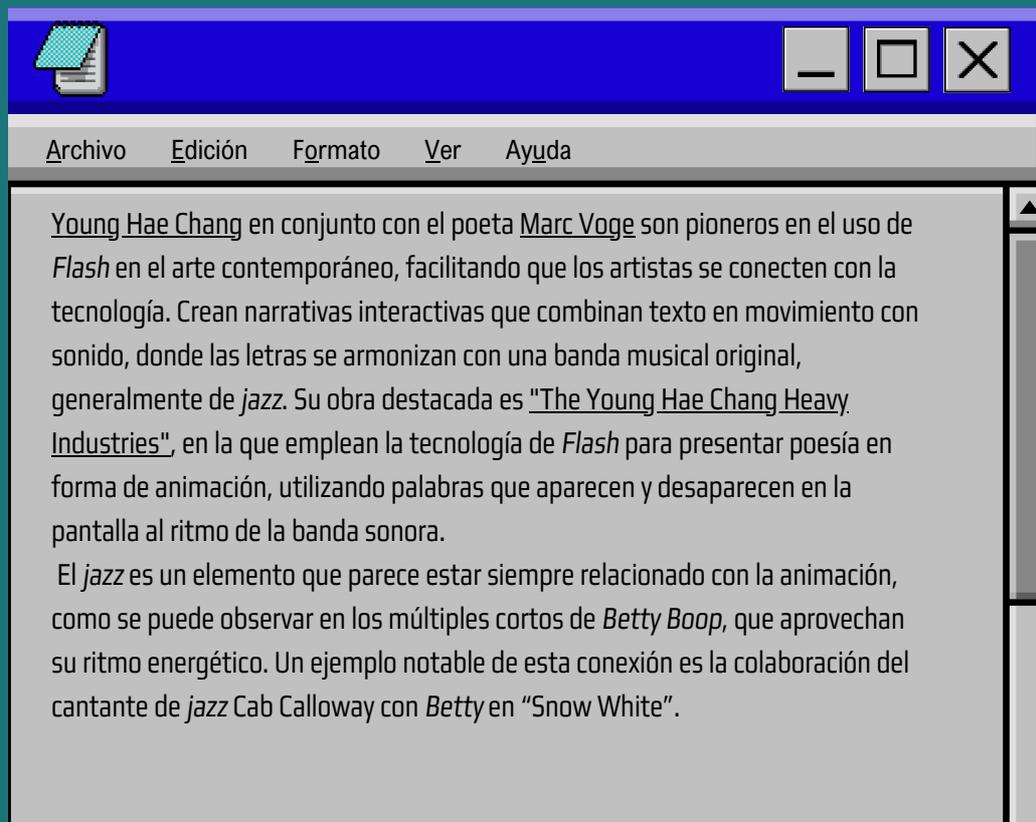
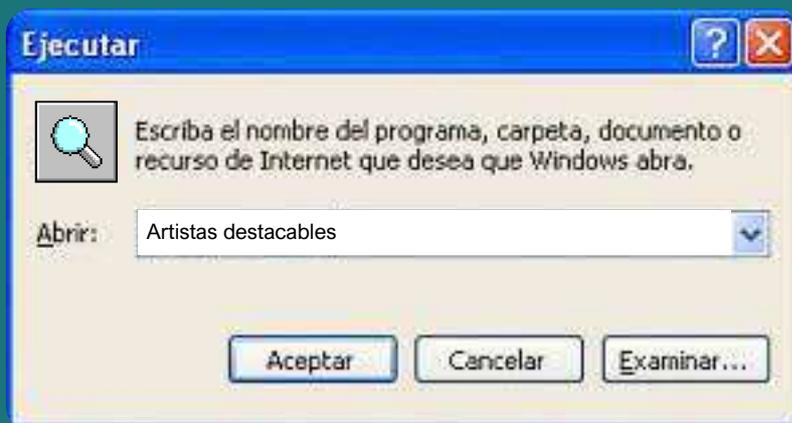


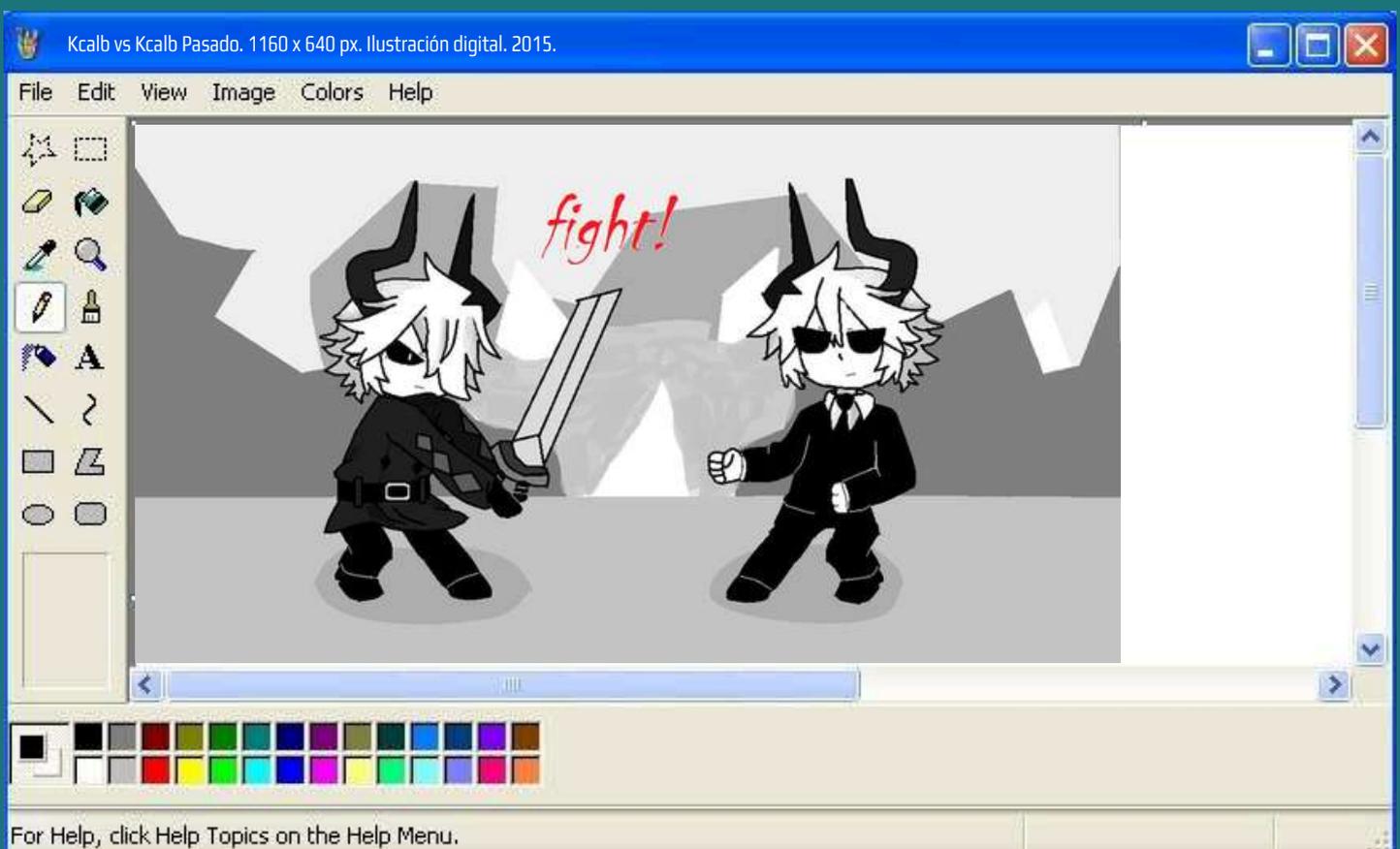
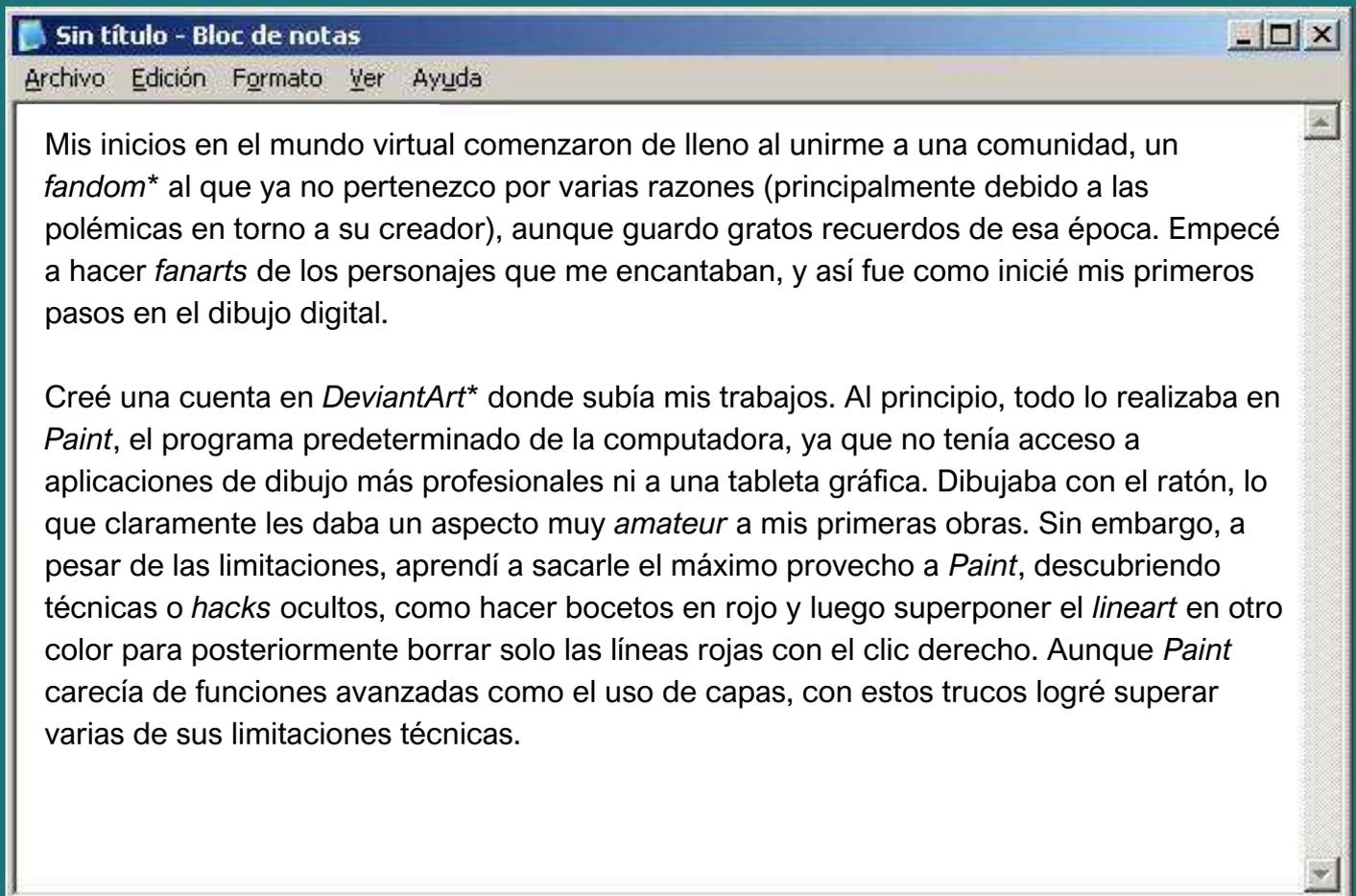
ANIMACIONES E INTERNET

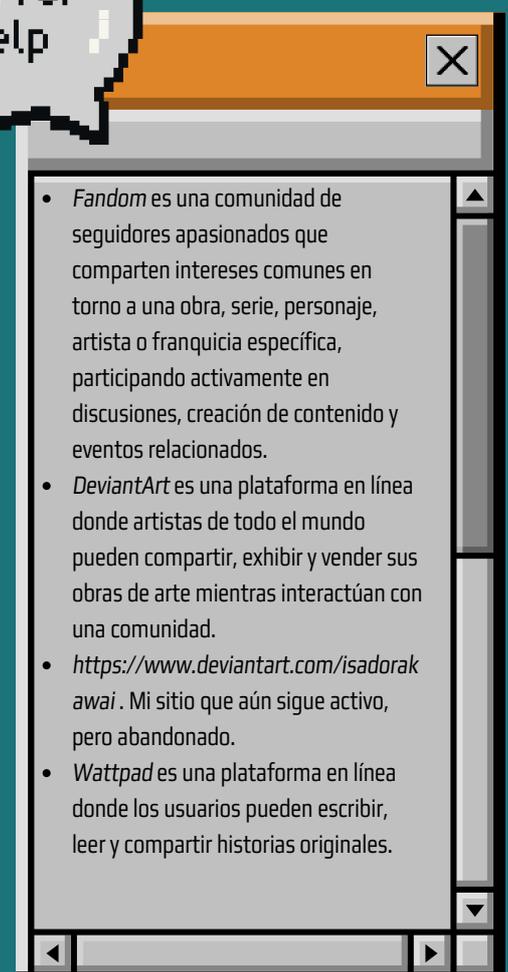
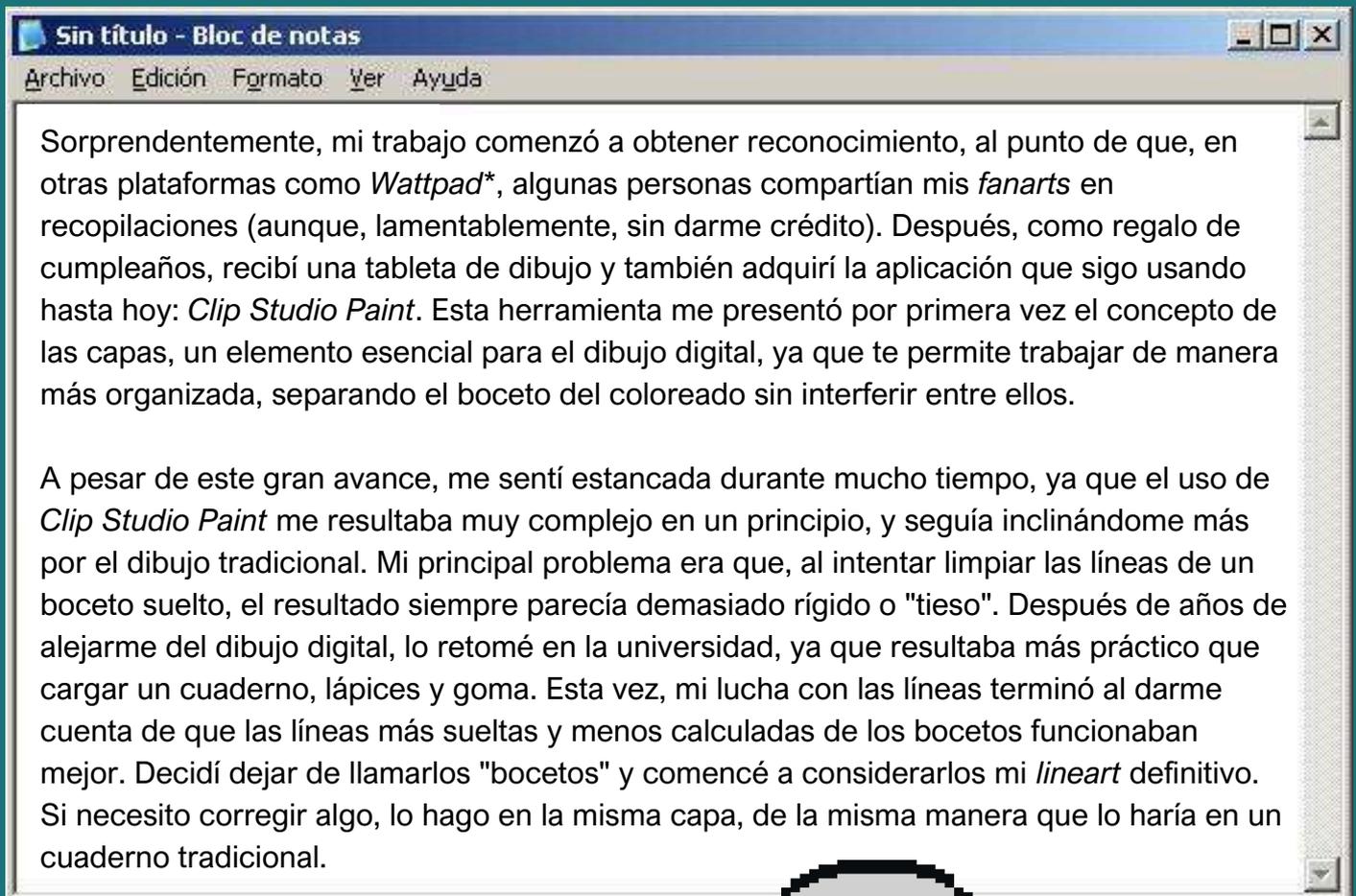






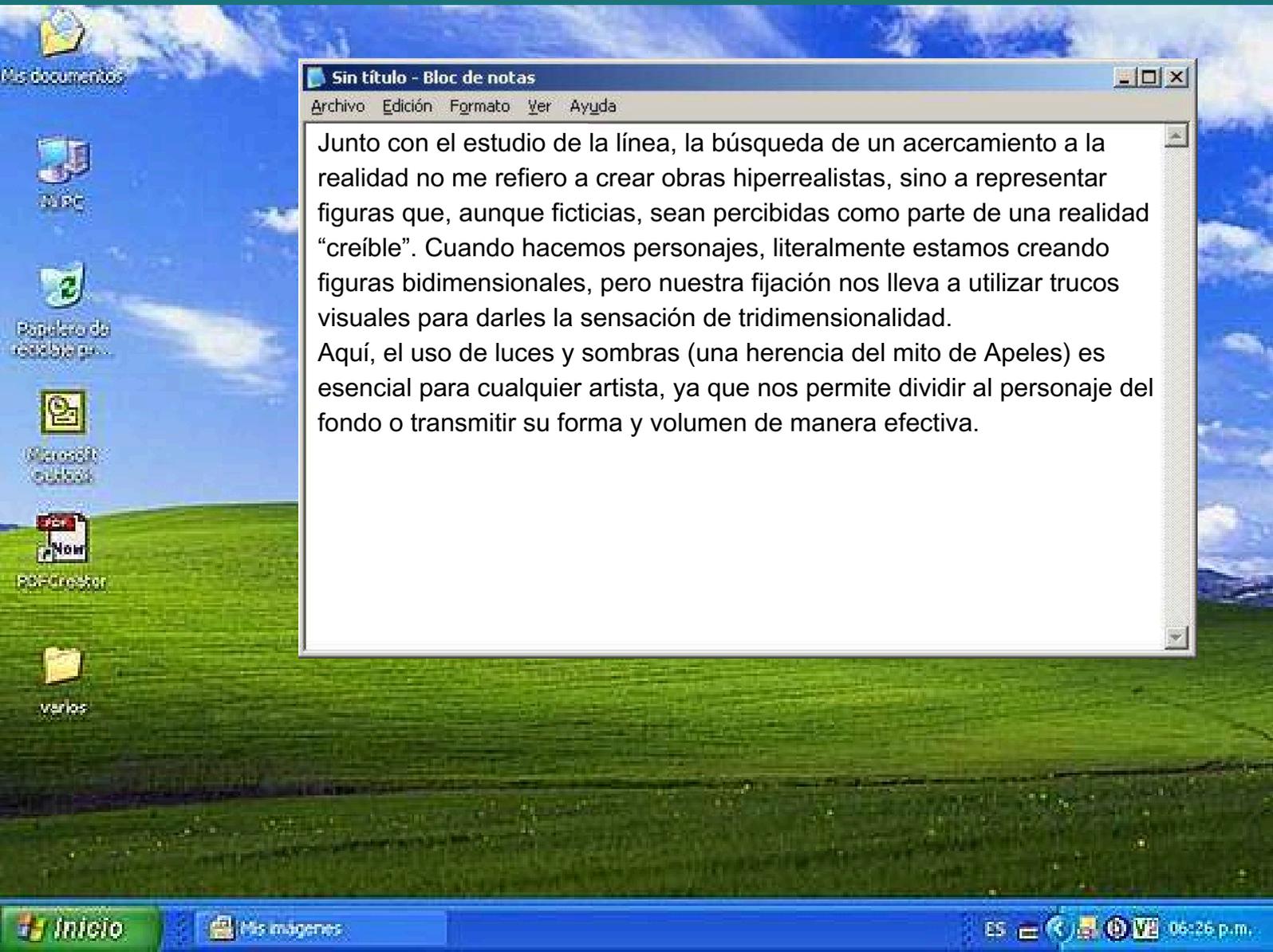






Expondré un ejemplo sobre el uso de bocetos, en los estudios de Leonardo Da Vinci sobre el movimiento del agua. Leonardo realizaba dibujos basados en la observación, ya que él consideraba la experiencia como su único maestro, producto de numerosas decepciones con sus profesores. No se limitaba solo a observar el movimiento del agua, sino que intentaba comprenderlo a través de reflexiones que anotaba junto a sus dibujos. Más que simples garabatos, sus bocetos podían traducirse en diagramas; eran monólogos internos en los que trataba de descifrar fenómenos que, en su época, resultaban difíciles de entender sin conocimientos avanzados en física o matemáticas con elementos no visibles como las fuerzas.

Al examinar sus bocetos, nos sumergimos en su psique y tratamos de navegar por ese mar de ideas. Con esto recalco cómo el proceso de bosquejos va más allá de la simple representación visual: es un medio para que el artista se entienda a sí mismo y a sus pensamientos, con el fin de traducir sus ideas a la realidad. Fue así como dejé de obsesionarme con lograr un producto final y comencé a experimentar verdaderamente con la figura, a estudiarla y comprenderla.



El medio digital, en este contexto, facilita enormemente la manipulación de sombras y luces. Cuando quiero añadir una sombra, puedo experimentar con su intensidad, atenuarla o acentuarla, sin necesidad de rehacerla en múltiples bocetos; todo se ajusta en un solo archivo. Lo mismo ocurre con las luces, lo que me ahorra el esfuerzo de utilizar muchas hojas físicas, con el riesgo de que se pierdan o se dañen. Así, trabajar con una “libreta” digital se convierte en una experiencia distinta a trabajar con una de papel.

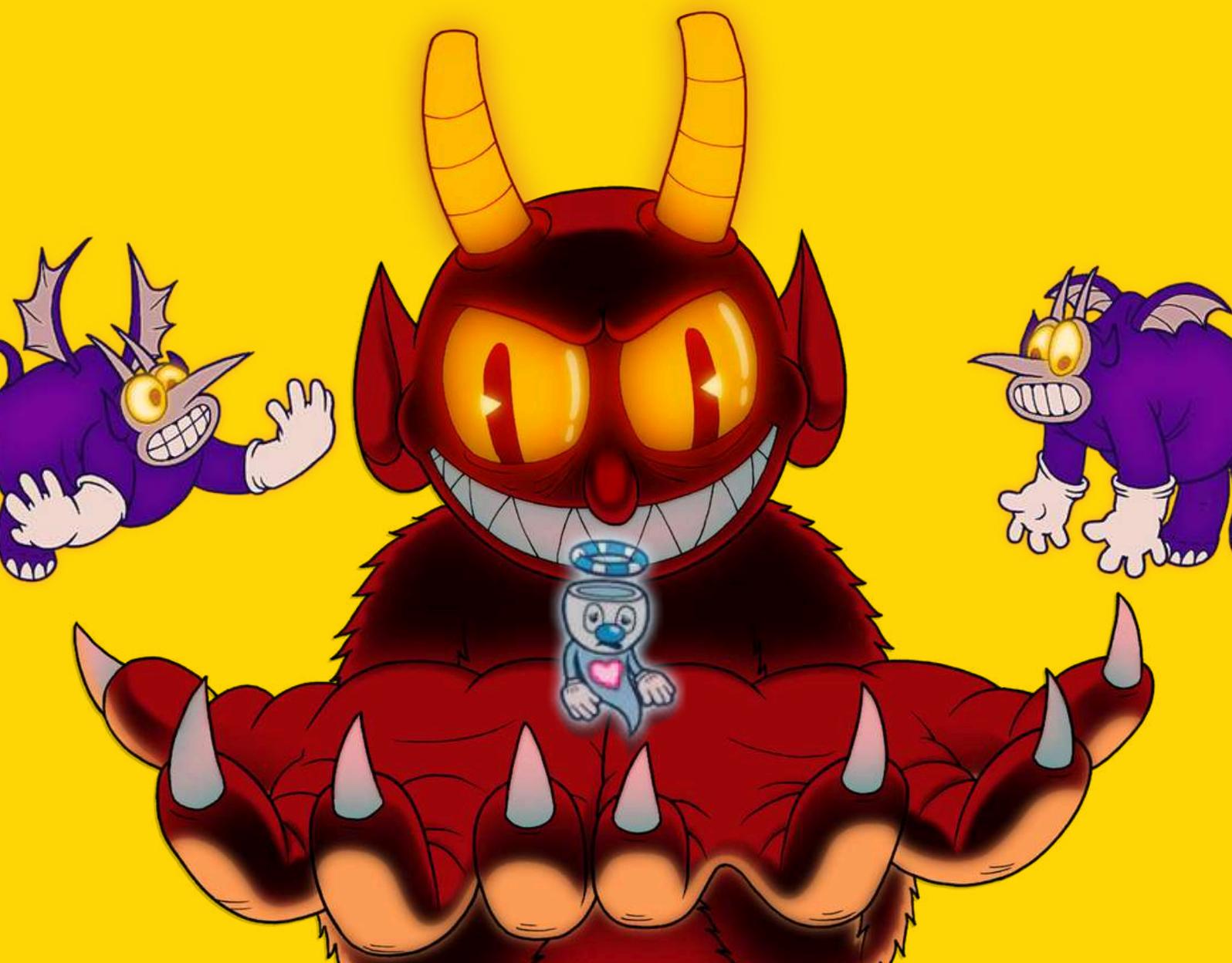
Finalmente, creo que mi reconciliación con el arte digital surgió cuando dejé de verlo como algo separado de mi arte tradicional. Para mí, ambos son parte de lo mismo, ambos representan mi arte, y he comenzado a aplicar técnicas que aprendí en clases de dibujo también en el mundo digital. Pasé de rechazar el dibujo digital a utilizarlo cada vez más.

De hecho, hoy en día todos mis bocetos, incluso para mis cuadros tradicionales, los realizo de manera digital, porque he vuelto a amar lo práctico que es como herramienta.



Cuphead, mi amor

'Capítulo 2.2'



'When all was said and done, over 120,000 frames were hand drawn. To put that into perspective, the original Snow White from 1938 has over 250,000 unique drawings.'

(Canal ThatGuyClen, 2022, 10m Lls).

A pesar de que comencé a estudiar artes convencida de que mi verdadera vocación estaba en el arte y no en la ciencia, como originalmente pensaba (no os preocupéis, lo relataré en el último capítulo; mantengan el suspense), al ingresar a la carrera me perdí. Hubo un momento en el que mis obras no reflejaban realmente mi pensamiento; se reducían a simples trabajos universitarios "sin alma". Esto es algo que he discutido con varios compañeros: la presión de hacer algo "académico", con un significado profundo, y no basarse en ñoñerías como videojuegos, caricaturas, etc. Existe un sesgo conservador en el que nuestros referentes, los de nuestra generación, no son válidos porque un viejo no los entendería.

Sin embargo, a lo largo de esta memoria, he demostrado que estos nuevos referentes, los llamemos *nerd* si se quiere, han sido estudiados desde hace años y son perfectamente válidos (consulten mi bibliografía, ahí está el contenido que ha sido fundamental para esta memoria).

Este capítulo tratará sobre lo que le devolvió el "alma" a mis obras: un referente muy relevante que me hizo recordar cuánto adoro la animación. Ese referente es el videojuego *Cuphead*.



Las siguientes citas son pertenecientes al video de **YouTube** “**How Cuphead Was Made and Struggled Finding The Right Protagonist**” del canal **ThatGuyGlen**:



How Cuphead Was Made and Struggled Finding The Right Protagonist

ThatGuyGlen 1,8 M de visualizaciones • hace 2 años

Use my link <https://bit.ly/ThatGuyGlenDCFeb22> and check out the first chapter of any DataCamp course for FREE to unlock new career opportunities and become data fluent today! This Cuphead...

Subtítulos

‘After Chad and Jared saw the development story of **Super Meat Boy**, a game made by two developers, it was impossible to keep their own dream on hold any longer. Despite their previous attempts at making games, the brothers actually had very little to no experience with programming or animating anything, but by now the internet provided plenty of ways to learn all those things.’

(Canal **ThatGuyGlen**, 2020, 1m 52s).

“we kept coming back to a run-and-gun concept we had modelled after the **Contra** and **Gunstar Heroes** games we loved as kids. We missed the fast-paced twitch action, the giant bosses, and the pick-up-and-play nature of the genre. We knew that if we were going to actually make a run at this—spend all that time and labor and money on it—that it was going to have to be something that we loved. So we jumped in.”

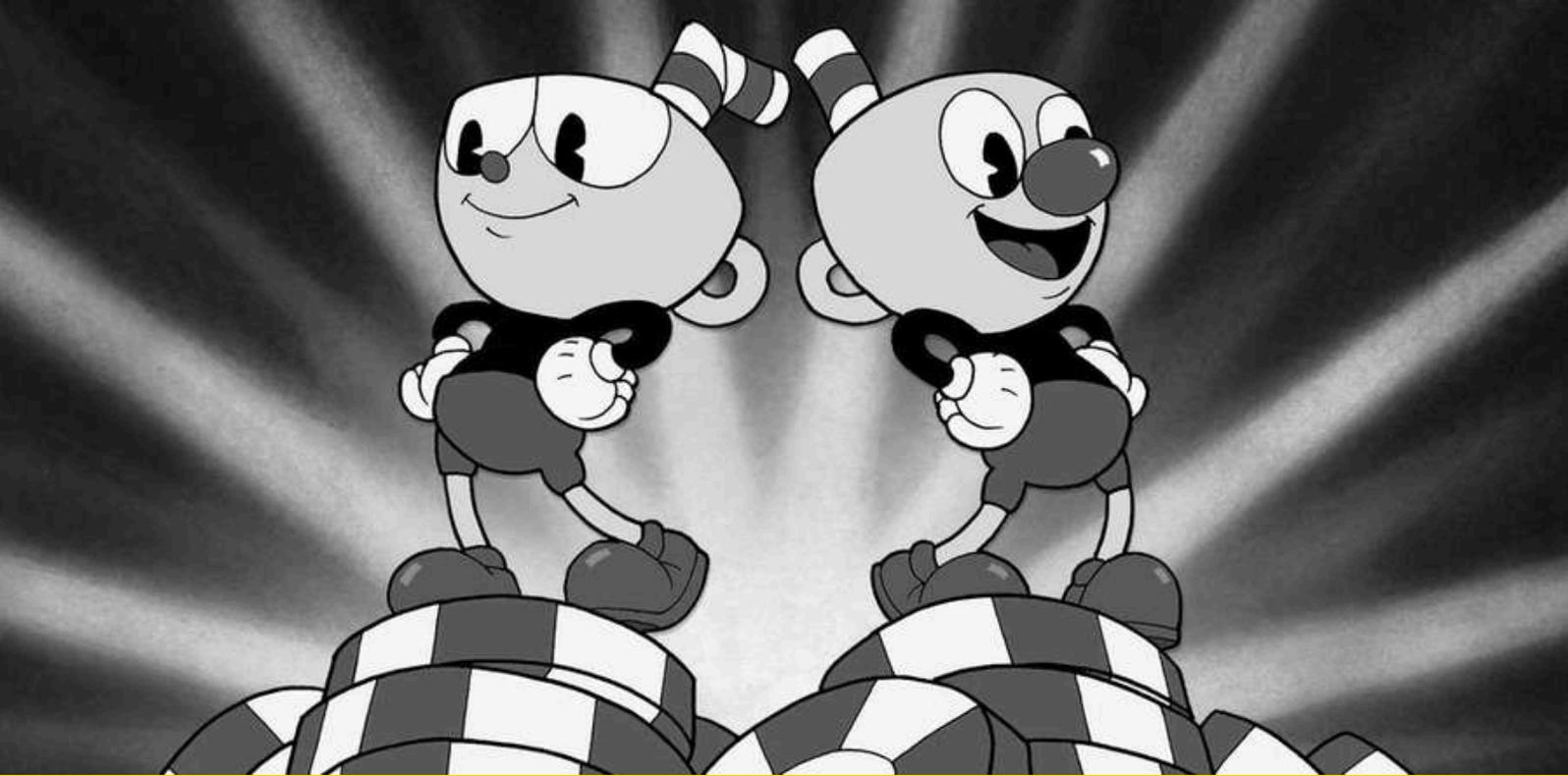
(Canal **ThatGuyGlen**, 2022, 2m 28s).

‘The two aspiring developers did know they wanted a more traditional art style, as opposed to pixel art, where misplacing even one pixel can ruin the whole aesthetic according to Chad. With games like **Hollow Knight** or **Bastion** for example, there’s something endearing about finding small human flaws in the graphics and animation. Jared told the website “**Nintendo Everything**” that they tried a hundred different art styles, before he and his brother landed on the signature 30’s cartoon style.’

(Canal **ThatGuyGlen**, 2020, 3m 50s).

(“ ”) son citas de los creadores **Chad y Jared Moldenhauer**
(‘ ’) son citas del video.





'After showing their friends, there was no going back. They said we should never make our game unless we use that style. Then I started crying, because I knew I had to attempt animation.'
(Canal ThatGuyGlen, 2020, 4m 44s).

'The fact that playful violence was a major theme across cartoons from the thirties also lends itself perfectly to a run-and-gun video game. The more they thought about it, the more every puzzle piece just fell in place. And so the decision was made to stick as closely as possible to the traditional techniques of early animation. All the characters you see in the game are hand drawn and inked on paper, while all the backgrounds are water-color paintings.'
(Canal ThatGuyGlen, 2020, 7m 55s).

Sin experiencia previa, Chad y Jared Moldenhauer trabajaron sin descanso en Cuphead. La cita "Studio MDHR lived and breathed Cuphead" no era una broma.

El videojuego pasó de ser algo que hacían en su tiempo libre a un segundo trabajo. Luego, tras ser descubierto por un ejecutivo de Microsoft que los invitó a la conferencia de E3 en 2014, el proyecto se transformó en un empleo a tiempo completo. Para poder llevarlo a cabo, recurrieron a familiares y crearon su estudio, MDHR. El esfuerzo fue tan intenso que llegaron a hipotecar sus casas para financiar el desarrollo de Cuphead.

'On September 29th, 2017, Cuphead was finally released for PC and Xbox and both gamers and critics praised the challenging but fair gameplay, the authentically detailed artstyle and the jazzy soundtrack. Its critical success was thankfully accompanied by financial success and after only two weeks, Cuphead sold over one million copies. Once the game became available for Mac, Nintendo Switch and PS4, that number increased to 6 million copies in 2020.

On top of that, Cuphead won over a dozen of awards in unsurprising categories such as best art direction, best independent game and best musical score. Aside from all the awards, Cuphead also broke three Guinness World Records in the video game space, namely for having the most frames of hand drawn animation, the most boss battles in a run-and-gun game and lastly the most boss transformations in a run-and-gun.' (Canal ThatGuyClen, 2020, 28m 48s).





Como siempre me han gustado las caricaturas, considero que esto es realmente admirable. *Cuphead* es la definición del amor por la animación. Fue creado por un grupo de *amateurs* dispuestos a sacrificar su estabilidad para llevar a cabo un sueño, y, por suerte, su esfuerzo fue recompensado. *Cuphead* no solo marcó un hito entre los juegos *indie*, sino también entre las grandes desarrolladoras. Es un retrato detallado de toda una historia animada, y lo más increíble es que lo convierte en algo interactivo: Puedes jugarlo.

También valoro que no sea un juego fácil, lo que hace que el desafío de derrotarlo sea mucho más satisfactorio, especialmente por las animaciones únicas de derrota de cada jefe. Cuando no estás concentrado en superar el nivel, puedes apreciar la cantidad de detalles que tiene el juego:

Las complejidades de sus fondos y las múltiples inspiraciones que provienen de distintos medios, generalmente no solo de caricaturas, sino también de otros videojuegos.

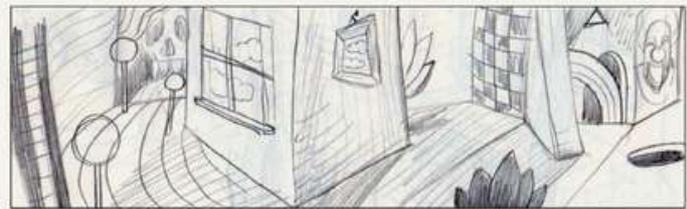
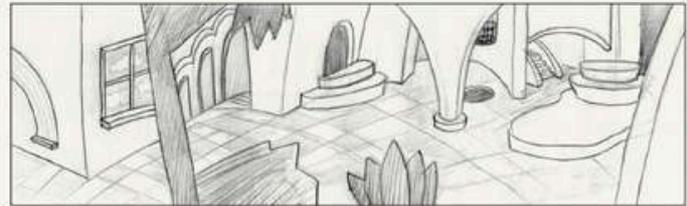
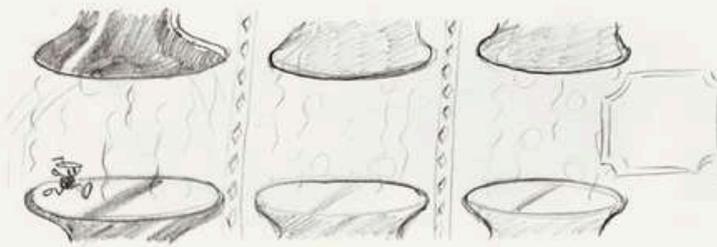
He hecho fanarts de *Cuphead* de vez en cuando. Sus personajes son sencillos y no se caracterizan por ser tridimensionales, pero esa es parte de su encanto. No se trata de una historia con grandes giros complicados, sino de la travesía de una aventura para salvar tu alma del diablo.





Cada tanto revisito a este para sacar inspiraciones para mis obras, particularmente en el aspecto de los fondos de este.

Estos fondos fueron realizados a mano de manera tradicional, coloreados con acuarelas, y están inspirados en los cortos "Silly Symphonies" de Disney y en las series "Out of the Inkwell" de Fleischer Studios. Sin embargo, uno de mis fondos favoritos es del nivel Run and Gun "Funhouse Frazzle", donde las influencias provienen de las obras de Salvador Dalí y de los grabados de M.C. Escher. Este fue mi mayor inspiración para mi cuadro "Status Quo", en el que busqué reflejar un ambiente onírico y adentrarme en lo que sería una representación del inconsciente de la mente.

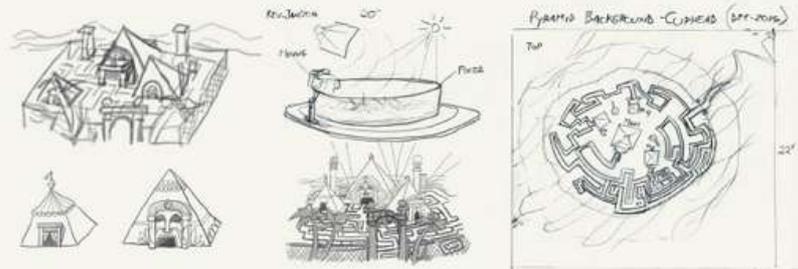


Studio MDHR, The Art of Cuphead, Dark Horse Books, 2020.



En ciertos escenarios del juego, utilizan maquetas a pequeña escala. Un buen ejemplo es el jefe *Dijimmi the Great in Pyramid Peril*, donde se presenta un desierto que en el centro presenta un laberinto, al interior de este hay una pirámide con otras construcciones egipcias.

Las figuras fueron realizadas con arcilla, mientras que las dunas del desierto se esculpieron con espuma, coloreada con aerosol para crear sombras, y cubierta con arena real pegada encima. Todo esto se montó sobre una plataforma circular de 1 metro de diámetro. Para capturar este escenario en el juego, lo grabaron sobre una plataforma giratoria, lo que permitió generar el movimiento visual del desierto en rotación.



These photographs showcase the month-long process of constructing, milling, sculpting, detailing, rigging, and photographing the load mass used for the background of Pyramid Peril. The final sculpture measured about three feet in diameter, not counting camera rig, and was originally photographed on Ali's living room floor.



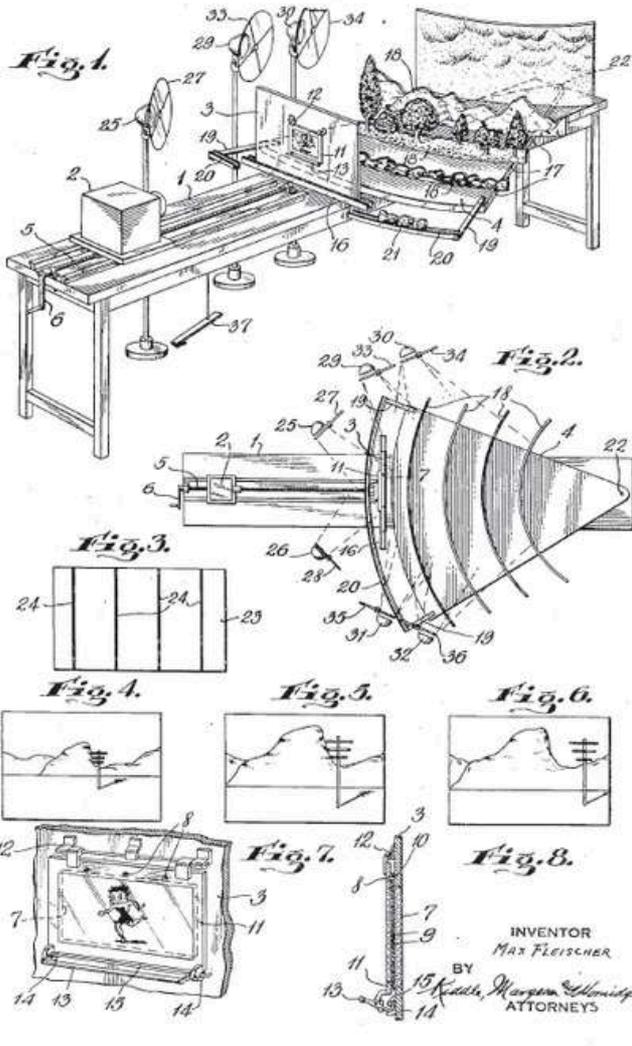
Sept. 15, 1936.

M. FLEISCHER

2,054,414

ART OF MAKING MOTION PICTURE CARTOONS

Filed Nov. 2, 1933



Este uso de maquetas es un guiño al trabajo de *Fleischer Studios*, que utilizaba los “model set backgrounds” (también llamados *setbacks*), donde se forzaba la perspectiva para crear escenarios complejos.

Estos permitían grabar desde diferentes ángulos, facilitando la sensación de tridimensionalidad en lugar de depender únicamente de un fondo plano. *Disney* también tenía un método propio para sus *setbacks*, que consistía en usar distintos escenarios pintados intercalados en láminas de vidrio, generando el mismo efecto.



7.10 Fleischer's patent for the Stereoptical process, 1936

Maureen Furniss. *A new history of animation*. Thames and Hudson, 2016.



Este tipo de anécdotas me devuelve la fe, el pensar que las animaciones 2D aún tienen cabida en nuestro mundo. En los últimos años, los grandes medios han puesto el foco casi exclusivamente en la animación 3D (CGI). Incluso *Disney*, esa empresa megalómana de la rata, ha abandonado sus raíces para lanzar *remakes* de sus clásicos, ahora con un aspecto hiperrealista que, honestamente, siento que rozan el *uncanny valley.**

Aunque parece poco probable que la animación 2D vuelva a ocupar un lugar destacado en las grandes producciones cinematográficas, su futuro aún tiene cabida en el ámbito *indie*. Creo que debemos apoyar estos proyectos independientes, ya que son quienes mantienen vivo el espíritu y la magia del 2D. Es por ello por lo que mi arte refleja también este amor de que este medio no desaparezca ni se olvide.



*** El *uncanny valley* es la sensación de incomodidad que surge cuando vemos algo que parece casi humano, pero no lo suficiente, lo que provoca rechazo.**



"I'm the gamest in the land"

1694 x 2211 px

Ilustración Digital

2023

*Historia
y chisme
de los
cartoons*

CAPÍTULO

OF ANIMATION

Thames & Hudson

MAUREEN FURNISS

A *New* HISTORY OF ANIMATION

Thames & Hudson

MAUREEN FURNISS

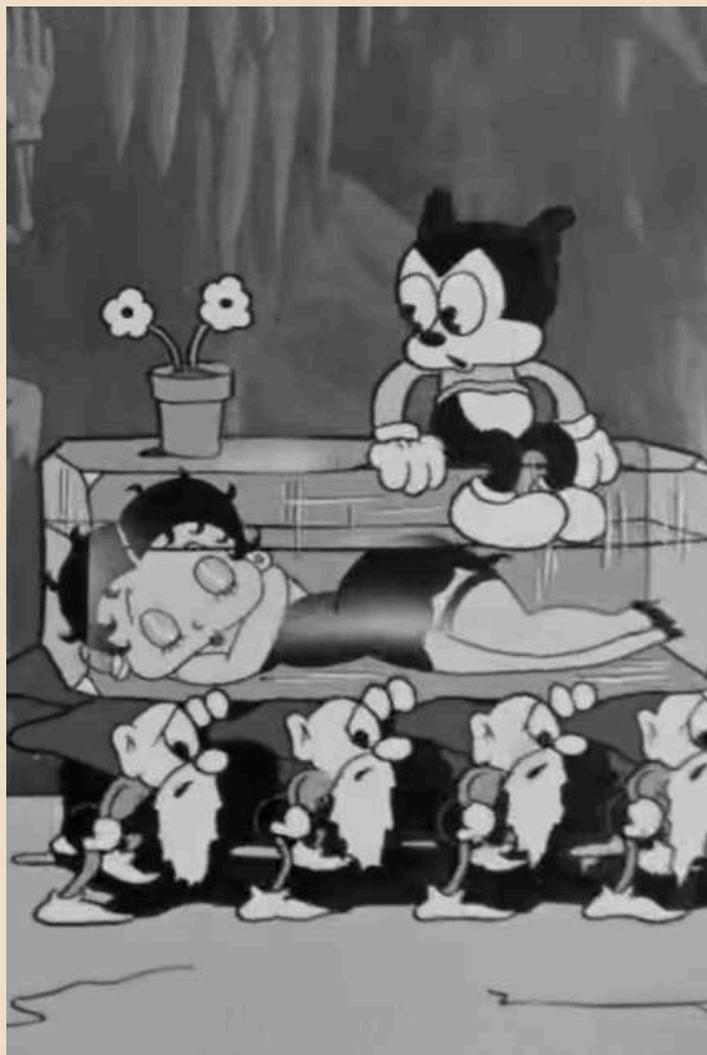
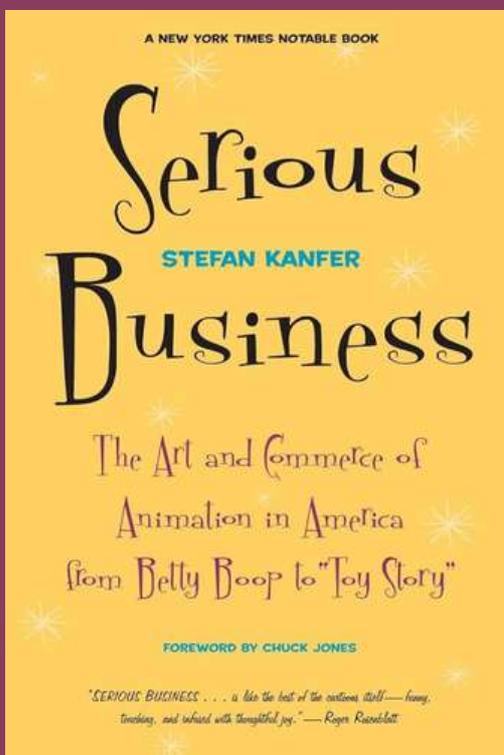
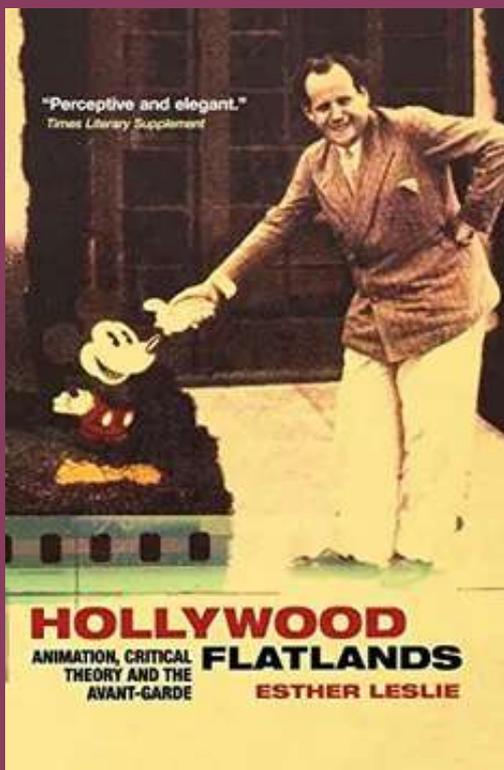
A *New* HISTORY

A continuación, presentaré una recopilación de citas que considero destacables sobre los libros: *A New History of Animation*, *Hollywood Flatlands* y *Serious Business*.

Junto con mis anotaciones al respecto y cosas que destaco entre estas citas.

Betty Boop

“She was reliant on masculine rescuers, and wholly unaware of her appeal.”
(Stefan Kanfer, 2000, p.74).



Betty Boop: “Snow White”. Fleischer Studios. Cortometraje. 1933.

Betty Boop “Snow White”

“Melancholy -hardly the usual component of thirties cartoons- as well as a menacing palette of dingy backgrounds and looming shadows. Film historian Leonard Maltin suggests that this sort of film should be called cartoon noir, and he has a point. The genre of moody postwar features also have stark intimidating backgrounds, and they take place, like many black-and-white Fleischer cartoons, in an underworld of insecurity and dread. "Snow White," released in 1931, is even more fitting as a candidate for the genre of cartoon noir. Its six minutes contain the oddest footage ever to come out of Fleischer's studio, an onslaught of images and gags far beyond the children-and the adults-it was supposed to entertain. In the title role, Betty Boop is made to suffer a list of indignities ranging from bondage to suspended animation in a block of ice. Her enemies include cold weather, for which she is underdressed, a wicked stepmother, and a pageant of grotesques.

The weirdest cast member, Ko-Ko, is transformed into a ghostly singer with an insubstantial body and the sinuous voice of Cab Calloway. Ko-Ko moves with unaccustomed ease because his dance steps are actually Calloway's, Rotoscoped for the occasion. Ko-Ko/Calloway becomes the nouns he sings about, in the style of the bouncing ball shorts. During "Put a \$20 gold piece on my watch chain," he becomes a coin; a mention of booze and he turns into a bottle of whiskey, then consumes himself like a snake eating its own tail. (...) . Snow White's true helpers are Ko-Ko, restored to his old self, and Bimbo, who challenges the stepmother when she metamorphoses into a dragon and pursues the trio. Facing Betty's nemesis head-on, Bimbo takes hold of her tongue and pulls it so hard she turns inside out and goes into reverse, running in the opposite direction. Dog, clown, and the heroine celebrate in the snow. Fade out. Once again, logic eludes the Fleischers; Snow White's strength lies in the ethereal quality of its scenery and backdrops, Skeletons, icicles, furniture, playing cards, dice-almost every inanimate object seems to be touched with life. Infused with gray magic and an eccentric humor, the film proved too elusive for its audience; all the same, Betty Boop remained a star with her name above the title.”

(Stefan Kanfer, 2000, p.72).



“Later, when Betty prepares to have her head chopped off, she absurdly sings “Always in the way, I can never play . . .” as both her body and the axe being sharpened move to the beat. As part of a scene transition from the forest to the dwarfs’ home, poor Betty somehow becomes a human snowball. At the end of the film, the narrative completely departs from the “Snow White” premise as Ko-ko takes on the persona of the singer and bandleader Cab Calloway, who is rotoscoped, identifiable by his unique body movements and the song he sings, “St. James Infirmary Blues.” Calloway was under contract with Paramount, which wanted to promote his music. We can see that Snow- White entertains in much the same way as a Surrealist “exquisite corpse,” with the pleasure coming largely from the element of surprise, as incongruous aspects of the story build upon each other in a relatively random way.”

(Maureen Furniss, 2016, p.118).

Betty Boop: “Snow White”. Fleischer Studios. Cortometraje. 1933.

Su censura

“What linked the Misses Boop and West was the emphasis on sex, innocent and otherwise. In their costumes and contours, both women expressed the emerging spirit of the thirties. Gone was the fashionable flat-chested silhouette of the previous decade; Vogue's April 1932 issue informed its readers, "Spring styles say CURVES!" And Formfit, maker of women's underwear, announced the "Boneless Duo-Sette that "beautifully accents the uplift bust." With this unabashed celebration came an increased attention to the female body; too much attention according to the Episcopal Commission on Motion Pictures and the Catholic bishops who founded the National Legion of Decency in order to contain the lasciviousness they saw and heard in the movies-particularly from the Paramount stars. They were joined by religious leaders of all faiths, and, in terrified response, the Hollywood rulers came forth with a new Code of Production. This was far more specific than the one they had used in the twenties, before the age of dialogue. Among the precepts: "The institution of marriage and the home shall be upheld. Pictures shall not infer that low forms of sex relationships are the accepted or common thing. Scenes of passion should not be introduced when not essential to the plot. Excessive and lustful kissing, lustful embracing, suggestive postures and gestures, are not to be shown. Indecent or undue exposure is forbidden. Sex relationships between the white and black races is forbidden.

The new code had a galvanic effect in Hollywood. Walt Disney was newly perceived as the unblemished midwesterner who made good, the apotheosis of good clean fun. Mickey Mouse and all his brethren were elevated to heroic status. No rutting took place on Walt's farm, no jazzmen corrupted his soundtracks. Although Mae West's movies had helped to save Paramount Studios.”

(Stefan Kanfer, 2000, p.74).

Tan icónica como es ella, le temían a su libertad, especialmente a su libertad sexual. Era inaudito que una mujer tuviera el derecho sobre su propio cuerpo, un tema que se destaca en la siguiente cita.

“Her personality, her scripts, and even her titles were toned down. West's third film, *It Ain't No Sin*, was renamed *I'm No Angel*. Some wag said it should have been called *It Is a Sin*. Her colleague, Betty Boop, could not go it alone in New York. The studio made her over into a demure coed. Bimbo was replaced by a saccharine puppy, Pudgy, and Ko-Ko gave way to Grampy, a kindly tinkerer whose inventions were a cross between the devices of Rube Goldberg and Max Fleischer. Calloway and Armstrong disappeared from view and hearing.

Along with sex, a good deal of spirit vanished from the Fleischer studio in the mid-thirties. Producers and animators knew they had to accelerate in order to keep up with Disney, and yet they kept looking in the rearview mirror, nostalgic for the way things used to be. (...) and several months later Betty Boop welcomed Popeye in a cameo role. Before the thirties were out, Betty and her garter had retired, and the walk-on had become a superstar. Max had found a way to fight the Mouse after all.”

(Stefan Kanfer, 2000, p.75).



Betty Boop: “Red Hot Mama”. Fleischer Studios. Cortometraje. 1934.



Betty Boop: "Boop-Oop-a-Doop". Fleischer Studios. Cortometraje. 1932.

“Still, the Fleischer's first super- star deserves a final tribute before she disappears into cartoon limbo. In the coming years, there would be other women in animated films, some of them demonstrating full frontal sexuality and verbal candor. But none will have Ms. Boop's universal appeal. "What Makes Betty Boop?," asks Norman M. Klein in his erudite study of American animation, *Seven Minutes*. He concludes, "She had virtually no facial expressions, except her wink, a look of dismay, and a boop-boop-a-doop. But she was designed very well for movement to music. She could sway very delicately. Her arms and shoulders syncopated much the way performers do when singing on stage. And she was a lovable victim, trapped somehow in her helpless body." We shall not like upon her look again.”

(Stefan Kanfer, 2000, p.74).

“By 1934, however, Betty Boop had been subjected to censorship in terms of her design: her skirt, short enough to reveal a garter, was restyled to a longer length, and her actions were toned down, with fewer hip shakes and winks. The “Betty Boop” series lasted until 1939, but the character has never lost her appeal.”

(Maureen Furniss, 2016, p.116).

Huelga de animadores en Disney

A continuación, se presenta una recopilación de citas del libro *Hollywood Flatlands*, centradas en los sucesos ocurridos entre los periodos de la Gran Depresión y la Segunda Guerra Mundial.

“Communist cartoonists who were involved in a popular front artists' grouping were formulating proposals for cartoon aesthetics. There were arguments about the applicability of social realism. For some animators, realism was Disney's business. The new animators were inspired by modernist artists such as Picasso, Dufy, Matisse. Exposed to Soviet cartoons, with modern music, flat backgrounds and highly stylized characters, they pushed for a flattened out, childlike and stylized design, away from Disney's archaic watercolour sentimentalism. In the autumn of 1943 some radical animators presented their ideas at a UCLA Writers' Congress, organized by the Hollywood Writers' Mobilization. John Hubley - who had left Disney in the wake of the strike delivered a speech on 'The Writer and the Cartoon'. He insisted on the importance of social responsibility. The cartoon had to be an observation on real daily life. The radical cartoonist, in Hubley's view, was opposed to gags, and longed to remould cartoons as a commentary on the epoch and the difficulties of ordinary life. While Disney had achieved a formal and technical advance, his cartoons refused any social role. The gags all derived from 'pure', single-action situations, such as Pluto all stuck up in flypaper, or sundry characters fighting mechanical props or natural forces. And Fantasia Hubley considered to be pure formalism. Against it, Hubley proposed Chaplin. He 'utilized essentially the same abstract symbolism that cartoons have continually used', but his stories have been written in terms of human behaviour and broad social caricature'. The popular-front animators held Chaplin up against Disney, measuring the social observation and critical.”

(Esther Leslie, 2002, p.214).

La animación, en sus inicios, tomó mucha inspiración de Charles Chaplin, quien con su humor y su característico estilo de moverse en el cine mudo no solo provocaba risas, sino también ofrecía una crítica a la sociedad. Desde que *Disney* creó *Blancanieves* en 1937 —un hito significativo para la animación—, comenzó a alejarse del enfoque social. A medida que la compañía se adentraba más en el modernismo, fue abandonando el aspecto experimental y el *slapstick**, optando en su lugar por un estilo más "realista". Este cambio terminó decepcionando al cineasta Sergei Eisenstein, quien admiraba los avances tecnológicos de Walt Disney y su innovador uso del sonido en sus obras. Sin embargo, Eisenstein calificó la película *Bambi* como "conformista".

El periodista Siegfried Kracauer también criticó fuertemente *Dumbo*, señalando que, a pesar de que el protagonista posee una habilidad extraordinaria y la posibilidad de escapar de sus maltratadores, decide quedarse en el circo, el mismo lugar que encerró a su madre por defenderlo. Coincido con Kracauer en este punto, ya que, de cierto modo, Disney siempre ha sido "correcto", o más bien conservador, en sus mensajes e ideologías, adaptándose a los *Códigos Hays**. No obstante, es importante considerar que tanto *Bambi* como *Dumbo* fueron realizadas con un presupuesto muy limitado debido a la huelga de gran parte de los trabajadores en *Hollywood* que tuvo lugar en 1945.

* *Slapstick* sería el humor físico, es un subgénero de la comedia que se caracteriza por presentar acciones exageradas de violencia física que no derivan en consecuencias reales de dolor.

* *Códigos Hays* que consistía en directrices que restringían el contenido sexual, la desnudez, el lenguaje, el consumo de alcohol y drogas, las representaciones de contenido religioso y perspectivas políticas, ciertos estereotipos (especialmente aquellos relacionados con países que compraban películas estadounidenses, aunque a veces también sobre raza y etnicidad en general), la actividad criminal y otros tipos de contenido en diferentes grados (y que variaban a lo largo de su historia). En resumidas cuentas, censura en pos de "una pureza moral" estrictamente ligada a la religión cristiana.

“Were there any people at the present time at the studio who Disney believed to be communist or fascist? the interrogator continued. 'No,' Disney replies, 'at the present time I feel that everybody in my studio is one-hundred-percent American.' But in the past, he declared, there were some people that he was sure were communists. The strike was addressed. Disney named Herbert Sorrell as a communist who had tried to take over his artists.”

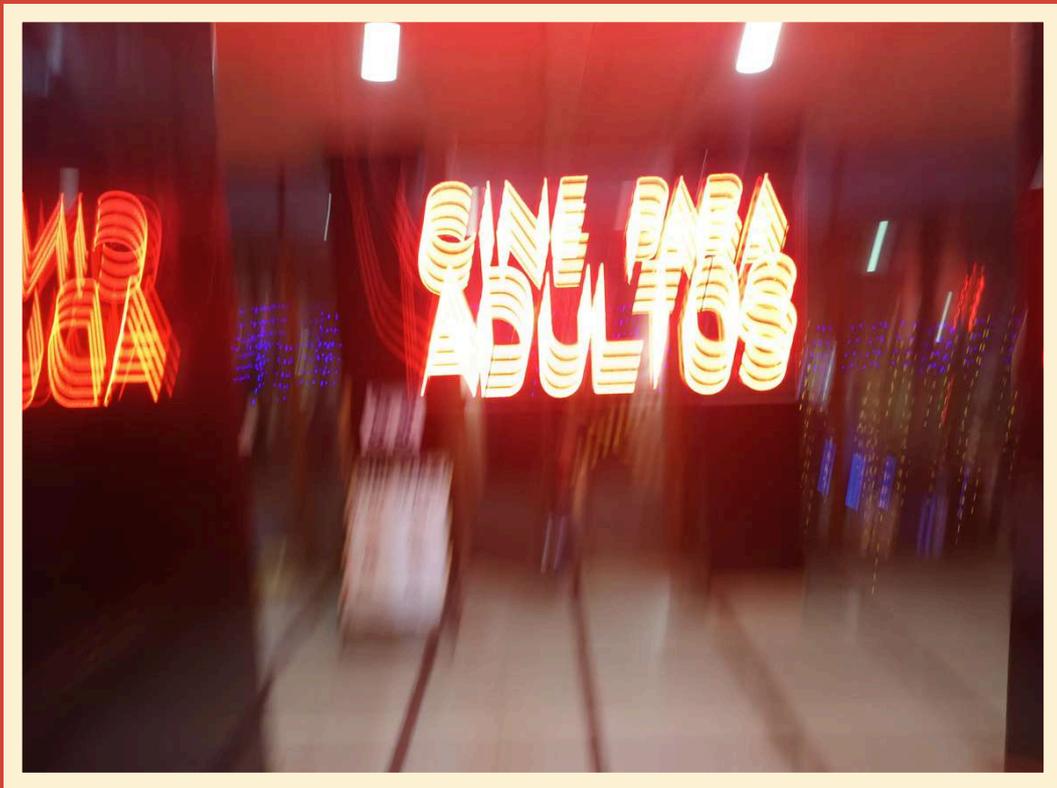
(Esther Leslie, 2002, p.217).

Quien Disney insultó como "comunista" fue el líder del Sindicato de Animadores que encabezó la huelga de seis meses en 1945, un conflicto laboral que culminó en lo que se conoció como el "Black Friday de Hollywood" o, más brutalmente, "Hollywood Bloody Friday".

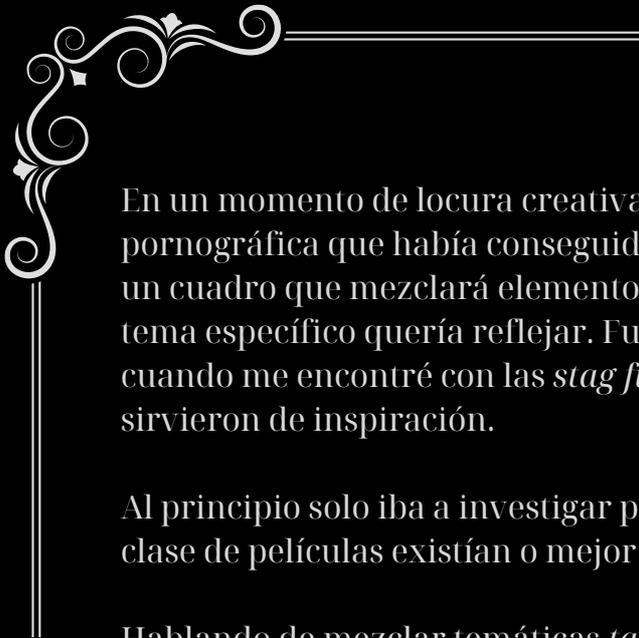
Honestamente, el tema de las huelgas entre los trabajadores del mundo de la animación es una constante. A lo largo de la historia, ha habido una desestimación persistente hacia este medio y hacia sus trabajadores, quienes no reciben un trato justo ni una compensación acorde al enorme esfuerzo que implica la animación. A pesar del impacto cultural y económico de la industria, el reconocimiento hacia los animadores y sus contribuciones sigue siendo insuficiente, lo que perpetúa las tensiones laborales y la necesidad de luchar por mejores condiciones.

Es inevitable: el aspecto político está intrínsecamente presente en el mundo de la animación, especialmente en sus orígenes. Por lo tanto, una caricatura siempre está vinculada al mundo real. Sin embargo, puede crear su propio universo, aunque de alguna manera sigue conectada a nuestra realidad.

Capítulo 3



**CINE PARA
ADULTOS**



En un momento de locura creativa, sentí un gran deseo de utilizar una revista pornográfica que había conseguido para realizar una obra. Sabía que quería crear un cuadro que mezclará elementos de óleo y *collage*, pero aún no tenía claro qué tema específico quería reflejar. Fue entonces, investigando sobre distintos temas, cuando me encontré con las *stag films*, esas películas pornográficas ilegales que me sirvieron de inspiración.

Al principio solo iba a investigar por la red, pero luego entró la curiosidad si esta clase de películas existían o mejor dicho SIGUEN existiendo aquí en Chile.

Hablando de mezclar temáticas *tabúes*, un referente es la artista Cosey Fanni Tutti, quien experimentó la prostitución en carne propia, utilizándola como un medio más para su arte. En 1976, presentó la exhibición “Prostitution” en el Instituto de Artes Contemporáneas de Londres, una obra que generó gran controversia debido a los estigmas asociados con la prostitución. Cosey participó en materiales pornográficos, como revistas similares a las que utilicé para este cuadro. En su obra, ella critica el fetiche de la comercialización pornográfica y los enfoques que esta industria adopta. Sin embargo, no ve la sexualidad como algo netamente negativo, sino como una libertad que se puede explorar.

“I NEVER SAW THE MODELLING AND MY ART AS SEPARATE THINGS. BOTH ASPECTS INFLUENCED THE OTHER. I STARTED OFF MODELING FOR PORNOGRAPHIC MAGAZINES AND THAT EXPERIENCE FED INTO MY ARTWORK. THERE’S NO DIFFERENCE BETWEEN PORNOGRAPHY AND ART IN MY WORK, ONE INFORMS THE OTHER.”

[RESPUESTA DE COSEY FANNI TUTTI EN ENTREVISTA, 2017, ([HTTPS://WWW.INTERVIEWMAGAZINE.COM/ART/ARTIST-COSEY-FANNI-TUTTI-HELPING-MAINSTREAM-ART-EMBRACE-SEX](https://www.interviewmagazine.com/art/artist-cosey-fanni-tutti-helping-mainstream-art-embrace-sex))].

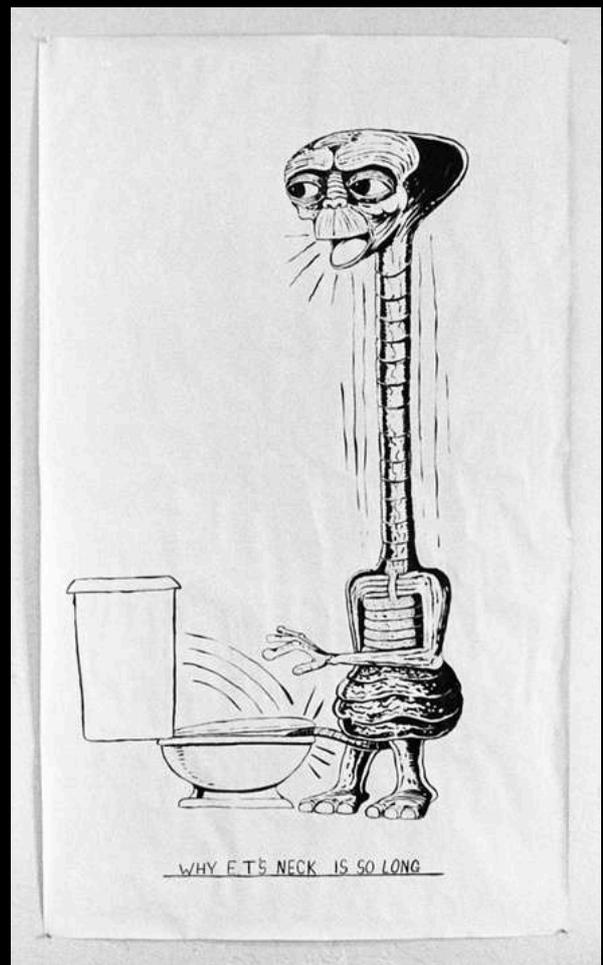
Otro artista que utiliza el sexo como tema es Mike Kelley, con obras como “Loading Dock Drawings” (1984), una serie de pinturas en acrílico sobre papel que destacan por su humor adulto y su estilo crudo, con imágenes que muchos describirían como “feas” o “sucias”. Kelley también creó fotografías sobre las que dibujaba penes, algo que recuerda a las bromas escolares. Su humor ácido y picante en estas piezas sirve para criticar las idiosincrasias y manipulaciones de las nociones de sexualidad, distorsionadas, un enfoque similar a la crítica de Cooney.

Aunque Kelley trabajó en varios medios, como la pintura y las instalaciones, sus obras dibujadas son las que más me atraen. Satiriza la manera en que la sociedad manipula y explota el deseo, es un aspecto que puedo relacionarlo al mismo mundo de las caricaturas, lo cual me fascina el uso de sus ilustraciones de manera sardónica.

Como diciéndole a los espectadores “me importa una mierda tu sensibilidad, necesito expresar lo que pienso sin filtros ni tapujos”.



A patriot. Mike Keller. Fotografía.
1989.



Loading Dock Drawing #2. Mike Keller. Acrílico sobre papel. 1984.

**PANTS
SHITTER**

&

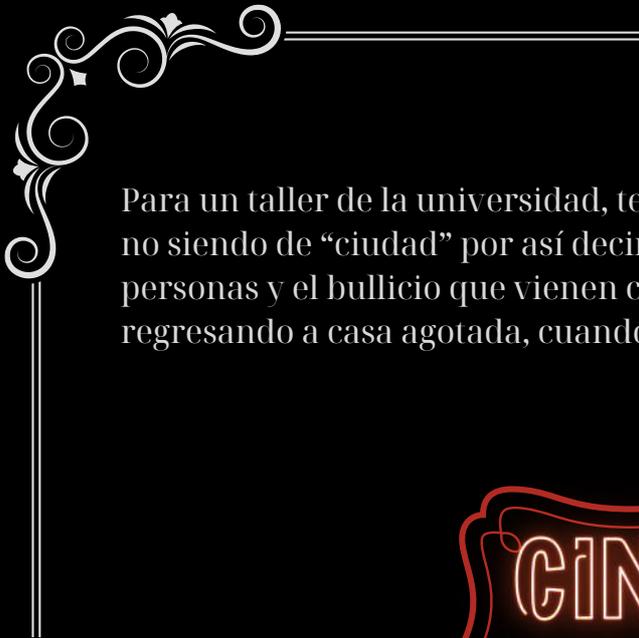
PROUD

P.S.

**JERK-
OFF**

TOO

(AND I WEAR GLASSES)



Para un taller de la universidad, tenía que ir obligatoriamente a la Plaza de Armas, no siendo de “ciudad” por así decirlo, no estoy acostumbrada al gran mar de personas y el bullicio que vienen con estas. Pasaba por el lado de una galería, regresando a casa agotada, cuando veo unas grandes luces rojas en led:



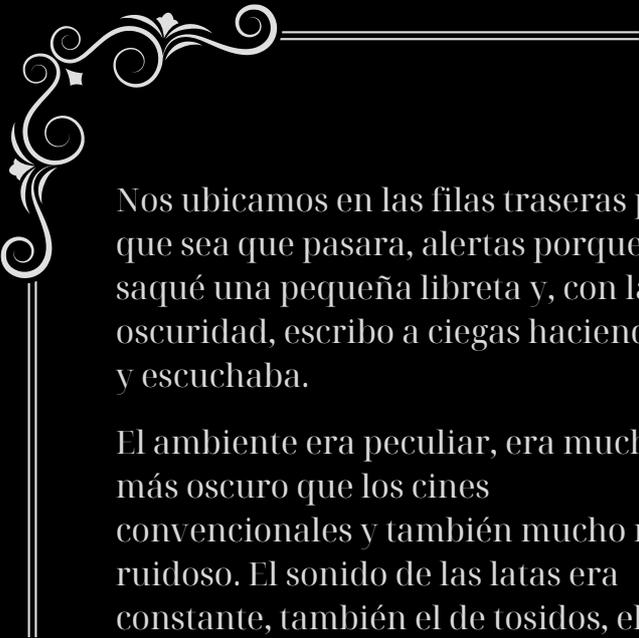
CINE PARA ADULTOS

Fue un golpe de suerte, irónico que apareciera casualmente.

Así fue (después de unos días para mentalizarme) con nerviosismo y acompañada con un compañero, emprendimos a observar por cuenta propia, a descubrir cómo era la realidad de esta clase de lugares.

Bajamos las escaleras, pasamos por la boletería y me atraen unos espejos de gran tamaño a los costados de lo que sería donde venden las palomitas. Nos atrajo la atención que un gran grupo de personas (del máximo 10 que había en todo el cine) no se atrevían a entrar totalmente, solo estaban parados contemplando la cómica relación: telón enorme y proyección enana, en la cual la protagonista era... efectivamente porno, pero uno más actual de lo que pensaba que encontraría.

La zona de proyección resultó ser mucho más grande de las pocas expectativas que tenía, tenía una infraestructura antigua, los asientos estaban puestos de tal manera que estaban en hileras, eran acolchados y de un material bastante bueno así por decirlo (parecían sofás).

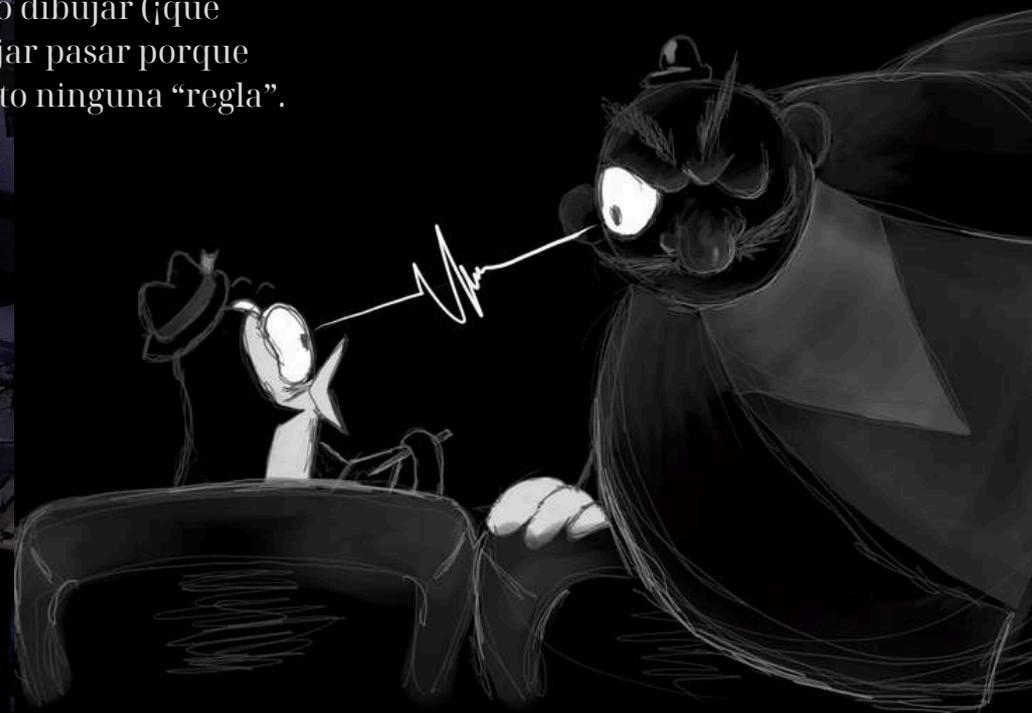
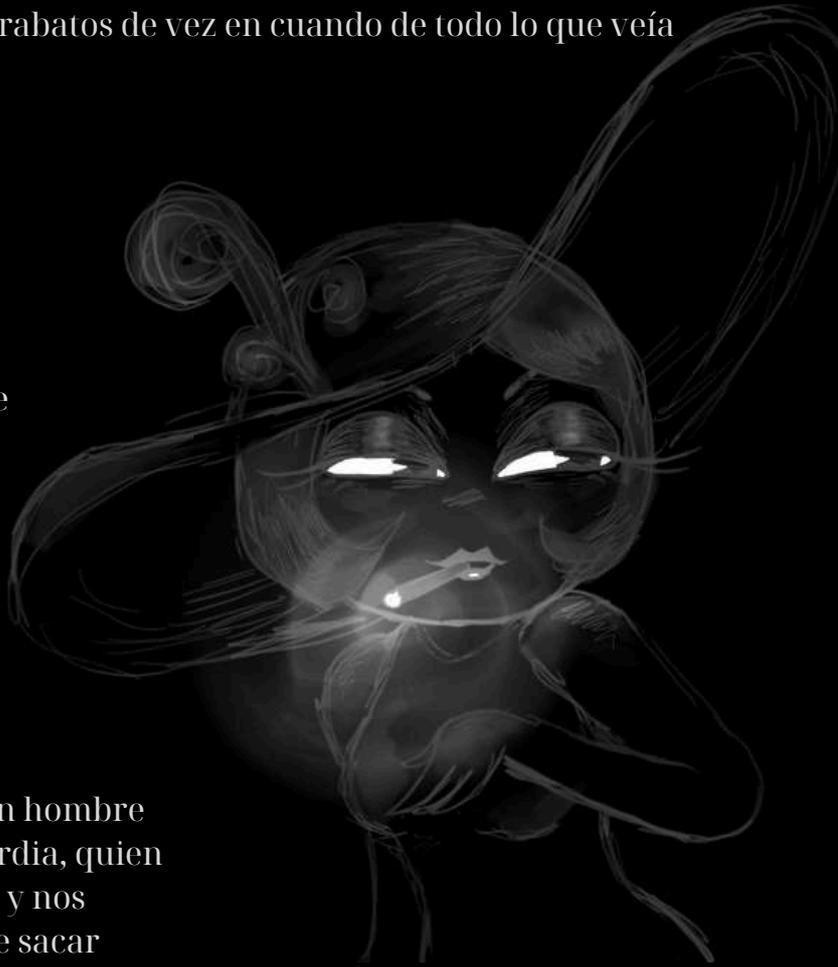


Nos ubicamos en las filas traseras para poder contemplar en todo su esplendor lo que sea que pasara, alertas porque no sabíamos si era seguro. En todo este proceso, saqué una pequeña libreta y, con la leve luz del celular en medio de la enorme oscuridad, escribo a ciegas haciendo garabatos de vez en cuando de todo lo que veía y escuchaba.

El ambiente era peculiar, era mucho más oscuro que los cines convencionales y también mucho más ruidoso. El sonido de las latas era constante, también el de tosidos, el chirrido de asientos que consigo salían suspiros y gemidos roncós, gemidos que estaba claro que no provenían sólo de la película.

De vez en cuando, la luz de los cigarrillos extinguía la penumbra, dejando ver rostros borrosos que, al entrecerrar los ojos, parecían luciérnagas.

Absorta en mi escritura ilegible, llega un hombre del pasillo principal del cine. Era el guardia, quien nos iluminó con la linterna del teléfono y nos amenazó con expulsarnos. Nos acusó de sacar fotos o exponer la intimidad de los clientes. Mi compañero se enfrenta a él, que efectivamente no habíamos hecho nada de eso, solo estaba dibujando el lugar, lo cual era cierto. El guardia nos dice que está prohibido dibujar (¡qué demonios!) pero lo va a dejar pasar porque realmente no habíamos roto ninguna “regla”.

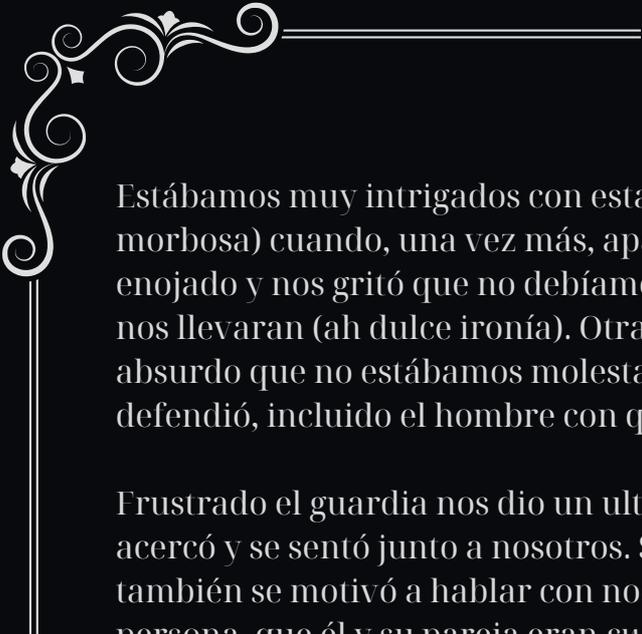


Un hombre de pelo canoso se dio cuenta de este suceso y se acercó curioso, nos pregunta qué estamos haciendo. Le admití que estaba haciendo un trabajo artístico, lo cual le pareció interesante, incluso le dio morbo (en sus propias palabras). Nos recomendó que debíamos movernos de lugar constantemente para que el guardia no nos volviera a molestar, que en realidad pensaron que éramos periodistas y que el mayor miedo era que cerrarán el lugar, como ya lo habían hecho con múltiples cines clandestinos en la capital. Mi compañero le preguntó si le podíamos hacer preguntas para saber más, y así tuvimos una entrevista improvisada con este señor, quien estaba muy abierto a contar las historias de este tipo de lugares.

Nos contó que estos cines, en realidad, son una fachada. Aunque uno podría pensar que son solo lugares para satisfacerse, en realidad son su propio submundo. En resumidas cuentas, es un lugar de encuentro, para relaciones homosexuales generalmente entre personas mayores o aquellos que no son abiertamente gay. En este lugar se podría decir que es un oasis para escapar de los prejuicios sexuales y ser libres; el porno proyectado pasa a segundo plano. También destacó que estos cines violan varias leyes, como el tráfico de drogas (pasta, marihuana, etc.), fumar dentro de espacios cerrados, la venta de alcohol, la prostitución y el exhibicionismo.

Nos relato sus propias experiencias y un poco de chisme sobre personas frecuentes en el lugar.





Estábamos muy intrigados con esta información (lo que definiría como curiosidad morbosa) cuando, una vez más, apareció el guardia. Esta vez estaba mucho más enojado y nos gritó que no debíamos hablar, y que iba a llamar a los *pacos* para que nos llevaran (ah dulce ironía). Otra vez, mi compañero dio la cara que esto era absurdo que no estábamos molestando e inesperadamente más gente del cine nos defendió, incluido el hombre con quien estábamos hablando y otro más joven.

Frustrado el guardia nos dio un ultimátum y se retiró. El hombre más joven se nos acercó y se sentó junto a nosotros. Se presentó y después de pasarle el contexto, también se motivó a hablar con nosotros. Nos contó que estaba esperando a una persona, que él y su pareja eran *swingers* y que les gustaban estos lugares de encuentro para explorar el voyerismo junto a las orgías.

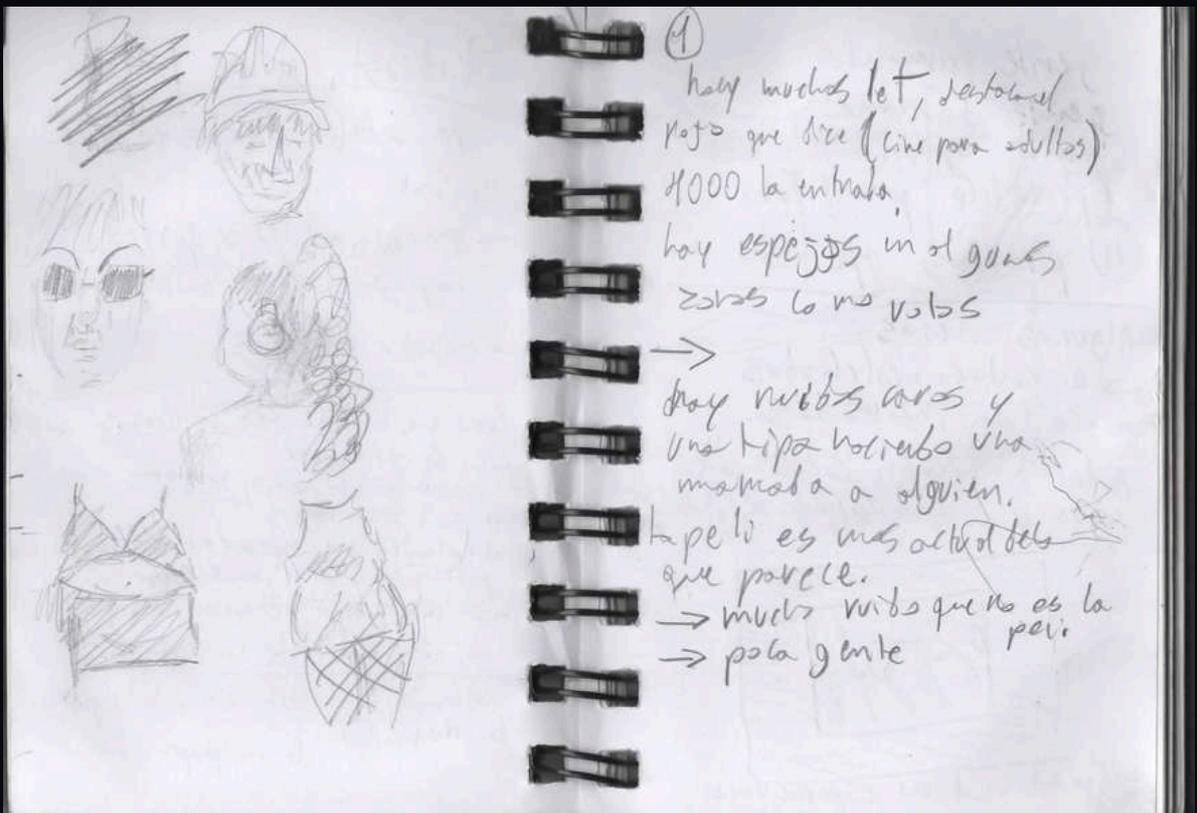
Después de un buen rato de escuchar lo que estos hombres nos querían contar, partimos caminos. El hombre joven fue a encontrarse con la persona que esperaba y el más viejo se retiró contento, supongo que quería ser escuchado, quizás realmente era un hombre solitario.

Nos quedamos un rato viendo la mala trama de la película, al ver que realmente la curiosidad estaba saciada, di por concluida mi investigación y nos retiramos del cine.

Este cuadro trata de las cosas que aprendí de este lugar. Ciertamente, no volvería a un sitio así, a menos que una vez más la curiosidad morbosa me domine y me sumerja en un nuevo submundo para mí.



Anotaciones



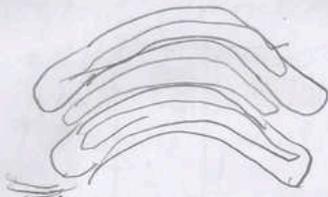
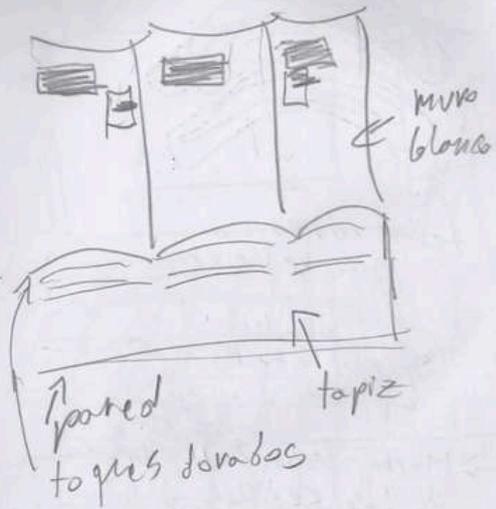
gente fumando
 gente tomando
 gente gimieando
 (probable prostituta)
 10 personas apenas

Algunos viejos
 → asientos acolchados
 → no tan incómodos

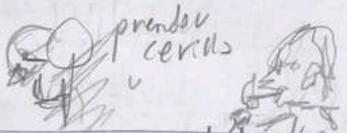
Afuera tienen cosas para
 agua y comida (papas/galletas)



• la pantalla tiene espacio vacío



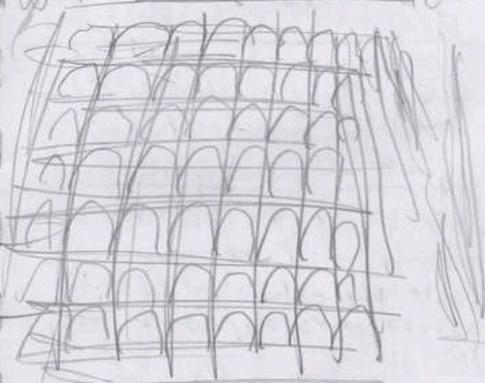
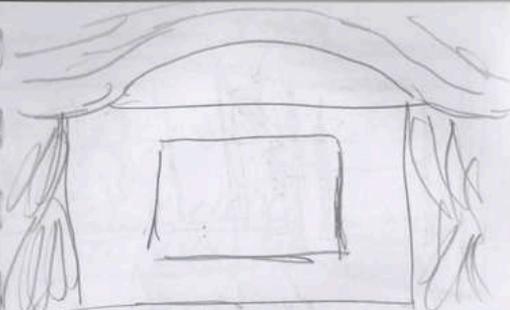
forma curva
 con relieves



→ mucha oscuridad, luces
 de los Sevilla y la
 pantalla luz tenue

para una mala peyor
 de ruido.

→ escritas de billos
 → sus pivos - sonido
 → tosidos de latos



bas tanto + grande de lo
 que parece



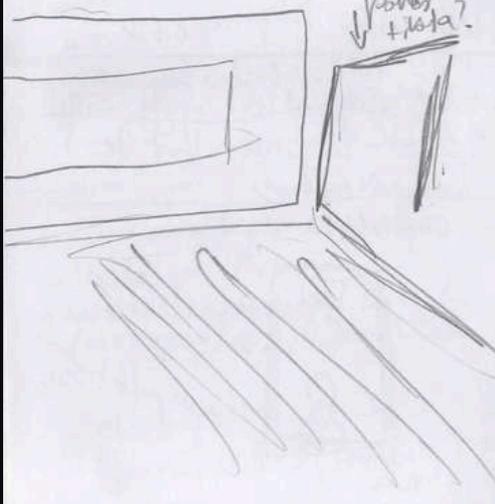
Cortes de Galdos a los lados
 unos 2

hay gente que si esta atenta al cine
 gente que esta a la entrada a fuera parados, con videos de
 • pelis estan en otro idioma ingles (Cambio mundo)?

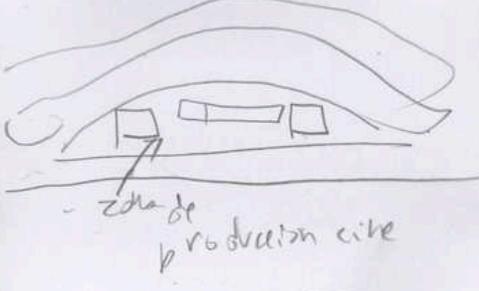
Nos amenazaron
 2 veces en Chile
 Cines XXX no existen
 Un tipo muy amable nos recomendo cambiar de sala, no le hicimos caso
 • sobre la prioridad de las personas superestantemente



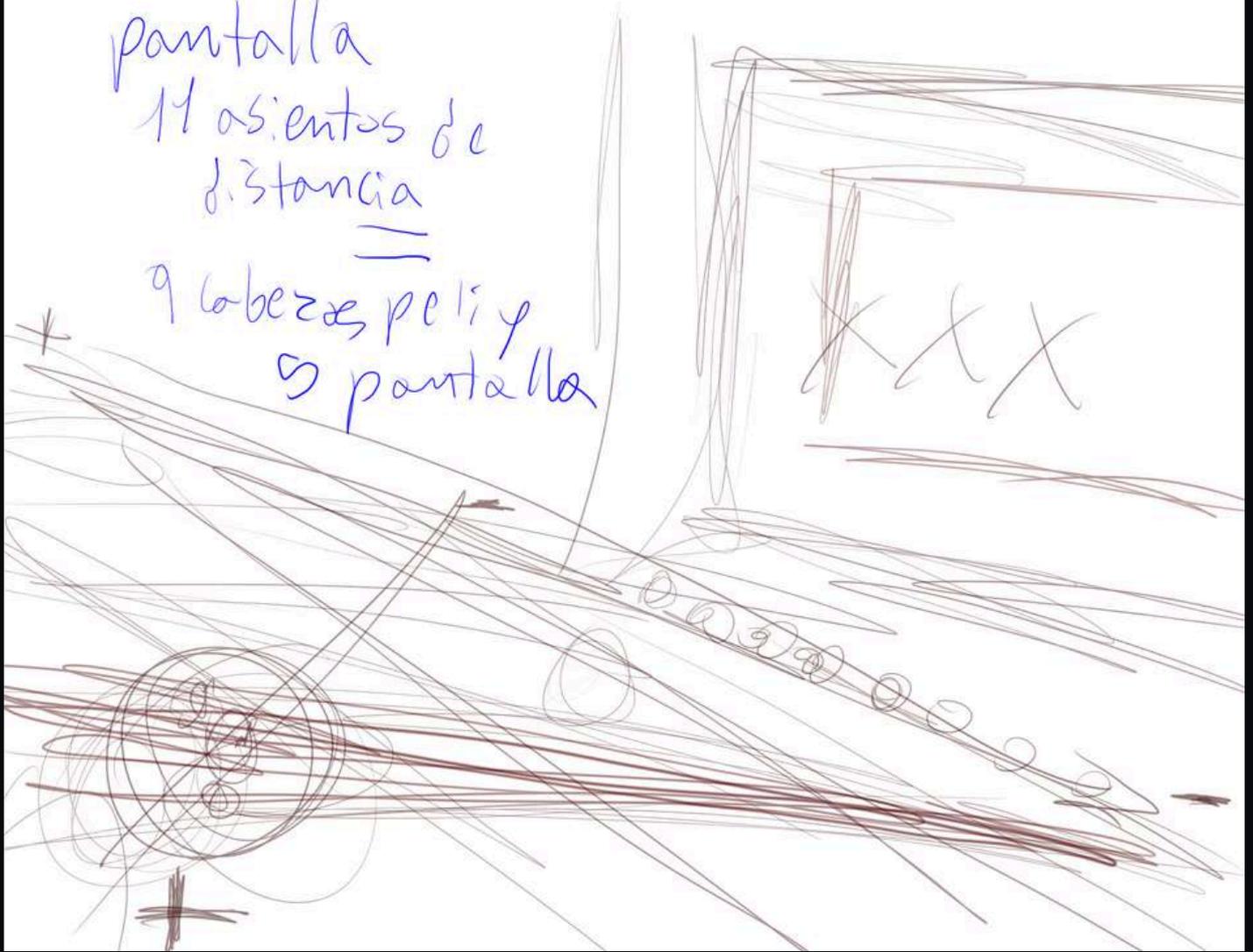
Al lado pantalla que hay un extintor.
 • cables sueltos conectan un a pantalla.
 hay mujeres pocas, mayoría



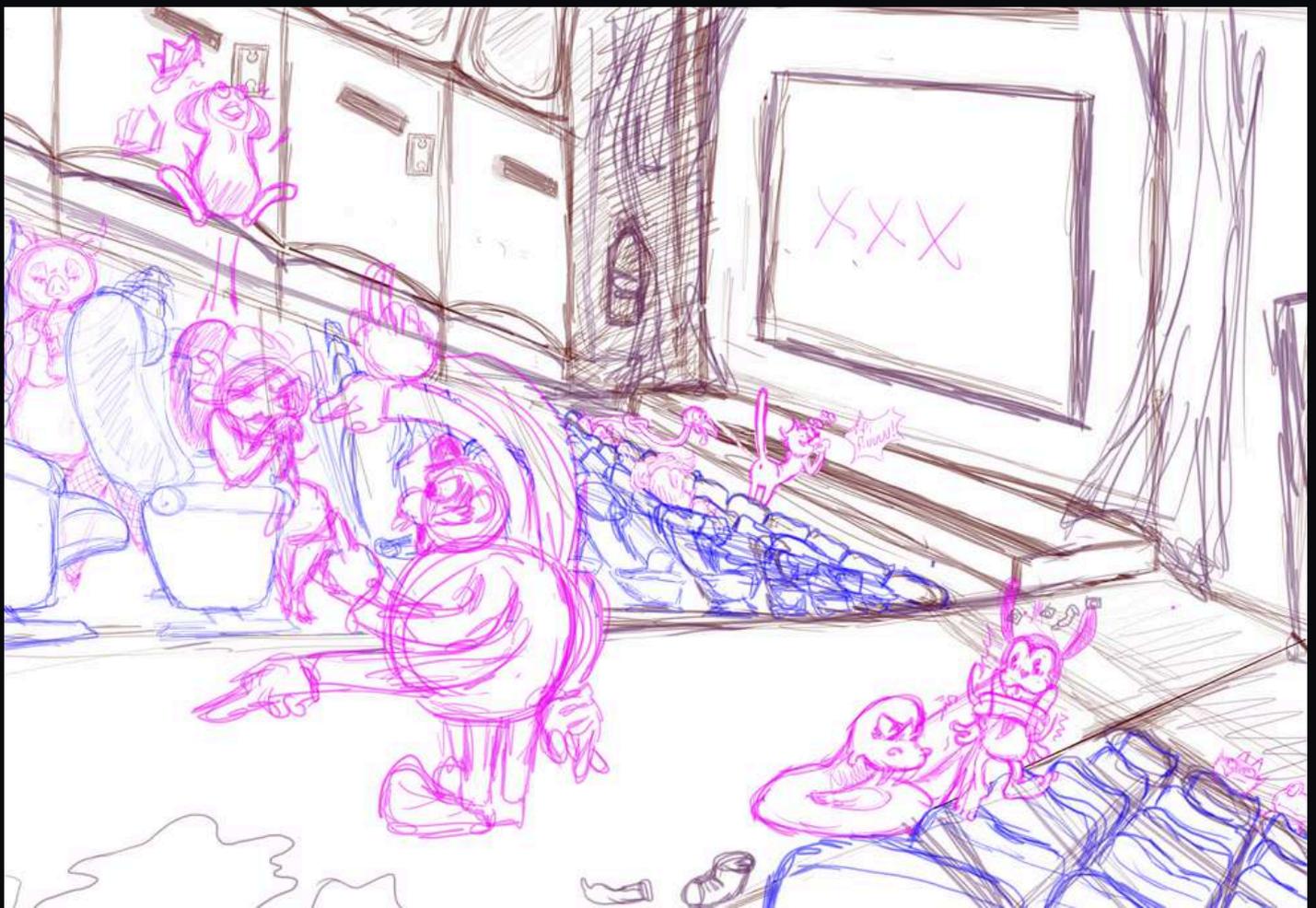
• hay camaras en el cine gente conocida.
 he visto 4 fumadoras en interiores
 • sillas estan muy cerca de la pantalla.
 → hay un hombre contando el piso esta bastante sucio



pantalla
11 asientos de
distancia
=
9 cabezas peli y
5 pantalla



BOCETOS DE LA OBRA



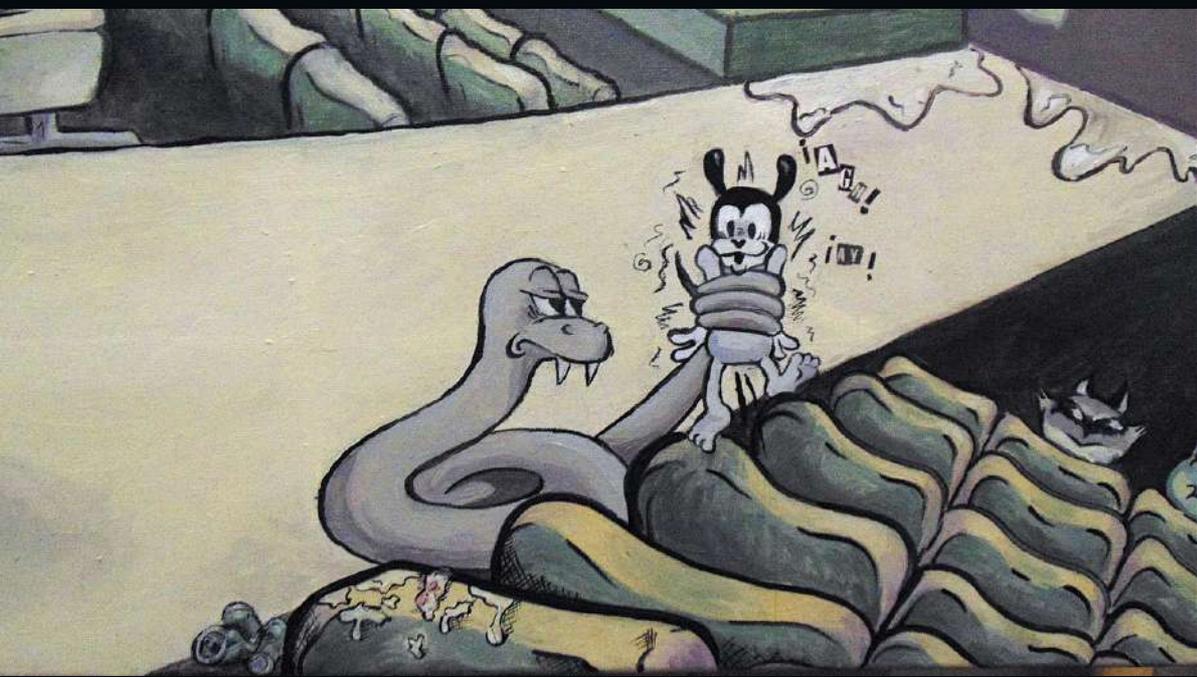
EL CINE PORNO

warning
R-18
obra
finalizada

80 x 60 cm
Técnica Mixta
2024







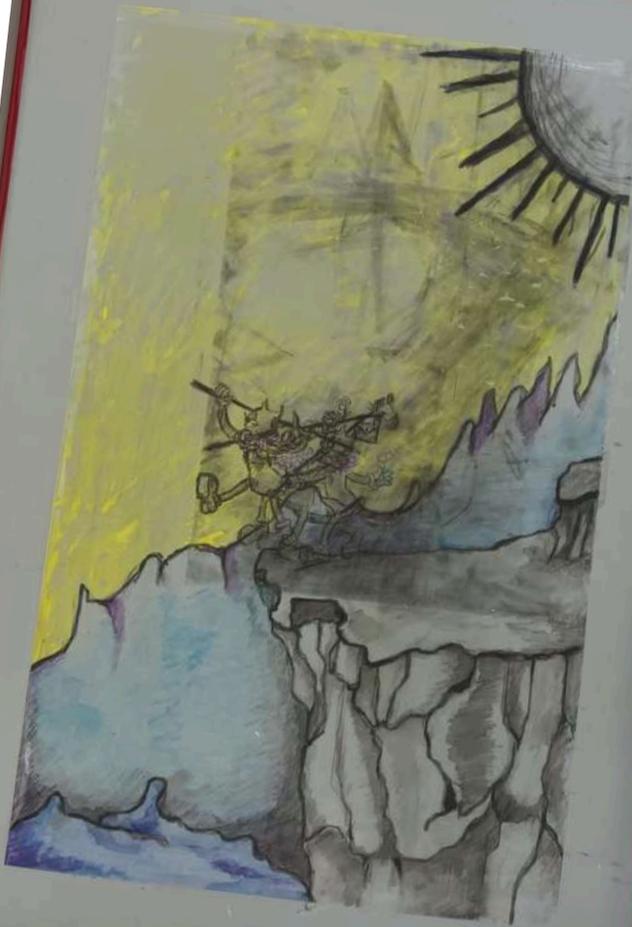
idoo

Capitule 3.1



JOE GATO

en
"El Sabeltodo"



CASTRO PICTURE

Este personaje, por así decirlo, se originó desde hace mucho tiempo, desde mis primeros dibujos. Originalmente la historia de Joe era así:

“En el mundo actual, nuestro protagonista, Joe, es un gato rubio que reside en un departamento en la gran ciudad. Es un marihuanero nihilista que sufre de una vida exasperantemente aburrida, a pesar del hecho de que vive en una realidad donde unas parodias de los *Power Rangers* y aliens saporiles destrozan dicha ciudad.”

Joe siempre ve de lejos a estos *Rangers*, pero son tan distantes de él, tan irrelevantes para su vida diaria (a pesar de que las acciones de estos puedan cambiar el curso del mundo).

El sigue su día a día tratando de sobrevivir en una ciudad colosal que consume a las personas.”

Es una idea que aún conservo: el vivir una vida normal mientras que otros viven vidas increíbles, como las celebridades, vidas que uno solo puede imaginar pero que realmente es muy difícil saber nunca cómo es una vida así, el privilegio de unos pocos. Siempre se protagonizan las grandes historias, pero hay cierta belleza en lo ordinario, una que puede ser agrídulce en las vidas cotidianas.

La ironía de todo esto es que actualmente vivo una vida similar a la de Joe (omitiendo el tema de las drogas). Es aterrador la lectura que hice a tan corta edad; a lo mucho tenía 11.

El tema de ir a estudiar a Santiago, una ciudad muchísimo más grande y caótica del lugar al que vengo, además de que vivo en un departamento.

Joe es su propio personaje, pero al mismo tiempo se basa en experiencias personales que he tenido.



El motivo por el cual Joe ahora posee el aspecto de una caricatura anticuada es también un reflejo de mí. Soy una persona a la que le cuesta adaptarse a los cambios, y por eso representó a Joe como un personaje salido de una caricatura de los años 30 que intenta interactuar en un mundo moderno. Él sigue siendo monocromático, en tonos grises, a pesar de que el mundo ha evolucionado y se ha vuelto colorido, aunque también abrumador. Pero, a pesar de ello, Joe sigue adelante, adaptándose a su manera... con sus propios tropiezos y errores, quizás, pero manteniendo su esencia.

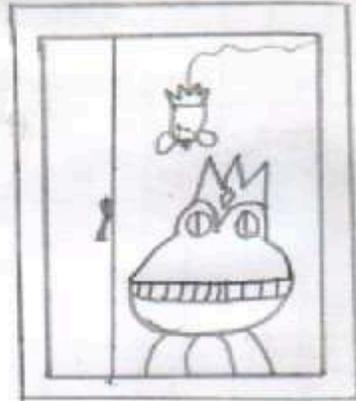
“In "Ko-ko Gets Egg- Cited," the process is reversed: The clown enters first and proceeds to create Max as if Ko-ko were the real person and Fleischer the cartoon. Ko-ko's mischief expressed the impudence of the age. Authority existed to be mocked; rules were made to be defied or canceled. Prohibition led to speakeasies, censoriousness led to licentiousness. "Bed- time" is the quintessence of the Out of the Inkwell series.”

(Stefan Kanfer, 2000, p.47).

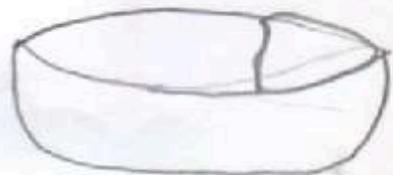
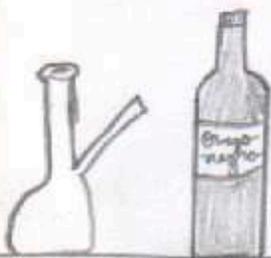


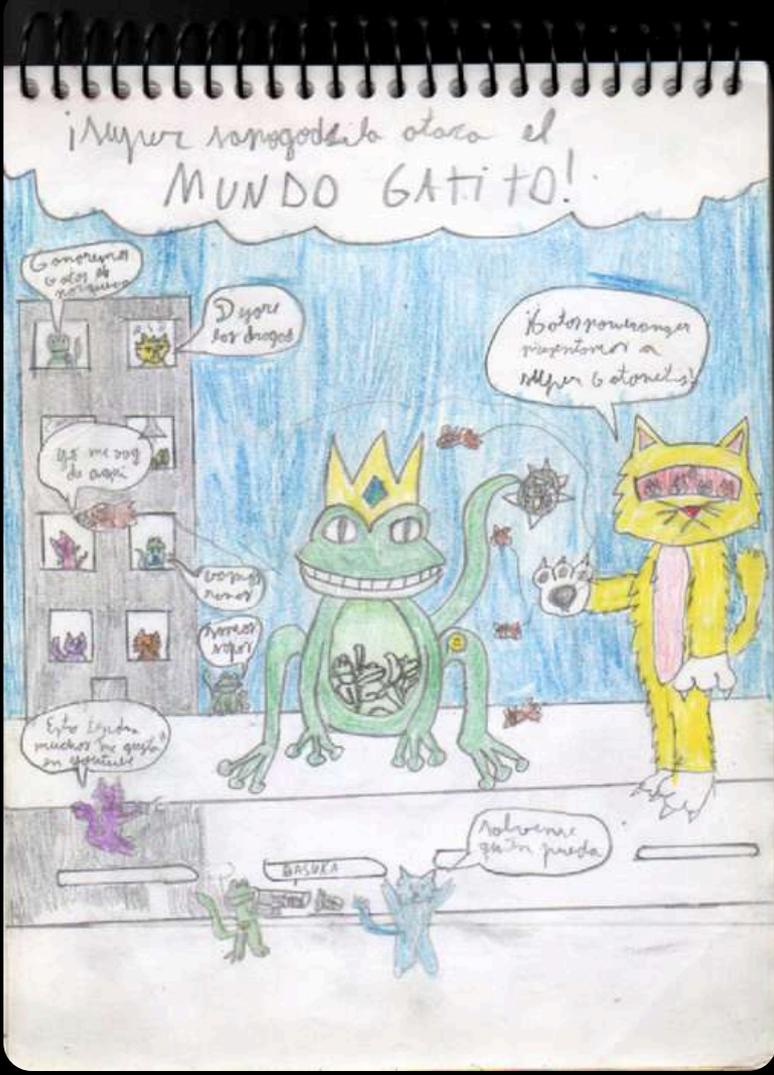
JOE

el gato



bienvenidos
a mi departamento





Otras apariciones de Joe





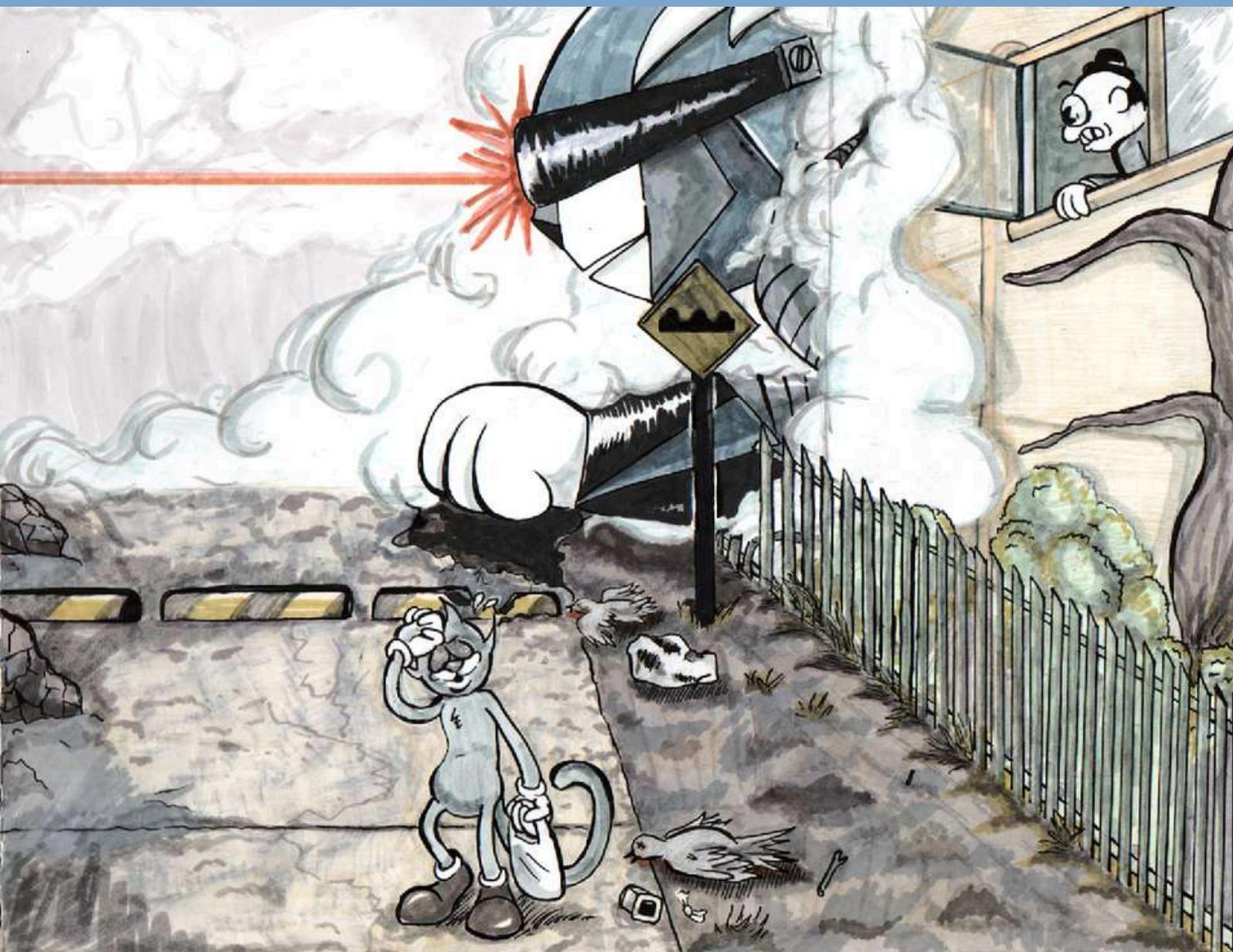
I AM HAPPY BECAUSE
EVERY ONE LOVES ME.

“Happy boy”

20 x 20 cm

Acrílico sobre tela.

2024

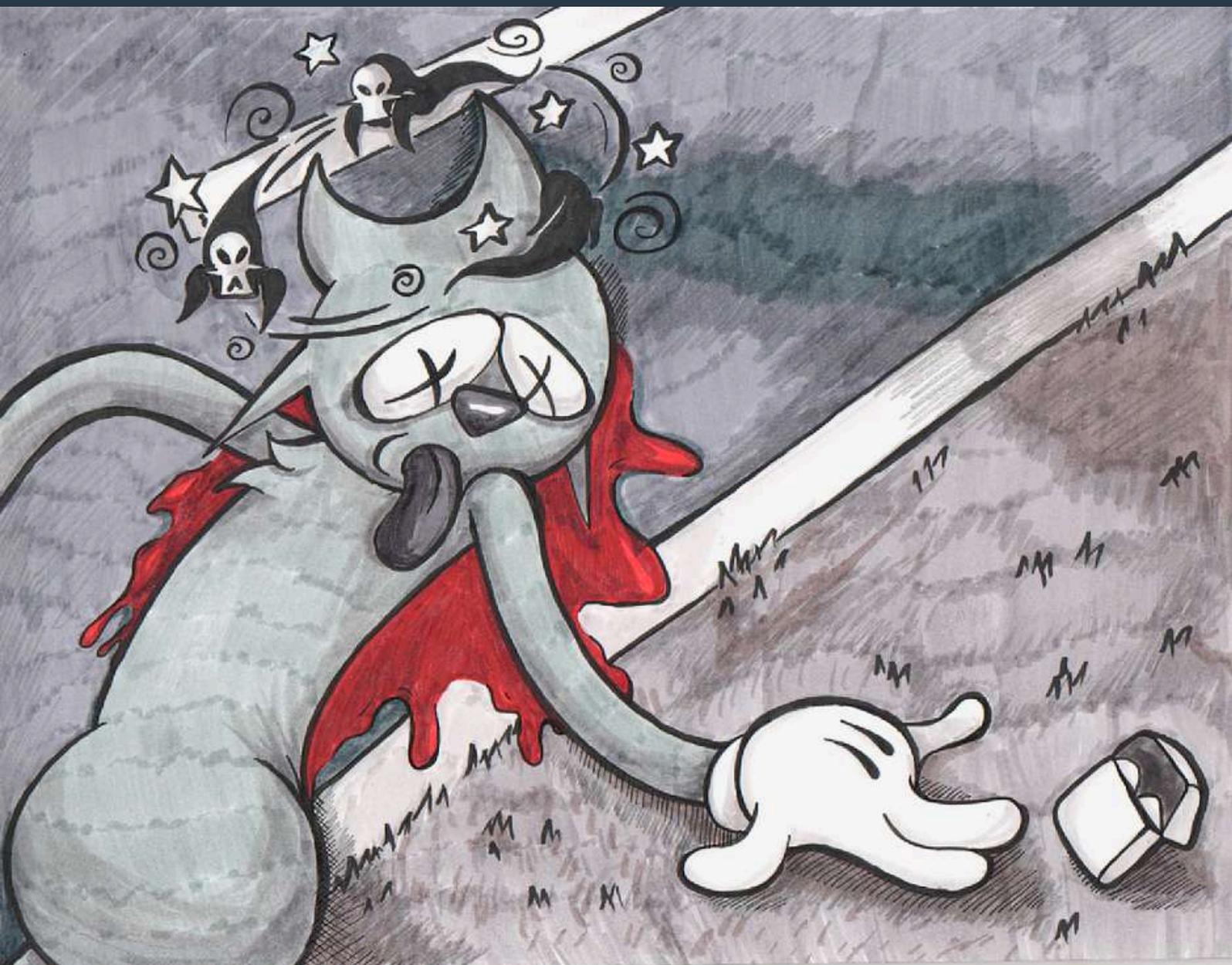


Un Dia cotidiano

27,9 x 21 cm

Dibujo

2024



Nada puede malir sal

27,9 x 21 cm

Dibujo

2024

CAPÍTULO 3.2

Collage

Parte de mi obra contiene un collage, con recortes de papel de una revista porno que conseguí por apenas una luca.

A continuación la revista en cuestión.

PERO CARIÑO:
COMO TE ATREVES
A DECIR QUE ME ACUESTO
CON CUALQUIERA, DELANTE
DE ESTE SEÑOR
QUE NO CONOZCO.



ESPECIAL **HUMOR** 
SENDO **GUARRO** **CADA MES A LA VENTA**

SOLO
200
PTAS.

SOLO PARA ADULTOS • NUM. 8 • 350 PTAS.

SEUDOS

**CONCURSO
REGALO
DE 25
VIDEOS
PORNO**

Especial

**MOMOS
DE
LOS**

**CONTACTOS
NO ESTES SOLO, BUSCA
TU TAREJA, TRIO...**



**CONSULTORIO
SEXOLOGICO**

414090210584 00008

El uso del *collage* está intrínsecamente relacionado con el *dadaísmo*, un movimiento que, en su contradicción histórica, no se consideraba a sí mismo como vanguardia. Para los *dadaístas*, el arte no tenía por qué ser bello; el *collage*, además de ser un método "sencillo" y creativo, cumplía una función crítica.

La recontextualización de objetos desechados, ya sean recortes o basura, les otorgaba un nuevo significado, desafiando así las concepciones de lo que se consideraba "arte legítimo".

Recordemos el icónico inodoro de Duchamp, aunque se sospecha que la verdadera autora de esta obra es Elsa Von Freytag-Loringhoven, la baronesa *Dadá*, quien murió sin recibir el reconocimiento que merecía por su forma transgresora de hacer arte. Ella fue una pionera en la *performance*, el *ready-made* y el *assemblage*, convirtiéndose, en cierto modo, en su propia obra de arte viviente con su extravagante forma de vestir y su uso audaz del maquillaje.



Artistas como Hannah Höch también utilizaron el *collage* para desafiar las nociones tradicionales de feminidad y exponer la opresión patriarcal. Sus obras reflejan una exploración audaz y provocativa de temáticas que, en su tiempo, no eran bien vistas, tales como la sexualidad femenina, su bisexualidad y temas *Queer*.

A través del *collage*, Höch jugaba con la naturaleza vaga y extraña del medio, explorando la fluidez de género y el androginismo.

Técnicamente, ella es considerada una de las creadoras del fotomontaje.



A pesar de sus innovadores y revolucionarios aportes artísticos, ambas artistas fueron marginalizadas debido a su género y vivir en una sociedad patriarcal. Durante mucho tiempo, se les negó el crédito, confirmando así lo que ambas criticaban: que la historia del arte, por mucho tiempo, fue escrita por hombres, dejando a un lado a muchas artistas valiosas.

Después de este contexto, en mi obra a la esquina derecha, donde está el telón del cine, se presenta una amalgama de cuerpos. Intencionalmente puse en general los cuerpos femeninos en blanco y negro, y los pocos cuerpos masculinos a color, para resaltar lo que muchos realmente están buscando en este cine.

No están buscando a una mujer con senos tan grandes que superan su propia cabeza, ni a ninguna mujer.



En el cine para adultos al que fui, las proyecciones que había eran de pornografía heterosexual, más clásica así por decirlo.

Pero esto es una fachada, porque la proyección no es el espectáculo, sino el lugar en sí mismo.

Este choque de ideales es el que representó entre caricaturas y recortes, porque las caricaturas es un medio de expresión que, a través del humor muestra verdades incómodas e ingobernables.

Queriendo expresarse incluso a través de las censuras, se las ingenian de formas creativas. Un ejemplo actual es en *Regular Show*, donde hacen alusión a tomar bebidas alcohólicas con "ir a comer alitas picantes", hasta se toca el tema del alcoholismo de Benson (un personaje de esta serie).

Las caricaturas no respetan la física,
la materia ni la gravedad misma; solo
lo harán si se estima conveniente para
hacer un chiste o probar un punto.

"This is a reconstruction of the world,
based on it but also freely reimagining it
according to fantasy and will. 'Omnipotence'
appeals to Eisenstein: something of the
director is coming through here, in his
desire to reshape the world. After all, the
drawing is so much easier to manipulate
than actors and props: 'You tell a mountain:
move, and it moves. You tell an octopus: be
an elephant, and the octopus becomes an
elephant.'
(Esther Leslie, 2002, p.231).

SEXO

CAPÍTULO 3.3

Spongebob
"Behind Closet
Doors"

DOUJIN
R18
Adult Only



SEX 666 69



*J*oe es mi musa; me gusta retratarlo con una personalidad coqueta, pasando a lo directamente sexual, porque encuentro graciosa la contraposición con lo que normalmente se espera de personajes diseñados para ser "sex symbols", como la Lola Bunny original de *Space Jam* o Jessica Rabbit.

Los animadores suelen divertirse creando personajes con *sex appeal* de manera intencionada, como es el caso de las dos mencionadas, que cumplen con ciertos cánones de belleza "clásicos": mujeres de grandes curvas y actitud sexy.

Pero ¿qué sucede cuando un personaje que no fue diseñado para ser sexy se vuelve, aun así, atractivo?

Tendemos a humanizar a los personajes ficticios. Cuando nos gusta mucho un personaje, es común imaginarlos en situaciones distintas a las de su historia original:

¿Qué hubiera pasado si una acción clave no hubiera ocurrido?

¿Cómo reaccionarían en otros escenarios o contextos?



A veces, esta idealización se transforma en un fenómeno dentro de los *fandoms* y más allá, como es el caso de los llamados *Tumblr Sexy Men**. Este fenómeno es divertido porque la única "regla" para que un personaje entre en esta categoría es que un grupo considerable de personas lo encuentre atractivo (de manera no irónica), sin importar si cumple o no con los cánones de belleza convencionales.

¡El "rey" de los *Tumblr Sexy Men* en 2022 es literalmente un esqueleto* parlante de personalidad despreocupada y de humor sarcástico!



- *Tumblr Sexy Men* es un fenómeno que nació en la plataforma *Tumblr*, el primer *sexymen* fue el *Once-ler* de la película *The Lorax*. Estos se caracterizan por su carisma, personalidad o incluso sus características excéntricas. Comúnmente suelen ser también de moralidad cuestionable o villanescos.

- El esqueleto al que me refiero es Sans del videojuego *indie* *Undertale*.

Aquí no se trata de lo que es convencionalmente atractivo, sino de la personalidad del personaje. Es esa personalidad la que genera interés y fantasías, llevando a la gente a imaginarlo en situaciones más comprometedoras, más íntimas... más personales.

El acto sexual, para algunos, puede parecer algo puramente físico o reproductivo, pero si lo piensas bien, el sexo es increíblemente íntimo. Es un momento en el que te expones de una manera que pocas personas conocen; el desnudarte, literalmente, es un acto de vulnerabilidad. Permites que otra persona tome tu cuerpo, confiando en esa persona.

Ya sea permitiendo que entren en ti o tú entrando en otra persona, hay una complejidad emocional muy variada. En las comunidades BDSM se juega con el concepto de dominación, el poder a través del sexo y así mismo con la fragilidad de la sumisión. A pesar de lo extremo que pueda ser, todo gira en torno al consentimiento y, sobre todo, a la confianza. Confiar en que la otra persona respetará tus límites.



El sexo es una extensión más de las relaciones interpersonales, una forma de conectar emocionalmente con otra persona y explorar las dinámicas de poder y vulnerabilidad entre ambos.

Me considero *demisexual*, me parece algo loco como algunos se tomen el sexo tan a la ligera. Para mí, el sexo es algo que solo puedo confiar a alguien con quien tenga una conexión emocional profunda, porque el acto de exponerse de esa manera es arriesgado.

Volviendo al tema de los personajes ficticios, la morbosidad dentro de mí que desea desnudarlos, exponerlos y mostrar su faceta más íntima. Es una manera de humanizarlos.

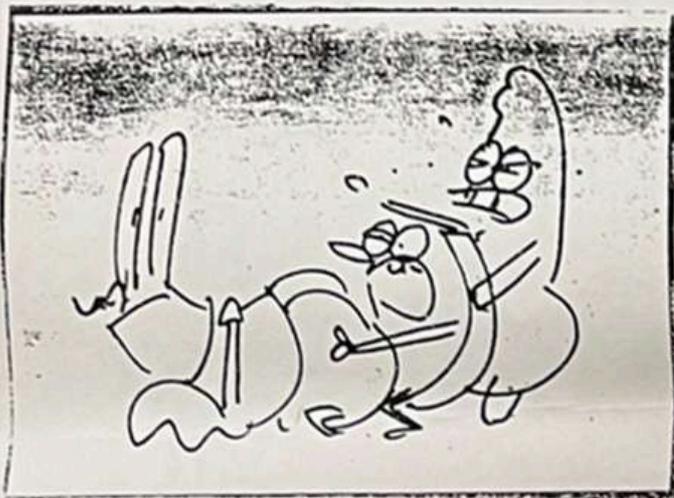
Además, no todo esto es solo por la profundidad emocional; también encuentro divertido el uso del sexo como motor de humor en situaciones que involucran personajes que normalmente no asociamos con sexualidad.

El sexo también puede ser una fuente de comedia adulta, lo cual me parece igualmente valioso explorar en mis creaciones.



SPONGE BOB "BEHIND CLOSED DOORS"

BEHIND CLOSED
DOORS



HORRIBLE, FILTHY, VILE, DISGUSTING,
INAPPROPRIATE, OFF-MODEL
DRAWINGS BY THE CREW OF
A POPULAR CARTOON SHOW

Por bizarro que suene, en la producción de caricaturas, los animadores, tras horas de trabajo y la tensión de terminar un proyecto, se reúnen para compartir un *storyboard* cuyo único objetivo es desahogarse, dibujando las cosas más obscenas y dignas de un *creepypasta**. El resultado de estas sesiones se llama "Storyboard Jam". En este caso, relataré la historia de uno que se filtró.

* *Creepypasta* es una forma de narración de terror que se comparte en INTERNET, combinando "creepy" (escalofriante) y "copypasta" (texto copiado y pegado). Estas historias suelen ser breves, con un enfoque oscuro y sobrenatural, diseñadas para provocar miedo o inquietud en los lectores.

A menudo se nos olvida que detrás de los productos de nuestra infancia fueron creados por adultos que también tienen derecho a expresarse.

Cuando se filtró el contenido de la famosa serie de televisión Bob esponja, gracias a un familiar de uno de los productores que encontró un cuaderno lleno de material lascivo y escatológico que involucraba a los personajes de la serie. Este individuo anónimo subió el contenido a la red, causando horror entre los internautas que exclamaron:

“¡arruinaron mi infancia!”

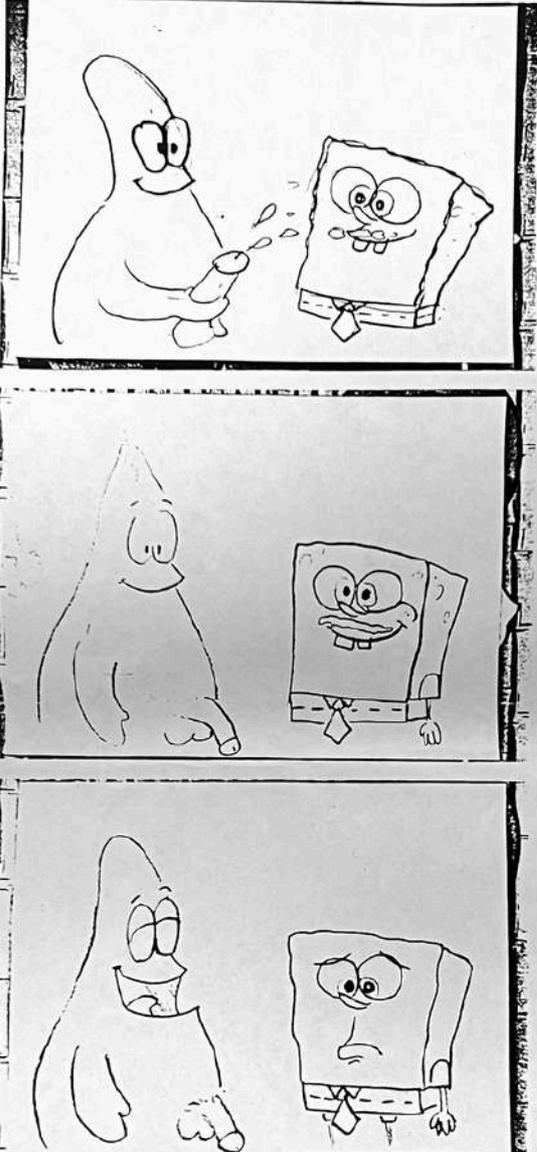
Sin embargo, solo diré que confirma lo que mencioné anteriormente sobre la sexualización de personajes ficticios.

Me parece que existe una doble moral al respecto. Estoy segura de que con personajes como Lola Bunny no habría quejas.

De hecho, tras el estreno de *Space Jam 2*, muchos se quejaron de que la habían hecho menos sexy.

El sexo sigue siendo juzgado como algo exclusivo de personas atractivas, lo cual se relaciona con cómo en la pornografía se tiende a mostrar cuerpos idealizados y exagerados, creando una irrealidad que no se refleja en la vida real.

ADVERTISEMENT



Milk mustaches don't last long when you're a sponge.

Which means I may have to drink another glass of yummy chocolate milk.

Or two.

Or three.

Or four.

CHOCOLATE
got milk?



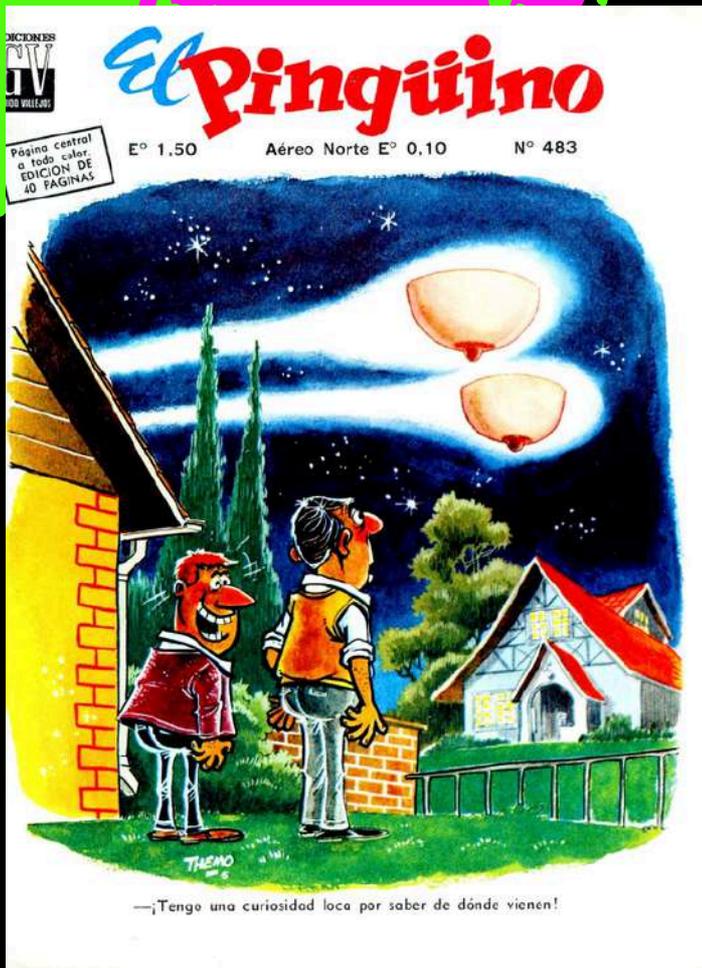
Milk is a sponsor of SpongeBob's "You Wish" event on Nickelodeon. Tune in on March 9 at 8 PM where you can choose the ending.

© 2001 M&D INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED. NICKELODEON, SPONGEBOB SQUAREPANTS AND ALL RELATED TITLES, LOGOS AND SPONGEBOB SQUAREPANTS CHARACTERS BY STEPHEN HILLBERG. © 1999 AMERICA'S DAIRY FARMERS AND MILK PROCESSORS.

Contenido filtrado de "Behind Closed Doors". Storyboard, 2000.

Bob Esponja, quiéranlo o no, es un adulto en la serie, y la sexualidad no se limita a parámetros estrictos; es un amplio abanico de posibilidades.

(Aclaro que encuentro que está bien sexualizar personajes siempre y cuando sean adultos que tengan comportamientos humanos).



—¡Tengo una curiosidad loca por saber de dónde vienen!

Revista "El pinguino" N°483. Ediciones Guido Vallejos. 1956-1969.

Themo Lobos, el dibujante de Mampato, también realizaba contenido de humor adulto en la revista "El Pinguino", aunque debemos ser honestos: gran parte de su contenido puede ser ofensivo. El humor adulto, aunque para algunos resulte asqueroso, es un método eficaz para explorar tabúes, realizar crítica social y ofrecer sátira. Nos invita a cuestionar nuestras normas, ver el absurdo de estas y compartir experiencias controvertidas.

"Great Guns (1927), for example, was about war draft. It showed piles of mouse corpses and heads blasted off - only to be redrawn in place again. There was sexual innuendo too, with guns once they have been blasted falling limp. It was adult and stupid."

(Esther Leslie, 2002, p.25).



Great Guns!. Universal Pictures. Cortometraje.1934.

CAPÍTULO 4

Encargo y artista

Ilustraciones de Ornitología

4.1 CIENCIAS VS ARTES



FOTOGRAFIA SACADA POR HELEN DÍAZ PÁEZ

Un encargo no necesariamente se alinea con lo que haces normalmente en tus obras. Como ya he mencionado, mi interés es reflejar mi crítica ácida a través de caricaturas. Sin embargo, el encargo que me ha solicitado mi madre para un proyecto de un libro de mándalas sobre ornitología consiste en representar aves.

Ella comentó algo curioso durante mis visitas a mi ciudad natal: la especialización en la observación de detalles que para otros podrían pasar desapercibidos.

Lo relaciona con mi infancia, cuando la acompañaba en sus terrenos de investigación científica. Mi madre es bióloga especializada en herpetología*, y en aquellos momentos debíamos agudizar la vista para localizar a los anfibios que estudiábamos.

***Herpetología, grupo que engloba a todos los animales que reptan, estarían incluidos los anfibios junto a serpientes y lagartijas.**

Recuerdo esos recorridos con cierto cariño. Era una oportunidad única para entrar en parques nacionales y zonas de conservación, siempre acompañados por su grupo de alumnos. Aunque me agotaba bastante, debíamos caminar largas distancias por el bosque, había algo especial en la experiencia que hacía que valiera la pena. No podíamos tener miedo a ensuciarnos en la tierra, ya que los anfibios, en su mayoría, se esconden cerca de riachuelos, bajo las rocas.

A diferencia de lo que muchos piensan, las ranas que buscábamos, conocidas coloquialmente como "cuatro ojos", no son verdes, sino marrones. En biología, la capacidad de identificar a un animal sin perturbarlo es crucial para poder estudiarlo en su entorno natural.

Recuerdo bien esos momentos en los que había que quedarse en silencio, mirando atentamente hacia un árbol, buscando el origen de un canto. La paciencia era clave: esperar para vislumbrar al ave, capturar una fotografía, o simplemente contemplarla. Los animales, en su instinto de supervivencia, no se revelan fácilmente ante un ser de mayor tamaño. Debes aprender a buscarlos con cuidado y, sobre todo, a tener paciencia.

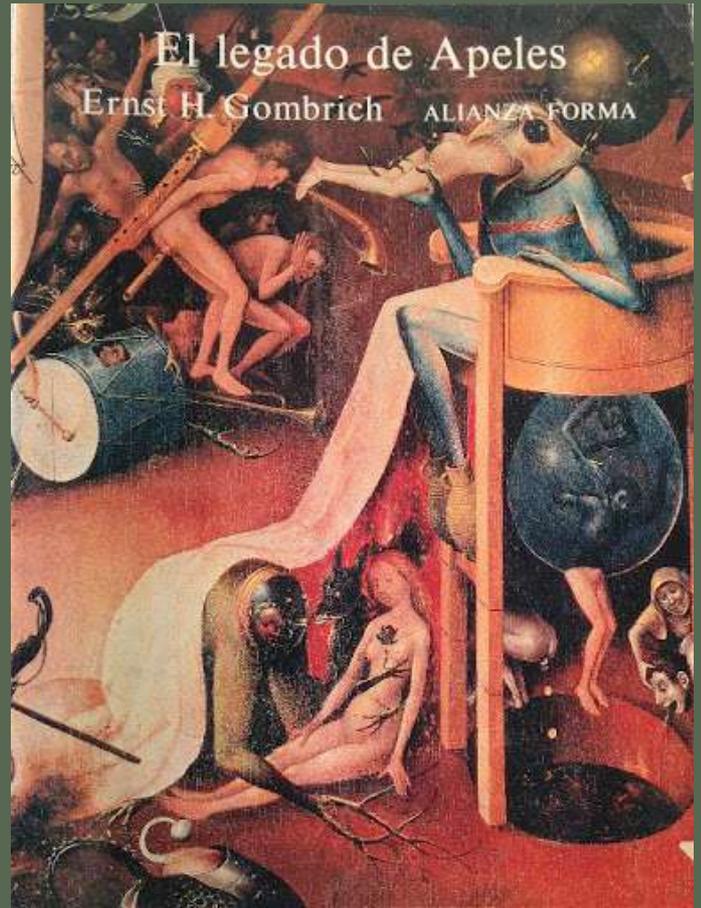


Es cierto que estas experiencias probablemente afinaron mi capacidad de observación, una especie de "visión depredadora".

Sin embargo, creo que esta habilidad va más allá del campo biológico y se extiende al arte. Entre los artistas, se ha estudiado cómo la observación se traduce en líneas, formas y composición. Un ejemplo de ello es el libro **El legado de Apeles**, que aborda cómo lo que vemos puede convertirse en una expresión visual.

A un artista se le enseña la importancia del trazo, tanto en su finura como en su grosor, a la hora de representar objetos pertenecientes a la realidad. La práctica de realizar trazos continuos es, de hecho, uno de los primeros ejercicios que se hacen en el primer año de la carrera, en las clases de dibujo. La meta es perfeccionar la línea, su trama y la distancia entre los trazos. Como una profesora nos dijo una vez, una de las herramientas más importantes para un artista, que está presente en todo ya sea escultura, pintura u otras disciplinas, es el dibujo.

En mi caso, al realizar dibujos, suelo relacionar las formas con intersecciones que generan distintos ángulos, y es a partir de ahí que construyo una figura. Para mí, el mundo se compone de elementos geométricos, pero sobre todo de ángulos: obtusos, rectos, agudos, llanos, cóncavos y completos.



Ernst H. Gombrich. (1982). El legado de Apeles. Alianza Editorial.



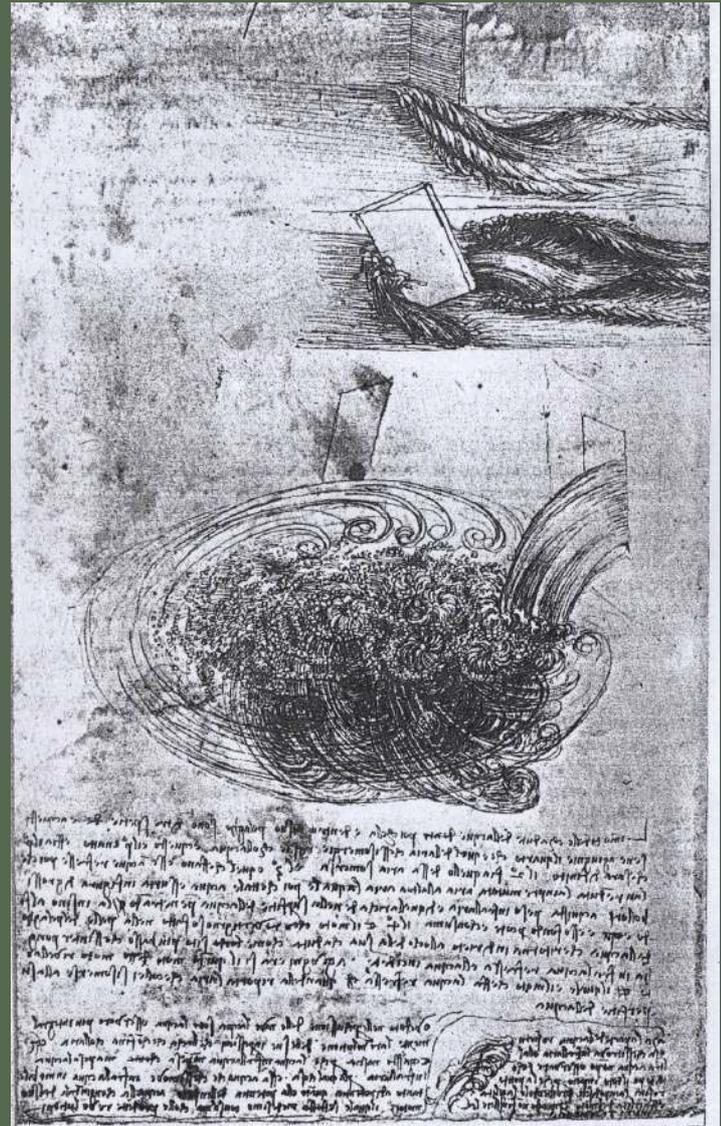
Brevemente mencione acerca de Leonardo en el capítulo “Animaciones e INTERNET”, retomaré este punto.

Leonardo da Vinci era obsesivo en su búsqueda de conocimiento, particularmente sobre temas que le interesaban, como el movimiento del agua y del aire.

Al principio, seguía la tradición *aristotélica*, la experiencia como fuente de conocimiento. Sin embargo, más adelante reconoció sus limitaciones: no se le daban tan bien las matemáticas y cometía errores en algunos conceptos, ya que no siempre tenía en cuenta todos los factores que afectaban el movimiento del agua, ni comprendía completamente los principios físicos que no podían observarse, porque no están relacionadas a la materia como por ejemplo las ondas.

Cuando describe el comportamiento del agua, lo hacía en función de su ubicación, categorizando fenómenos como los remolinos y vórtices. Sin embargo, al basarse exclusivamente en sus experiencias, sus comprensiones solían ser parciales y subjetivas. La objetividad es esencial en la investigación científica, ya que implica centrarse en los hechos y verificar teorías para determinar su validez.

Temo decir que es un hecho que los artistas pecan de ser emocionales. Nos tendemos a embelesarnos en el placer estético y en lo que la figura transmite, en lugar de priorizar la precisión de sus características para fines de estudio y registro.



Impacto del agua sobre agua. Leonardo da Vinci. 1507-1509.





Volviendo al tema de los encargos, realmente no me molesta ilustrar aves, porque esa es parte de la gracia de hacer un encargo: te permite explorar cosas distintas a lo que haces comúnmente.

Es un respiro, por decirlo de alguna forma. Además, mientras trabajo en este proyecto (considerando que debo hacer al menos 20 aves distintas), he notado que he perfeccionado mi trazo.

No voy a negar que al principio sentí la tentación de hacer los pájaros más estéticos, dejándolos solo con color y sin líneas, pero debo eludirlo. El objetivo del libro es representar a las aves tal como son en la realidad.

El plumaje de las aves es complejo, no es homogéneo. En algunas partes es áspero y rígido, especialmente en las alas, mientras que en otras parece una pelusa suave y esponjosa. Para esas áreas más delicadas, el trazo debe ser fino, casi sinuoso, para transmitir esa sensación de suavidad. Al dibujar tantas aves, también me he dado cuenta de que cada una tiene una mirada única.

En algunas, los ojos parecen botones negros brillantes, mientras que en otras tienen una mirada más aguda, con un iris grande, que se asemeja bastante al estilo de los ojos *anime*, especialmente en aves de presa.



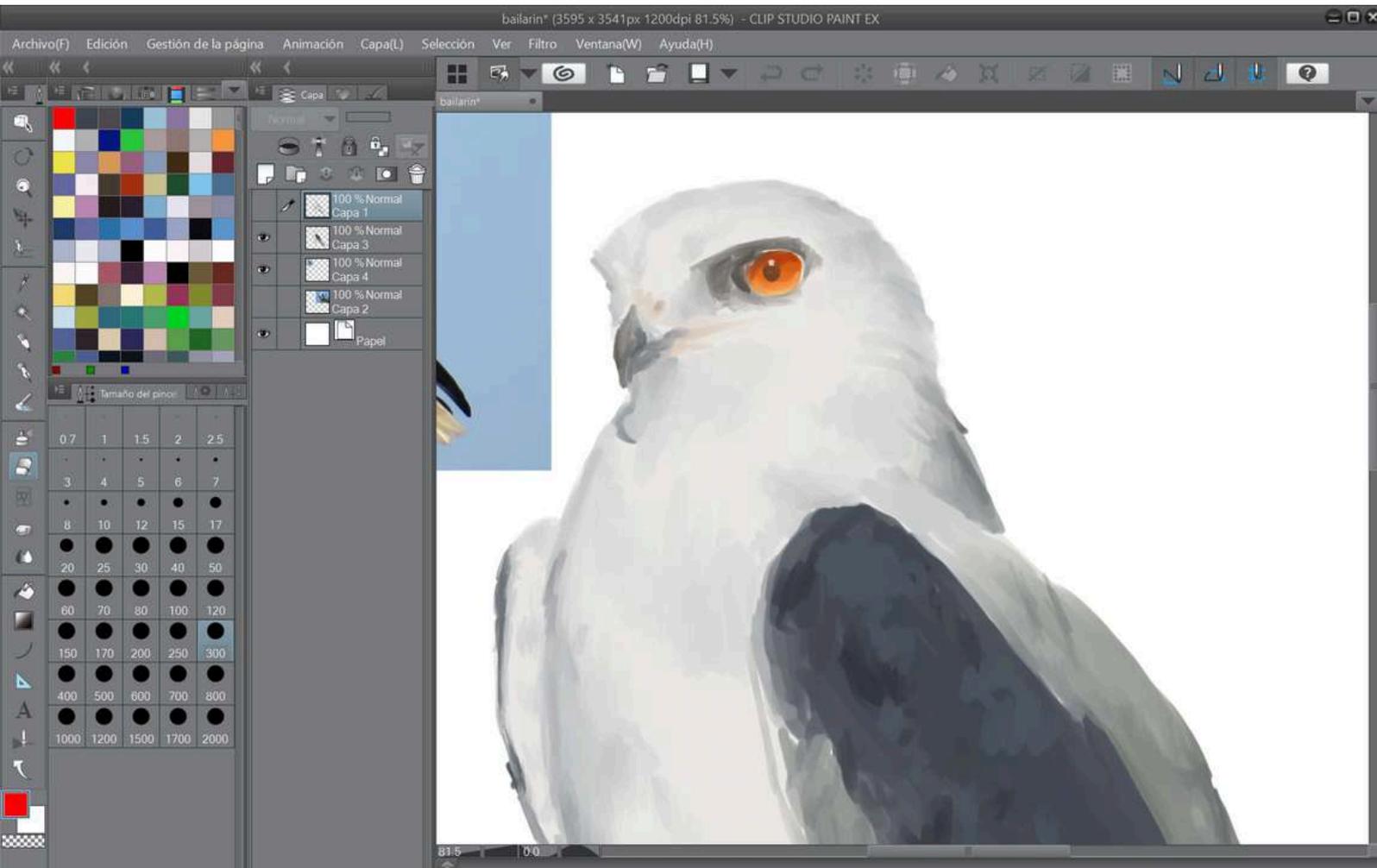
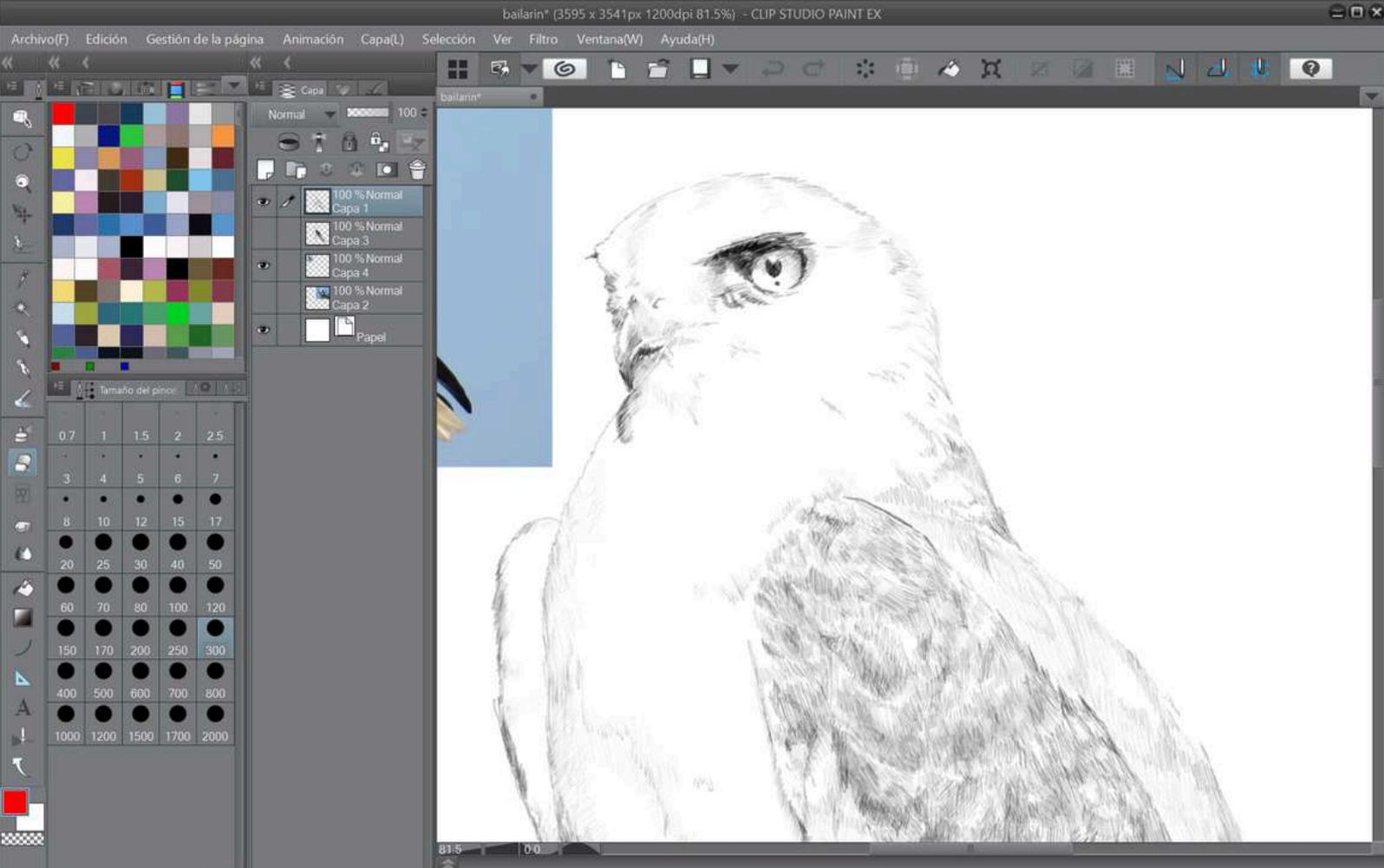
Configuración seleccionada durante el proceso de las aves.

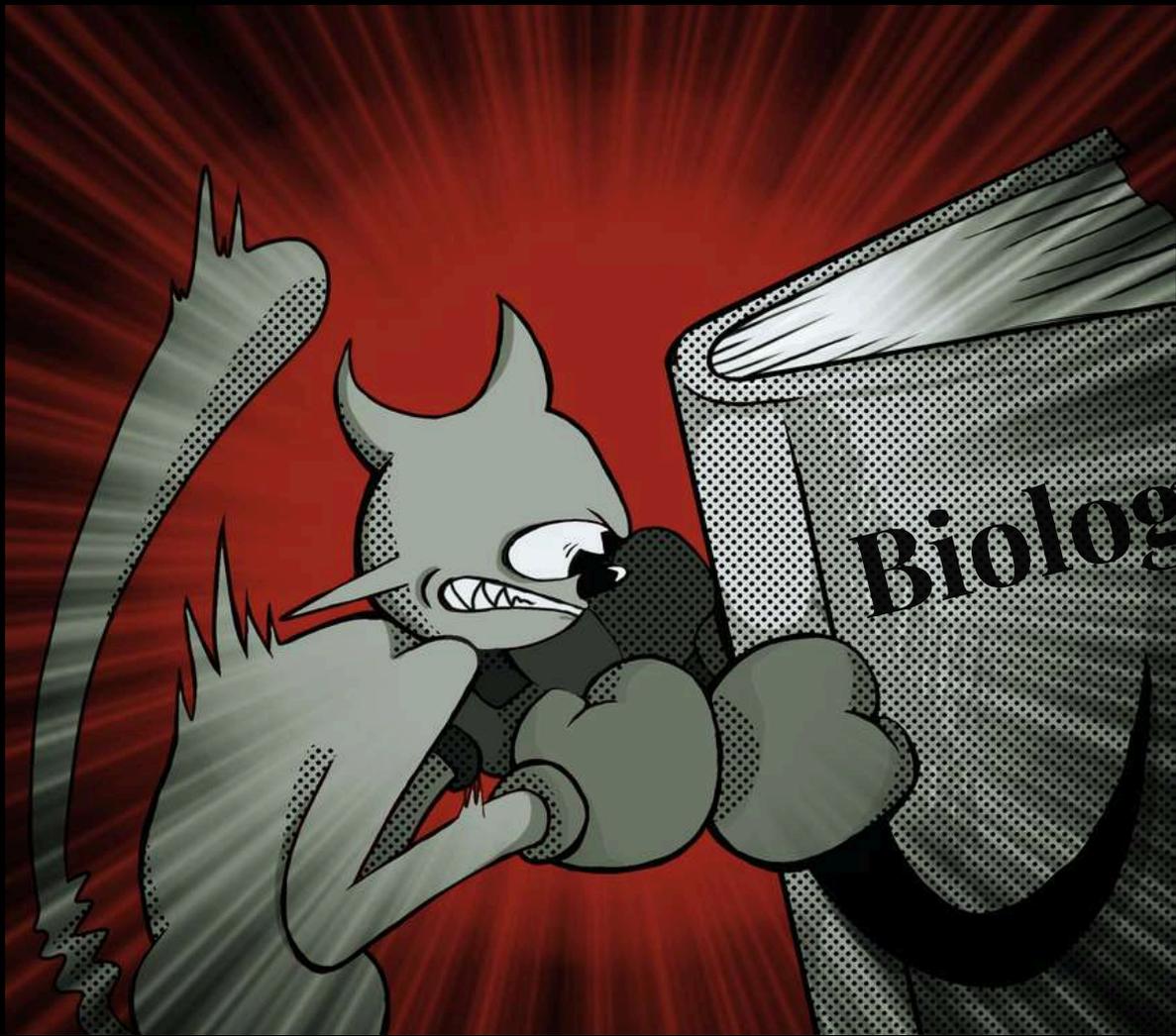


Las patas, en cambio, son escamosas en todas las aves, similares a las de los dinosaurios, no por nada son sus parientes modernos. Cada ave tiene sus propios colores y, en sí, cada una brilla de una manera única.

Por supuesto, también está la presión de cumplir con las expectativas del encargo y entregar un trabajo bien hecho. Lo bueno de este tipo de proyectos es que puedes discutir los avances con quien te hizo el encargo, en este caso, mi madre. Afortunadamente, ella está satisfecha con los resultados hasta ahora. Incluso me comenta que ha mostrado mis avances a sus colegas de trabajo, y que a todos les ha gustado. Eso, en parte, me sube el ego, pero de manera positiva y me motiva para seguir esforzándome para entregar un buen resultado.







4.1 Ciencias vs Artes

Debo admitir que, antes de estudiar artes, me obsesionaba la ciencia. De hecho, durante gran parte de mi vida siempre pensé que sería científica. Es cierto que dibujaba desde siempre, desde mi niñez, pero por muchos años lo veía solo como un *hobby*, una afición a la que dedicaba esfuerzo todos los días, pero que consideraba secundaria. Para mí, lo principal era convertirme en bióloga; el arte quedaba en segundo plano.

Fue hasta el cuarto año de secundaria cuando tuve una crisis de personalidad

—el momento perfecto para tener una, ¡por supuesto! —.

Durante ese tiempo sucedieron muchas cosas a la vez que me hicieron cuestionarme todo. A pesar de que me gustaba la ciencia, me di cuenta de que realmente deseaba otra cosa. Me di cuenta de que no seguiría el camino de la persona que más admiraba y que me autoimponía expectativas para ser como ella, mi madre.

Esto fue algo complejo para mí, dejar de lado un trabajo más "estable" en busca de un sueño, en busca de encontrar quién realmente era. Inicialmente quería estudiar animación porque me encantaban las caricaturas, pero mis padres no estaban dispuestos a apoyarme en eso. Después de mucha insistencia para que me dedicara a la arquitectura, ya que Diego Rivera y otros muralistas fueron arquitectos, y mi padre, un fanático de las matemáticas y de los muralistas, veía eso como una opción más lógica.

Terminé estudiando Artes Visuales.

Al entrar a la carrera, me di cuenta de inmediato que la mayoría de mis compañeros venían de un enfoque humanista, mientras que yo había pasado la mayor parte de mi vida inclinada hacia lo científico. Era evidente que a muchos no se les daban bien las ciencias ni las matemáticas, y algunos incluso tenían visiones esotéricas que yo no lograba comprender, ya que siempre me enfoqué en el lado más racional. Sentía que había un muro invisible que dividía ambos mundos, creando una barrera entre esos dos enfoques.

Pero en esta carrera se pasa también historia de las artes, la cual demuestra que este muro era ficticio. Porque las ciencias y las artes desde hace mucho tiempo se relacionan entre sí. Un claro ejemplo son los artistas viajeros, quienes, al explorar continentes y descubrir nuevas especies de flora y fauna autóctonas, realizaban ilustraciones detalladas de sus hallazgos como parte de investigaciones científicas.

Sin embargo, es importante considerar que, en ocasiones, es necesario evaluar cuál sería el aporte más significativo. Es decir, aunque los factores puedan interconectarse, inevitablemente habrá uno que tenga mayor peso.

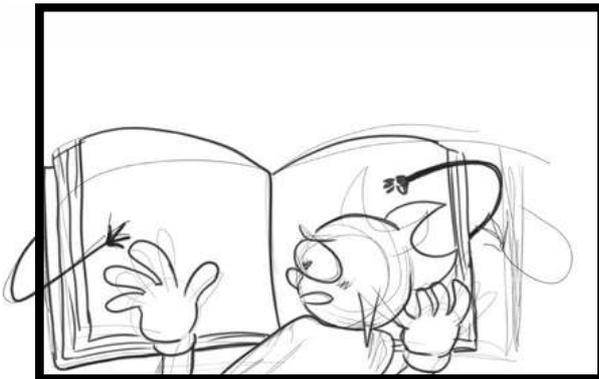
En el ámbito de las ciencias, también se realizan actividades relacionadas con las artes, como concursos de fotografía, que son lo más común, o a veces de ilustración. Sin embargo, la percepción de una imagen difiere significativamente entre un artista y un científico. Mientras que un artista buscaría destacar la iluminación, el color, el enfoque y la composición para crear una imagen armónica, un científico priorizaría la claridad del fenómeno o sujeto en estudio. Por ejemplo, en fotografías de aves que he visto, la composición podía ser deficiente, con el ave mal centrada, pero lo relevante era que la especie capturada era rara o difícil de encontrar, lo que hacía más importante la identificación que el aspecto estético.

En los concursos de ilustración, he tenido experiencia con varios organizados por mi madre, donde suelen participar personas autodidactas en medios artísticos. Un artista puede notar ciertas deficiencias en las obras, ya sean dibujos o pinturas. Las personas que no estudian arte podrían considerar que un dibujo es "muy bueno" si se asemeja a la realidad, pero ahí es donde entran en juego los factores técnicos. Lograr una representación fiel no es suficiente para calificar algo como "buen arte".

Un error común en los dibujos *amateurs*, por ejemplo, es usar minas de grafito y difuminar con el dedo para crear sombras, cuando la técnica correcta sería utilizar tramas de líneas para conseguir los efectos de luces y sombras. También lo sería ocupar otro medio que si se pueda este factor como lo sería el uso de carboncillos.

A lo que voy es que es común de que las artes son vistas como algo sencillo, y es frecuente que otras disciplinas (científicas, matemáticas, etc.) traten con condescendencia a los artistas, infantilizándolos con frases como "solo hacen dibujitos". Esto se ve agravado en el contexto del país en el que vivo, donde las artes no se valoran tanto como en otros lugares. Aquí, materias como filosofía están siendo eliminadas del plan de estudios y sustituidas por más horas de matemáticas y lenguaje, reflejando una obsesión por estas áreas "más relevantes".

EL RECONCILIO



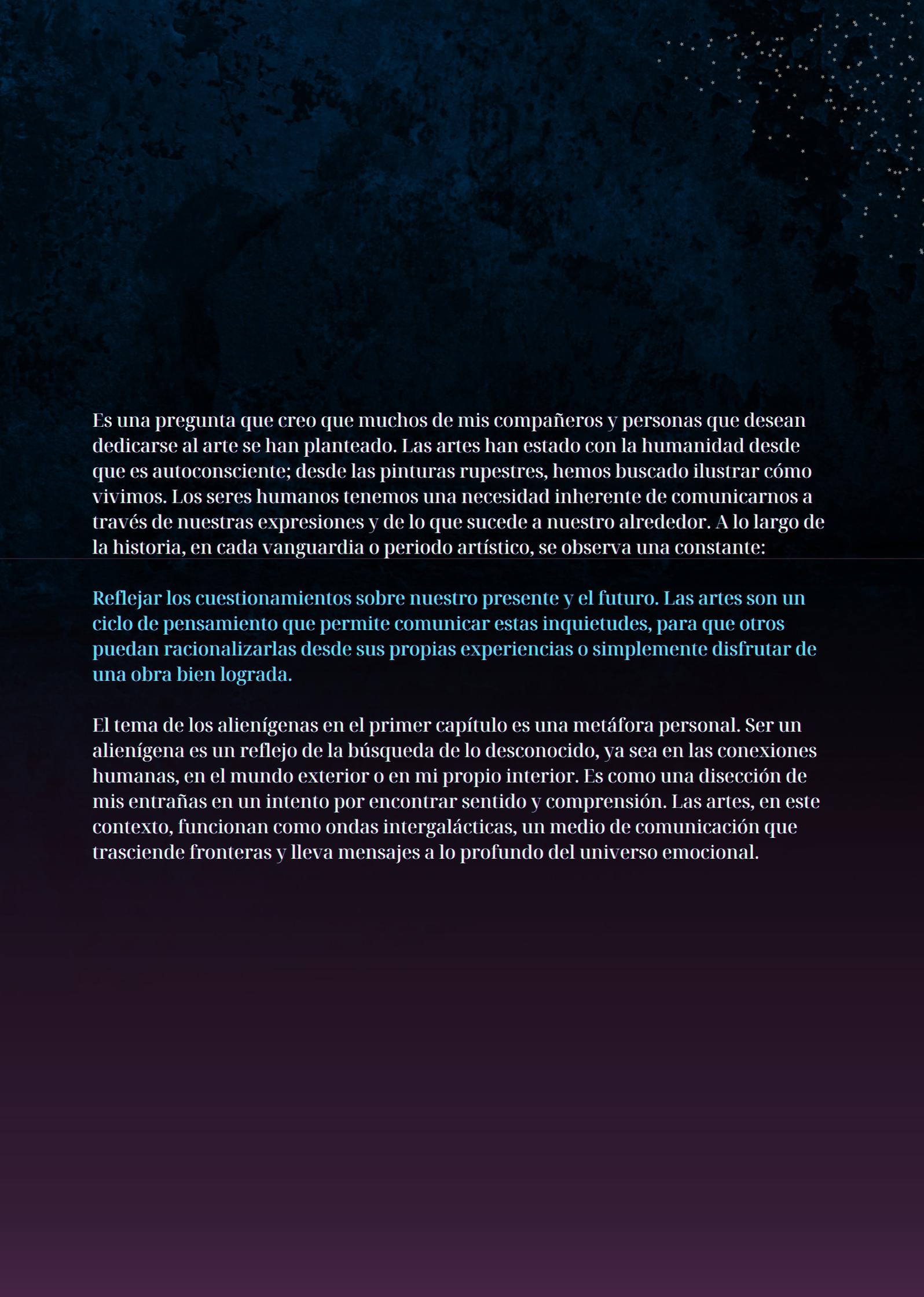
Isadora Castro





...

**ENTONCES, ¿POR QUÉ ESTUDIARÍA
ARTES SI ES ALGO QUE NO
APRECIAN?**



Es una pregunta que creo que muchos de mis compañeros y personas que desean dedicarse al arte se han planteado. Las artes han estado con la humanidad desde que es autoconsciente; desde las pinturas rupestres, hemos buscado ilustrar cómo vivimos. Los seres humanos tenemos una necesidad inherente de comunicarnos a través de nuestras expresiones y de lo que sucede a nuestro alrededor. A lo largo de la historia, en cada vanguardia o periodo artístico, se observa una constante:

Reflejar los cuestionamientos sobre nuestro presente y el futuro. Las artes son un ciclo de pensamiento que permite comunicar estas inquietudes, para que otros puedan racionalizarlas desde sus propias experiencias o simplemente disfrutar de una obra bien lograda.

El tema de los alienígenas en el primer capítulo es una metáfora personal. Ser un alienígena es un reflejo de la búsqueda de lo desconocido, ya sea en las conexiones humanas, en el mundo exterior o en mi propio interior. Es como una disección de mis entrañas en un intento por encontrar sentido y comprensión. Las artes, en este contexto, funcionan como ondas intergalácticas, un medio de comunicación que trasciende fronteras y lleva mensajes a lo profundo del universo emocional.

Ser alienígena representa la búsqueda constante de comprensión, tanto de uno mismo como de los demás. Es la sensación de estar desconectado y, al mismo tiempo, el intento de reconectar con nuestra humanidad, revelando el anhelo de pertenencia y autoconocimiento.

Campo Referencial



BIBLIOGRÁFICAS:

- Alex Hirsch. (2024). *The Book of Bill*. Hyperion Avenue.
- Eli Cymet and Tyler Moldenhauer. (2020). *The art of Cuphead*. Dark Horse Books.
- Ernst H. Gombrich. (1982). *El legado de Apeles*. Alianza Editorial.
- Esther Leslie. (2002). *Hollywood Flatlands*. Verso.
- Maureen Furniss. (2016). *A new history of animation*. Thames and Hudson.
- Stefan Kanfer. (2000). *Serious Business, the art and commerce of animation in America from Betty Boop to Toy Story*. Da Capo Press.

Campo Referencial

AUDIOVISUALES:

- Fandom.com - Cuphead Wiki. [archivo web].
https://cuphead.fandom.com/wiki/Cuphead_Wiki:Main_page
- Interview Magazine. Grace Banks. (2017). *Artist Cosey Fanni Tutti is helping mainstream art embrace sex*. [archivo web].
<https://www.interviewmagazine.com/art/artist-cosey-fanni-tutti-helping-mainstream-art-embrace-sex>
- Mauricio y Francisco Duran. (2006). *Ahora que no estas* [Canción]. En *Vida de perros*. Los Bunkers.
- Newgrounds. Doki. *Salad Fingers*. [archivo web].
<https://www.newgrounds.com/series/salad-fingers>
- ThatGuyGlen [Canal]. (13 febrero 2022). *How Cuphead Was Made and Struggled Finding The Right Protagonist*. [archivo de video]. https://www.youtube.com/watch?v=BFsu9_nRwjY&list=WL&index=35
- Young Hae Chang y Marc Voge. (1999). *The Young Hae Chang HEAVY INDUSTRIES*. [archivo web]. <https://www.yhchang.com/>

Esta memoria hizo uso ético de herramientas de Inteligencia Artificial.

Agradecimientos

A mis padres, quienes, a pesar de nuestras diferencias, siempre me han apoyado. La verdad es que sin ustedes no sería la persona que soy hoy. A mi madre, a quien admiraba profundamente cuando era más joven y veía como un ejemplo a seguir. Aunque tomé un camino distinto al tuyo, quiero que sepas que sigo admirando tu fortaleza e inteligencia. Sé que tienen grandes expectativas sobre mí, y deseo continuar superándolas.

A mi hermana, con quien disfruto compartir historias alocadas. Quiero que sepas que siempre te apoyaré y que te quiero mucho, a pesar de la distancia que nos separa. Ser tu hermana mayor ha sido siempre un motivo de felicidad y orgullo para mí.

A mi mejor amiga, J, gracias por estar siempre ahí, tanto en lo académico como en lo personal. Eres mi confidente, y sé que podemos confiar mutuamente en muchas cosas. Tu amistad ha sido invaluable en este proceso.

A mi pareja, Matías. A pesar de que nuestra relación es ahora a distancia, siempre estamos en contacto. Gracias por estar ahí para escucharme y compartirme tus pensamientos, y por haberme acompañado durante este tiempo. Nunca olvidaré cuando me apoyaste en mi momento de mayor desesperación llamado “arte textil”, ni todas las veces que me escuchaste hablar de mis pensamientos más profundos. Estoy profundamente agradecida por tenerte a mi lado.

A mis abuelos, quienes me cuidaron cuando tuve un accidente y aún hoy, a pesar de su edad, me visitan y traen comida a mi casa. Aprecio profundamente todos esos gestos de amor y cuidado.

También quiero agradecer a mi profesor, Arturo Cariceo. Cambiarme a su taller fue una de las mejores decisiones que tomé durante mi carrera. Después de mucho tiempo, gracias a su guía y tutoría, volví a encontrarme con mi arte. Muchas gracias también por sus correcciones y apoyo en la realización de esta memoria.

Finalmente, gracias a todos los que me han acompañado en el transcurso de mi carrera y mi vida. Sin su apoyo, no habría llegado hasta aquí. Estoy decidida a trabajar en el mundo del arte y espero alcanzar el éxito en esta nueva etapa que comienza con el término de mi carrera.

Transcripción:

- Se murió (Joe el gato) en el proceso de hacer la memoria
- Bill: "Que puto"
- Joe: "Déjame morir en paz dorito de MIER-"

