



Investigación-Creación / Cultura Visual

Licenciatura en Artes Visuales / Universidad Pedagógica Nacional

2024

Memorias en Movimiento

Carlos Arturo Peñaloza Herrera

Tutora

Martha Carolina Sánchez Samaniego

Universidad Pedagógica Nacional de Colombia

Facultad de Artes

Licenciatura en Artes Visuales

Cultura Visual

investigación creación

Bogotá

2024

AGRADECIMIENTO.

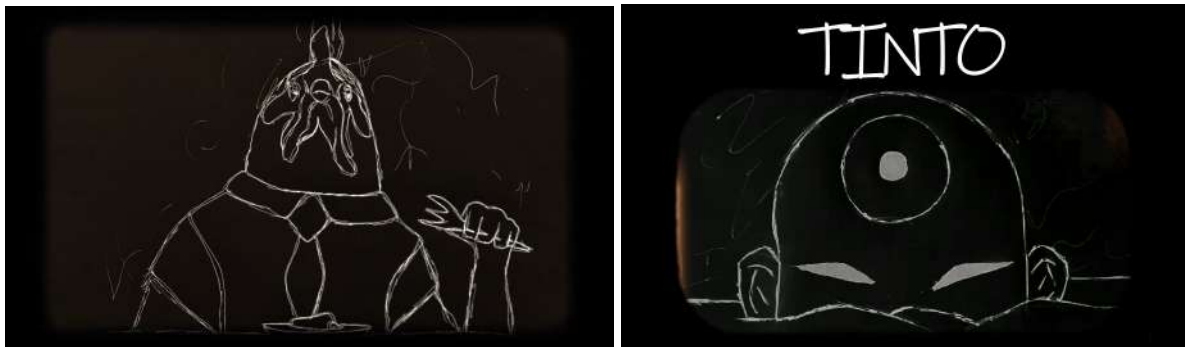
Quiero expresar mi profundo agradecimiento a mi madre, cuyo apoyo incondicional y amor constante han sido mi mayor fortaleza y motivación a lo largo de este camino académico. Su sacrificio y dedicación son un ejemplo de perseverancia que siempre me inspira.

Asimismo, deseo agradecer sinceramente a la profesora Carolina Sánchez por su invaluable orientación y guía durante el desarrollo de este trabajo. Su experiencia, conocimiento y dedicación fueron fundamentales para mi crecimiento académico y personal en el campo de la animación.

También quiero reconocer el apoyo y la enseñanza del maestro Carlos Santa, cuya pasión por la animación y compromiso con la educación han dejado una huella imborrable en mi formación como estudiante.

Finalmente, no puedo pasar por alto el agradecimiento al profesor Edwar Guerrero, cuyo constante estímulo y consejo fueron de gran ayuda para alcanzar los objetivos planteados en este trabajo.

A todos ellos, mi más sincero agradecimiento por su invaluable contribución a este proyecto y por su inquebrantable apoyo a lo largo de este viaje académico en el campo de la animación y la enseñanza.



Índice:

1. Pregunta
2. Objetivo
3. Justificación
4. Introducción
5. Antecedentes
6. Creación
7. Animación
- 7.1 Animación experimental
8. Memoria
- 8.1 Tiempo
- 8.2 Memoria y Archivo
- 8.3 Memoria de cine
9. Categorización de memorias animadas
10. Archivo
11. Formación en artes visuales
12. La hoja y la caja
13. Experiencias estudiantiles
14. Práctica educativa
15. Hacer para aprender, Hacer para enseñar
16. Diario de animación
17. Conclusiones
18. Referentes

Resumen

Memorias en Movimiento es una investigación-creación en la línea de Cultura Visual, este trabajo de grado enfatiza que la enseñanza y creación de animación experimental no solo se centra en el desarrollo de habilidades técnicas, sino que también promueve la exploración de la memoria como fuente de inspiración y narrativa.

Tanto el artista formador como los estudiantes reflexionan sobre sus propias experiencias personales, recuerdos y emociones para encontrar material creativo para sus proyectos de animación. Esta práctica no solo les permite conectarse con su propia historia, sino que también les ayuda a comprender la importancia de la memoria como parte integral de la identidad individual y colectiva.

A través de ejercicios de animación experimental, los estudiantes aprenden a representar visualmente conceptos abstractos, estados emocionales y experiencias sensoriales, utilizando técnicas como la animación tradicional, la rotoscopia, entre otras. Estas técnicas les permiten explorar diferentes formas de expresión y experimentar con la combinación de imágenes en movimiento y sonidos para transmitir sus ideas de manera creativa y original.

Además, la enseñanza de la animación experimental fomenta el pensamiento crítico y la indagación constante de sus técnicas. De este modo los estudiantes son desafiados a buscar formas de expresión que les permitan comunicar sus ideas de manera más efectiva. Esta actitud de apertura y exploración les ayuda a desarrollar una mentalidad creativa y adaptable.

La animación experimental se convierte así en un medio poderoso para el autoconocimiento, la expresión artística y la comunicación emocional, debido a que brinda la oportunidad de explorar la creatividad y expresarse de forma única y personal por medio de la reflexión de sus experiencias y memorias pasadas.

Pregunta

¿Cómo se podría aprovechar el potencial de la animación como una herramienta pedagógica, enfocada desde la dimensión creativa como método de creación y la dimensión interpretativa desde la reflexión al realizar una animación experimental en representación y reinterpretación de narrativas, memorias o sucesos?

Palabras clave

Animación experimental, memoria y archivo, relatos, creación audiovisual, Formación

Objetivo general

Explorar la creación, aprendizaje y enseñanza de la animación experimental, abordando su aplicación en entornos educativos formales y cotidianos.

Objetivos específicos

- Integrar la memoria y las experiencias personales como parte fundamental del proceso creativo en la animación, reflexionando sobre momentos significativos de la vida, emociones intensas o incluso sueños, encontrando formas de traducir esas experiencias en imágenes en movimiento.
- Ampliar la comprensión y apreciación de la animación experimental como una forma válida y poderosa de expresión artística, haciendo uso de la experimentación a través de talleres teórico-prácticos basados en las distintas técnicas de animación tradicional, para así poder transmitir la complejidad y la riqueza de la experiencia humana.
- Desarrollar creaciones audiovisuales animadas experimentales que surjan de las exploraciones y experimentaciones realizadas en el proceso de animación, incorporando metodologías derivadas de la investigación-creación.
- Reflexionar sobre las creaciones audiovisuales animadas producidas durante el proceso, analizando cómo las exploraciones y experimentaciones en animación han influido en el desarrollo de las metodologías utilizadas, así como en el impacto de estas obras para el realizador y los posibles espectadores.

Justificación

La animación posee una capacidad singular para conmover y dejar una impresión perdurable en quienes la experimentan. Al combinar imágenes en movimiento, música y sonido, crea un entorno sensorial inmersivo que puede despertar una amplia gama de emociones en el espectador. Este poder no solo radica en la mera observación de las imágenes en movimiento, sino en cómo estas se fusionan con otros elementos para generar una experiencia completa y multisensorial.

A través de la animación, los artistas tienen la libertad de trascender los límites de la realidad y adentrarse en mundos imaginarios donde la creatividad no tiene fronteras. Esta libertad les permite explorar temas complejos, tales como el amor, la pérdida, la esperanza o el miedo, desde perspectivas novedosas y conmovedoras. Al hacerlo, utilizan metáforas visuales y simbólicas para comunicar mensajes significativos que resuenan en lo más profundo del espectador, la magia de la animación radica en su capacidad para llevar a los espectadores a viajes emocionales.

La experiencia personal y la observación del panorama actual revelan que la animación se asocia con propósitos comerciales y de marketing, relegando su aspecto más artístico como se ve en Disney, (2022). Mickey: La historia de un ratón: Transformación de la animación a través de Mickey Mouse. W. Disney . Esta tendencia limitada puede subestimar el potencial profundo que tiene la animación como forma de expresión.

Así como la pintura o la música, la animación es un medio versátil que puede superar la mera comercialización, ya que es un lenguaje audiovisual capaz de transmitir emociones y conceptos que escapan a la expresión con palabras concretas. En este contexto, los realizadores pueden elevar la animación a un nivel de profundidad que va más allá de la superficie visual.

La animación, en su esencia, es un lienzo en blanco que invita a los creadores a transformarla según su visión personal, otorgándole significados y matices únicos que reflejan su propia experiencia y perspectiva del mundo. Este proceso creativo, que fusiona habilidades técnicas con imaginación ilimitada, ofrece una oportunidad para explorar y compartir narrativas que trascienden las barreras del lenguaje y la cultura.

Al reconocer y valorar esta riqueza inherente a la animación, surge la necesidad de impulsar su uso en contextos más allá de lo industrial. En ese sentido, es fundamental abrir espacios donde la animación pueda florecer como un medio artístico legítimo y poderoso, capaz de inspirar, educar y provocar reflexión en igual

medida. Este enfoque busca fomentar la diversidad de realidades y perspectivas que pueden encontrar su voz a través de este medio.

En este contexto, nos planteamos explorar el potencial educativo y formativo de la animación, tanto dentro de los entornos educativos formales como en la vida cotidiana. Al integrar la animación en el proceso de aprendizaje se abre la puerta a un abanico de posibilidades para estimular la creatividad, el pensamiento crítico y la expresión personal. Además, al promover la enseñanza de la animación experimental, se alienta a los estudiantes a explorar nuevos enfoques y técnicas, desafiando las convenciones establecidas y promoviendo la originalidad y la creatividad, por medio de una amplia gama de técnicas y estilos, desde animación tradicional hasta la animación digital en 2D y 3D, stop-motion, motion graphics, entre otros.

Introducción

La animación, en su esencia más pura, trasciende su asociación convencional con propósitos comerciales y publicitarios para revelar un potencial artístico profundo y multifacético que merece ser explorado y valorado. Desde una perspectiva más amplia, la animación se erige como un lenguaje universal que va más allá de las barreras lingüísticas y culturales, siendo capaz de transmitir emociones complejas, conceptos abstractos y narrativas profundas de una manera única y accesible.

Si bien es cierto que la animación ha encontrado un nicho predominante en lo comercial, utilizada principalmente como herramienta para captar la atención del público y promocionar productos o servicios, este enfoque limitado no hace justicia a la riqueza artística y expresiva que tiene esta forma de arte. Al igual que la pintura o la música, la animación tiene el poder de conmover, inspirar y provocar reflexiones profundas sobre la condición humana y el mundo que nos rodea.

En este contexto es importante reconocer la capacidad transformadora de la animación como un medio de expresión creativa y narrativa. Más allá de su aplicación comercial, la animación ofrece un lienzo en blanco donde los artistas pueden plasmar sus visiones más íntimas y personales, explorando temas que van desde lo mundano hasta lo trascendental con una libertad y flexibilidad sin igual.

El proceso creativo detrás de la animación es un viaje, donde la imaginación se combina con habilidades técnicas para dar vida a mundos fantásticos, personajes y experiencias emocionantes. A través de este proceso, los realizadores tienen la oportunidad de dejar una marca en la conciencia colectiva, compartiendo sus visiones únicas del mundo y sus reflexiones sobre la vida, el amor, la esperanza y el sufrimiento.

Al promover la enseñanza de la animación experimental, se abre la puerta a nuevas formas de expresión artística y narrativa, desafiando las convenciones establecidas y fomentando la innovación y la exploración creativa. Este enfoque no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también contribuye a la diversidad y la vitalidad del panorama cultural al ofrecer nuevas perspectivas y voces que de otro modo podrían pasar desapercibidas.

Antecedentes:

- Bonza González, D. M. (2022) . *LOCOMOCIÓN AL CENTRO: En defensa de otros ritmos y lógicas* (2022). Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional.
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/18368>

Este proyecto relata las experiencias sobre la animación, específicamente la animación tradicional, como vía para una introspección del realizador y el espectador.

Resalta la importancia de explorar otros ritmos y lógicas dentro del ámbito de la animación, específicamente centrándose en la animación tradicional como una vía para la introspección tanto del realizador como del espectador. Esta reflexión sobre la animación tradicional como medio de expresión y exploración personal tiene resonancia directa con mi trabajo de grado, el cual se enfoca en la animación experimental y su capacidad de transmitir ideas de una manera única y fuera de lo convencional. Al igual que en este proyecto, mi enfoque es mostrar cómo la animación puede ser utilizada como una herramienta para indagar en diferentes estados emocionales y conceptuales, entendiendo la animación como una expresión artística.

- Barrera Paez, S. (2021). *Reflexiones para la enseñanza profesional de animación en Bogotá, una mirada desde la educación artística visual y la animación experimental. Análisis de planes de estudio de animación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Corporación Taller Cinco en paralelo con mi experiencia estudiando animación en Bogotá en la Corporación Escuela Nacional de Caricatura y Comunicación Gráfica*. Repositorio Institucional Universidad Pedagógica Nacional.
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16520>

Esta investigación sugiere una reevaluación de los métodos tradicionales de enseñanza de la animación, destacando la importancia de incorporar enfoques experimentales que fomenten la creatividad y la exploración de técnicas y estilos. En consonancia con este enfoque, mi trabajo de grado se centra en la animación experimental como un medio para desafiar las convenciones establecidas y promover una enseñanza más innovadora y enriquecedora.

- Hurtado Orozco, A. D.(2021). *El juego del encuentro* . Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/55168>

En este trabajo, el autor explora el concepto del encuentro como un espacio lúdico y significativo dentro de un contexto específico, desarrollando su análisis a través de diferentes perspectivas teóricas y prácticas. El estudio propone una reflexión sobre cómo el juego y el encuentro pueden integrarse para generar experiencias enriquecedoras y transformadoras.

Esta iniciativa refleja la maravilla de convertir lo aparentemente imposible en una realidad tangible. En relación con mi trabajo de grado, que se centra en la animación experimental, este proyecto ejemplifica la capacidad de utilizar esta forma de expresión artística como una herramienta pedagógica innovadora. Al igual que en "El juego del encuentro", mi enfoque es fomentar la creatividad y la imaginación a través de la animación, invitando a los estudiantes a explorar nuevas formas de comunicación y expresión visual.

- Ortiz Rojas, V. L.(2015). Ortiz Rojas, V. L. *Entre líneas*. Repositorio Institucional Pontificia Universidad Javeriana.
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/22123>

Este proyecto consiste en la construcción de un retrato de Bogotá mediante la recopilación de fragmentos de recorridos urbanos y memorias personales. A través de la experimentación con técnicas de dibujo tradicional, rotoscopia y pixilación, se busca capturar y expresar la esencia de la ciudad, integrando experiencias visuales y recuerdos individuales en una obra que refleja la diversidad y complejidad de Bogotá.

Este enfoque multidisciplinario y experimental encuentra eco en mi trabajo de grado, centrado en la animación experimental y su enseñanza. Al igual que en "Entre líneas", mi enfoque es utilizar la animación como un medio para explorar y expresar diferentes aspectos de la experiencia humana, en este caso, la vida urbana y las historias personales que la componen. A través de técnicas innovadoras y un enfoque creativo, tanto "Entre líneas" como mi trabajo de grado buscan desafiar las convenciones establecidas y las formas de narrar y comprender el mundo que nos rodea.

Creación

En todo proceso creativo, la creación es fundamental tanto para el realizador como para el artista. En mi experiencia personal, la creación de animaciones experimentales son el reflejo de mi expresión más íntima, el lenguaje visual a través del cual transmito mis pensamientos y emociones más profundas. Como licenciado en artes visuales, creo firmemente que cada conocimiento adquirido o impartido debe ser puesto en práctica. Es a través de la experimentación activa y la aplicación práctica de lo aprendido que podemos asimilar verdaderamente nuevas ideas y técnicas, llevando así nuestra creatividad a nuevos horizontes.

La creación, en lo personal, es la oportunidad de transformar lo intangible en algo tangible, otorgando un peso más significativo a las emociones, experiencias o memorias. A través de esta expresión artística, puedo dar vida a mis pensamientos más profundos y transmitirlos de una manera palpable. Además, tengo la posibilidad de llevar estas creaciones animadas a diferentes espacios o lugares, donde pueden interactuar y conectarse con otros, creando así un vínculo compartido a través del arte.

En el ámbito formativo, la creación puede ser tanto un elemento para reflexionar sobre los procesos creativos como la culminación de lo que se busca lograr. En el caso de la animación experimental, la creación tiene como objetivo principal la exploración y la práctica de lo aprendido. De esta manera, se consolida el conocimiento adquirido y se emplea como una herramienta de expresión, permitiendo al artista expandir sus límites creativos y descubrir nuevas formas de comunicar ideas y emociones.

Para dar inicio al proceso de creación e investigación en el ámbito artístico, nos adentramos en la obra de Cecilia A. Salles, "Redes de Creación" (2011), donde la autora profundiza en los intrincados entramados de los procesos creativos, destacando la reflexión, la movilidad y la plasticidad como pilares fundamentales. Estos elementos no sólo dirigen la gestación de la obra de arte, sino que también dan lugar a subtemas de gran relevancia, como lo inacabado y lo accidental.

En su exploración, Salles (2011), plantea la noción de una red de creación, un entramado complejo que puede o no conducir a un desenlace claro. El término del proceso creativo puede estar determinado o surgir espontáneamente, como sucede en obras inconclusas por la muerte del artista o aquellas dejadas deliberadamente abiertas para invitar a interpretaciones diversas, producto de un rumbo imprevisto en el proceso creativo.

Sin embargo, lo que encuentro particularmente revelador en este contexto, especialmente en el contexto de mi trabajo de grado, es la importancia otorgada a lo accidental. Este concepto implica la presencia de procesos no lineales dentro de la

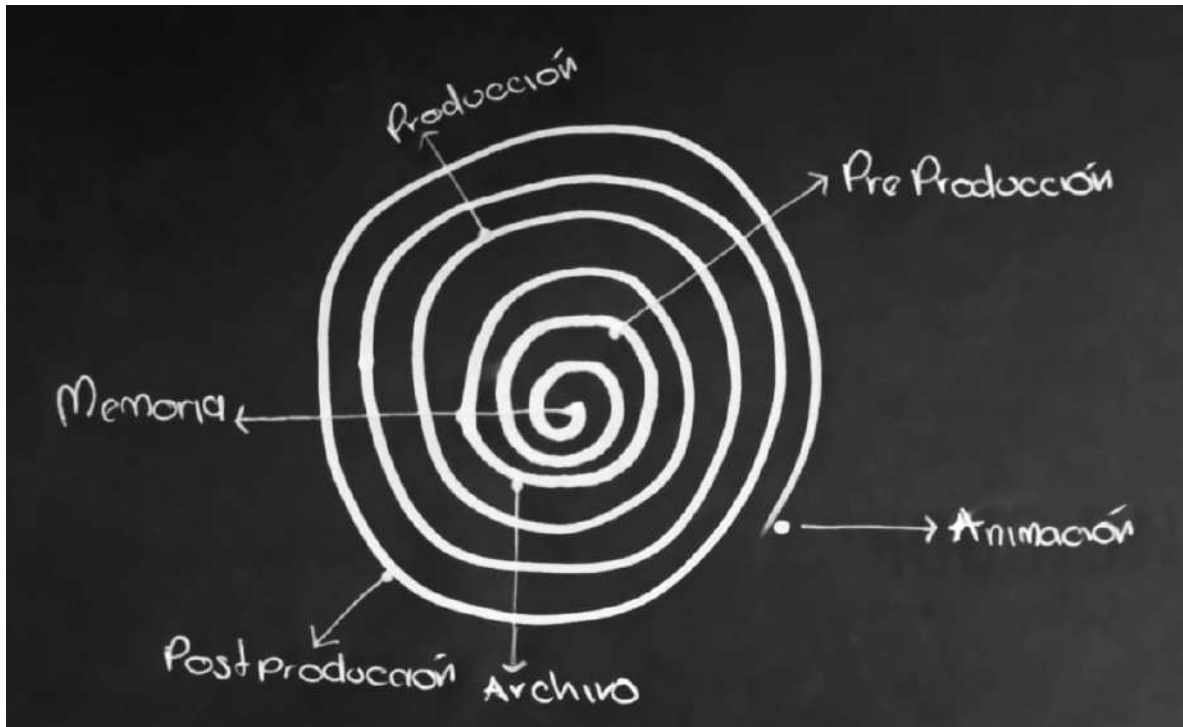
red de creación, donde la obra se encuentra en constante evolución. En esta dinámica, los vínculos entre los elementos de la red adquieren diversos significados, generando intersecciones que abren las puertas a posibilidades de cambio y reinterpretación de la obra o su simbolismo, enriqueciéndose con nuevas capas de complejidad y riqueza conceptual.

Las ideas de Salles (2011), adquiere una relevancia particular en el contexto de mi investigación, especialmente en la realización de animaciones basadas en memorias y relatos. Aquí, el concepto de red se traduce en una teoría de la espiral, donde, al igual que en la red, no existen principios o fines definidos, sino un constante proceso de crecimiento y expansión. Así, la espiral ofrece un marco flexible que permite múltiples lecturas y perspectivas, adaptándose al contexto y momento, para enriquecer la investigación y la creación de la animación. Este enfoque dinámico y orgánico abre nuevas vías para la exploración artística y la expresión creativa, ofreciendo una visión renovada sobre el proceso de creación y su intrincada relación con la memoria, la narrativa y la experiencia humana.

El sonido desempeña un papel fundamental en el arte de la animación. Más allá de simplemente agregar diálogos, el sonido en una animación puede transformar completamente la experiencia del espectador, sumergiéndose en un mundo rico y vibrante de sensaciones auditivas. Es un componente que no sólo acompaña las acciones visuales, sino que también les otorga una nueva dimensión de significado y profundidad emocional.

Incluso en animaciones sin diálogos, el sonido sigue siendo una herramienta poderosa para transmitir emociones y contar historias. Los efectos de sonido meticulosamente seleccionados pueden resaltar momentos clave, aumentar la tensión dramática o incluso sugerir estados de ánimo subyacentes que no se expresan explícitamente en la pantalla. Además, la música original compuesta específicamente para una animación puede ser un componente crucial para establecer el ritmo narrativo y emocional de la obra.

La espiral teórica



Peñaloza, A. 2023. Espiral Teórica. Esquema. N°1

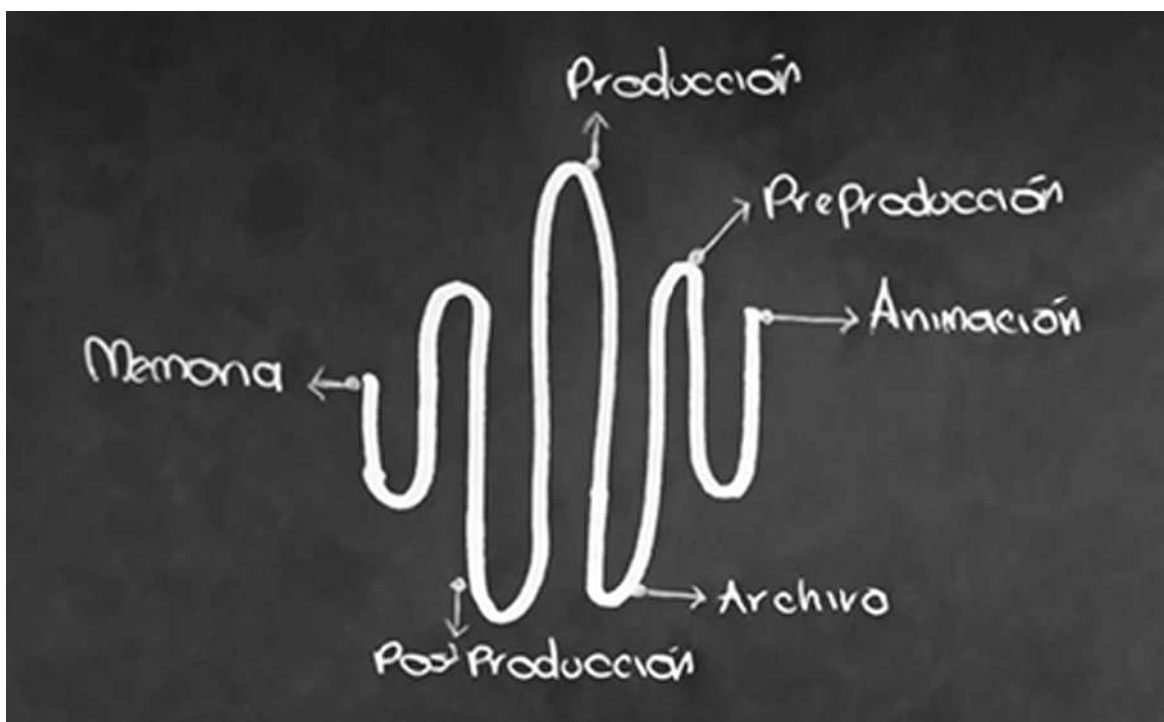
El enfoque central de este proyecto, se sustenta en cuatro pilares teóricos interconectados: la animación audiovisual, la memoria, el archivo y la formación. Cada uno de estos pilares desempeña un papel esencial en un proceso cíclico que se compone de cinco fases fundamentales, tomadas de la realización audiovisual y aplicadas al trabajo de grado: desarrollo, preproducción, producción, postproducción y difusión. Este enfoque busca profundizar en la enseñanza de la animación y su aplicación en entornos educativos y expresivos.

El método de la espiral teórica en la investigación se caracteriza por ser cíclico, un proceso en constante movimiento que nunca encuentra un punto de partida rígido. Esto significa que es posible emprender la producción de animaciones desde diversas perspectivas, ya sea comenzando con la memoria y la animación inmersos en la recopilación de archivos, o viceversa. Todo esto contribuye a un flujo continuo de creatividad y aprendizaje, permitiendo que las ideas y los conocimientos se retroalimenten constantemente para enriquecer el proceso de investigación y expresión.

Además, este enfoque permite explorar las interrelaciones entre los pilares teóricos mencionados, lo que amplía las posibilidades de análisis y comprensión de la animación como herramienta educativa y expresiva. Por ejemplo, al considerar la animación desde la perspectiva de la memoria, se abre la puerta a la exploración de cómo los recuerdos pueden plasmarse y comunicarse a través de esta forma

artística, mientras que el enfoque en el archivo implica una reflexión sobre cómo las obras animadas pueden ser almacenadas, preservadas y utilizadas como recursos educativos. Asimismo, la dimensión formativa de la espiral teórica implica no sólo la enseñanza de técnicas de animación, sino también la promoción del pensamiento crítico, la creatividad y la expresión personal en los estudiantes.

La espiral teórica proporciona un marco flexible y dinámico para abordar la investigación y la enseñanza de la animación, integrando diferentes dimensiones teóricas y prácticas en un proceso continuo de aprendizaje y creación. Esto no solo enriquece la comprensión y la práctica de la animación, sino que también abre nuevas posibilidades para su aplicación en contextos educativos y expresivos.

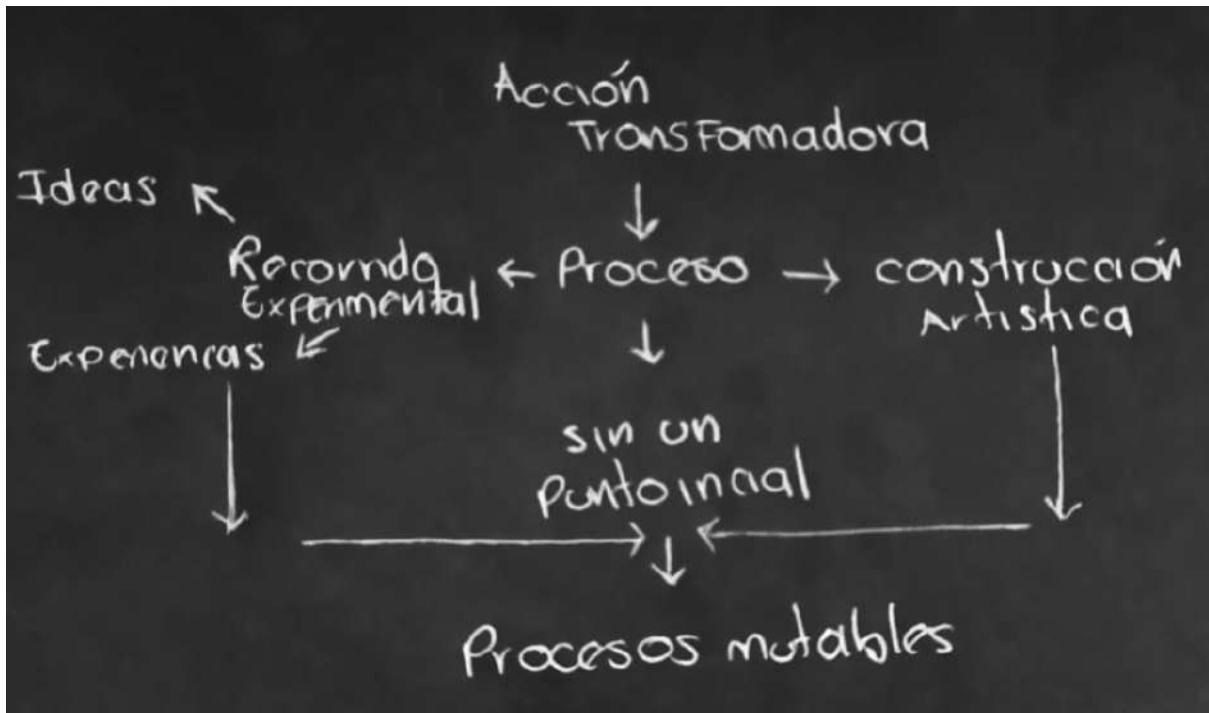


Peñaloza, A. 2023. Espiral Teórica. Esquema.Nº2

El proceso de creación artística, como menciona Salles (2011), enfrenta la complejidad de establecer un punto de partida. Este punto inicial puede interpretarse como una limitación que condiciona los resultados, en contraposición, esto se transforma como en un primer trazo que abre las puertas a un abanico de posibilidades exploratorias. Tal como destaca Salles (2011), en su análisis sobre "La calle enredada en el escritorio", nuestras vivencias y experiencias se convierten en materia prima para la creatividad, tejiendo un entramado de ideas y emociones que alimentan nuestras creaciones. Desde esta perspectiva, el proceso creativo se nutre tanto de lo técnico como de lo vivencial, guiado no por un resultado predefinido, sino por la intención de expresar nuestras vivencias y emociones.

Este enfoque resulta fundamental en el proceso creativo, ya que aunque los insumos no sean siempre visibles, potencian la experimentación y enriquecen el resultado sea cual sea. En este sentido, el aprendizaje lineal se transforma en un proceso beneficioso, permitiendo

que la espiral tenga puntos de convergencia en distintos procesos, aunque estos también puedan abordarse de manera independiente. Así, cada experiencia, cada emoción y cada técnica contribuyen al tejido complejo de la creación artística, alimentando un proceso dinámico y en constante evolución. En este contexto, la exploración se convierte en un viaje sin límites, donde el único objetivo es dar voz a nuestras vivencias y emociones a través de la animación.



Peñalosa. A. 2023. Proceso Creativo. Esquema.Nº3

En torno al proceso creativo, Salles (2011), resalta puntos esenciales que se materializan en un esquema dinámico, como se muestra en la imagen.

En este enfoque, no existe un inicio ni un destino definidos, sino más bien un flujo continuo de procesos que se nutre de la construcción artística, la acción transformadora y el recorrido experiencial. Este proceso, lejos de seguir una secuencia lineal rígida, se entrelaza con ideas y vivencias, dando lugar a una mutabilidad inherente.

Esta mutabilidad esencial del proceso se evidencia en su fluidez temporal, lo que implica que nunca alcanzará un estado final definitivo o perfecto. Permanece en constante metamorfosis, lo que impacta directamente en mi trabajo de grado. Aunque el objetivo último son las animaciones producidas y finalizadas, es crucial concebir la animación como un medio de expresión y exploración, tanto desde una perspectiva artística como emocional. En este contexto, la difusión puede considerarse una opción, dado que el producto está siempre en proceso de realización o modificación. La metodología en espiral permite que este proceso

evolucione, dejando en manos del realizador la decisión de exhibir o detener dicho proceso.

Este enfoque nos lleva a reflexionar sobre la noción de obras inacabadas o inconclusas, tal como lo menciona Salles, (Redes de Creación. p. 29) (2011) al citar a James Lord Giacometti en : "Durante todos estos años expuse cosas que no estaban acabadas". Esta afirmación sugiere que siempre hay margen para mejorar lo que se está creando y que el realizador tiene la facultad de elegir en qué etapa del proceso se encuentra, incluso en el ámbito del aprendizaje y la expresión a través de la animación.

Asimismo, se puede hacer alusión a la cita de Carlyle: "Publicamos para no pasar la vida corrigiendo" (p. 30), lo que implica que el resultado inacabado también es producto de una exploración y experimentación artística. En última instancia, lo más relevante radica en el propio proceso creativo, más que en el resultado final, aunque este último pueda ser compartido y resonar con aquellos que lo observan.

En consecuencia, De la Torre, I. (2019) . *RED: Esquema de producción para contenido audiovisual*, Etapas del proceso de producción, divide la producción en 6 etapas, con el fin de garantizar un desarrollo óptimo de la creatividad como la realización del producto o creación final estas etapas se dividen de la siguiente manera:

1. Desarrollo: Se construye la idea desde cero. Se realiza la investigación del contexto e inicia la escritura del guión. Luego de tener una primera versión del guión, éste se socializa con los productores en orden de generar una discusión sobre la narrativa, la forma de la historia, la creación de personajes, la motivación de la historia, la posibilidad material de realizar la producción, entre otros temas que conciernen a los productores.
2. Soft-pre: En esta etapa el productor general empieza a formar su equipo. Hace un primer boceto del presupuesto general junto con el productor en línea, contrata los actores principales y los directores de cada departamento. Hacen las presentaciones de referencias de locaciones y se establecen las fechas de rodaje con el director y sus asistentes.
3. Preproducción: Se consolida el equipo de trabajo de todos los departamentos. La mayoría de las veces el primer departamento en consolidarse es el de Producción puesto que es la producción la encargada de realizar los trámites administrativos, fundamentales en cualquier realización audiovisual.

4. Producción: Esta es la etapa donde se refleja el resultado de todo lo realizado en las etapas anteriores. El rodaje de la producción audiovisual inicia, siempre ceñida al guión, en cabeza del director. El departamento de producción tiene como labor imperante hacer posible el rodaje desde cualquier arista.

5. Postproducción: Es la etapa de montaje y edición. En la postproducción se visualiza el material rodado, se realiza el pietaje, se seleccionan las tomas, los planos, las escenas y el guión de montaje, que responde a la línea de tiempo de la producción audiovisual. Es la etapa en donde se compara lo escrito en el guión y lo rodado; en el montaje se organiza de tal manera que la historia sea coherente, llamativa y tenga el ritmo adecuado. Sumado a esto, en esta etapa se sincroniza el sonido, se musicaliza el proyecto, se hacen doblajes o voces adicionales necesarias. Igualmente, se hace la colorización, se define la tipografía e identidad visual del producto, a la vez que los créditos son puestos.

6. Difusión: Es una de las etapas más difíciles de una producción ya que en esta se define cómo y dónde se va a mostrar el producto final. De la Torre Isabella, (2019). En el caso de Dynamo, venden las historias a canales de distribución como Netflix y Amazon; de esta forma trabajan desde la preproducción con ellos para poder adaptar la historia a sus intereses y políticas.

Todo este proceso lo integró en mi investigación, traduciéndose de la siguiente manera.

Animación Experimental	Fases del Proceso Creativo	
Producción Audiovisual	Proceso Formativo	Proceso Reflexivo de la memoria.
Desarrollo	Planeación	Hecho
Preproducción	Introducción	Relato
Producción	Realización talleres Tronco-Práctico	Resignificado
Post producción	Evaluación	categorización
DIFUSIÓN	Exposición p Muestra.	Disposición

Peñaloza, A. 2023. Fases del proceso creativo. Esquema.N°4

El proceso de producción audiovisual se divide en las siguientes fases:

1.Desarrollo:

Durante la fase del desarrollo, se inicia el proceso creativo con la formulación de una idea para la producción audiovisual. Esta concepción se arraiga en la evocación de recuerdos, experiencias simbólicas o momentos trascendentales en la vida del estudiante, creador o narrador involucrado en el proyecto.

En este punto crucial, se establece el fundamento conceptual que servirá como la columna vertebral del proyecto, permitiendo una inmersión profunda en la exploración artística. Aquí, se da forma y se define la visión temática que será plasmada en la obra final, proporcionando dirección y coherencia al proceso creativo. Esta fase no solo implica la gestación de la idea, sino también la meticulosa planificación de los elementos narrativos, estéticos y técnicos que convergen en la producción audiovisual.

2.Preproducción:

En la etapa de preproducción, se inicia la transición de la idea inicial hacia guiones técnicos y literarios, según sea necesario. Estos elementos se convierten posteriormente en las bases fundamentales para la creación de herramientas visuales como storyboards y storylines. Estas representaciones gráficas desempeñan un papel esencial al permitir la verificación detallada de la materialización de la visión inicial.

Durante este proceso, se lleva a cabo una meticulosa planificación, donde cada detalle narrativo y técnico se examina con atención para garantizar que los elementos esenciales estén alineados con la visión creativa. La fase de preproducción se convierte así en un puente crucial entre la concepción de la idea y la materialización visual, proporcionando una estructura sólida y detallada que guiará el desarrollo posterior de la producción audiovisual.

3.Producción:

En la fase de producción, se inicia la materialización de lo propuesto en las herramientas literarias y gráficas desarrolladas durante la preproducción. Este período marca el inicio de una serie de actividades que abarcan desde ilustraciones y animaciones hasta otros procesos técnicos.

Durante esta etapa, se despliega un meticuloso esfuerzo para transformar las ideas concebidas en las fases anteriores en una realidad tangible. Las ilustraciones capturan ideas visuales planificadas, mientras que las animaciones dan vida a los elementos gráficos. Además, diversos procesos técnicos específicos se aplican con precisión para lograr la estética y el impacto deseados.

La fase de producción no solo representa la ejecución de la visión creativa, sino también la coordinación eficiente de diversos elementos y talentos. Este período es esencial para consolidar la visión original en una obra audiovisual completa y coherente.

4.Postproducción:

En la etapa de postproducción, se lleva a cabo la compleja tarea de componer los diversos materiales creados durante la fase de producción. Este proceso es crucial, ya que es aquí donde todos los elementos se fusionan para dar vida a la idea principal concebida durante el desarrollo. Ilustraciones, animaciones y otros componentes se ensamblan meticulosamente, buscando alcanzar la coherencia visual y narrativa deseada.

Este periodo no solo implica la unión física de los elementos, sino también la aplicación de técnicas avanzadas de edición, efectos visuales y sonoros. Se busca perfeccionar cada detalle para asegurar que la obra final refleje con precisión la visión inicial. En caso de detectarse fallos o inconsistencias, la fase de postproducción ofrece la oportunidad de corregir y ajustar, garantizando un producto final de alta calidad.

5. Difusión:

En la etapa de difusión, el producto audiovisual se despliega en diversas plataformas, desde la participación en festivales y concursos hasta su presencia en muestras gráficas o audiovisuales. Este proceso no se limita solo a la exposición del trabajo. La fase de difusión juega un papel crucial en establecer la conexión entre la obra y su audiencia, contribuyendo al reconocimiento del trabajo realizado y enriqueciendo la experiencia audiovisual tanto para el público como para los creadores.

En la relación con el proceso formativo en la animación se traduce de la siguiente manera:

1. Desarrollo/planeación:

En la etapa del desarrollo y planificación, se inicia con la concepción primordial de la idea que se busca abordar, desencadenando un proceso meticuloso de planificación que abarca cada faceta de la clase. En este minucioso enfoque, se desglosan los distintos momentos que conformarán cada sesión educativa, se seleccionan con precisión los materiales pedagógicos esenciales, se delinean los objetivos educativos a alcanzar, se asignan cuidadosamente los tiempos destinados a cada actividad y se contempla con previsión los posibles resultados, propiciando así una estructuración coherente y altamente efectiva del plan de trabajo o desarrollo de la clase en cuestión. Este proceso integral no solo se erige como un marco organizativo, sino también como un vehículo estratégico para alcanzar los objetivos educativos predefinidos con enfoque y claridad.

2. Preproducción/Introducción:

En esta crucial etapa inicial de la preproducción e introducción, se sustenta en la experiencia acumulada a partir de las prácticas realizadas hasta el momento. Se hace imperativo llevar a cabo una detallada introducción a los temas relacionados tanto con lo audiovisual como con la animación, aspectos fundamentales que serán abordados en el transcurso del proyecto. Antes de sumergirse en las complejidades

técnicas, es esencial obtener una comprensión clara y profunda de los conceptos clave. Por lo tanto, se propone explorar aspectos como la historia de ambos campos, las técnicas empleadas, los diversos formatos existentes, entre otros elementos esenciales.

Este enfoque inicial proporcionará una base sólida, permitiendo que los participantes del proyecto tengan una visión integral y contextualizada antes de adentrarse en las especificidades técnicas. Al comprender la evolución histórica, las diferentes técnicas utilizadas y los variados formatos que caracterizan tanto lo audiovisual como la animación, se logrará abrir un espectro enriquecido y completo que abarca tanto el ámbito creativo como el técnico. Esta comprensión más amplia no solo facilitará la asimilación de los conceptos técnicos, sino que también fomentará la creatividad, contribuyendo a un abordaje más holístico y eficaz del proyecto en su conjunto.

3. Producción/realización talleres teórico-prácticos:

En la fase de producción/realización talleres teórico-prácticos, se inicia la creación de las animaciones, considerando las etapas convencionales de la producción audiovisual: desarrollo, preproducción, producción y postproducción. Durante esta etapa, se definen aspectos técnicos como la técnica de animación, la historia, la duración, el enfoque, los materiales, entre otros, con el objetivo de desarrollar el producto audiovisual animado planificado en la propuesta de trabajo de la clase.

Esta fase implica un trabajo meticuloso para plasmar la visión original presentada en la propuesta de trabajo. Se establecen los fundamentos técnicos y creativos que guiarán la producción animada, tomando decisiones clave que darán forma al resultado final.

Para desarrollar un proyecto audiovisual animado experimental, con la serie de etapas y elementos indicados anteriormente. Es necesario explorar la creación técnica de la animación, pero también la exploración creativa de los estudiantes involucrados. A través de talleres teórico-prácticos, que buscan no solo impartir conocimientos técnicos, sino también iniciar un viaje de experimentación y descubrimiento, que servirá como base para lo que eventualmente se convertirá en el producto final de animación experimental.

Los talleres teórico-prácticos están diseñados con la intención de introducir a los estudiantes en el mundo de la animación experimental de manera inmersiva. Cada taller no solo enseñará técnicas específicas, sino que también fomentará la experimentación y la creatividad como herramientas esenciales para resolver problemas visuales y narrativos. Los estudiantes serán alentados a romper las

normas tradicionales de la animación, explorando otras formas de expresión que les permitan desarrollar un estilo único.

Cada taller servirá como una plataforma para que los estudiantes comiencen a esbozar lo que podría ser su proyecto final. Al final de cada sesión, los estudiantes presentarán sus avances, recibiendo retroalimentación que les ayudará a refinar sus ideas y técnicas. Esto no solo fortalecerá su comprensión de la animación experimental, sino que también proporcionará un primer vistazo de lo que podría ser la animación finalizada.

4. Postproducción/evaluación:

En la fase de postproducción/evaluación, se va más allá de otorgar una simple calificación a la animación; es el momento crucial en el que se lleva a cabo una evaluación exhaustiva de los procesos emprendidos. En este sentido, se examinan detalladamente no solo los resultados finales, sino también la efectividad y coherencia de las decisiones tomadas durante las fases previas de desarrollo, preproducción y producción.

Esta etapa ofrece la oportunidad invaluable de reflexionar sobre la ejecución de la planificación inicial y determinar si los objetivos propuestos se han alcanzado de manera satisfactoria. Es un espacio para analizar críticamente cada aspecto del proceso creativo y técnico, identificando áreas de mejora y proponiendo estrategias para potenciar aquellos elementos que no obtuvieron el resultado esperado.

Al entender que todo lo realizado constituye un avance en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes, se fomenta un enfoque constructivo hacia la evaluación. Más que una mera calificación, se trata de un análisis reflexivo que busca enriquecer la experiencia de aprendizaje. ¿Cómo se pueden fortalecer los procesos que no cumplieron con las expectativas? ¿Existen aspectos específicos que podrían optimizarse para obtener resultados más positivos?

En este contexto, es relevante considerar la postura de Paulo Freire respecto a la evaluación. Freire (1970) defendía una evaluación liberadora que promueva el diálogo y la crítica constructiva, en lugar de ser un instrumento de control o simple juicio. Para él, la evaluación debe ser un proceso colaborativo donde tanto evaluadores como evaluados reflexionen de manera crítica sobre el proceso educativo, tomando conciencia de los avances y obstáculos. De esta forma, no solo se evalúa el resultado, sino también el desarrollo integral del proyecto y el aprendizaje adquirido a lo largo del proceso. Aplicando este enfoque a la evaluación en animación, se buscaría no solo calificar el producto final, sino generar un espacio

de aprendizaje compartido que potencie el crecimiento técnico y creativo de todos los involucrados.

Esta fase, por lo tanto, se convierte en un punto de partida para el crecimiento continuo y la mejora constante. Además, proporciona una base valiosa para futuros proyectos, permitiendo a los estudiantes incorporar lecciones aprendidas y experiencias previas en sus esfuerzos creativos. En última instancia, la evaluación en la fase de postproducción no sólo juzga el producto final, sino que también impulsa el desarrollo personal y profesional de los estudiantes, contribuyendo al proceso formativo de manera integral.

5. Difusión/ exposición o muestra:

En la fase de difusión/muestra, cada realizador tiene la oportunidad de llevar a cabo una exposición detallada, una presentación o visualización de su animación. Este momento va más allá de simplemente presentar la obra en festivales o en plataformas de difusión externas; se trata de establecer un espacio interno dentro del grupo de trabajo donde se pueda compartir, comprender e identificar el proceso creativo.

La exposición interna adquiere una relevancia especial, ya que permite a los miembros del grupo no solo observar el producto final, sino también sumergirse en el proceso de creación. Es un momento propicio para que cada realizador exponga las decisiones tomadas durante el desarrollo, describa la evolución de la obra desde la concepción hasta la fase de postproducción, y comparta las experiencias y desafíos encontrados en el camino.

Este enfoque interno contribuye a una comprensión más profunda del trabajo realizado, permitiendo que los compañeros de equipo vean más allá de la superficie de la animación. Identificar y comprender los objetivos originales, así como evaluar si se han alcanzado, se convierte en una parte esencial de esta fase. Se fomenta el diálogo constructivo, donde se pueden plantear preguntas, ofrecer sugerencias y compartir apreciaciones sobre el enfoque creativo y técnico adoptado.

La reflexión colectiva no solo beneficia a la clase en general, sino que también proporciona a los realizadores una perspectiva valiosa sobre su propio trabajo. Evaluar si el resultado es favorable tanto para la clase como para cada individuo se convierte en una parte integral del proceso formativo, permitiendo un crecimiento continuo y una mejora constante. En resumen, la fase de difusión/muestra no solo se trata de presentar la animación, sino de crear un espacio de aprendizaje y diálogo que enriquezca la experiencia creativa y formativa del grupo.

En la relación con la memoria y el archivo se traduce de la siguiente manera:

1.Desarrollo/hecho:

En la fase de desarrollo/hecho, nos sumergimos en un proceso en el cual las experiencias vividas adquieren una importancia extraordinaria en la vida de la persona que se dispone a relatarlas o del propio realizador encargado de traducir estas vivencias a otro tipo de lenguaje, en este caso, el lenguaje audiovisual.

Este periodo es donde las vivencias pueden manifestarse en diversas formas: pueden ser recuerdos vívidos, eventos simbólicos que han dejado una marca profunda, relatos familiares cargados de significado, o incluso momentos que encierran una carga emocional intensa.

La magnitud de esta fase radica en la capacidad de transformar lo vivido en una narrativa visualmente impactante. Se trata de más que simplemente contar una historia; implica la habilidad de capturar la esencia y la emoción del hecho en cuestión, llevando al espectador a una experiencia sensorial y emocional única. Desde los recuerdos más íntimos hasta los eventos simbólicos que han dejado huella, cada detalle cobra relevancia en la construcción de esta narrativa visual.

Este proceso de desarrollo/hecho no solo se enfoca en la historia en sí, sino en la interpretación y selección de los elementos que la componen. El realizador se convierte en un artista que elige cuidadosamente cómo representar cada faceta del hecho, considerando aspectos como el tono, el estilo visual y los recursos narrativos. Cada elección se convierte en un medio para transmitir la esencia y la complejidad de la experiencia vivida.

En última instancia, la fase de desarrollo/hecho no solo implica la traducción de eventos a imágenes en movimiento, sino que representa un proceso profundo de exploración y expresión artística. Es la convergencia de lo vivido y lo representado, donde el realizador asume el papel de narrador y creador, dando vida a experiencias significativas de manera impactante y conmovedora.

2.Preproducción/relato:

En la fase de preproducción/relato, nos sumergimos en el importante proceso de tomar una memoria significativa y transformarla en un relato visualmente poderoso. Aquí, se lleva a cabo una minuciosa descripción de esa memoria, desglosando cada detalle y evocando cada matiz sensorial que la compone.

Este proceso va más allá de una simple narración; implica una exploración profunda y reflexiva de la memoria en cuestión.

Ya sea a través de una expresión oral vívida, se busca capturar la esencia completa de ese momento. La fase de preproducción/relato se convierte en un lienzo donde

se pinta con palabras o se esculpe con la voz, dando forma a la experiencia de manera que pueda ser compartida y comprendida por otros.

La descripción minuciosa no solo abarca los eventos tangibles, sino que también se adentra en los matices emocionales que envuelven la memoria. Se exploran las sensaciones, los sentimientos y las percepciones que hicieron que ese momento fuera único y memorable. Este enfoque permite construir una base sólida para la fase de producción, donde la esencia y la riqueza de la memoria se traducirán en imágenes y sonidos cautivadores.

Esta fase, por tanto, se convierte en un proceso de conexión profunda con la propia historia, donde se busca transmitir no solo lo que sucedió, sino también la esencia misma de cómo se sintió en ese momento. Cada palabra o expresión oral se convierte en un ladrillo que contribuye a la construcción del puente entre el pasado y el futuro, entre la memoria individual y la experiencia compartida. En resumen, la fase de preproducción/relato no solo es un acto de recordar, sino también de crear una narrativa que trascienda el tiempo y el espacio.

3. Producción/resignificado:

En la fase de producción/resignificado, el relato comienza a adquirir un matiz distinto, ya que se emprende la tarea de tejer conexiones con la memoria personal y las experiencias de los demás. En este proceso, se busca otorgar una nueva capa de significado al relato inicial, trascendiendo así la singularidad de la experiencia individual para formar un lazo más amplio y profundo donde quienes lo observan puedan sentirse identificados.

En lugar de limitarse a la mera narración de hechos, la producción/resignificado se convierte en un acto de reinterpretación creativa. Se exploran diferentes perspectivas, se incorporan elementos simbólicos y se emplean recursos visuales con el propósito de enriquecer la narrativa y hacer que resuene con la audiencia de una manera más universal.

Este proceso no solo implica la transformación del relato, sino que también busca generar una resonancia emocional más amplia. Al buscar puntos de conexión con las vivencias y memorias compartidas, se establece un puente emocional que va más allá de la individualidad, creando así una obra que trasciende lo personal para convertirse en algo colectivo y compartido.

En última instancia, la fase de producción/resignificado se erige como un espacio creativo donde el relato inicial se transforma en una expresión que resuena con una audiencia más amplia. Esta búsqueda de significados adicionales y conexiones más profundas enriquece no solo la obra en sí, sino también la experiencia del espectador al encontrar resonancia con sus propias vivencias. De este modo, la narrativa evoluciona hacia algo más que una simple historia; se convierte en un vínculo emocional que conecta a las personas a través de las complejidades y bellezas compartidas de la experiencia humana.

4. Postproducción/categorización:

En la fase de postproducción/categorización, se lleva a cabo un proceso meticuloso de clasificación que otorga estructura y significado a la memoria o relato en consideración. Este paso es fundamental, ya que implica la organización y categorización de las experiencias narradas en diversas categorías, destacando la riqueza y diversidad de las historias exploradas. Se clasifica la memoria o relato en las siguientes categorías:

- memorias cotidianas
- recuerdos familiares
- memoria y afecto
- memoria colectiva.

5. Difusión/ disposición:

En la fase de difusión/disposición, nos adentramos en un momento crucial donde la memoria, ahora con su relato transformado y clasificado, se dispone para dar inicio al proceso de realización audiovisual, específicamente enfocado en animación. Este punto marca el inicio de una travesía creativa que se fundamenta en las fases tanto de la formación como de la realización audiovisual.

Una vez que la memoria ha sido meticulosamente trabajada, resignificada y categorizada, se presenta como un punto de partida sólido y enriquecido. En este contexto, la fase de difusión/disposición no solo implica compartir la historia, sino también ponerla a disposición de un proceso creativo más amplio y ambicioso.

Al emprender la realización audiovisual centrada en la animación, se integran las fases de formación y realización audiovisual de manera sinérgica. La formación aporta los cimientos teóricos y técnicos necesarios, mientras que la fase de realización audiovisual se convierte en el terreno donde estos conocimientos se aplican de manera práctica.

Es en este escenario donde la memoria adquiere vida a través de la animación. Los elementos visuales y narrativos se entrelazan para dar vida a la historia de una manera única y cautivadora. Cada decisión, desde la elección de la técnica de animación hasta la definición de la estética visual, contribuye a la materialización de la visión inicial.

Esta fase también implica la alineación de objetivos, tanto a nivel creativo como técnico. La disposición de la memoria para el proceso de realización audiovisual no solo es una transición, sino un catalizador que desencadena la fusión de la creatividad, la destreza técnica y la narrativa, generando así una obra animada que va más allá de la simple representación, encapsulando la esencia misma de la experiencia compartida.

La animación

Como primer pilar, la animación se erige como la piedra angular de este proceso. Representa la manifestación artística y creativa en la que los conceptos cobran vida a través de la secuencia de imágenes en movimiento, y su etimología en latín, *animatio* de *anima*, "vida del alma", es otorgarle vida a esas ideas que se pueden tener en nuestra imaginación, darles un alma a esos objetos muertos, un sentimiento, una emoción, un sentido y una historia.

Inicialmente eso era la animación pero al pasar de los años esta forma de creación pasó de ser una representación artística a una forma comercial que vende gráficamente una ideología o un producto, dejando a un lado esa expresión de creatividad, la representación de nuestros pensamientos, sentimientos o recuerdos.

Un ejemplo de esto se ve en el documental, Disney, (2022). Mickey: La historia de un ratón: Transformación de la animación a través de Mickey Mouse. W. Disney, en este documental muestran la realización de un corto animado de Mickey mouse, pasando por sus diferentes facetas, diseños e historias icónicas, pero no se queda ahí, si no que van al trasfondo de cada una de ellas: época, artista, contexto social, público etc., algo importante que muestra este documental es que Mickey mouse en un inicio era la representación de la persona que querían ser sus creadores, irreverente, osado, con la posibilidad de hacer lo que quisiera, pero también traía a representación los momentos vividos en su niñez, sus familias, dónde Vivían entre otras más.

En otras palabras, los creadores le dieron vida a sus propias memorias y sueños, y ese fue el auge de este personaje, ya que al igual que los realizadores, muchas personas se sintieron identificadas con las vivencias de dicho ratón que estaba

siendo animado, porque entraba en sus memorias, recuerdos y también les hacía pensar que sus sueños podrían materializarse de alguna forma.

En el documental Disney, (2022). Mickey: La historia de un ratón: Transformación de la animación a través de Mickey Mouse. W. Disney , también da énfasis en la evolución de este personaje que contrario de lo que uno pensaría, muestra cómo este personaje dejó de ser esa representación de los creadores y de las personas que lo veían, a ser una imagen corporativa, enfocada en vender ideas, en el documental muestran como Mickey mouse se volvió la imagen de propagandas enfocadas a la segunda guerra mundial, prendas de vestir, símbolos de movimientos sociales, o la representación del capitalismo, da a entender que la esencia inicial del personaje se perdió al pasar de los años, haciéndolo algo comercial y la labor de los animadores de volver a darle vida a esos sueños que algún día tuvieron sus creadores, y esto se da desde la técnica de animación, movimientos y contextos en lo que lo vuelven a realizar, dando como cierre una animación de un minuto en la cual se muestra que aún se puede animar como expresión artística.

Wells (2007), resalta que McCay:(...) sólo quería utilizar la animación para mostrar aquellas cosas que no pueden verse en la vida real (...) pero observó que con la animación también podría crear cosas que no se habían documentado de otra forma, (...). A pesar de que McCay defendía el arte de la animación temía que esta pudiera convertirse en una industria cuyo motor fuera otro muy distinto. (p.89, 2021)

La animación tuvo una transformación de sentido, esta transformación se dio directamente por el consumo en masa de los productos audiovisuales, que eran transmitidos por televisión o teatros, el impacto que tuvo este hecho es y fue tan grande que los parámetros en la realización de proyectos audiovisuales animados se modificaron o se podría decir que se crearon.

El referente más grande en animación en occidente, es Disney, no solo por ser un pionero en la animación, sino que ellos fueron unos de los que impulsaron la industria de la animación como la conocemos hoy en día.

Esto debido a que estaban generando altos niveles de consumo de sus productos, tenían que optimizar la producción de los mismos, esto llevándolos a generar unos parámetros específicos, como son “las 12 principios básicos de la animación”, que su primer objetivo es estandarizar características para que su realización sea ágil y similar entre sí, teniendo en cuenta que se realizaba una manufactura en cadena, a su vez crearon artefactos para incrementar esta producción y la calidad, como cámaras multiplanos, equipos sonoros entre otros.

Pero tener un proceso y artefactos que agilizaran el proceso no eran efectivos si no había personal que lo aplicara, y es en este punto donde esta forma de hacer las cosas se generalizó, ya que Disney creó el Instituto de las Artes de California (1961), impartiendo un conocimiento en la animación basada en los principios y los artefactos creados para la producción en masa.

Esto al ser efectivo en la parte comercial, varias productoras de animación y escuelas de arte, lo adoptaron haciendo que este proceso se convirtiera en algo universal, al menos en la gran mayoría de productoras de occidente.

Como lo indicaba Barrera Paez, (2021), la animación en un principio era la herramienta de ver, crear y representar lo que no existe, llevar la imaginación a lo más alto, y es evidente que esa intencionalidad se perdió y tomó un rumbo comercial, en el documental Disney, (2022). Mickey: La historia de un ratón: Transformación de la animación a través de Mickey Mouse. W. Disney, tratan de entender qué fue lo que se perdió, porque la intención inicial de crear la "magia", se transformó en la viva imagen del consumismo, basándose en parámetros sociales o políticos, a pesar de identificar qué fue lo que sucedió y las razones del cambio, siguen aplicando la mismas técnicas de animación impuestas por Walt Disney.

A lo largo de la historia de la humanidad, se ha tenido la necesidad de representar las vivencias, esto lo vemos en las pinturas rupestres, que a primera vista se muestran como representaciones solitarias, pero que en la realidad son una secuencia de imágenes que cuentan una historia específica, un hecho importante o la esencia de alguien, un ejemplo de esto se encuentra en Francia son las Cuevas de Chauvet, en las cuales sus paredes están pintadas con representación de animales y símbolos que hacen sentir una noción de imágenes en secuencia, haciendo la ilusión de actos o situaciones donde hay movimiento, contando estos actos de una manera única ya que está considerado que estas primeras representaciones como las primeras obras de arte de la humanidad. Así como lo dice la investigación, La Cueva de Chauvet: Arte y Conservación, (2010) <https://artsandculture.google.com/story/yQURd7pZumealQ?hl=es>.

Así como esta forma de representación que antecede la animación, existen muchas más que cautivaron al ser humano atrayéndolos y posteriormente haciendo que fuera un entretenimiento, con juguetes ópticos, películas entre otros, sin dejar a un lado la razón fundamental y es la expresión de nuestra esencia mediante la creatividad.

Barrera Paez (2021) hace un breve recorrido de la animación desde los objetos o juguetes ópticos hasta la animación 3d, y es aquí donde quiero hacer referencia hacia los objetos o juguetes ópticos ya que estas herramientas visuales permiten

tener una experiencia sensorial, visual y en algunos casos psicológicas, es una forma de atraer visualmente a las personas, y en primera instancia entretenerlos.

Los juguetes ópticos como precursores de la animación tienen la misma esencia y como lo indica Barrera Paez (2021) es un conjunto de procesos, no solamente artísticos, si no que va ligado a procesos científicos, ejemplo, en un juguete óptico como el zootropo, o el fenaquistiscopio, que junto a la imagen, el movimiento del objeto hace ver la ilusión de movimiento del personaje o cinta animada, o los objetos ópticos que usando la luz y el movimiento dan la ilusión de animación.

Es por eso que la animación no es únicamente la producción de dibujos en secuencia, sino que reúne varias disciplinas y procesos científicos que potencializan la realización, percepción y sentido de las animaciones.

La animación tiene esa fuerza al mostrar algo, por eso es que la animación es una de las representaciones artísticas más importantes, se puede llevar la creatividad al máximo como tal vez en otras representaciones no son tan fáciles de mostrar, pero que a la vez puede reunir las características de las otras técnicas de representación, por ejemplo, animaciones realizadas en pintura, o con fotografías o una mezcla de ellas.

La mezcla de expresiones permite que la animación sea una herramienta o un método de transmitir un mensaje, permitiendo que lo expresado no tenga límite, ni de información, ni de creatividad, ni de mezclas de técnicas.

La animación experimental, en este caso es una forma distinta de ver la animación actual, ya que se sale de los parámetros impuestos por las industrias audiovisuales, que como se indicó atrás, fueron estipuladas para la creación de productos en masa, la animación experimental permite que la expresión o sentido que se le está dando a la animación sea más cruda, más directa y "sucias", permitiendo tener varias salidas técnicas, como es el caso de Santa & Monroy, (2017), Relatos de reconciliación, en donde este documental animado experimental, reúne varias técnicas de animación en su mayor expresión, 3d, stopmotion, tradicional, pixilación, rotoscopia, cutout, pintura, entre otras, este documental animado cuenta las historias de víctimas del conflicto armado en Colombia, realizado en su gran mayoría por aprendices de animación del Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) en Bogotá, Colombia, esta mezcla de técnicas permitieron que la producción aunque contara historias crudas de la realidad del conflicto armado, se hiciera de una forma no convencional y más artística, ya que se buscaba no revictimizar, si no dar en lo posible una luz de reivindicación y perdón a lo ocurrido.

Como este tipo de producciones hay muchas más que tienen un contenido más crudo y real, mostrando posibles puntos fundamentales :

1. Las producciones animadas en Colombia pueden tener un sentido más allá de lo comercial, dándole un fin más artístico y expresivo.
2. Las animaciones no son sólo infantiles: este punto es importante ya que permite romper con la postura de que las animaciones son específicamente para cautivar, entretener a un público infantil, si no que al contrario puede ser herramienta de mensajes un poco más fuertes y directos para un público mayor.

Lo comercial puede devolverse nuevamente a lo expresivo, a lo sensorial, y la animación puede ser una herramienta para que las personas puedan expresar de una manera distinta sus emociones, pensamientos o recuerdos y no solo hacerlo si no que tal vez otras personas se encuentren identificadas con esas mismas situaciones.

Animación experimental.

Como lo menciona Bonza González (2022), *LOCOMOCIÓN AL CENTRO: en defensa de otros ritmos y lógicas*, la animación experimental es la vía creativa en donde el realizador hace una representación muy interiorizada y la expone a un espectador y le permite recordar una situación propia.

(Bonza González (2022), también trae a colación, la afirmación del maestro Carlos Santa, director, animador y profesor de animación, donde indica que la animación experimental tradicional es poner en movimiento los soporte plásticos, esto como también lo indica Bonza abre la posibilidad de que todo sea posible mientras lo creativo este presente, retomo la frase, darle alma a lo que no tiene alma.

Pero la animación experimental tiene varias características que le dan un sentido distinto tanto a su realización como al ser mostrada, ya que bien hay casos donde esas animaciones son experimentales, tienen una producción muy estructurada y enrutada a un fin en específico, la mayoría de procesos experimentales no tienen un orden específico, no tiene una vía lineal, sino que al contrario parece tener un sentido cíclico o en espiral donde sabes que tiene un inicio, pero no como terminará, dando la oportunidad de utilizar las herramientas que tengas a la mano, improvisar sobre qué y cómo lo harás, y un punto importante es el error en el proceso de la realización.

Entre el 2017-2019, trabajé como animador y realizador bajo la directriz del maestro Carlos Santa, para la película documental, relatos de reconciliación, donde teníamos un relato en específico, y después de un proceso de preproducción, la realización de

la animación de ese relato era prácticamente "libre", haciendo visible la frase de Santa más recurrente en todo este proceso, aprendan del error y utilícelo a su favor, esto nos hacía entender que la animación experimental no tiene todos los parámetros estructurados solo que se pueden obtener grandes resultados al dejar salir la creatividad y la animación, esto demuestra que, en el dinámico proceso de creatividad que surge al realizar este tipo de experimentaciones, pueden emerger narrativas gráficas que van más allá de lo convencional, superando incluso los límites de nuestra propia imaginación. Es precisamente en este espacio, donde la experimentación y la voluntad de romper con las estructuras tradicionales, otorgan un sentido único y un significado especial a la obra en desarrollo. Al permitirnos salir de los moldes establecidos, se abre la puerta a posibilidades expresivas inéditas, que enriquecen y transforman el acto creativo.

Es importante también traer a colación lo que afirma Bonza González (2022),, haciendo referencia al trabajo de Camilo González, animador, con su corto animado *sisisisi* del año 2011, donde realiza un producto audiovisual animado, experimental basado en experiencias personales, que al verlo hacen que en su mayoría de veces el espectador evoque una situación particular y propia, permite que se sienta conectado no solo con la animación sino con el realizador. Esto, como lo indica Bonza y otros realizadores audiovisuales enfocados en la animación, no es hacer animación para que la gente crea fielmente en lo que está viendo, no es una verdad absoluta, sino que, al contrario, permitir que el caos genera una reflexión personal, evocando una memoria, transgrediendo tiempo y espacio, magnificando ese recuerdo en algo surreal y mágico.

Un ejemplo es el de Isabel Herguera, cineasta y docente española, realizó el documental animado "Bajo la almohada" (2012), una obra que se destaca por su enfoque experimental en la animación. En este proyecto, Herguera se basó en los dibujos y las voces de un grupo de niños residentes en una clínica en la India. Lo más notable de este trabajo es que los insumos principales para la creación del documental fueron los talleres creativos de dibujo que la cineasta llevó a cabo con los niños. Durante estos talleres, los niños compartían sus historias, las cuales Isabel Herguera transformaba en la base narrativa y visual de la animación.

No obstante, más allá de utilizar simplemente los relatos verbales de los niños, Herguera decidió fundamentar la estética y el contenido del documental en los propios dibujos realizados por ellos. Este enfoque no solo les otorgó una voz, sino también una presencia visual en la obra, haciendo de ellos los verdaderos autores del contenido, aunque no fueran directamente los animadores (Herguera, 2012).

Esta metodología es especialmente relevante en el contexto de mi trabajo de grado, ya que "Bajo la almohada" ejemplifica cómo la animación puede servir como un puente entre la expresión individual y la producción audiovisual. En este caso, los

niños, a través de sus voces y dibujos, no solo participaron en un taller creativo, sino que su contribución trascendió para convertirse en parte esencial de una obra cinematográfica que forma parte de la memoria y archivo de la realizadora.

El trabajo de Herguera demuestra cómo un proceso creativo puede ir más allá de la simple enseñanza de técnicas artísticas. Aunque los niños no aprendieron a animar directamente, pudieron expresarse plenamente a través de la animación, lo que resalta el poder de esta forma de arte para dar voz a quienes, de otro modo, podrían no ser escuchados. Esto resuena profundamente con mi proyecto de grado, ya que muestra los alcances y el impacto que pueden tener este tipo de realizaciones, convirtiendo un taller creativo en una obra que perdura en el tiempo y refleja las vivencias y emociones de sus participantes.

Otro ejemplo es el de la realizadora Vero Calderón, quien utiliza sus vivencias, experiencias y memorias para crear productos audiovisuales, en su mayoría animados, que, aunque no se describen explícitamente como tales, exhiben una estética experimental (Calderón, 2024). Calderón narra sus relatos a través de fotografías, imágenes y dibujos, y ha innovado en la forma en que circula su trabajo. Ella se hace conocer a través de medios informales, como las redes sociales, donde expone su obra a una audiencia más amplia. No me refiero a un trabajo específico, sino a la totalidad de su producción, ya que, aunque son cortos, estos tienen una potencia significativa en lo narrativo, visual y experimental, como se puede apreciar en sus redes sociales, Calderón V. @elvlogdetrin, (2024).

Este enfoque también invita a reflexionar sobre las formas de divulgación de la animación experimental. Vero Calderón ha logrado un gran alcance de visualización, conectando con espectadores que pueden apreciar e interactuar con su trabajo a través de su perfil en Instagram (Calderón, 2024).

Una figura destacada en el campo de la animación experimental en Colombia es Cecilia Traslaviña. Su obra y su enfoque innovador han subrayado el potencial de la animación experimental como una herramienta poderosa para la expresión personal y la preservación de la memoria. Traslaviña ha demostrado este potencial tanto a través de su trabajo documentando a otros realizadores de animación como en sus propias producciones creativas.

Un ejemplo notable de su enfoque es el cortometraje *Una campana en la roca* (2012), que es el resultado de un proceso colaborativo e innovador. Este proyecto se desarrolló a partir de una serie de talleres en red conocidos como Hondoko - Mar de Fondo, (2011). Durante estos talleres, Traslaviña y su equipo utilizaron técnicas experimentales como el "cadáver exquisito", en el que los participantes intervinieron en los fotogramas creados por otros. Esta dinámica de trabajo no solo fomentó la creatividad y colaboración, sino que también permitió a los participantes explorar formas no convencionales de animación.

La implementación de estas metodologías en los talleres teórico-prácticos mostró cómo la colaboración y la creatividad pueden transformar la producción de animaciones. El resultado es una obra que trasciende las formas tradicionales de animación, ofreciendo una narrativa construida en conjunto que refleja la esencia de los procesos colaborativos en la animación experimental.

El trabajo de Traslaviña, especialmente a través de *Una campana en la roca*, (2012) es un claro ejemplo de cómo los talleres teórico-prácticos pueden ser una plataforma para desarrollar animaciones innovadoras. Su enfoque resalta la capacidad de la animación experimental para ser un medio de expresión rico y multifacético, y contribuye a una mayor comprensión de la animación como una forma de arte dinámica y participativa. *Una campana en la roca*. (2012). Recuperado de <https://moebiusanimacion.com/videos/the-bell-rock/>.

Es innegable hablar de animación experimental sin mencionar a la National Film Board of Canada (NFB), una agencia canadiense que ha jugado un papel crucial en la producción y distribución de contenido audiovisual en una variedad de formatos, incluidos documentales, animaciones, y producciones experimentales, la NFB se ha convertido en un pilar de la industria cinematográfica, especialmente en el ámbito de la animación experimental.

La NFB no solo se dedica a la creación de contenido, sino que también ha sido fundamental en la preservación y promoción de la cultura a través de sus obras. Muchos realizadores de animación experimental han trabajado con la NFB, utilizando su plataforma para distribuir y producir algunas de las obras más innovadoras en este campo. Esta colaboración ha dado como resultado producciones que han sido reconocidas y premiadas en festivales internacionales, lo que subraya la importancia de la NFB en la promoción del arte experimental en el. National Film Board of Canada. (1939). Recuperado de <https://www.nfb.ca>

Un ejemplo destacado de la contribución de la NFB a la animación experimental es el trabajo de la cineasta y artista Michele Lemieux. En 2012, Lemieux colaboró con la NFB para producir el cortometraje "Aquí y en otros lugares", una obra que utiliza como base un cuento filosófico abstracto para explorar metáforas sobre las partículas que componen el universo, mientras investiga pensamientos y reflexiones personales. Esta obra no solo es un ejemplo del enfoque innovador de Lemieux, sino también de cómo la NFB apoya la creación de narrativas complejas y visualmente deslumbrantes que desafían las convenciones tradicionales del cine de animación (Lemieux, 2012).

La NFB continúa siendo una institución clave en el desarrollo y la difusión de la animación experimental, proporcionando un espacio donde los artistas pueden explorar nuevas formas de expresión y llegar a audiencias de todo el mundo. La contribución de la NFB a la cultura global es inestimable, y su apoyo a realizadores

como Michele Lemieux es un testimonio de su compromiso con la innovación artística y la preservación de las voces creativas.

La memoria

El segundo pilar, desempeña un papel fundamental al almacenar y recuperar información relevante, permitiendo así la continuidad y el desarrollo de la animación.

La memoria es ese proceso cognitivo de recordar vivencias, experiencias, emociones etc. vivirlas de nuevo en nuestra imaginación, los relatos son esas historias de nuestras memorias que son transmitidas oralmente.

Como dice Guash (2005). Los Lugares De La Memoria:

El arte de Archivar y recordar, “Recordar como una actividad vital humana define nuestros vínculos con el pasado, y las vías por las que nosotros recordamos nos define en el presente”, el poder tener la memoria de una situación me liga directamente a ese momento, lo que se sintió, lo que se pensó, y cómo se actuó, pero también define cómo pensaremos en el futuro, las acciones que repetiremos y las que no, y todo este proceso de recordar va ligado directamente al contarlo, porque bajo esa experiencia otros podrían aprender o vivir esa situaciones de una manera distinta y encontrar similitudes evocando sentimientos y emociones que de pronto serán expresadas de una manera similar.

Los relatos son la vía para que esa memoria siga viva al pasar de los años, una muestra de eso son los mitos que hablan sobre las distintas formas de creación de nuestro mundo, las historias épicas de los personajes emblemáticos entre otras, pero sin ese conducto de los relatos esas historias nunca se contarían, nunca se sabrían y de pronto esas vivencias pasarían al olvido, por ende el conocimiento que se podría obtener de esas memorias se perdería.

Los relatos en su mayoría de casos vienen acompañados de un activador de esa memoria, ya sean fotos, libros, pinturas entre otras, pero ¿existe la posibilidad de poder usar la animación como este activador de memoria?, en muchas ocasiones las producciones animadas evocan una memoria, no propia de nosotros si no del momento o contexto en la cual la vimos, ejemplo si vi la película 101 dálmatas de Disney recordaré la sensación que viví al verla por primera vez pero no recordaré como fue mi experiencia al tener una cantidad exorbitante de mascotas, porque eso no está en mi contexto real, pero sí las animaciones que vemos representan de una forma similar experiencias propias o de personas cercanas, ¿servirían como activador de memoria? Y tal vez no solo como activador de memoria si no como un archivo de identidad basado en ese relato contado en la animación.

Entonces en este caso podríamos volver a pensar en la animación como expresión artística que permite realizar una memoria audiovisual, donde contiene no solo elementos técnicos, sino elementos narrativos que evocan esas emociones, pensamientos y aprendizajes, que al ser contadas en un contexto más cercano e íntimo se transmitirá de persona en persona creando un archivo de memoria.

La memoria es ese proceso cognitivo de recordar vivencias, experiencias, emociones etc. vivirlas de nuevo en nuestra imaginación.

Tiempo y Memoria

Uno de los aspectos más notables arraigados en la esencia humana es la capacidad de la memoria para preservar no solo eventos pasados, sino también las sensaciones, sonidos, y experiencias que conforman nuestra vida.

Cada recuerdo es como un fragmento de tiempo encapsulado, un destello de lo que una vez vivimos, escuchamos o sentimos. Sin embargo, la verdadera complejidad de la memoria se revela a medida que el tiempo ejerce su influencia sobre estos recuerdos. Es en este punto donde el sentido de lo recordado se transforma, donde el paso del tiempo otorga nuevas perspectivas y significados a nuestras vivencias pasadas. Este proceso es como un viaje introspectivo, una reflexión en la que el pasado se entrelaza con el presente, moldeando nuestra comprensión del mundo y de nosotros mismos. A través de la lente del tiempo, nuestros recuerdos se vuelven más ricos y matizados, adquiriendo capas adicionales de significado.

El flujo constante del tiempo nos desafía a visitar nuestros recuerdos, a reinterpretarlos en función de nuestras experiencias actuales y a encontrar conexiones entre ellos que antes podrían haber pasado desapercibidas.

Así, el tiempo se convierte en un elemento constante en nuestra relación con la memoria, guiándonos a través de la compleja red de experiencias.

Para comprender plenamente el papel del tiempo en la animación, es crucial abordarlo desde dos perspectivas distintas pero interconectadas de como yo entiendo el tiempo: la perspectiva existencial y la perspectiva animada.

Desde la perspectiva existencial, el tiempo en la animación se convierte en una representación simbólica de nuestra propia experiencia humana. La animación, como forma de arte visual y narrativa, nos ofrece la oportunidad única de explorar y reflexionar sobre nuestra relación con el tiempo. Cada fotograma, cada movimiento, es una manifestación de la fluidez del tiempo, capturando momentos efímeros y

congelándolos en una secuencia coherente. En este sentido, la animación actúa como un espejo de nuestra propia existencia, recordándonos la transitoriedad de la vida y la constante transformación que experimentamos a lo largo del tiempo.

Por otro lado, desde la perspectiva animada, el tiempo adquiere una dimensión aún más fascinante. En el mundo de la animación, el tiempo no está sujeto a las mismas limitaciones que en la realidad. Los animadores tienen el poder de manipular el tiempo a su antojo, acelerando, ralentizando o incluso deteniendo su flujo para crear efectos dramáticos o cómicos. Esta libertad creativa permite explorar conceptos abstractos y surrealistas que van más allá de las restricciones de la narrativa convencional.

Tarkovski, (2002), "Esculpir en el Tiempo, esculpir en el tiempo reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine" . nos invita a exponer al tiempo no solo como una dimensión física. En el capítulo "El Tiempo Sellado", (Tarkovski, 2002) nos sumerge en una reflexión profunda sobre el significado del tiempo para el ser humano. Nos presenta la idea de que el tiempo es una condición intrínseca a la existencia del yo. En otras palabras, el tiempo no es simplemente una medida de duración, sino una parte integral de nuestra identidad y nuestra experiencia como seres conscientes.

Esta visión del tiempo como un componente esencial de nuestra humanidad se entrelaza con las palabras del escritor Galeano, E. "el mundo no está hecho de átomos, sino de historias". Esta frase resuena en la comprensión del tiempo como un tejido vivo que nos conecta con nuestro pasado, nuestro presente y nuestro futuro.

Desde esta perspectiva existencial, el tiempo se revela como la fuerza que nos permite no sólo vivir, sino también crear momentos significativos, llenos de emociones y sentimientos. Es a través de la reflexión y la memoria que damos forma a nuestra evolución consciente, construyendo nuestra identidad a partir de las experiencias que hemos vivido y los recuerdos que hemos atesorado.

Un ejemplo vívido de este proceso se encuentra en la experiencia personal del trabajo de investigación-creación, donde la memoria de momentos compartidos con la abuela durante su niñez y representado en el cortometraje "Pico a Pico" (2022) despierta la necesidad de expresar emociones a través de la animación. Este encuentro con el pasado no solo desencadena la creación artística, sino que también moldea percepciones y preferencias individuales, como lo evidencia el cambio en la actitud hacia ciertos alimentos.

Tarkovski, (2002), a su vez, nos ofrece un retrato conmovedor de las consecuencias de la pérdida de memoria en la identidad humana. Al presentar el caso de una persona que pierde sus recuerdos, nos muestra cómo esta pérdida no solo borra el

pasado, sino que también desdibuja el sentido del presente y el futuro. En este contexto, el tiempo se convierte en el cimiento de nuestra existencia, nuestra historia y nuestra identidad, recordándonos la fragilidad y la importancia de cada momento vivido.

Tarkovski, (2002), también lo lleva hasta la cinematografía, haciendo referencia que el cine tiene el poder de controlar el tiempo, volver a él y reinterpretarlo, que en este caso yo lo llevaré no al cine en sí, si no a la animación, donde convergen dos corrientes fundamentales: lo representado y lo técnico.

En la animación, lo representado se nutre no solo de experiencias previas, sino de la capacidad de potenciar esas vivencias y dotarlas de una estética única y una conexión profunda con el espectador. Más allá de lo meramente visual, la animación tiene el poder de evocar emociones, provocar reflexiones y, en última instancia, sumergir al espectador en un viaje a través del tiempo y la memoria. Es un medio donde se pueden explorar dimensiones más allá de lo real, donde cada trazo, cada sonido, cada detalle contribuye a construir una experiencia sensorial que trasciende lo ordinario.

Por otro lado, en el ámbito técnico retomo nuevamente a Tarkovski, (2002), donde nos dice con la complejidad de dar vida a estas creaciones. Desde la concepción de la idea hasta la fase de postproducción, el tiempo adopta una forma distinta, fluctuando y adaptándose a las necesidades del proceso creativo. No existe una fórmula exacta para determinar cuánto tiempo llevará desarrollar una animación, ya que cada proyecto tiene sus propios desafíos y requerimientos. Es un proceso que demanda paciencia, dedicación y un meticuloso trabajo, haciendo alusión a que el tiempo se transforma en este tipo de realización, yo lo llevo a la siguiente frase "un segundo en una semana, una semana en segundo" porque retomando lo que dice Tarkovski (2002), donde un segundo puede representar una semana de esfuerzo y, al mismo tiempo, una semana puede parecer transcurrir en un instante cuando se contempla el resultado final.

En este contexto y en la experiencia propia, el tiempo se convierte en un factor crucial, tanto en la expresión de la narrativa como en la realización técnica de la animación. Cada instante dedicado es una inversión en la capacidad de transmitir ideas, emociones y experiencias a través de un medio que desafía las fronteras de lo posible. El tiempo, en la animación, es más que una medida cronológica; es el lienzo sobre el cual se plasma la imaginación, la creatividad y la creación.

Por otra parte, Deleuze (1987), *La Imagen-Tiempo: Estudios sobre Cine 2*, nos adentra en el cine y su relación intrínseca con el tiempo. En el capítulo dedicado al "Recuerdo a los Sueños", Deleuze (1987) explora las dimensiones del tiempo como

vehículo para la expresión cinematográfica, abriendo las posibilidades hacia un espectro más profundo de la narrativa, la memoria y la experiencia humana.

"Recuerdo a los Sueños", genera una exploración de los espacios liminales entre la realidad y la fantasía, entre lo consciente y lo inconsciente. Deleuze (1987) nos muestra un universo donde el tiempo se convierte en un factor, donde los recuerdos y los sueños se entrelazan para formar una nueva realidad cinematográfica. En este sentido, la animación no solo captura el tiempo, sino que lo transforma, lo moldea según las necesidades de la narrativa y la visión del director.

Deleuze (1987) en este capítulo habla sobre la noción de que el cine no solo representa el tiempo, sino que también lo crea. A través del montaje, la edición y la manipulación del tiempo, el cineasta puede construir narrativas no lineales, donde pasado, presente y futuro convergen en un único instante. Esta idea lo llevó a la animación y a la postura tradicional del tiempo como una línea recta.

Deleuze, (1987) pone un concepto de "cristal de tiempo" que según él, el cine puede actuar como un prisma que fragmenta el tiempo en múltiples dimensiones, permitiéndonos explorar diferentes capas de la realidad y la memoria. Esta idea me lleva a dos posturas, el tiempo y cómo se nuestra por nuestras experiencias y emociones y sobre cómo estas capas se pueden unir o trabajar por sí solas trayendo a el proceso de investigación la metodología de la espiral.

Memoria y archivo

La exploración de la memoria revela su complejidad y riqueza, dividida en dos categorías fundamentales: la oral y la escrita. Estas memorias, provenientes de diversas personas o comunidades, se erigen como testimonios de experiencias y vivencias que inevitablemente dejan huellas indelebles en la trayectoria de cada individuo. Cada persona, al compartir sus vivencias, contribuye a la construcción de un tejido narrativo donde las líneas de las experiencias individuales se entrelazan, fusionándose en un punto en el que las vivencias personales se conectan con las de los demás.

Esta convergencia de vivencias y experiencias, repetida a lo largo del tiempo, da lugar a la formación de un relato que, al mezclarse, se transforma en un archivo de memorias colectivas. Este archivo se convierte en un depósito invaluable de historias que trascienden las barreras individuales, revelando la naturaleza intrínseca de la experiencia humana compartida.

En este contexto, surge la oportunidad de otorgar un significado distinto a estas memorias al transformarlas en narrativas ficcionales, donde la realidad se fusiona de manera intrincada con la creatividad. Al unificar estas vivencias en un relato

ficcional, se les brinda una nueva capa de significado, convirtiéndolas en símbolos visuales que van más allá de la mera representación de hechos pasados.

La integración de elementos ficticios en este proceso no disminuye la autenticidad de las memorias, sino que les añade profundidad y complejidad. Las narrativas se transforman en ventanas a mundos imaginarios, donde la realidad y la ficción coexisten, generando así un diálogo visual entre lo tangible y lo imaginario.

En última instancia, este enfoque no solo ofrece una perspectiva única para reinterpretar las memorias, sino que también invita a los espectadores a sumergirse en la riqueza de estas narrativas híbridas. Al fusionar lo real con lo ficticio, se abre la puerta a una comprensión más profunda de la condición humana y de cómo las historias compartidas, a pesar de sus matices únicos, pueden converger en un relato colectivo, tejiendo así la rica tela de la memoria humana.



Peñaloza. A. 2023. Proceso creativo. Esquema.Nº5

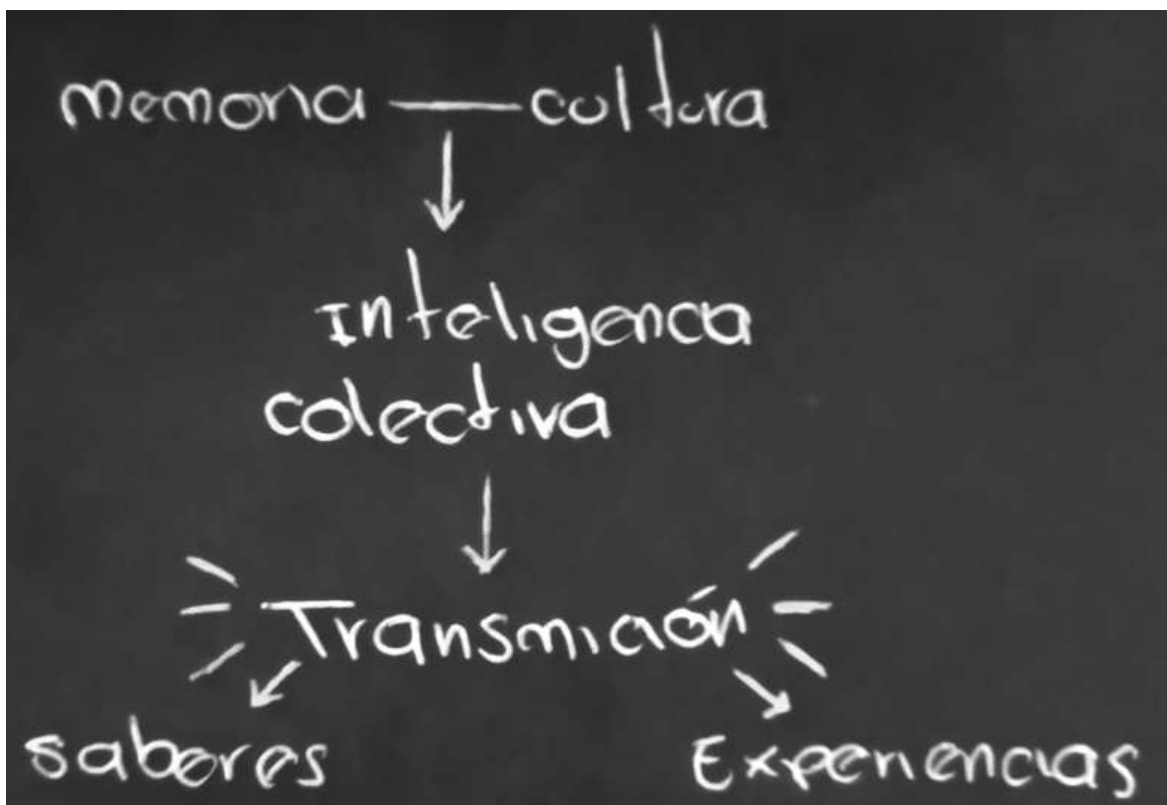
Salles (2011), aborda no solo la esencia del proceso creativo, sino también tres factores fundamentales interrelacionados que lo alimentan y lo guían hacia transformaciones profundas. Estos factores: memoria, tiempo y cultura, son pilares esenciales que no solo influyen en la creación artística, sino que también están intrínsecamente conectados entre sí, formando una red compleja de influencias y significados.

La memoria, como primer factor, actúa como un depósito de experiencias pasadas que nutren y enriquecen el proceso creativo. Cada vivencia, cada emoción y cada

percepción se almacenan en la memoria, y son recuperadas en momentos clave para inspirar nuevas creaciones. Es a través de la memoria que el pasado se entrelaza con el presente, permitiendo que las experiencias anteriores se transformen en materia prima para la expresión artística.

El tiempo, por su parte, funciona como un telar invisible que teje las experiencias pasadas con las presentes, creando una narrativa continua de evolución creativa. Cada instante es un punto en este tejido temporal, donde el pasado y el futuro convergen en el eterno presente del acto creativo. Es en esta intersección temporal donde las ideas se desarrollan, se transforman y cobran vida, impulsadas por la fuerza incesante del tiempo.

La cultura, el tercer factor clave, surge como el resultado de la interacción entre la memoria y el tiempo. Es el conjunto de conocimientos, creencias y valores compartidos que se transmiten de generación en generación, enriqueciendo y moldeando la experiencia humana. La creatividad se nutre de esta riqueza cultural, absorbiendo influencias de diversas tradiciones, perspectivas y expresiones artísticas para dar forma a nuevas manifestaciones.



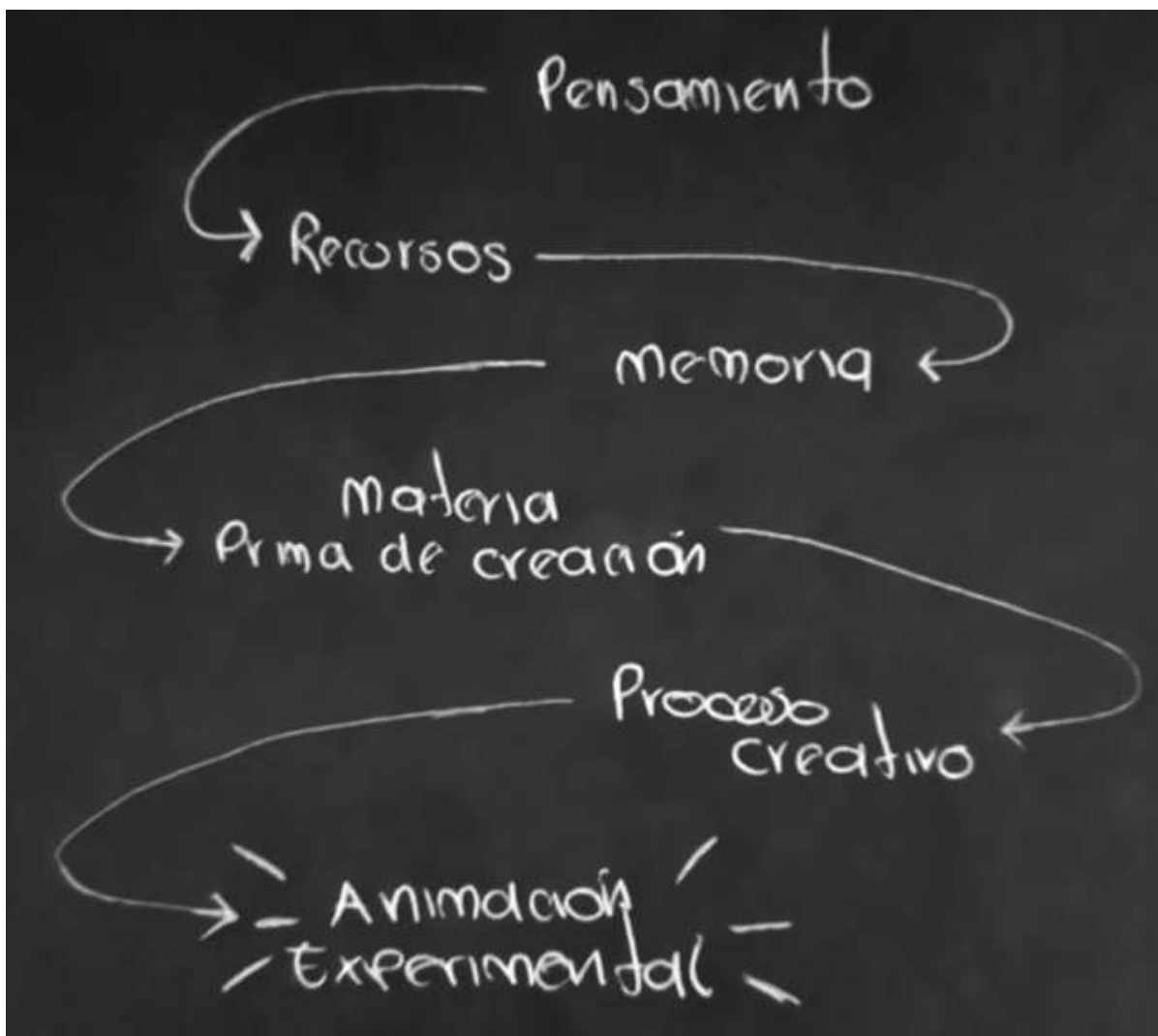
Peñaloza. A. 2023. Memoria-Cultura. Esquema.N°6

En el planteamiento de Salles (2011), se destaca cómo nuestras memorias individuales no solo son recuerdos personales, sino también pilares de la cultura

que compartimos. Al unir nuestras experiencias, creamos un tejido cultural que fortalece nuestra comprensión colectiva como lo muestra el diagrama.

Es como una gran red en la que cada memoria es un hilo que se entrelaza con los demás. Cuando estas memorias se unen, forman una especie de inteligencia colectiva, que va más allá de lo que cada individuo puede alcanzar por sí solo.

En esencia, lo que Salles nos muestra es que nuestras memorias no solo nos pertenecen a nosotros, sino que también nos conectan con otros y nos permiten aprender.



Peñalosa, A. 2023. Vía pensamiento-animación. Esquema.Nº7

La ruta diagramada, basada en las ideas de Salles (2011) sobre las redes de creación y aplicada en el trabajo de grado, revela cómo el pensamiento despierta los recuerdos acumulados a lo largo del tiempo. Estos recuerdos, experiencias vividas que residen en la memoria, se convierten en la materia prima esencial para la

creación artística. Este proceso creativo, impulsado por la interacción entre la memoria y el pensamiento, culmina en el aprendizaje de la animación experimental como un método de expresión sensorial y emocional.

Salles, (2011), en sus reflexiones, subraya: "Dependo de mis memorias, son mis documentos...". Louise Bourgeois (1998), entonces la memoria constituye el elemento fundamental para cualquier proceso artístico, independientemente de su disciplina. La memoria, al activar emociones arraigadas, sirve como catalizador en la creación artística, ya que el proceso creativo se entrelaza con la experiencia misma del artista. En este contexto, la ruta trazada a partir de las ideas basadas en Salles se erige como un camino hacia la conexión íntima entre la memoria, la experiencia y la expresión artística, manifestándose en la exploración y aplicación de la animación experimental como medio de expresión.

Memoria del cine

El mundo audiovisual, con especial énfasis en el cine, despliega la capacidad única de crear realidades que, de otro modo, serían inexistentes. Este medio no solo ofrece una ventana a mundos imaginarios, sino que también desencadena procesos que liberan el pensamiento, permitiendo a la mente explorar territorios inexplorados y desatar la creatividad latente. Lo audiovisual no solo evoca recuerdos preexistentes, sino que, por sí mismo, se convierte en un activador de memorias, desencadenando la resurrección de vivencias y emociones enterradas en el rincón más profundo de la mente.

La animación experimental, como expresión artística del medio audiovisual, desempeña un papel trascendental al capturar y transformar estas experiencias en archivos vivos y visualmente impactantes. Al canalizar la esencia de los recuerdos a través de la animación, se crea un archivo dinámico que va más allá de la simple representación visual. Cada trazo, cada movimiento, se convierte en un vehículo para transmitir la complejidad y la riqueza de las memorias, transformándose en una forma de arte que perdura en el tiempo.

En este contexto, la animación se convierte no solo en una expresión artística, sino también en un archivo en constante evolución, donde las memorias se entrelazan con la creatividad para formar narrativas visuales que despiertan la imaginación y la reflexión. Las emociones, los paisajes mentales y las experiencias personales se fusionan en un tejido animado que trasciende las limitaciones de la realidad, explorando la intersección entre lo tangible y lo imaginario.

En última instancia, la capacidad del cine y la animación para encapsular y proyectar realidades emocionales, así como activar y transformar recuerdos, establece un puente entre la mente del creador y la del espectador.

Este intercambio no sólo da vida a historias visuales, sino que también moldea un archivo en constante crecimiento, donde la memoria, la creatividad y la expresión artística convergen para crear una experiencia audiovisual inolvidable.

La necesidad de categorizar estas memorias surge precisamente de la importancia de comprender y reflexionar sobre los aspectos que deseamos comunicar a través de la animación experimental. Al establecer categorías para las memorias y experiencias que queremos transmitir, podemos articular de manera más clara y precisa nuestras intenciones narrativas y estéticas. Esta categorización no solo facilita una mejor comprensión del contenido que deseamos explorar, sino que también nos permite estructurar de forma efectiva cómo queremos presentar nuestras ideas y emociones en el contexto de la animación.

En el proceso de creación de animaciones experimentales, la reflexión sobre la forma en que se organizan y conceptualizan estas memorias es crucial. Al categorizar las experiencias, podemos identificar patrones, temas y elementos recurrentes que enriquecen nuestra narrativa. Esto nos permite desarrollar un enfoque más coherente y significativo, asegurando que nuestras obras no solo sean innovadoras desde el punto de vista técnico, sino también con una resonancia más emotiva en su contenido y mensaje.

Además, al reflexionar sobre cómo queremos contar nuestras historias, podemos explorar diferentes métodos y técnicas que se alineen con nuestras categorías definidas. Esto abre un abanico de posibilidades creativas y expresivas, permitiéndonos experimentar con formas no convencionales de narración y presentación. Así, la categorización se convierte en una herramienta fundamental para guiar el proceso creativo y garantizar que la animación experimental logre capturar y transmitir de manera efectiva la esencia de nuestras memorias y experiencias.

categorías de memorias animadas:

- memorias cotidianas

La primera categoría, "memorias cotidianas", se refiere a esos momentos comunes que, aunque aparentemente simples, encierran una belleza y autenticidad únicas. Se busca resaltar la importancia de lo ordinario, capturando la esencia de la vida diaria que a menudo pasa desapercibida.

- recuerdos familiares

En la segunda categoría, "recuerdos familiares", se exploran las conexiones íntimas y significativas que surgen en el seno familiar. Este enfoque permite profundizar en

las relaciones y vínculos familiares, rescatando y destacando aquellas experiencias que han dejado una huella duradera.

- memoria y afecto

La tercera categoría, "memoria y afecto", se sumerge en la exploración de las emociones asociadas a los recuerdos. Se busca capturar la complejidad de los sentimientos que acompañan a cada experiencia, revelando así la riqueza emocional que subyace en las narrativas compartidas.

- memoria colectiva.

La última categoría, "memoria colectiva", se centra en las experiencias compartidas por comunidades más amplias. Aquí, se busca destacar las historias que trascienden lo individual y se conectan con la identidad y la memoria colectiva de grupos más amplios, creando así un tejido narrativo que refleja la diversidad y la unidad de una comunidad.

El archivo

Como tercer pilar esencial, este componente desempeña un papel fundamental al actuar como un almacén expansivo de recursos y referencias, enriqueciendo significativamente el proceso creativo. La recopilación y organización meticulosa de diversos materiales se erige como un componente crucial para la concepción y ejecución animaciones experimentales.

Este almacén de recursos no solo abarca la cantidad de elementos reunidos, sino también la diversidad y calidad de los mismos. La amplia variedad de imágenes captura no solo la estética visual deseada, sino también la inspiración visual que puede impulsar la narrativa y el diseño de animación. La inclusión de sonidos, ya sean efectos ambientales, música o elementos sonoros específicos, aporta una dimensión auditiva que potencia la experiencia animada.

La organización precisa de estos recursos no solo facilita el acceso rápido cuando es necesario, sino que también sirve como catalizador para la creatividad. La capacidad de explorar y experimentar con una amplia gama de elementos visuales y sonoros nutre la inventiva del proceso, permitiendo la combinación única de distintos elementos para lograr efectos visuales y auditivos impactantes.

Este almacén no es solo un repositorio estático, sino un reservorio dinámico que evoluciona a medida que el proyecto de animación se desarrolla. La capacidad de

adaptarse y expandirse, incorporando nuevos elementos y ajustando prioridades, asegura que el proceso creativo se mantenga fresco y se ajuste a las necesidades cambiantes del proyecto.

En última instancia, este tercer pilar no solo es un lugar de almacenamiento; es un depósito en constante evolución que potencia la creatividad y la calidad en la creación de animaciones. La riqueza y diversidad de los recursos reunidos aquí no solo informan el proceso creativo, sino que también contribuyen a la construcción de narrativas animadas que cautivan y resuenan con la audiencia de una manera única y memorable.

La formación en artes visuales

El cuarto pilar, la formación en artes visuales enfocado en la realización audiovisual dirigido a la animación, ejerce un papel trascendental al delimitar la técnica dándole una ruta a la creatividad . A través de este enfoque, la animación experimental se convierte en una herramienta pedagógica valiosa que nutre la comprensión y el desarrollo de habilidades en estudiantes de todas las edades.

Cada una de las fases de este proceso, preproducción, producción y postproducción, desempeña un papel crítico en la creación de animaciones experimentales y se convierten en una vía de expresión, de memorias o sentimientos sensaciones o afectos. La preproducción implica una planificación meticulosa, desde la conceptualización hasta la selección de recursos, mientras que la producción es la etapa en la que la animación toma forma y cobra vida. La postproducción agrega los toques finales, desde la edición de sonido , para lograr un producto final que haga sentir ,evocar al realizador y al que lo está viendo.

En resumen, la espiral teórica se presenta como un enfoque integral que combina creatividad, técnica y formación, proporcionando un marco sólido para la creación de animaciones con un propósito experimental. Este método es especialmente relevante en un mundo en donde la comunicación visual desempeña un papel cada vez más importante en la enseñanza y la expresión artística

Efland, (2003), profundiza en la idea de transformar las concepciones tradicionales sobre arte, cultura y educación mediante la construcción de una conciencia colectiva arraigada en el conocimiento y el poder. Plantea que al adquirir un dominio sobre estos elementos, se puede aspirar a una verdad neutral. Este enfoque se centra en el sujeto inmerso en el proceso artístico, explorando características como la representación simbólica mediante herramientas como la imagen y el lenguaje. De esta manera, el individuo logra una representación más completa de sí mismo,

contribuyendo a la producción y representación social, mientras se busca entender el presente a través de la exploración del pasado.

Al aplicar estas ideas a la investigación, se destaca la importancia de considerar al estudiante como el punto de partida. Al relatar sus memorias y experiencias a través de la animación experimental, su narrativa adquiere significados múltiples y se convierte en una representación simbólica de su identidad. Esta metodología motiva a los espectadores a conectarse con los productos audiovisuales animados, invitándolos a reflexionar sobre sus propias experiencias y memorias.

En el capítulo 4, Efland (2003) explora cómo estos individuos se convierten en mundos artísticos únicos que, al fusionarse, crean metarrelatos que promueven diversas perspectivas. Esta interconexión es fundamental, ya que al alentar a los estudiantes a crear sus propias animaciones sobre sus memorias, se reconoce la subjetividad de cada perspectiva y se fomenta la comprensión de que, aunque sean mundos artísticos distintos, comparten una conexión a través de las historias animadas y narradas. Este enfoque amplía el alcance del aprendizaje, promoviendo una mayor empatía y apertura hacia las perspectivas de los demás, fomentando así la diversidad y la inclusión en el ámbito educativo y social.

La analogía de la hoja en la caja

La analogía de la hoja en la caja es un concepto que ilustra cómo un proceso común y ordinario puede transformarse en una expresión creativa y animada. Esta analogía se basa en la idea de que lo que para la mayoría de las personas puede parecer una acción simple y cotidiana, puede adquirir un significado profundo o convertirse en una representación poderosa de un cambio significativo en la vida o un recuerdo importante.

La “hoja” en esta analogía representa el acto cotidiano en cuestión, que a menudo pasa desapercibido en la rutina diaria. Sin embargo, para un observador o creador con una perspectiva artística y creativa, esa hoja puede convertirse en un símbolo de importancia, un catalizador de inspiración o una fuente de recuerdos significativos. Este proceso de reinterpretación es fundamental para la transformación de lo ordinario en algo extraordinario.

La “caja” en la analogía representa el medio a través del cual esta reinterpretación se convierte en una representación animada o ilustrada. La caja simboliza las herramientas y la creatividad necesarias para dar vida a esa hoja de una manera expresiva y artística. Es aquí donde entra en juego la animación, permitiendo que esa hoja adquiera nuevos significados y emociones a través de la manipulación visual y sonora.

La analogía de la hoja en la caja subraya la capacidad de la creatividad y la animación para transformar lo mundano en lo asombroso. Representa un proceso mediante el cual la vida cotidiana y las experiencias se pueden elevar a un nivel más significativo a través de la reinterpretación y la expresión artística dándoles otra forma de ver, oír, conectar y entender estas experiencias. Esta analogía sirve como recordatorio de la riqueza y la belleza que se pueden encontrar en los detalles aparentemente insignificantes de la vida, y cómo la animación puede darles vida y un nuevo propósito a través de la creatividad y la técnica.



Peñaloza. A. 2023. Diagrama de analogía de la hoja. Esquema.Nº8

Este proceso se abordó en una de las sesiones de clase del Seminario de Socialización de Trabajo de Grado II (2023), de la Licenciatura en Artes Visuales, UPN; allí, bajo la dirección del profesor Edward Guerrero, se problematiza la cuestión de cómo comunicar ideas, de manera efectiva sin recurrir a especificaciones detalladas o al uso explícito del lenguaje verbal.

Es en este contexto donde surge la analogía de la hoja, que se fundamenta en mi investigación-creación. Este concepto de "hoja" se utiliza para ilustrar cómo la animación puede servir como un medio para reinterpretar y elevar las experiencias y observaciones diarias.

A través de la animación experimental, se busca pasar de lo ordinario a lo extraordinario, creando una experiencia visual que invita a la reflexión y a la exploración de nuevas perspectivas. Así, la analogía de la hoja se convierte en una herramienta conceptual clave para guiar el proceso creativo y facilitar una expresión más rica y matizada, sin depender exclusivamente de las palabras.

Experiencia estudiantil

“ relatos de reconciliación”

Mi experiencia estudiantil inició en el SENA en 2015, ingresando en la carrera de animación 3D en Cenigraf. Aunque mi enfoque inicial era la animación tradicional, mantuve mi motivación. Después de tres meses, la formación evolucionó hacia proyectos profesionales, como el videoclip "Soul" (2016) para la banda Charming Lairs y la colaboración en la serie "Niñas de la Guerra" (2016) de Hierro Films, ganadora de un India Catalina.

Este cambio marcó un quiebre en el proceso de aprendizaje, impulsando al profesor a explorar nuevas opciones. En ese punto, surgió la oportunidad de trabajar como realizadores gráficos con el maestro Carlos Santa en su largometraje "Relatos de Reconciliación" (2017), basado en historias de víctimas y victimarios de la violencia en Colombia.

El proyecto se dividió en las siguientes fases:

1. Recopilación de entrevistas
2. Transcripción de las entrevistas
3. Depuración de material
4. Preproducción
5. Producción
6. Postproducción

En mi participación, me asignaron el relato de Flor Amarilla (2017), una víctima en el Putumayo afectada por diversas formas de violencia de grupos armados al margen de la ley, incluso del propio ejército. La narrativa, de aproximadamente tres minutos, fusionó animación tradicional análoga y digital, junto con elementos de animación experimental. El proceso de un año culminó con la presentación en la antigua y nueva Cinemateca de Bogotá.

En este proyecto, trabajamos de manera sumamente diversa, abordando la representación de nuestras ideas a través de un proceso creativo y adaptativo. Inicialmente, traducíamos lo que escuchábamos en bocetos, que luego se convertían en la base de nuestras animaciones. Este enfoque nos permitía explorar una variedad de técnicas experimentales con el objetivo de darle un sentido único y distintivo a lo que queríamos expresar.

El proceso de experimentación en la animación era fundamental para nosotros, ya que nos ofrecía la oportunidad de jugar con diferentes métodos y estilos visuales. Sin embargo, esta exploración a menudo afectaba nuestros tiempos de producción, causando retrasos en las entregas. Esto se debía a que dedicábamos un considerable esfuerzo en buscar elementos visuales adecuados que pudieran ser utilizados sin caer en el amarillismo o en la revictimización de las personas cuyas historias estábamos narrando.

La sonorización del proyecto fue gestionada por los directores Carlos Santa y Rubén Monroy, quienes también nos brindaron una total libertad creativa en el desarrollo de las animaciones. Esta libertad nos permitió experimentar sin restricciones, contribuyendo a una mayor riqueza en nuestras representaciones visuales y garantizando que el contenido fuera tratado con la sensibilidad y el respeto que merecía.

Esta experiencia tuvo un profundo impacto en mi vida al revelar la magia de contar historias como una vía para que las personas hagan catarsis de sus penas y vivencias. Además, me mostró una nueva forma de expresarme. Durante la difusión, las víctimas cuyas historias se presentaron en el largometraje expresaron que la narrativa les ayudó a sanar, proporcionando un respiro ante las adversidades que habían enfrentado.

En el relato de Flor Amarilla, llevamos a cabo diversos procesos para garantizar la calidad de la animación. Inicialmente, al depurar la entrevista, identificamos puntos clave que aseguraron que la historia contada fuera impactante sin caer en lo amarillista. En este punto, iniciamos la creación de personajes, un proceso que no se desarrolló como esperábamos, lo que nos llevó a explorar alternativas, utilizando la rotoscopia como una herramienta fundamental.

El apoyo del maestro Carlos Santa fue esencial durante la realización de las escenas, ya que compartió sus conocimientos en animación tradicional y experimental. Esto permitió a los animadores, como nosotros, explorar y potenciar nuestras ideas de una manera única en la animación. Nos enseñó que para aprender a animar, es crucial permitirse explorar nuevas formas de realización. La combinación de escenas con varios estilos y técnicas de animación tradicional proporcionó una visualización única al relato.

Esta experiencia me abrió el camino como animador la cual ha sido una travesía emocionante, marcada por experiencias enriquecedoras y descubrimientos que han moldeado mi perspectiva sobre el potencial de la animación como herramienta creativa y expresiva. A medida que me sumergí en este mundo, me di cuenta de que la animación no solo es un medio para contar historias, sino también una poderosa forma de comunicación capaz de transmitir emociones, ideas y valores de manera única y conmovedora.

Cada proyecto en el que me embarqué como animador fue una oportunidad para explorar nuevas técnicas, experimentar con diferentes estilos y descubrir el alcance infinito de la creatividad. Con cada animación me sentía más inspirado y motivado para explorar las profundidades de este arte.

Sin embargo, mi viaje como animador no se limitó simplemente a la creación de contenido visualmente. Descubrí que la animación tiene el poder de provocar reflexiones, generar conversaciones y promover el cambio social. A medida que me profundizaba en mi práctica, me di cuenta de la importancia de utilizar la animación como una herramienta para abordar temas relevantes y provocar un impacto positivo en la sociedad. Desde la sensibilización sobre cuestiones ambientales hasta la promoción de la diversidad y la inclusión.

También despertó en mí la necesidad de compartir mis conocimientos y habilidades con otros. Reconocí la importancia de la educación en la animación, no solo para transmitir técnicas y habilidades prácticas, sino también para fomentar la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico. Así, decidí dar un giro en mi carrera y enfocar mis esfuerzos en la enseñanza de la animación, llevando mi pasión por este arte a las aulas y brindando a los estudiantes las herramientas y el apoyo que necesitan para desarrollarse como artistas y creadores.

Al abrir mi camino hacia la enseñanza de la animación, con un enfoque pedagógico integral que no solo se centre en la técnica, sino también en el desarrollo personal de los estudiantes.

Práctica educativa

El aprender está en el hacer

En el proceso de entender la animación experimental como un medio de expresión artística, resultó oportuno ponerlo a prueba con procesos realizados con estudiantes, ya que esto podía proporcionar otra visualización de lo que se estaba investigando sobre la animación experimental y la forma de enseñarla como medio o herramienta de expresión.

Al poner a prueba la animación experimental con los estudiantes, se abrió la puerta a una variedad de interpretaciones y descubrimientos inesperados. La colaboración con estudiantes generó otras formas para entender la enseñanza y la práctica de la animación experimental. Además, al involucrar a los estudiantes en el proceso creativo, se fomentó un ambiente de aprendizaje activo y participativo donde se valoraba la experimentación y la exploración. Esto llevó a una comprensión más significativa de los conceptos y técnicas de animación experimental, así como a una mayor apreciación del potencial creativo y expresivo de este medio artístico.

Esto se realizó en el proceso de investigación y prácticas pedagógicas donde llevó a los estudiantes a realizar producciones animadas basadas en la memoria de ellos mismos, tratando de que estas animaciones sean creativas, expresivas y fuera de lo común, que vieran que el arte no es únicamente la música, pintura o el teatro si no que la animación puede ser más que solo dibujos.

Clase de Artes en el Colegio Alfonso Lopez Michelsen (2023) con los estudiantes del grado 10 y 11, me encontré con la realidad que no todos saben animar, esto sucedió porque para cada grado hay 3 profesores, entre los que me incluyo, los cuales por mutuo acuerdo decidimos dividir el grupo en 3, dividiendo también las áreas artísticas, pintura, fotografía, animación, y al encontrarse en esta postura los estudiantes en su gran mayoría se fueron para pintura y fotografía, dejando unos pocos en animación, sin embargo para poner a prueba que la animación puede ser una herramienta de expresión artística y memoria, estos estudiantes eran suficientes.

Primera sesión:

Al encontrarme con tan poca receptividad de los estudiantes al elegir la animación, me surgió la pregunta de ¿Por qué no es de su agrado?

La respuesta dada por los estudiantes fue contundente, “creímos que era ver películas de Disney”, esto me dio una luz y una preocupación al tema de investigación, porque me dio fundamentos para poder trabajar con ellos y mostrar que la animación no es únicamente lo comercial, películas para entretener o vender,

si no que hay otros productos audiovisuales y animados, que salen del esquema Disney, Pixar etc, sin demeritar su gran trabajo y técnica, pero también me dio la preocupación por el hecho de que todos los productos animados son extranjeros, la producción en animación colombiana no es tan conocida, así que no era solo que animaran algo propio si no que tuvieran referentes nacionales, cosas para ver propias de su país.

Actividad 1,
sesión 2 _ pixilacion:

Para poder hacer que ellos vieran la animación, como expresión o representación de sus pensamientos o memorias, primero deberían saber los principios de la animación, y ahí fue el más grande error.

Ellos no son animadores, incluso ni sienten afinidad por la animación, lo ven como algo para espectadores no para realizadores, y esto me hizo plantear la pregunta ¿cómo hacer que les agrade la animación?, cambiando toda la metodología que tenía inicialmente propuesta para ellos y lograr el objetivo de la investigación.

Me propuse mostrarles la animación como algo distinto a lo que ellos tenían en su imaginario, por ende llevamos a cabo la actividad de pixilación, un estilo de animación usando como herramienta fotografías, estas fotografías capturan las poses de movimientos.

Al principio los estudiantes no fueron receptivos con la actividad dispersándose y haciéndolo por hacer, algunos hicieron el movimiento de puños, cambiando de personajes, o solo dando un paso, pero al ver el resultado final, mostraron un agrado a dicha actividad

Ahí entendí que no todos son técnicos, sino que aprenden a través de la práctica, no es lo mismo decirles esto es animación mostrando películas, a que ellos mismos animen y entiendan qué es la animación.

Actividad 2,
sesión tres _flipbook:

En la sesión 3 ya enfocado y enrutado a una finalidad les propuse la actividad de flipbook, muchos lo habían visto por videos o incluso en algún momento habían tenido un acercamiento por juego, la actividad consistió en tener 24 hojas del mismo tamaño, en las cuales los estudiantes iban a realizar una secuencia cíclica de un movimiento, algo sencillo, una esfera estirándose, utilizando la interpolación de

fotogramas, una actividad tediosa para ellos, en la cual gastaron 2 horas de la clase, pero al terminar la secuencia y pasar las hojas encontraron el movimiento infinito que ellos mismos habían hecho, logrando el agrado por la actividad, para luego expresar que querían más actividades así.

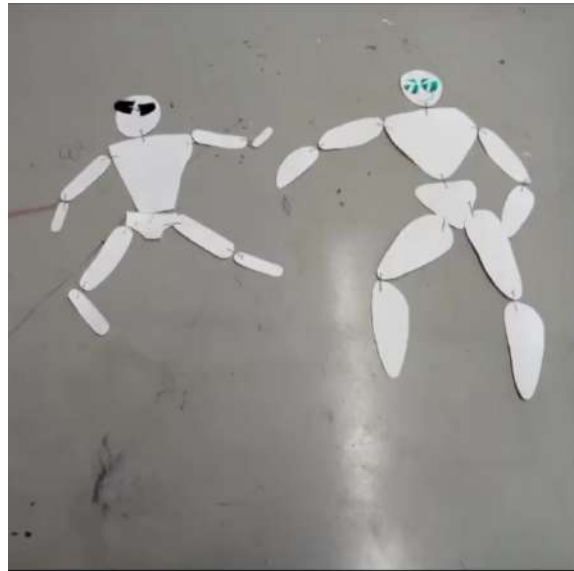
Actividad 3

Sesión cuatro_ zootropo:

En la sesión 4 ya se tenían luces de movimiento en las animaciones inconscientemente, así que la actividad 4 estaba enfocada a llevar esos conocimientos que tal vez eran poco perceptibles para ellos, a algo más complejo, la actividad consistió en realizar un zootropo, juguete óptico el cual funcionará como un proyector de una cinta animada cíclica de 12 fotogramas, los estudiantes lo realizaron por grupos de 4 personas, en conjunto hicieron el zootropo y cada uno hizo una cinta animada, al finalizar la clase no todos habían terminado sus zootropos pero si las cintas y al verlas en los zootropos terminados, la expresión de sorpresa al verlas fue única fundamentando los conocimientos que se habían obtenido.

Actividad 4

Sesión cinco _ cut out:



[Fotografía] Peñaloza. A.(Taller Cut Out,2023).

Al ver que a los estudiantes les gustaba hacer pero también empezaban a tener un gusto por los productos obtenidos, en la sesión 5 me enfoqué en una realización del objeto más sencilla y con más tiempo de duración en la animación, por ende les indiqué que realizáramos la actividad de animación en cut out, la cual consiste en

animación mediante recortes de papel u objetos de papel bidimensionales, hicieron una silueta de un personaje, dividiendo sus extremidades y uniéndolas con ganchos para que pudieran articularlas, al realizar el personaje les indiqué que al finalizar la clase debían tener mínimo 4 segundos de un video animado con el personaje, que podían hacer lo que quisieran en esas animaciones, y ahí fue la primera luz de memorias que dieron los estudiantes, porque al permitir representar lo que ellos quisieran, lo más fácil para ellos fue hacer una escena de su cotidianidad, algunos animaron una familia, otros peleas, indicando que eran sus compañeros en un momento, o los personajes volando ya que eso era lo que les gustaba.

Actividad 5

Sesión seis stop motion:



[Fotografía] Peñaloza. A.(Stop Motion,2023).

Al ver que los parámetros indicados por los principios de la animación no iban a surgir fruto en los estudiantes de grado 10 y 11, me propuse a darles más libertad al momento de realizar la actividad número 6, stop motion donde la idea principal era que realizarán el personaje que quisieran en plastilina, y con las bases ya indicadas en anteriores sesiones realizarán animaciones de 15 a 20 segundos, sin importar la historia, en este punto varios estudiantes se unieron en grupos de 4 personas, y comenzaron a crear historias en conjunto donde no había un orden específico, solo una experimentación de movimientos que al final llegaban a tener un hilo conductor en la historia narrada.

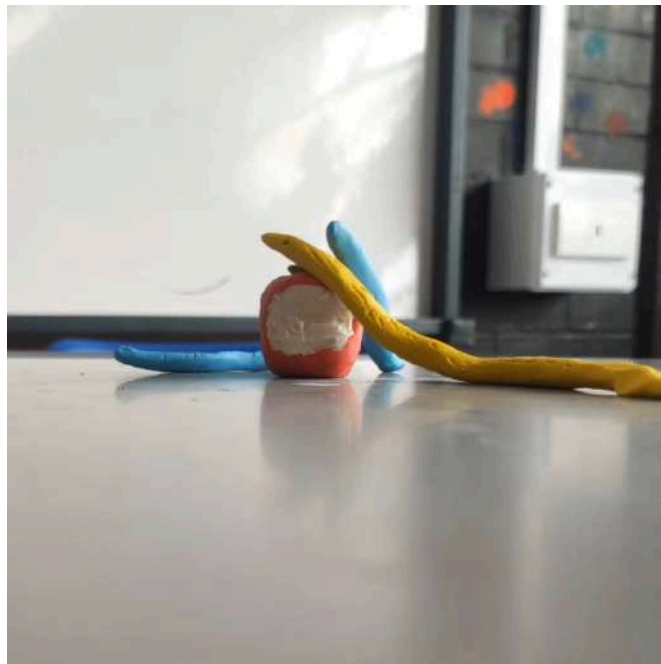
Este tipo de actividad me mostró que ellos al estar haciendo este tipo de actividades están relacionando la imagen y el movimiento, y que ya podían crear procesos más complejos al momento de experimentar con cualquier material dándole un sentido a su historia.

Actividad 6

Sesión siete_rotoscopia:

Al ver que los estudiantes ya podían realizar procesos más complejos, les encargue que llevaran una fotografía propia que les creara un tipo de recuerdo, esto con el fin de poder entrar a esos recuerdos o memorias personales y poder darles un sentido un poco más artísticos, dándoles vida a esas fotografías, por ende cada estudiante calco la imagen en una hoja de papel y en 12 fotogramas hicieron un movimiento de esa fotografía, la realización de este taller fue algo lenta y tediosa debido a la dificultad y a las historias que se iban intercalando en cada una de las mesas de trabajo, porque aunque estaban en mesas cada uno de los estudiantes animaba su propia historia y por ende iban relatando lo que pasó, o los sentimiento que traían estas fotografías, al finalizar el proceso con los estudiantes y al mostrar sus animaciones muchos indicaron que le dieron una expresión a eso que aunque no fuera la viva memoria de ellos quisieron darle una emoción a esa imagen.

Cierre de la práctica:



[Fotografía] Peñaloza. A.(Stop Motion,2023).

Al finalizar el proceso se realizó una muestra con los estudiantes de las realizaciones que ellos hicieron, a primera vista se evidenció un progreso en la parte técnica, al entender la imagen y el movimiento de esta, a las primeras animaciones, a las últimas se ve una evolución en la relación de lo que se quería enseñar. Se cerró el proceso con animaciones producto del esfuerzo de cada estudiante.

Hacer para aprender, hacer para enseñar

A lo largo de mi profesión como animador y licenciado en artes visuales, he afirmado la postura de "hacer para aprender, hacer para enseñar", donde en lo personal aprendí sobre la animación, técnicas y sus "atajos", fue realizando animaciones, junto al maestro, director y animador Carlos Santa, en la película relatos de reconciliación (2017), donde bajo la guianza de él, íbamos junto a otros compañeros, experimentando y errando al momento de hacer algún tipo de secuencia animada, esto me enseñó que uno puede leer y ver, pero si no realiza sus propias animaciones, pinturas, fotografías, etc., no aprenderá el 100%, esto lo contrapongo al enseñar animación, porque si bien Carlos Santa, nos guiaba en cómo animar, también aprendimos al verlo a él animando, viendo sus fotogramas, viendo como él buscaba soluciones para sacar una secuencia de la mejor forma, en mi carrera he evidenciado y fortalecido esta postura, porque las artes visuales no son basadas en la teoría, son basadas en la experimentación, en la realización, no es lo mismo que en la clase pintura te digan teóricamente cómo son las técnicas pictóricas, a que te pongan a pintar usando esas técnicas para que las adaptes, reforzando esta guianza con el ejemplo vivo, es decir que el profesor diga teóricamente la técnica, te muestre como él la usa y tu replicarla para luego usarla a tu forma y estilo,

En la animación en lo personal siento que esto tiene más potencia, al reflexionar sobre todas estas posturas, me hizo entender que al enseñar animación y poder llegar a que los estudiantes transmitan con esas animaciones, debo hacer mis animaciones experimentales, de poder representar gráficamente mis propias memorias, mostrar las posibilidades que tiene la animación para lograr este objetivo, motivándolos a sobrepasar los límites de la creatividad y que lleguen a transmitir esas emociones que desean.

En este punto es donde inició el proceso de realización, el poder animar esas memorias, y poder darles un sentido distinto, pero, aunque sea algo experimental, se debe hacer un análisis de que quiero mostrar y por qué quiero mostrar.

¿Qué quiero animar?

Siempre he considerado que lo que uno tiene en sus recuerdos es un tesoro valioso, ya que eso que recuerdo... ya sea vivido, escuchado o visto, son las bases de lo que hoy me forma como persona, si no hubiera vivido estas situaciones no sería yo, no tendría el conocimiento que tengo ahora, y sobre todo no tendría las actitudes que tengo ahora.

Todo tiene una razón de ser, poco a poco se le va olvidando a uno que fue lo que motivó esta forma de ser, un ejemplo es mi desagrado por las menudencias de pollo, es algo que ya tengo arraigado, esto fue porque yo veía como mi abuela, le daba de comer a mis primos y tíos la cabeza del pollo, y desde ese punto comencé a pensar cuál sería la mejor forma de mostrar mi desagrado ante las menudencias y que fueron causadas por ese recuerdo en particular, y así fue que comencé a tratar de jugar con estos recuerdos, hacer bocetos y pruebas de animación, que al finalizar, resultó una animación de un minuto, en la técnica de animación tradicional dibujo a dibujo, llamado Pico a pico. (2022), donde se muestra el proceso de quitarle la cabeza a un pollo y comérsela y al final el que se la come es un pollo, esto evocando, al recuerdo de ese momento vivido y a la frase que dice mi abuela, "usted es lo que come", pero tenía que ver si este tipo de animación conectaba con los recuerdos de otros, poniéndolo en festivales, afortunadamente fue aceptado en el festival de Teusaquillo ganando a mejor filminuto, y al exponerlo varias personas indicaron que se sentían identificadas, ya que era algo que les hacía recordar o a sus abuelas o el desagrado por ciertos alimentos.

Esto me mostró que, si es una ruta para mostrar los recuerdos, transmitir emociones, pero solo fue una prueba, y la pregunta es, ¿cómo mostrarlo? ¿Qué mostrar? ¿Cómo enseñar a mostrar?

Empecé por clasificar de la siguiente manera:

Relatos:

- Reales
- Escuchados
- Vividos
- Vistos

animaciones:

- técnicas
- duración
- sonido si
- sonido no

un ejemplo sería:

pico a pico

- relato: real, visto
- Animación: tradicional dibujo a dibujo, 1 minuto, sonido si.

Dando una breve sinopsis del relato que se quiere animar.

DIARIO DE ANIMACIÓN:

Por esta razón, la investigación-creación que estamos llevando a cabo se fundamenta en la realización de tres cortometrajes animados. Estos cortos han sido desarrollados en diferentes etapas a lo largo de mi trayectoria como estudiante, realizador y profesor. Esta aproximación multidimensional no solo enriquece el proceso creativo, sino que también proporciona una base sólida para sustentar tanto las propuestas como los hallazgos de la investigación.

Cada uno de los cortos animados refleja diferentes aspectos y enfoques de la investigación. La primera etapa, como estudiante, permitió experimentar con técnicas y conceptos, estableciendo una base teórica y práctica. En la fase de realizador, se profundizó en la aplicación de estas técnicas, explorando otras formas de expresión y narración. Finalmente, como profesor, se integraron los conocimientos adquiridos y las experiencias acumuladas, aplicando un enfoque pedagógico que contribuye a la comprensión y enseñanza de la animación experimental.

La realización de estos cortometrajes no solo ofrece evidencia práctica de las teorías y metodologías investigadas, sino que también demuestra la evolución y el crecimiento personal en el campo de la animación. Cada corto se convierte en un testimonio tangible de cómo la investigación se materializa en la práctica creativa, proporcionando un marco para reflexionar sobre la efectividad y la relevancia de las propuestas investigativas.

PICO A PICO:

<https://youtu.be/cyget31cArQ?si=P21eti4xVObeHQTk>

Este cortometraje animado experimental está realizado utilizando técnicas tradicionales de dibujo a dibujo y rotoscopia, y sirve como una evidencia visual de las repulsiones provocadas por ciertos alimentos. A través de esta obra, se explora y representa la influencia íntima de las experiencias alimenticias de la niñez, que a menudo moldean nuestros comportamientos y preferencias alimentarias.

Hecho:

Un recuerdo personal de mi infancia, donde las imágenes y sensaciones relacionadas con ciertos alimentos, en este caso, la cabeza de pollo, dejaron una impresión duradera.

Relato:

La experiencia de ver a mi abuela preparar y servir este tipo de comida a mis tíos y primos, con una frialdad que casi deshumanizaba el proceso, quedó grabada en mi memoria. No solo era la visión de la comida lo que me afectaba, sino también la manera en que se preparaba, un proceso que parecía borrar cualquier sensibilidad hacia el origen del alimento.

Resignificado:

Esta experiencia se convierte en el núcleo del cortometraje, donde se busca transmitir el impacto emocional de estas vivencias.

A través de la animación, se intenta no sólo ilustrar este rechazo visceral, sino también reflexionar sobre cómo las experiencias tempranas pueden influir en nuestras preferencias alimenticias y en nuestra percepción de ciertos alimentos a lo largo de la vida. El cortometraje se convierte así en una representación artística de cómo las memorias y las experiencias personales pueden resonar y moldear nuestras elecciones y comportamientos futuros, evidenciando el profundo impacto de lo que vivimos en nuestra infancia.

Categorización:

Pico a Pico (2022) [1 min]

Relato: Real, visto

Memoria: recuerdos familiares

Animación: tradicional dibujo a dibujo, 1 minuto, sonido si

Disposición:

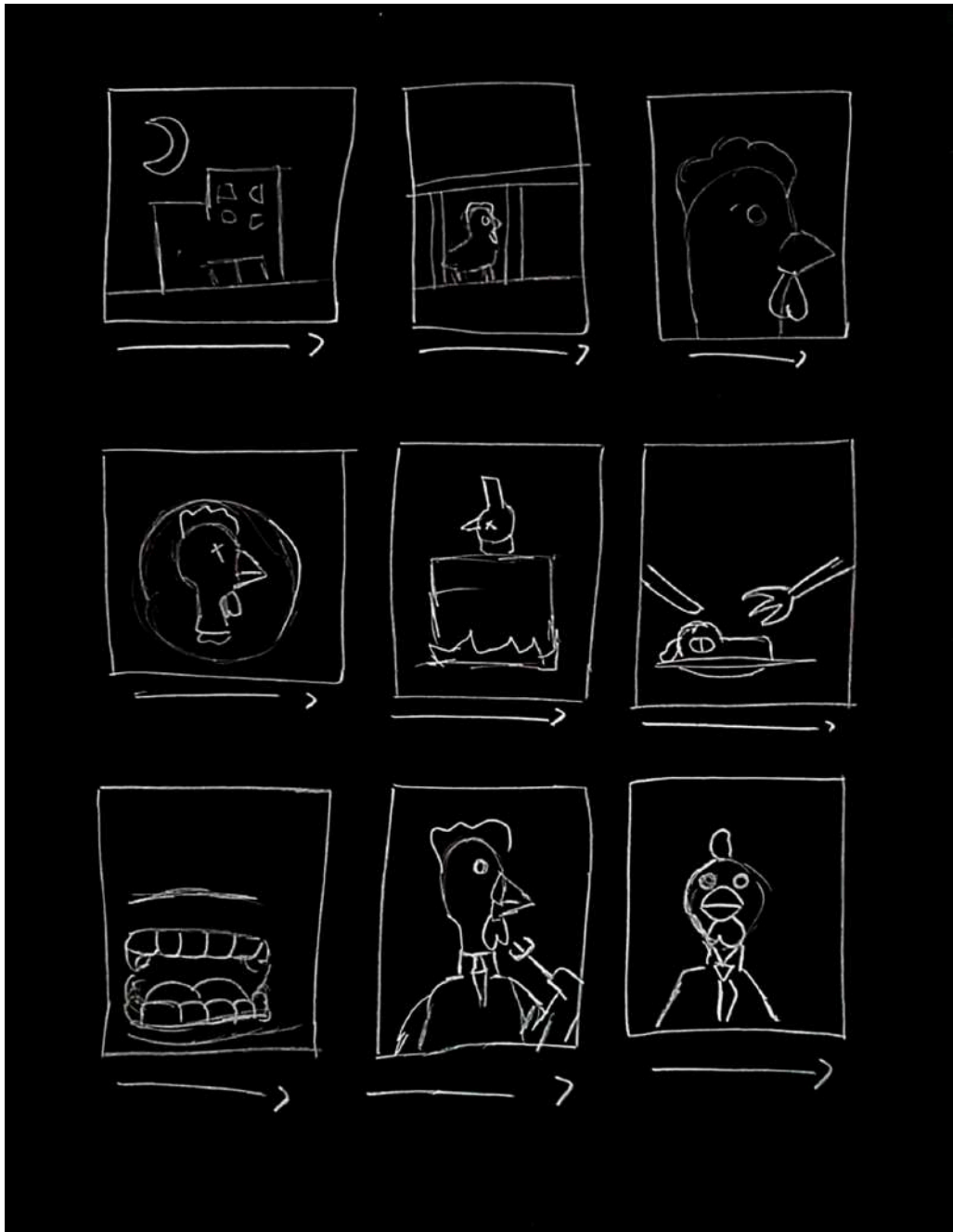
La técnica de animación tradicional y la rotoscopia se utilizan para capturar con precisión la intensidad y la cruda realidad de estos recuerdos, haciendo que el espectador pueda experimentar, aunque sea de manera simbólica, la sensación de repulsión y desagrado que persiste hasta el presente.

La realización de este corto se llevó a cabo en el espacio de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, donde se empezó a tener un primer acercamiento a los temas bases del trabajo de grado.

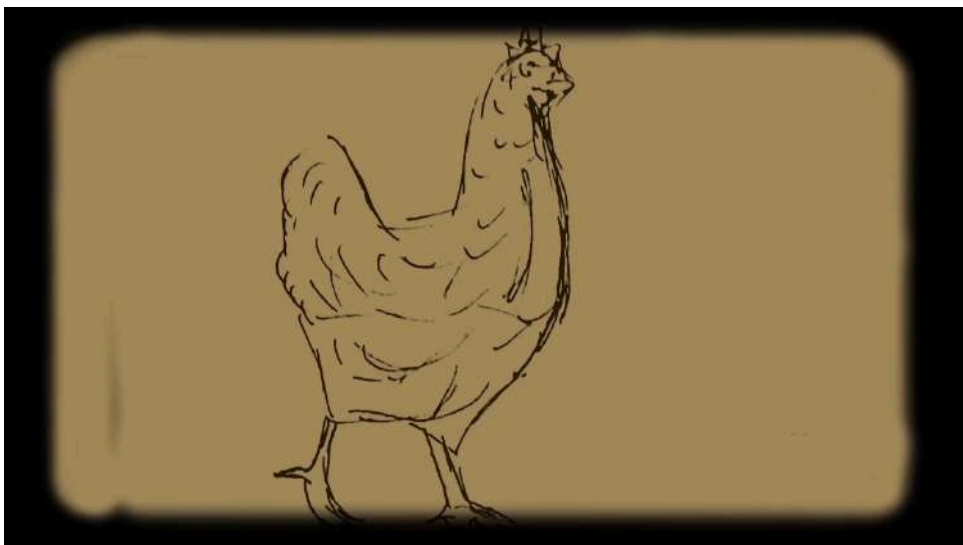
Este se dividió en 3 partes para su realización, en primera parte se tomó un tema, el cual se abordó la memoria familiar y cómo estos hechos pueden ser relevantes en la formación y desarrollo de una identidad o personalidad de cada persona, también entendiendo que estos hechos pueden transformarse en memoria, ya que al ser significativo puede perdurar en el recuerdo. En segunda instancia se comenzó a realizar la historia, bocetos y storyboard, tratando de darle una primera visibilidad a este corto, de la misma forma se empezó a realizar pruebas de animación, en el tercer momento se empieza la realización de la animación, donde se encontraron aciertos y desaciertos en el momento de la producción, inicialmente se encontró como algo positivo la versatilidad de los elementos elegidos y la técnica ya que al ser técnica 2d son de fácil acceso como hojas, rapidografos y tintas, de igual forma la cantidad de horas animadas son fundamentales para este proceso ya que al ser animado entre 4 horas por semana durante el semestre, esto proporcionó el tiempo indicado para hacer las secuencias y las correcciones correspondientes.

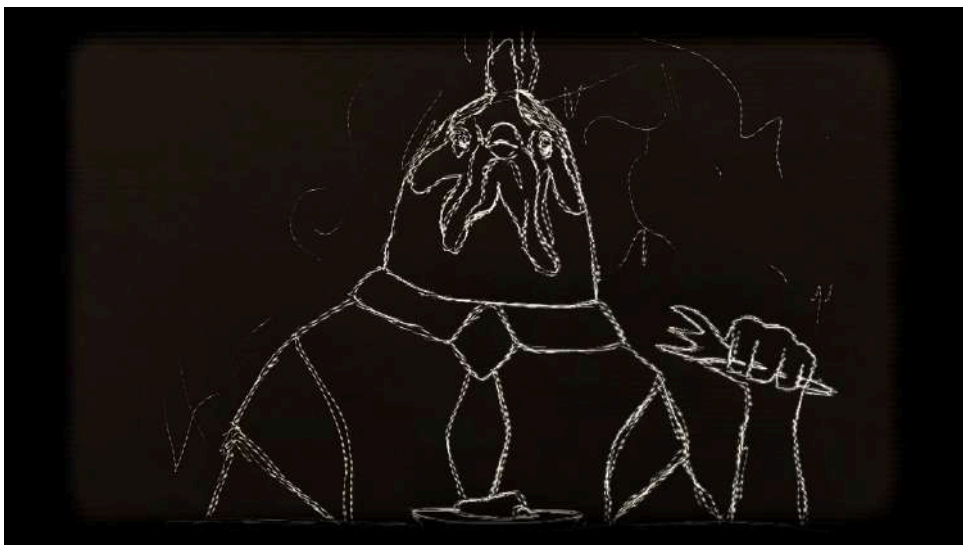
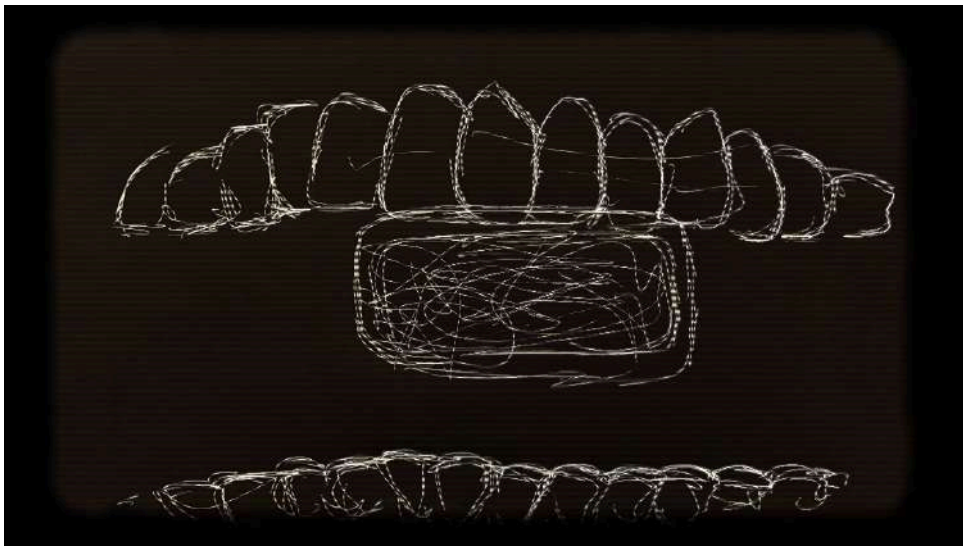
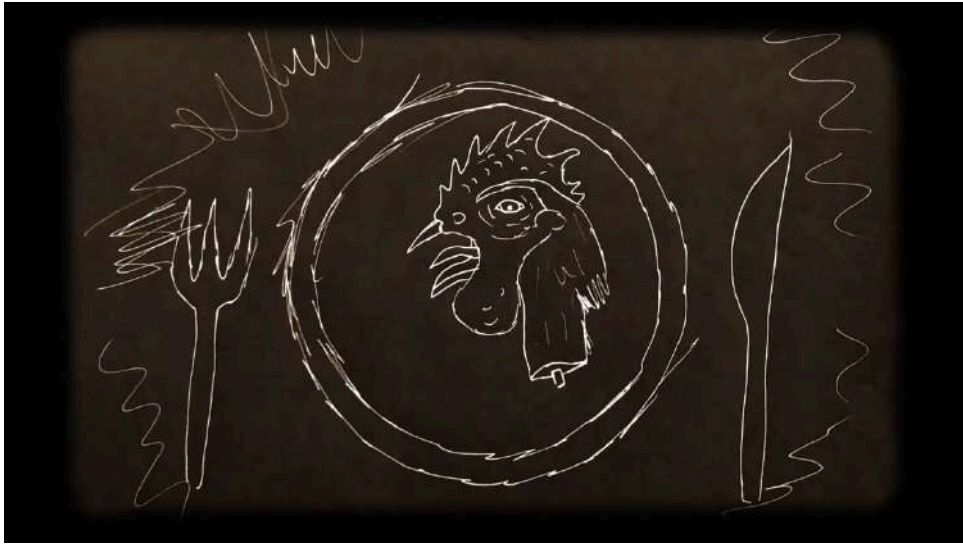
De igual forma se evidenciaron puntos de mejora, y como en el caso de la experiencia práctica con los estudiantes del colegio Alfonso Lopez Michelsen se evidencio que al ser una animación experimental, muchas cosas de lo boceteado o puesto en el storyline y storyboard no se uso, evidenciado que ese tiempo se pudo haber aprovechado en la producción del corto.

Esto a su vez trajo soluciones que fundamentaron la posición de la animación tradicional como proceso expresivo y creativo y que en algunos casos se debe dejar fluir trayendo con esto grandes aciertos.



Peñaloza, A. 2023. Storyboard inicial del corto pico a pico.





Peñaloza. A. 2023. Fotogramas finales del corto Pico a Pico.

Al finalizar el cortometraje se comenzó una difusión en festivales de animación regionales y locales, el cual en muchos fue descartado pero en algunos otros fue selección oficial y ganador de mejor filminuto animado como es el caso del festival de teusaquillo en el mes de abril del año 2023.

En enero de 2024, este cortometraje se presentó con éxito en el Festival Audiovisual Universitario MICE 2 Galápagos, alcanzando el primer puesto en la destacada categoría de animación. Esta distinción no solo reconoció la habilidad técnica y creativa detrás de la animación, sino que también consolidó su posición como una contribución destacada en el ámbito del audiovisual universitario.



Peñaloza. A. 2024. Laureles ganador del festival Mice Galápagos II Edición.

TINTO:

https://youtu.be/CNc3J3gmheo?si=8h4ueSU74iG_8QPT

Hecho:

Se explora la dualidad intrínseca de una taza de café, un objeto aparentemente sencillo que, sin embargo, encierra una complejidad significativa en su relación con nuestras emociones y experiencias cotidianas. La taza de café, o "tinto" como se conoce en algunos contextos, actúa tanto como un detonante de recuerdos y sentimientos como un calmante en momentos de necesidad emocional.

Relato:

Se aborda cómo una taza de café puede servir de catalizador en diversos contextos. Para algunos, es un símbolo de conversación y compañerismo, un elemento presente en los momentos de charla íntima y encuentros sociales. Sin embargo, su significado se transforma en otros escenarios, como en un velorio, donde una taza de café puede ofrecer un breve consuelo en medio del duelo, proporcionando un pequeño respiro a la tristeza y la solemnidad del momento.

El café puede desempeñar un papel crucial en la vida cotidiana, actuando como un refugio personal en momentos de enojo, frustración o simplemente en días difíciles. La rutina de preparar y tomar una taza de café puede convertirse en un ritual casi religioso, un acto de autocuidado que ofrece un respiro del caos diario. Incluso en soledad, el café puede ser una fuente de calma, un momento de introspección y reflexión que ayuda a manejar las emociones y sensaciones que surgen durante el día.

Resignificado:

Se pretende capturar la riqueza emocional y la diversidad de significados asociados con una taza de café. Se exploran las múltiples facetas de este objeto cotidiano, revelando cómo puede afectar y reflejar nuestra vida emocional en diferentes contextos. La simplicidad de una taza de café se presenta así como un microcosmos de nuestras experiencias emocionales, mostrando cómo algo tan ordinario puede tener un impacto profundo y variado en nuestras vidas.

Categorización:

TINTO (2023) [1 min]

Relato: real, visto

Memoria: Recuerdos cotidianos

Animación: tradicional dibujo a dibujo, 1 minuto, sonido si

Disposición:

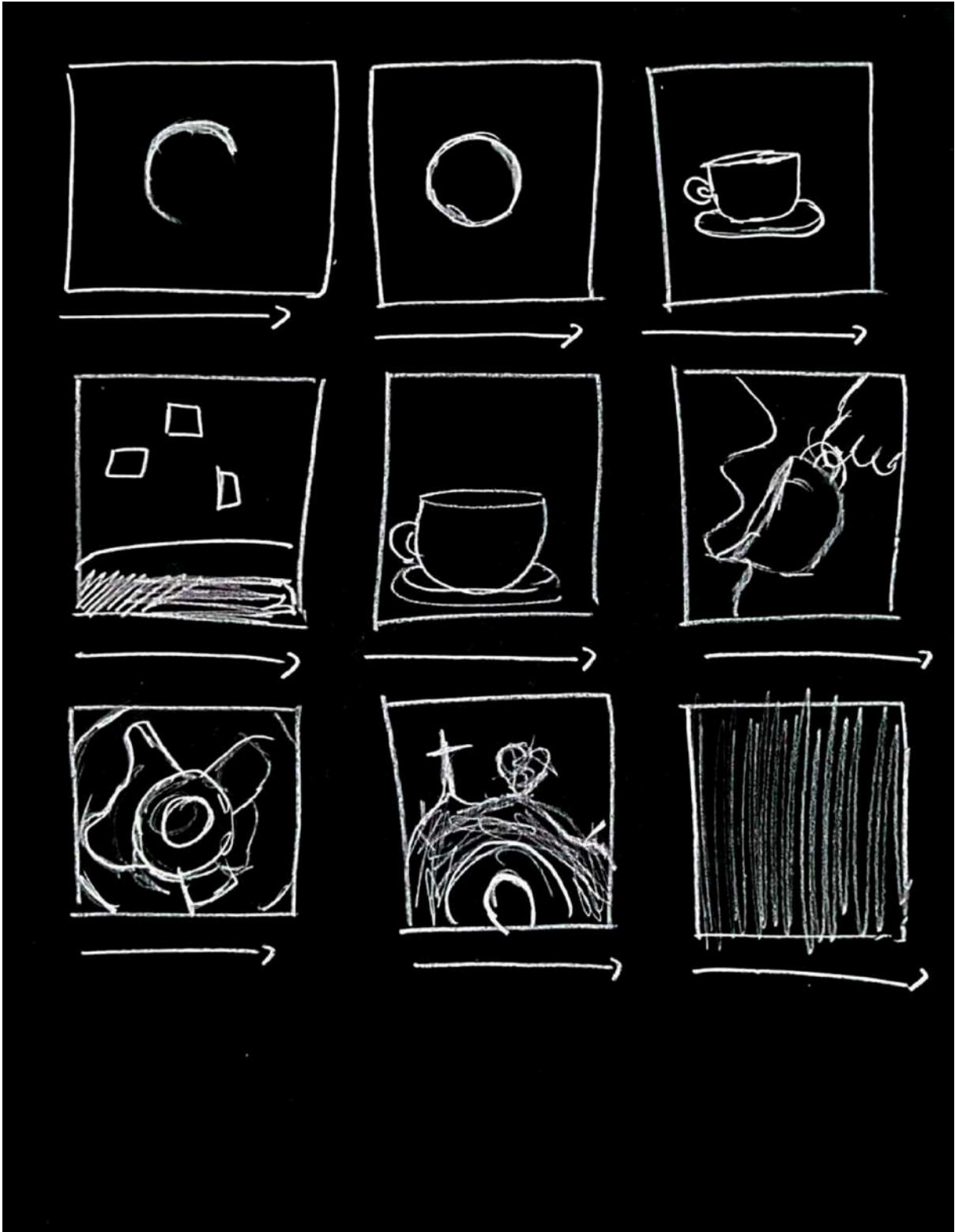
La realización de este corto se llevó a cabo en el espacio de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia en la realización de trabajo de grado donde se ya hay un proceso de análisis , práctica y reflexión sobre la enseñanza de la animación y como herramienta de expresión y archivo visual de la memoria.

En la primera fase de la producción no se trató de abordar mucho es la parte de bocetos o una historia pre establecida si no que se dio una una idea inicial, el tinto como eje de experiencias y momentos memorables ya sea personal o en comunidad para poder conectar con los demás, para generar una memoria colectiva y formar un archivo visual de dichas experiencias, en la siguiente fase se hicieron una serie de fotogramas clave de las primeras vistas de la animación para así poder tener una idea visual de lo que se podría obtener, esto basado en la experiencia y aprendizaje de la animación anterior.

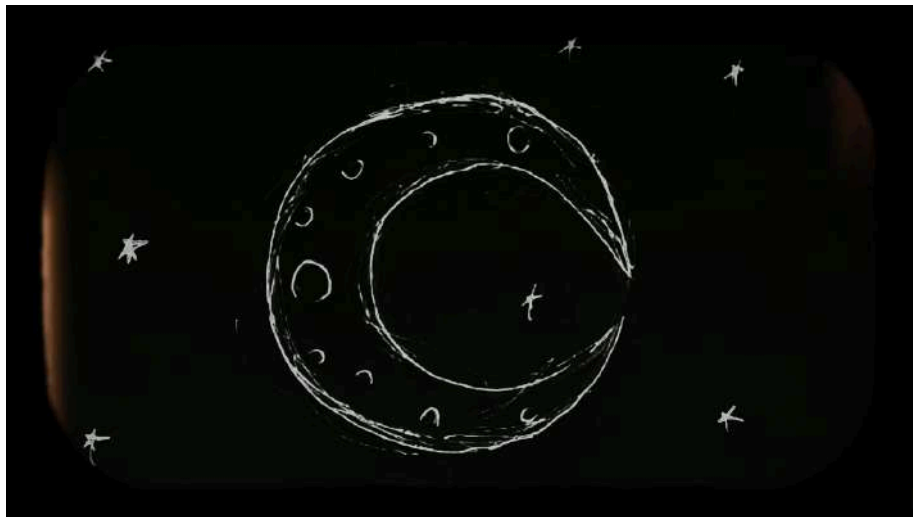
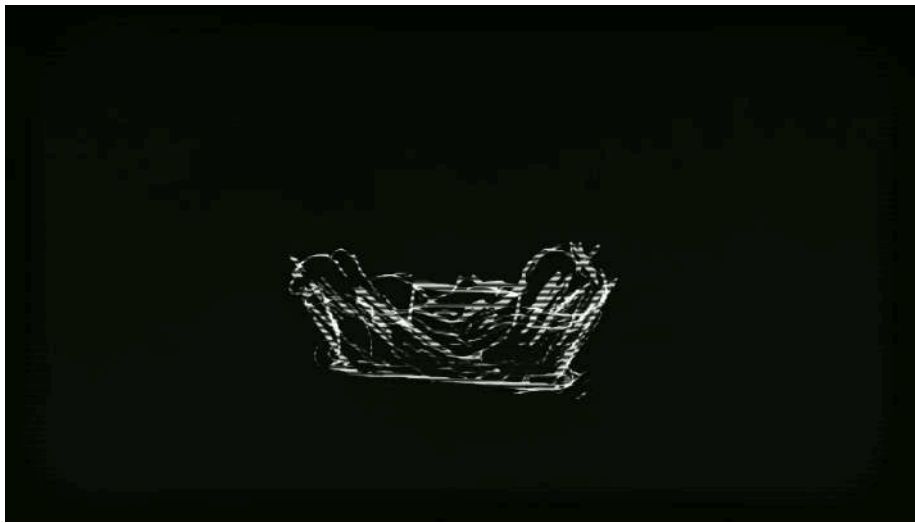
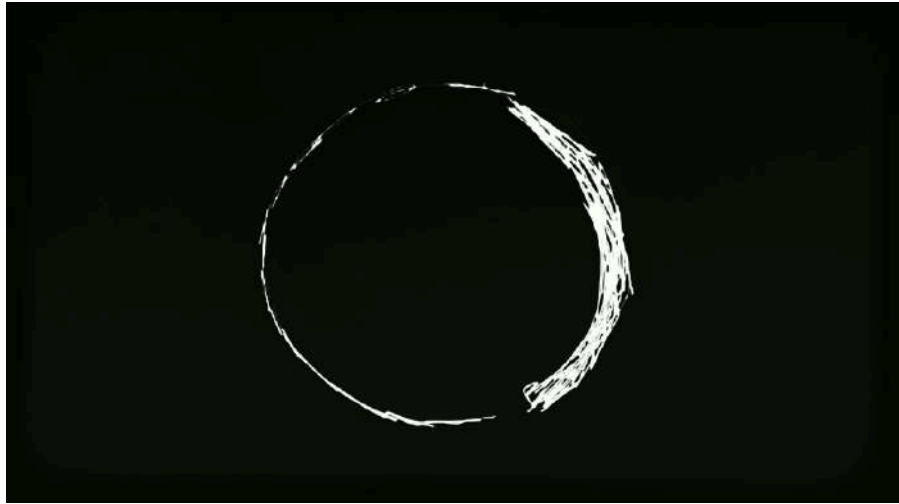
En la tercera fase se empieza el proceso de producción de la animación tomando como base la idea principal del corto y los fotogramas clave dando como primer vistazo una fracción de animación de 14 segundos animados donde se da una introducción a una taza de tinto.

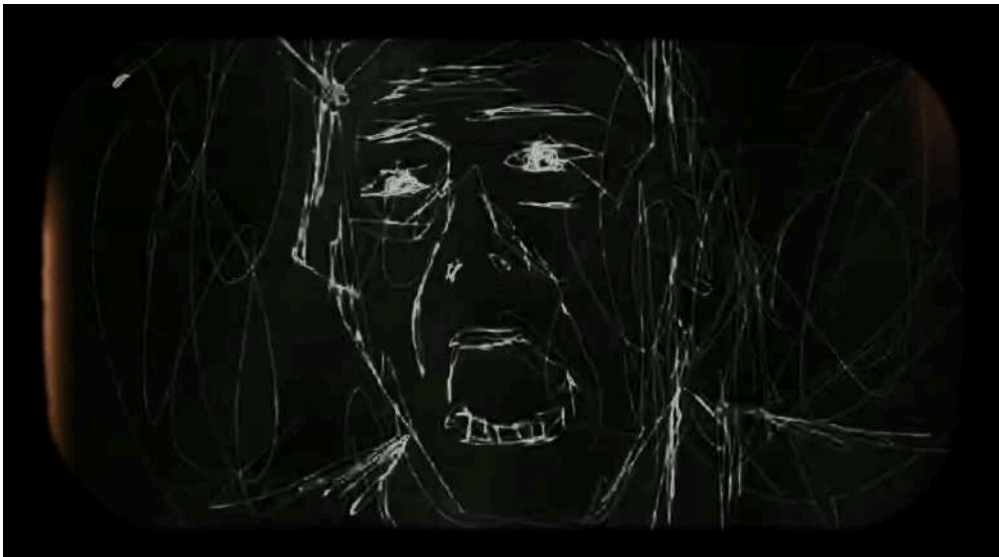
Este fragmento animado es fundamental para el desarrollo del proyecto ya que está basado en los aprendizajes obtenidos en las anteriores experiencias, tratando de corregir los errores cometidos y optimizando otros factores, esto dio una luz para ver si lo que se estaba tratando de obtener era lo indicado o lo buscado, dando como resultado un acierto en el tiempo y en conseguir que la animación pueda ser entendible a primera vista.

De igual forma en este fragmento hubieron otros puntos de mejora que no fueron contemplados en el anterior corto, que nutre la idea de animación experimental como herramienta de expresión e interpretación de nuestras memorias o recuerdos, esto deriva en el factor de tiempo y algunos parámetros visuales que queremos tener a lo largo de las animaciones, color, tipo de animación, trazo utilizado en la animación. Estos puntos de mejora se corrigieron en un acercamiento a un proceso de postproducción dándole color, eliminación de fotogramas incorrectos y en este corto en específico los elementos sonoros que apoyan la visualidad de la animación para que sea más entendible.



Peñalosa. A. 2024 .Storyboard del corto tinto.





Peñalosa. A. 2024 .Fotogramas finales del corto tinto.

Un segundo:

https://youtu.be/Ory8h5Bbs_k?si=ZwhMw9UamPOjxE42

Hecho:

Es una crítica sobre la vida cotidiana de una persona común, inmersa en un trabajo convencional donde se refleja más la mera existencia que la verdadera vivencia. A través de esta animación, se sugiere que al cerrar los ojos por un instante, el personaje puede sumergirse en su propio universo interno, donde puede ser verdaderamente auténtico y experimentar situaciones que solo él comprende. En esta representación, el personaje se transforma en un astronauta que explora este universo personal, simbolizando la búsqueda de una conexión más profunda consigo mismo.

Relato:

Se inspira en experiencias y recuerdos personales, especialmente en la sensación de tranquilidad que se experimenta durante la inmersión en un proceso creativo mental, que parece proporcionar un alivio temporal de la rutina laboral. La animación se convierte así en un escape hacia un espacio donde la mente puede vagar libremente y donde la imaginación toma el control. Es un recordatorio de la importancia de encontrar momentos de creatividad y reflexión en medio de la monotonía diaria, ofreciendo un respiro emocional y una oportunidad para explorar la verdadera esencia del ser.

Resignificado:

Se busca transmitir la idea de que incluso en los momentos más rutinarios y aparentemente mundanos de la vida, existe un espacio para la autenticidad y la creatividad. Al cerrar los ojos y adentrarse en su propio universo interior, el personaje protagonista encuentra un escape temporal de la realidad opresiva y descubre la capacidad transformadora de la imaginación. En última instancia, este cortometraje invita a reflexionar sobre la importancia de cultivar un sentido de conexión con uno mismo y de encontrar momentos de inspiración y liberación en el día a día.

Categorización:

Un segundo (2024) [1 min]

Relato: visto

Memoria: Afecto

Animación: tradicional dibujo a dibujo, 1 minuto, sonido si

Disposición:

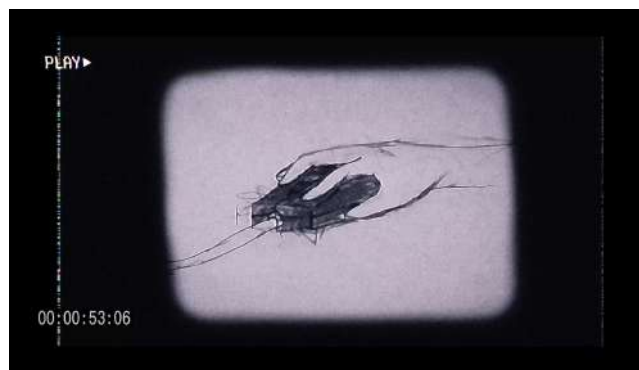
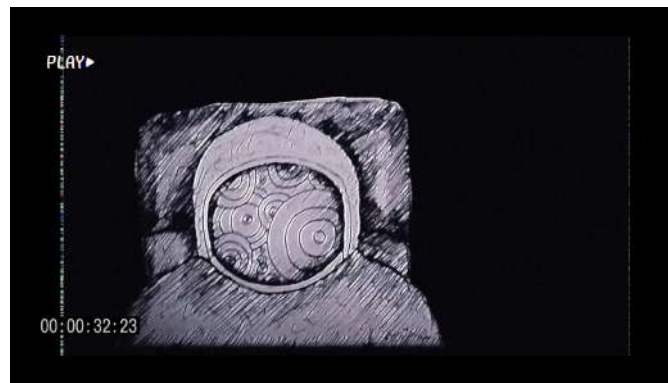
Este cortometraje animado no es simplemente una obra individual, sino una colección de varios microcortos creados a lo largo de mi carrera. Cada uno de estos microcortos ha sido una ventana a un mundo propio, reflejando el constante deseo de escapar de la realidad y adentrarse en universos alternativos de la imaginación. Estas pequeñas obras tienen un significado único, influenciado por los momentos y contextos en los que fueron concebidas. Sin embargo, al unir las en este cortometraje más amplio, adquieren una nueva perspectiva y una potencia aún mayor.

La combinación de estos microcortos no solo ofrece una visión más completa de mi proceso creativo a lo largo del tiempo, sino que también crea una narrativa más rica y compleja. Cada segmento aporta una capa adicional a la historia general, añadiendo matices emocionales y temáticos que se entrelazan de manera sorprendente. De esta manera, el cortometraje se convierte en un viaje a través de diferentes estados mentales, experiencias y visiones del mundo.

Al unificar estos microcortos, se logra capturar la esencia misma del proceso de realización y creación de animaciones. Se revela la evolución de mi estilo, las influencias cambiantes y las preocupaciones artísticas a lo largo del tiempo. Cada microcorto es un testimonio de un momento único en mi viaje creativo, pero juntos forman una narrativa cohesiva que trasciende las fronteras del tiempo y el espacio.

Este cortometraje animado no solo es una compilación de obras individuales, sino un testimonio de mi trayectoria como animador y creador, así como un recordatorio del poder transformador del arte. Al unir estos microcortos en una obra colectiva, invita al espectador a explorar los rincones más profundos de la mente y el alma.





Peñaloza. A. 2024 .Fotogramas finales del corto tinto.

Conclusión

Este trabajo de grado ofrece una visión sobre cómo la animación puede catalizar procesos audiovisuales enfocados en la memoria, destacando su potencial como una herramienta poderosa para la expresión y la resignificación de experiencias pasadas. Sin embargo, se hace evidente que una excesiva rigidez en los aspectos técnicos y en la estructura de los guiones puede restringir la espontaneidad creativa de los realizadores, en este caso, los estudiantes como se evidenció en la experiencia pedagógica donde se pudo abordar las técnicas de animación pero en relación a la memoria se trabajó específicamente en el último taller de rotoscopia donde los estudiantes realizaron sus animaciones basadas en una fotografía, contando que recuerdo les traía.

Es fundamental reconocer que la experimentación desempeña un papel crucial, ya que la imposición de estructuras demasiado rígidas puede obstaculizar la percepción de la animación experimental como una herramienta viable para la expresión personal y la reinterpretación de memorias y experiencias.

A pesar de los desafíos enfrentados, este trabajo de grado revela numerosos aspectos positivos que respaldan la visibilización de la animación experimental como un medio valioso para la expresión y la resignificación de memorias y experiencias:

- **Comprensión Profunda de la Animación Experimental:**

Lograr una comprensión integral de la animación experimental como una herramienta de expresión artística, permitiendo apreciar su potencial para transmitir ideas y emociones de maneras diversas.

- **Generación de Soluciones Creativas para la Narración:**

Facilitar que, a través de la animación experimental, los realizadores encuentren soluciones creativas y originales para contar sus historias, explorando técnicas no convencionales y enfoques narrativos.

- **Desarrollo de la Animación Experimental como Herramienta Sensorial:**

Establecer la animación experimental como una herramienta efectiva para la expresión sensorial, tanto para los realizadores como para los espectadores, permitiendo que ambos experimenten y se conecten con la obra de una manera más personal.

- Fomento de la Experimentación Artística y Técnica:

Promover un entorno en el que la experimentación artística y técnica en la animación sea valorada y estimulada, alentando a los realizadores a explorar y desafiar los límites tradicionales de la animación.

- Fomento de la Reflexión y el Diálogo sobre la Animación Experimental:

Fomentar la reflexión crítica y el diálogo sobre el papel de la animación experimental en la expresión artística y la comunicación, enriqueciendo la comprensión y apreciación de este medio.

Sin embargo, es importante destacar que este proceso no concluye con la obtención de varias animaciones, sino que abre la puerta a futuras investigaciones y aplicaciones, sugiriendo la posibilidad de llevar estos enfoques a diferentes poblaciones, espacios y momentos. La continuidad de este trabajo impulsa la noción de que la animación no solo captura historias individuales, sino que también ofrece un medio dinámico y versátil para explorar y preservar la diversidad de narrativas en distintos contextos y comunidades.

La animación experimental no se limita a seguir el proceso tradicional de preproducción, producción y postproducción bajo criterios técnicos convencionales. En lugar de adherirse estrictamente a estos procesos, la animación experimental pone énfasis en la potencia intrínseca de la imagen y en el impacto de su interpretación, así como en la interacción con el espectador.

Más allá de la técnica utilizada, se destaca la forma en que los estudiantes perciben y exploran la capacidad de la animación para evocar y expresar experiencias vividas de maneras innovadoras. La animación experimental se presenta como un vehículo creativo que permite a los realizadores y espectadores experimentar la realidad desde perspectivas únicas y transformadoras. Este enfoque revela un hallazgo significativo: el propósito de la animación experimental no es simplemente enseñar técnicas de animación, sino mostrar cómo este medio puede redefinir y ampliar la percepción de la realidad.

Al centrarse en cómo la animación puede evocar emociones y sentimientos profundos tanto en el realizador como en el espectador, se demuestra que la animación experimental tiene el poder de transformar la manera en que entendemos y respondemos a nuestras experiencias. Este proceso creativo va más allá de los límites técnicos, promoviendo una conexión más profunda y significativa entre la obra y su audiencia. En última instancia, la animación experimental no se define por su técnica, sino por la potencia que la imagen tiene en su propia interpretación, lo que refuerza su capacidad de resonar con el espectador de manera única y poderosa.

La experiencia pedagógica con los estudiantes del colegio Alfonso López Michelsen proporcionó una base sólida para comprender que el proceso de enseñanza-aprendizaje no sigue un orden lineal.

Esta experiencia recalca la importancia de adaptar las metodologías de enseñanza a las necesidades y niveles de comprensión de los estudiantes, reconociendo que la experimentación y la libertad creativa son elementos esenciales para alcanzar resultados significativos y auténticos en el proceso de creación audiovisual, dejando en claro que todo lo realizado con los estudiantes fue meramente experimental y no se utilizó ningún proceso realizado por ellos en el resultado audiovisual final.

Durante la implementación de metodologías y talleres de animación experimental, surgieron diversos desafíos al abordar aspectos técnicos, históricos y conceptuales. La dificultad de estas áreas complicó la consecución del objetivo inicial, llevando a una reflexión sobre los temas tratados y la metodología empleada en la animación. Esto permitió reconocer las limitaciones de un enfoque rígido y promovió la exploración no lineal que resultó más efectiva. En este proceso, la metodología de la espiral se reveló como una herramienta viable para el aprendizaje y la experimentación en el campo de la animación.

La implementación de la metodología de la espiral permite ajustar constantemente los enfoques y las técnicas utilizadas en los talleres de animación experimental. Este enfoque flexible no solo facilitó una comprensión, sino que también fomentó la creatividad y la innovación entre los participantes. Al reconocer la naturaleza no lineal del proceso creativo en la animación, se logró aprovechar al máximo las experiencias, los errores y los descubrimientos, transformándolos en oportunidades de aprendizaje significativo. En consecuencia, la metodología de la espiral se reveló como una valiosa herramienta pedagógica que promueve una exploración profunda y enriquecedora en el campo de la animación, permitiendo a los estudiantes expandir sus horizontes creativos y técnicos.

Durante mi proceso de exploración y aplicación de la metodología en la creación de tres cortos animados experimentales, se destacan las experiencias y los errores inherentes a este proceso creativo. Estos cortos, cada uno enfocado en aspectos familiares, laborales y personales, respectivamente, ofrecen una ventana única a mis propias vivencias, otorgándoles una importancia singular al expresarlas en animación. Sin embargo, durante este proceso, surgieron desafíos significativos, desde limitaciones de tiempo de producción y herramientas técnicas hasta la complejidad de expresar claramente lo deseado. La animación se revela como un proceso laborioso, absorbiendo horas y semanas, donde cada decisión puede impulsar o entorpecer el avance del proyecto. La elección de herramientas puede ser tanto un recurso valioso como un obstáculo.

Lo más relevante de este proceso fue mi intención inicial de expresar pensamientos, sentimientos y experiencias a través de la animación experimental. Sin embargo, al presentar los cortos, surgieron opiniones diversas entre las personas que los vieron, desde aquellos que conectan profundamente con las obras hasta quienes experimentaron sensaciones de inquietud y ansiedad. Esta variedad de reacciones resalta la capacidad de la animación para establecer una conexión emocional con el público y subraya su potencial para estimular mi pensamiento crítico visual y expandir las formas de expresión, tanto a nivel personal como colectivo. Esta exploración no solo reveló la complejidad de mi proceso creativo de la animación experimental, sino también la riqueza de posibilidades que ofrece la animación como medio artístico y educativo.

La comprensión de la animación experimental va más allá de simplemente obtener un resultado final; es fundamental apreciar el proceso creativo que lo sustenta. En este contexto, es esencial que los estudiantes no solo aspiren a lograr un producto final de calidad, sino que también comprendan la riqueza del proceso de creación en sí mismo.

La animación experimental ofrece un medio de expresión único, que desafía los límites convencionales y fomenta la exploración creativa. Alentando a los estudiantes a sumergirse en este mundo de posibilidades, se les invita a trascender las fronteras predefinidas y a abrazar la libertad artística. Más que simplemente crear una pieza visualmente impresionante, se trata de transmitir ideas, emociones y perspectivas de una manera innovadora y personal.

Entender la animación como una herramienta para representar realidades de manera artística implica abrirse a la experimentación y a la interpretación subjetiva. Los estudiantes deben ser alentados a explorar su propio universo interior y a darle forma a través de imágenes en movimiento. En este proceso, la creatividad alcanza su máximo potencial, permitiendo que las narrativas se desplieguen de maneras inesperadas y fascinantes.

El objetivo último no es solo producir una animación estéticamente atractiva, sino también cultivar una comprensión profunda de la capacidad expresiva del medio. Es a través de este entendimiento que los estudiantes pueden llevar su arte al siguiente nivel, trascendiendo lo ordinario y alcanzando nuevas alturas de originalidad y significado.

Por lo tanto, si bien el resultado final es importante, es el viaje creativo que lo precede lo que verdaderamente enriquece el proceso educativo. Al adoptar esta perspectiva, los estudiantes pueden descubrir el poder transformador de la animación experimental y desarrollar una apreciación más profunda por la intersección entre arte y expresión personal.

REFERENTES

- Barrera Paez S. (2021). *Reflexiones para la enseñanza profesional de animación en Bogotá, una mirada desde la educación artística visual y la animación experimental. Análisis de planes de estudio de animación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, Corporación Taller Cinco en paralelo con mi experiencia estudiando animación en Bogotá en la Corporación Escuela Nacional de Caricatura y Comunicación Gráfica*. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16520>
- Bonza González D.M. (2022). *Locomoción al centro: en defensa de otros ritmos y lógicas*. Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12209/18368>
- Calderón, V. (2024). Obra en redes sociales [Instagram]. <https://www.instagram.com/elvlogdetrin/>
- De la Torre I. (2019). *RED, edición n° 1*.
- Deleuze, G. (1987). *La Imagen-Tiempo: Estudios sobre Cine 2*. Páinos Comunicaciones.
- Efland, A. D. (2003). *La educación en el arte postmoderno*. Paidós.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Paz e Terra.
- González, C. (2011). [Cortometraje animado]. *Sisisisi: Una exploración experimental de la animación basada en experiencias personales*. Recuperado de: <https://moebiusanimacion.com/videos/sisisisisisisisisisi/>
- Guash, A. M. (2005). *Los Lugares De La Memoria: El Arte De Archivar Y Recordar*. Revista de Investigación Cultural.

- Herguera, I. (2012). *Bajo la almohada* [Cortometraje animado]. Filmin. <https://www.filmin.es/corto/bajo-la-almohada>
- *La Cueva de Chauvet: Arte y conservación*. (2010). *Arqueología y Patrimonio*. Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/story/yQURd7pZumealQ?hl=es>
- *La historia de un ratón: Transformación de la animación a través de Mickey Mouse* [documental]. (2022).
- Lemieux, M. (2012). *Aquí y en otros lugares* [Cortometraje animado]. National Film Board of Canada. https://www.nfb.ca/film/here_and_the_great_elsewhere/
- National Film Board of Canada. (n.d.). *Acerca de la NFB*. Recuperado de <https://www.nfb.ca>
- Salles, A. (2011). *Redes de creación: Construcción de la obra de arte*. Gedisa.
- Santa, C., & Monroy, R. (2017). *Relatos de reconciliación: Animación experimental como herramienta de expresión en el conflicto armado*. Documental animado.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. RIALP.S.A.
- Traslaviña, C. (2012). *Una campana en la roca* [Cortometraje animado]. Moebius Animación. <https://moebiusanimacion.com/videos/the-bell-rock/>

- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Parramon.