

Mariana López Rodríguez

**Mis Colores**

**Mariana López Rodríguez**

**Bitácora**

**Proyecto de grado**

**Dirigido por**

**Pablo César Gómez López**

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI**

**Artes Visuales**

**Facultad de Creación y Hábitat**

**Santiago de Cali – 2024**

ARTÍCULO 23 de la Resolución No. 13  
del 6 de Julio de 1946, del Reglamento  
de la Pontificia Universidad Javeriana.

“La Universidad no se hace  
responsable por los conceptos emitidos  
por sus alumnos en sus trabajos de tesis.  
Sólo velará porque no se publique nada  
contrario al dogma y la moral católica y  
porque las Tesis no contengan ataques o  
polémicas puramente personales; antes  
bien, se vea en ellas el anhelo de buscar  
la Verdad y la Justicia”.

## Contenido

Descripción del proyecto .....	4
Tema:.....	4
Abstract: .....	4
Problemática .....	5
Justificación .....	7
Objetivo .....	8
Marco teórico y referentes. ....	8
Metodología.....	16
● Fase 1: .....	17
● Fase 2:.....	17
● Fase 3:.....	18
Prototipo y Concep art.....	19
Bocetos.....	25
Conclusión .....	31
Plano de montaje .....	31
Fichas técnicas .....	34
Montaje .....	35
Referencias .....	39
Imágenes:.....	41

## Descripción del proyecto

### Tema:

¿Qué pasa cuando nunca te haces responsable de tu propia vida, cuando siempre quieres hacer feliz a los otros, donde dejas de lado tu voz interna para tener a los demás felices, sigues siendo realmente tu? ¿O escondes quién eres en verdad?

Son preguntas que estuvieron rodando mi cabeza por mucho tiempo, una sensación que no podía explicar. Durante todo esto, me dediqué a explorar artísticamente, dibujos, pintura, escultura, entre otros, mientras dejaba estas preguntas en el fondo sin encontrar una respuesta encontré un medio que me dejaba sentirme como soy, la animación. El medio animado me dejó entrar en mi propio mundo, explorar quien soy, donde mis proyectos no tenían que hacer a otros felices, porque su prioridad era yo. Fue en ese momento en que encontré una forma de poder expresarme libremente, un medio para poder encontrar y enfrentarme a “eso” que he estado negando enfrentar, mis propias emociones.

El tema para manejar en mi corto animado “Colores” es sobre la negligencia, específicamente la negligencia hacia ti mismo, una donde abandonas quién eres como persona, abandonas y huyes de tus sentimientos, necesidades, amigos y familia.

### Abstract:

Las emociones son algo fundamental que nos identifica como seres vivos, humanos. Por lo tanto, que pasa dentro de nuestra mente cuando no podemos ser fieles a nuestras propias emociones internas, cuando nos sentimos extraños en nuestro cuerpo y no podemos entender por qué actuamos de cierta forma. Una exploración visual con un personaje en una animación, un corto donde se

observan la dualidad de nuestras dos partes, nuestro mundo interior versus la realidad.

## Problemática

Que sucede cuando sientes que no eres tú mismo. Ese momento en que te detienes y te preguntas que estás haciendo con tu vida, donde no estas satisfecho con lo que estas realizando, un punto donde estas tan alejado del “yo” que te da miedo mirarte al espejo porque no conoces tu propio reflejo, donde te sientes dos personas distintas. El siguiente fragmento tomado del libro “Cuando hacer las personas felices te vuelve miserable” resume de forma sencilla el sentimiento de ser dos:

**“Mi Yo interior:** Oh, no, no estoy seguro de esto. Creo que tenemos demasiadas cosas que hacer este verano como para que un invitado se quede a pasar la noche un par de días cada semana. Debería decir que no.

**Mi Yo exterior:** Pero si dices que no, decepcionarás a tu amiga, que solo quiere un poco de ayuda para su hijo.

**Mi Yo interior:** Lo sé, pero no me parece bien. Tengo mucho que hacer tanto en casa como en mi ministerio. Debería decir que no.

**Mi Yo exterior:** Pero si dices que no, también vas a decepcionar al hijo de tu amiga. Esas son dos personas a las que decepcionarás.

(...)

**Mi Yo interior:** No debería

**Mi Yo exterior:** Debes

**Mi Yo interior:** Realmente no debería

**Mi Yo exterior:** Oh, pero debes.

**Mi Yo interior:** No, estoy bastante seguro de que no debería

**Mi Yo exterior:** Oh, deja de engañarte, ¿sabes que lo harás!

Y entonces, por fuera, mi boca abrió de par en par y soltó un rotundo: “¡Claro, no hay problema!

Mientras tanto, por dentro, mi espíritu se desinfló tan rápido como se disparó mi nivel de estrés.”

(Ehman, 2021)

Este sentimiento de ser dos personas, donde te sientes traicionado de ti mismo, un punto donde sientes que tu vida está fuera de tu control. En ese punto yo me encontraba durante bastante tiempo, donde sentía que era dos personas, mi mente y como actuaba en el mundo real con los demás, mis acciones no concordaban con mis pensamientos/emociones. En el camino de proyecto de grado, intente buscar una forma de materializar estas sensaciones y emociones, lo cual me han llevado a la inquietud de conocer el origen de estas sensaciones.

Con el seguimiento de un psicólogo, a través de las secciones empezamos a explorar mi infancia, mis relaciones con familiares, mis padres y círculo cercano con el que crecí. Fue un proceso complicado, que nos lleva a enfrentarnos con partes de nosotros que no queremos reconocer, entramos en conflicto con nosotros mismos, entramos en frustración y somos obligados a mirarnos en un espejo, a ver nuestro reflejo enfrentando estas dos partes, nuestro interior y el exterior.

El mundo interior, las emociones y traumas, es un tema común en las artes visuales, pero tanto en el pasado como en la actualidad, es un tema relevante, sobre todo si se ve desde la perspectiva del “Como afecta” nuestro crecimiento como personas, por ejemplo, algo que afecto en mi infancia me llevo a crear un mecanismo de defensa, como una reacción de mi padre me llevo a desarrollar

problemas de comunicación. Son temas incómodos a los cuales tenemos que observar directamente y enfrentarlos.

## Justificación

La creación es algo que siempre me ha fascinado, buscando diferentes temas y exploraciones artísticas. La exploración plástica y conceptual me ha llevado a interesarme por diferentes cosas a lo largo de mi vida, pero tras un análisis de obra, estas han girado referente a la psicología de personajes, al autodescubrimiento y la superación. El medio que más me ha ayudado en este aspecto para la exploración libre de los personajes, es la animación, el hecho de que puedas tener visualmente aquello que



Fuente: Autoría propia (2023)

quieres sin las limitantes del live-action son maravillosas. En la animación se juntan tus conocimientos de dibujo y cinematografía, por lo tanto, estas constantemente poniendo a prueba tus habilidades en diferentes medios.

A Través de mi obra influenciada de obras góticas y oscuras (Lovecraft, Edgar Allan Poe, entre otros) las emociones de desesperanza y locura son permanentes, mientras se crea una resiliencia en los personajes, estando siempre esas dos fuerzas que pelean constantemente.

En el proceso del trabajo de grado, esa dualidad y lucha se presenta en una narrativa, en esta, hay una búsqueda de reconocer al verdadero “yo”, si la persona que se presenta hacia los demás o aquel que maneja tus pensamientos e ideas (Figura 1). Plasmando ideas, sensaciones, memorias y frustraciones que conozco con mi propia experiencia, siendo una obra personal.

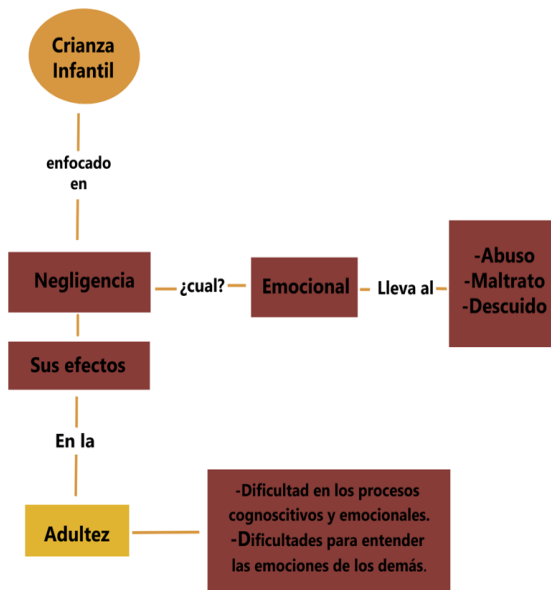
Figura 1. Ilustración bitácora

Explorar las maneras en que el trauma infantil se manifiesta en la adultez a través de la revisión de obra que trate sobre el mismo tema. Para la exploración de la psique y la realización de una propuesta visual.

## Objetivo

Realizar la preproducción de un cortometraje animado, específicamente un libro de producción y una animática, que aborda la temática de la negligencia emocional, para reconocer mis miedos o aquello a lo que tengo miedo de convertirme.

## Marco teórico y referentes.



Fuente: Autoría propia (2023)

Figura 2. Mentefacto

similares, buscando sus testimonios y la forma en cómo se expresan sobre lo vivido (Figura 2).

Esto descendió en diferentes conceptos, el principal siendo la violencia infantil, especialmente la negligencia, y de cómo esto moldeaba al adulto. Mientras investigaba al respecto, uno de mis referentes principales teóricos frente a la investigación sobre la dualidad, nuestra mentalidad y actitudes de nuestro

Hablando con varios profesores, en la primera etapa de la investigación pensamos como objetivo principal que todo esto se podía llevar más a un nivel de negligencia emocional. De como este abuso infantil tiene sus consecuencias en la adultez, buscando referentes de diferentes personas que pasaron por situaciones

interior, fue Carl Jung con dos de sus obras: “Aion” y “Psicología y simbólica del arquetipo”.

Carl Gustav Jung (1875-1961) fue un ensayista y psicólogo suizo, creador de la teoría de los arquetipos y la sombra en la psique del humano. Jung habla sobre el “yo” consciente en el Aion, describiéndolo como “el yo es el sujeto de todos los actos de conciencia personales” (Jung, Aion: Contribución a los simbolismos del sí-mismo, 1986) hablando de que es la cara que todos conocemos de nosotros mismos, pero después está la sombra, aquello interno, que está en contra de lo “moral” y de lo que nosotros mismos aceptamos, aquello que también hace parte de nuestra mente, pero no lo reconocemos como algo del “yo” propio.

Todo esto, sirve como base teórica de la exploración de la psique, traduciéndola en la mente del personaje trastornado, un camino a seguir en la historia dentro de su mente siguiendo desde lo que él conoce hasta su lado más rechazado por su propio consciente, entrando en una dualidad entre quien él considera es el verdadero “él”, todo esto junto con los elementos principales que conformaban al “Si-mismo” el consciente y el Inconsciente, este referente fue muy importante para mí, ya que me ayudó a describir muchas cosas que necesitaba ponerles palabras, aparte de que parte de su teoría se juntaba con mis pensamientos iniciales que me impulsaron a la investigación “...son numerosos los seres que, en su vida íntima, se sienten aislados del resto de la humanidad” (Jung, Los complejos y el inconsciente, 1986) esa desconexión de tu entorno, esa sensación de no encajar y sentirte perdido.

Otro referente importante para la creación del proyecto fue Kafka, especialmente con su obra “Cartas al padre” aquella donde el autor escribe todos sus pensamientos que era imposible para él comunicárselos a su propio padre. Siendo este la representación de una persona que, debido a la distancia emocional de su padre, tiene un serio problema personal sobre su propia perspectiva de él mismo.

“Queridísimo padre: Alguna vez, no hace mucho, me preguntaste por qué afirmaba yo que te tenía miedo. Como de costumbre no supe responderte nada, en parte debido, precisamente, al miedo que me infundes y en parte entran en juego muchos detalles, muchos más de los que yo apenas sería capaz de tener en cuenta al hablar”  
(Kafka, 1997, pág. 19)

La investigación me ha llevado a ver los testimonios de muchas personas, dando cierto confort sobre esta sensación. También en este apartado fue cuando empecé a encontrar referentes plásticos importantes para la investigación como Gehard Demetz, en su obra él nos muestra figuras de niños erguidos, creados por diferentes pedazos de madera, que tienen vacíos, espacios en su cuerpo, estando a la altura de un adulto gracias a un pedestal, mirando a los ojos.



Fuente: Demetz, G. *Introjection*. 2017

Figura 3. *Introjection* (2017)

Introyección o Introjection es un término psicoanalítico, en el cual la persona asume un comportamiento o atributos de los demás. Todo esto nos lleva a *Introjection* (2017) en el cual, observamos aquel niño interior, carente de partes de sí, con vacíos tanto físicos como espirituales (Común en la obra de Demetz) este niño lleva una *ghërlanda spiza*, una corona en forma de cúpula usada por las niñas como parte del traje folclórico tradicional ladino en la región natal del artista, los Dolomitas (Figura 3). El casco ritual ha sido reapropiado y envuelto alrededor de la boca del niño como un hocico. Sus brazos cuelgan a sus lados mientras otro conjunto flota como fantasma, doblado sobre su pecho. El efecto es inquietante y desafiante a pesar de las restricciones de la figura. (Jack Shainman Gallery, 2017)

El niño interior, Demetz en sus esculturas de madera nos relata del niño interno dañado, aquel que, a pesar de estar rígido, y mirando al frente, tiene expresiones vacías y a veces tristes, con piezas faltantes dando la impresión de estar incompleto. Sin realmente mucho, Demetz nos muestra un maltrato, sin señalar uno en específico, lleva a ese vacío o sensación de estar incompleto. En cómo el entorno, es la principal fuerza de ese maltrato, este siendo más claro con el nombre, como se impulsa al niño a callar y ser como quieren que actúe, imitándolos e ignorando cómo afecta al infante. Esas carencias nunca van a ser visibles, pero siempre se quedarán con la persona.

La crianza infantil, algo en la que todos somos expuestos, y podemos empezar con lo que se denomina a esta, que es cuando hay un respeto por los derechos del niño y el adolescente, con un proceso social para crear un vínculo sano entre el cuidador y el joven (Posada-Díaz, Gómez-Ramírez, & Ramírez-Gómez, 2008), esto dando a entender, que todo acto que esté en contra, no se le puede dar el nombre de crianza, ya que realmente, no hay enseñanza o vínculo sano entre infante y cuidador. El maltrato, ya es una violación directa de los derechos del joven, y esta toma muchas formas, una de las cuales es la negligencia, explicando a través de (Barreiro González, 2015) es una cuestión de la actitud maliciosa de aquel que deja a propósito de lado sus obligaciones, centrándolo en el aspecto de la no crianza, lleva a lados como la negligencia emocional, que se explica como: “Maltrato emocional o psicológico. Se refiere a formas de hostilidad verbal crónica, como insultos, desprecios, críticas o amenazas de abandono, así como al constante bloqueo de las iniciativas de interacción infantiles por parte de cualquier persona adulta del grupo familiar. (Cansado Castro, 2020) Un acto malicioso, de repetitividad sin pensar en lo que deja en el infante, las cuales se van a volver sus únicas herramientas para el futuro, ese maltrato que recibió. Lo anterior descrito se demuestra muy bien en la obra “*Ofidia*” realizado por Jessica Andreina Jaimes Contreras en el 2019. Jessica nos muestra una instalación en

una casa abandona en su pueblo de infancia, aquel lugar que le traer recuerdos tanto positivos como negativos. En un proyecto de pintura y mural con seres zoomorfos, nos menciona que el propósito de aquellas ilustraciones viene de:

“reflejar la ausencia del calor materno, del cuidado, la difícil y complicada relación que sostuve con mi madre desde mi infancia, la cual tenía una forma de querer extraña, casi asfixiante; mi mamá era temible y en cierta forma depredadora, agresiva y misteriosa; desde esta descripción de mi madre empiezo a establecer una comparación con las serpientes y ella [...]”

(Jaimes Contreras, 2018)

Jessica hace un proceso de aquello que buscaba en su infancia, ese calor maternal que no obtuvo por parte de su madre, llevándolo a buscar eso en otras partes. Con esa relación complicada que llevaba con su madre, la cual la identifica como una gran Mujer-Serpiente (Figuras 4 y 5), debido a esa persona que cuidaba, pero al mismo tiempo era frío y asfixiante. El abandono, deja fuertes secuelas, afectando toda la vida de las personas. Esa búsqueda constante de lo que no nos dio la vida, la cual lleva a lugares que no comprendemos y que pueden dejar aún más cicatrices. Esa relación complicada con las personas que nos rodean, en la que no podemos estar en paz, una búsqueda de comprensión que

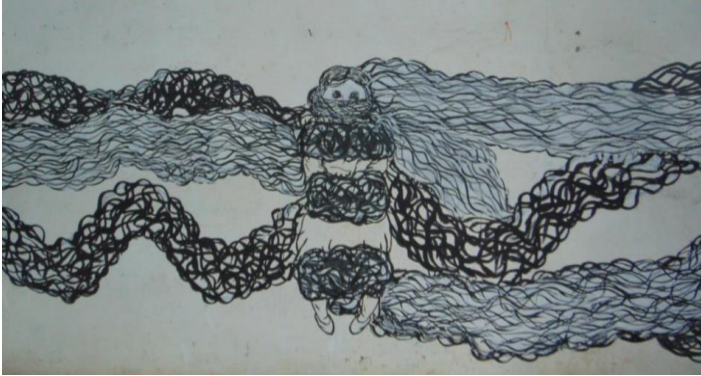


Fuente: Jaimes Contreras, J. (2018) Ofidia [Image]

Figura 4. Ilustración en la pared

no nos pueden dar los demás. Herramientas que solo la investigación y comprensión con uno mismo puede llevar a cicatrizar esas heridas. Jaime escribe muchas veces, que aquella herida del maltrato debe sanar, pero primero ser identificada. Ya que, si no, el adulto va a tener comportamientos que afectan negativamente a sí mismo y las personas de su alrededor, cayendo el en ciclo de la violencia. En ese aspecto, la violencia ejercida sobre los niños no solo es intrafamiliar, sino también un problema del propio

sistema. Jaime (2019), habla también sobre ese silencio y soledad que pasó gracias al I.C.B.F y todas aquellas personas que estaban para “ayudar”.



Fuente: Jaimes Contreras, J. (2018) *Ofidia* [Image]

Figura 5. Ilustración en pared

El proceso de sanación, o la resiliencia se origina en el latín del término *resilire* que significa volver atrás, volver de un salto. Se registra en los diccionarios en inglés en el campo de la física como *resilience/resiliency*, definido como la capacidad de un material para recuperarse, retroceder o reasumir su tamaño y su forma original luego de ser comprimido, doblado o estirado, es decir, es una cualidad de los materiales consistente en la capacidad para responder a los choques. Que de apoco ha sido recogido por algunas instituciones de universidades como la Universidad de Antioquia, para niños y adolescentes que tienen un desarrollo positivo a pesar de las situaciones extremas que fueron sometidos durante su crecimiento, según (Posada-Díaz, Gómez-Ramírez, & Ramírez-Gómez, 2008).

El proceso de sanación, o la resiliencia se origina en el latín del término *resilire* que significa volver atrás, volver de un salto. Se registra en los diccionarios en inglés en el campo de la física como *resilience/resiliency*, definido

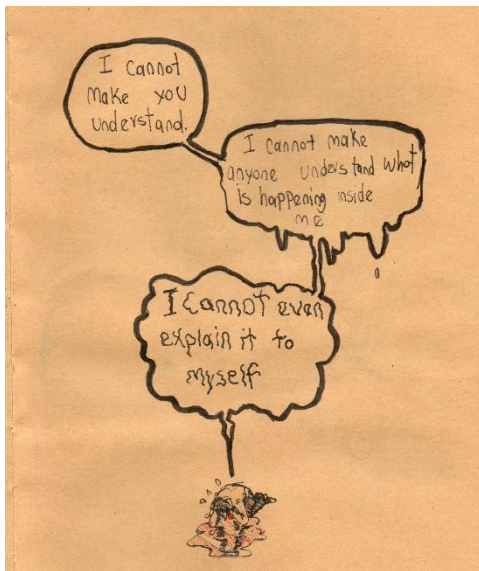
“La resiliencia tiene dos componentes: capacidad de resistencia a la destrucción en situaciones adversas y capacidad de construcción de un desarrollo humano sano por lo que la definición que se utilizará es la de Grotberg: capacidad humana universal para hacer frente a las adversidades de la vida, superarlas o incluso ser transformado positivamente por ellas, es decir, la capacidad de tener éxito en la aventura de la crianza con adversidades o sin ellas, en los escenarios en que se desenvuelven los niños, niñas y adolescentes: la familia, la escuela y la sociedad.”

(Posada-Díaz, Gómez-Ramírez, & Ramírez-Gómez, 2008)

Al ya tener las dos bases principales para la creación de la historia, el pasado, y como afecta su actitud ahora de adulto, las consecuencias que este lo persiguen. La importancia de una buena crianza, o, mejor dicho, la importancia de crecer en un lugar sano emocionalmente, donde haya una buena relación con las personas que te están criando es fundamental para que las personas crezcan con pocos miedos o terrores en su adultez, Molina y Parra (2021) en su investigación “Bloqueo Emocional” hablan de como las relaciones parentales son importantes sobre todo en el primer año de vida de los humanos, ya que la atención y la forma en la que se entabla esta relación, definirá su forma de actuar con el exterior por el resto de su vida, “estos vínculos permiten que el niño reconozca su individualidad, sus emociones, su capacidad de expresión, sus frustraciones y la posibilidad de poner límites, por primera vez” (Molina & Parra, 2021) Cuando este falla, o se presentan ciertas disrupciones en la crianza, se crean problemas de actitud a largo plazo, debido a que al no tener una figura parental estable que sepa regular, controlar o manejar sus propias emociones, el

infante no tiene un referente sano o una forma de aprender a controlar las propias.

“Tener capacidades emocionales significa ser capaz de manejar las emociones de una manera tal que uno llegue a mejorar su desarrollo personal y su calidad de vida.” (Lung, 2016) La llamada “inteligencia emocional” es una herramienta que sirve en todos los aspectos de la vida, estos te ayudan a tener mejor relación y comunicación con otras personas, dando a entender mejor tus palabras (Gutiérrez-Rubí, 2023) y de la misma



Fuente: Autoría propia (2023)

Figura 6. Bitácora, frase de Kafka en cartas a Milena

forma manejar situaciones estresantes para llegar al mejor resultado para todos

los involucrados. Pero esto se ve comprometido cuando las personas no saben manejar sus emociones, al no tener habilidades emocionales, llegan a un bloqueo emocional, un mecanismo de defensa contra aquellos malos tratos en su pasado, pero esto llega con el hecho de que las personas pierdan contacto con sus emociones, pierdan energía (Lung, 2016). Este bloqueo emocional afecta la comunicación directa con los demás (Gutiérrez-Rubí, 2023), también relacionándose a los problemas de niños y adolescentes, como la ansiedad/depresión (Marcillo-Moreira & Oviedo-Gutiérrez, 2020) esto llevando a que las personas no puedan tener relaciones estables con los demás, debido a que siempre estarán ansiosos en sus relaciones por miedo al maltrato o al abandono, por lo tanto dejarán de lado sus propias necesidades en sus propias relaciones socio-afectivas (Li, 2022). Por el propio terror a repetir malas experiencias, las personas se vuelven “People-pleaser” o alguien complaciente, aquella persona que no sabe poner límites, y siempre trata de tener feliz a las personas que lo rodean, Li (2022) describe en pocas palabras las acciones de estos “(...) se centra en el autosacrificio dañino y el conformismo arriesgado como instrumentos para mantener las amistades.” Las personas que ponen a todos los demás encima de él, incluso aunque saben que lo que están haciendo no es saludable, no se detienen, el temor de terminar una relación, discutir o estar en simple desacuerdo es tanto, que prefieren dejar ese tiempo libre que tenían para alguien más, dejar esa fatiga de lado para hacer feliz a un amigo, dejar momentos importantes en su vida para tener feliz a un amigo. Toda esta actitud es contraproducente, ya que se entra en un ciclo vicioso de tener satisfechos a otros, pero siempre sintiéndote menos, tu ansiedad aumentando en base a todo lo que te hechas a los hombros, lo peor, es que se cree que de esta forma se mantendrá la relación, pero lo que se llega es tener relaciones frágiles, donde las otras personas se ven fatigadas y agotadas ante el sacrificio constante del otro (Li, 2022) esto lleva a que las personas complacientes no solo acaben en

relaciones llenas de ansiedad, pero también efímeras, esto llevándolos a estar en constante insatisfacción con ellos mismos, Sari nos habla de las consecuencias de mantener este estilo de vida:

“perder la voluntad de progresar, perder la autocaracterización y albergar ira porque ser complaciente hará que una persona albergue ira porque sabe que quienes la rodean se están aprovechando de ella y tiene una actitud pasivo-agresiva y esto puede desencadenar frustración y correr el riesgo de deprimirla.”

(Sari & Komarudin, 2024)

Es irónico el hecho de querer hacerlas cosas lo mejor que se quiere, se acabe haciendo lo contrario, querer ayudar y hacer todo lo posible que otros estén con uno, acaba alejándolos. El problema de las personas que sufrieron en su infancia, y crecieron en volverse personas complacientes y ansiosos, es que buscan lo que sean para estar feliz con los demás, pero crean sufrimiento, para ellos y los que los rodean. Al final, es como el dicho “El infierno este pavimentado de buenas acciones”

## Metodología.

El proyecto es una búsqueda por comprender porque hay personas, específicamente adultos los cuales sienten una desconexión con sus emociones, buscando un origen y esto como afecta su actualidad. Los adultos al que hago alusión son de diferentes edades, entre los 25-60 años ubicados en la ciudad de Cali. El problema se ha venido abordando desde diferentes lugares, para la búsqueda de diferentes soluciones gracias a que se ha abordado la problemática desde diferentes asignaturas. Por lo cual, la parte plástica se ha venido trabajando al par de la investigativa.

El proyecto ha venido utilizando una metodología de carácter cualitativa, con una investigación conceptual-creativa. Teniendo un enfoque en la recopilación e interpretación del tema de estudio. De esta forma, se han venido generando conexiones para ser trasladadas al audiovisual y realizar propuestas concretas.

Este proyecto girará en torno a la psique de una persona con traumas y dilemas sin resolver de su propia personalidad, en un formato de animación digital, con algunas obras y experimentaciones en formato análogo.

Aquí, es importante la recopilación de trabajos de los últimos semestres, y como este ha evolucionado hasta el momento. Libretas, pruebas de animación, concept art, prácticas con el personaje, y la animación final. Todo esto estaría en un espacio afuera de donde se proyectará el cortometraje animado, una donde verán pedazos íntimos de la creación, el sufrimiento, las dudas, los cambios, todo aquello que no se muestra normalmente en un cortometraje, ya que este lo considero igual de importante que el resultado final.

De esta forma, se puede separar el proceso a través de fases, las cuales cada una seguía su propio método de aproximación al problema. Estos son:

- Fase 1:
  - Después de la elección del problema a trabajar, se decidió por la búsqueda de referentes teóricos, libros de psicología y documentos de revistas en psicología que hablaban de casos concretos, tenían recopilación de datos y uso de gráficos. Al mismo tiempo se iniciaba con el planteamiento de la obra audiovisual, la parte conceptual y escritos del guion/personajes.
- Fase 2:
  - En esta fase, con la recopilación teórica, se empezó con la búsqueda y conceptualización del problema (Figura 8). Tomando

como base los proyectos de otras personas como referentes, los cuales abordaban temáticas parecidas desde las experiencias personales, y como las tradujeron de forma plástica. Paralelamente, se utiliza una bitácora como proceso creativo, en donde se hacen evidentes las ideas, bocetos, planos y diferentes formas de traducir el concepto a un medio audiovisual.

- Fase 3:

- Con la exploración en diferentes campos, se inicia con la búsqueda de realización para la propuesta final, agregando, en este instante la recopilación de las fuentes pasadas; revisión de referentes artísticos y conceptuales; y la realización de un libro de producción. Aquí se incluye la creación del guion, storyboard, animática, diseño de fondos (Figura 7) y personajes, todo el proceso de creación.



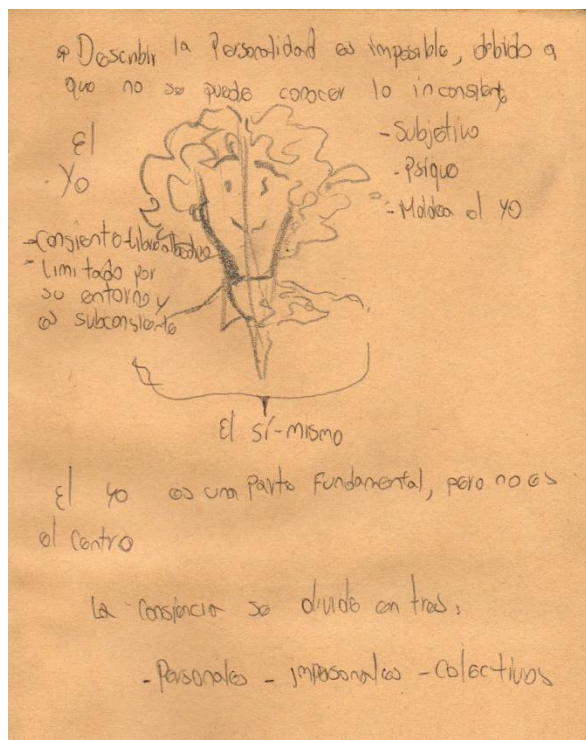
Fuente: Autoría propia (2023)

Figura 7. Prototipo portada del libro de producción

## Prototipo y Concep art

Hasta el momento, está en la búsqueda de símbolos para la propuesta visual, aquí se toman como referentes a Maman (1999) de Louise Bourgeois y Ofidia (2019), donde cada uno pone a su figura materna con una representación única de su relación en la infancia, una araña y una serpiente. Cada uno con su representación de cuidado, pero al mismo tiempo fría o atrapante, donde el cuidador buscando un supuesto bienestar, no es completamente consciente de sus actitudes dañinas hacia sus hijas. De aquí también resalta un símbolo importante frente a la actitud del protagonista con su entorno, especialmente su padre, el miedo.

El miedo es una emoción fuerte, tanto en el caso Bourgeois (2000) y Ofidia, ese miedo tiene un origen claro en sus cuidadores. Esta emoción sirve como mecanismo de defensa ante el peligro, pero hay casos específicos donde si este llega a ser demasiado fuerte, se entra en un bloqueo emocional donde se es imposible actuar de forma efectiva (Pérez, Franco, & Aragón, 2009) este miedo exagerado viene de la incertidumbre de sus cuidadores, su reacción afectando la forma en la que estas personas puedan enfrentar situaciones amenazantes ya que, al nunca haber tenido otra forma de aprender de estas, aparte del bloqueo emocional o la parálisis, son incapaces de enfrentarlas con normalidad (Molina & Parra, 2021) El bloqueo emocional, junto con el miedo, son dos pilares



Fuente: Autoría propia (2023)

Figura 8. Anotaciones del libro "Aion"

fundamentales en la historia del personaje principal, ya que esta acción es contraproducente, y esto lo explica muy bien lo dicho por Nahum Montagu:

“Dado que tratar de no pensar en algo nos hace pensar todavía más en lo mismo, está claro que el bloqueo de pensamientos no es una buena técnica para deshacernos de obsesiones o ideas desagradables, ni tampoco de conductas a evitar”

(Rubio, 2021)

Evitar algo, sobre todo nuestras emociones, no las desaparece, pero las vuelve más fuertes hasta que explotan.

Los símbolos al ser una parte importante de la obra, cada personaje, con excepción del protagonista, tienen una representación animal en el mundo interior. Como la mariposa, el cual en el Diccionario de Símbolos de Chevalier (2017) nos habla de ser un símbolo de liderazgo y feminidad, considerándose en algunas culturas el símbolo del alma, de belleza y admiración.

De esta forma, se ha elegido un símbolo importante para el padre del personaje principal, el caballo, el cual dependiendo de la cultura que hablemos cambia su significado simbólico:

“una creencia que parece anclada en la memoria de todos los pueblos asocia originalmente el caballo a las tinieblas del mundo ctónico, del que surge, galopando como la sangre en las venas, desde las entrañas de la tierra, o los abismos del mar. Hijo de la noche y del misterio, ese caballo arquetípico es portador a la vez de muerte y de vida, ligado al fuego, destructor y triunfador, y al agua, alimentadora y asfixiante.”

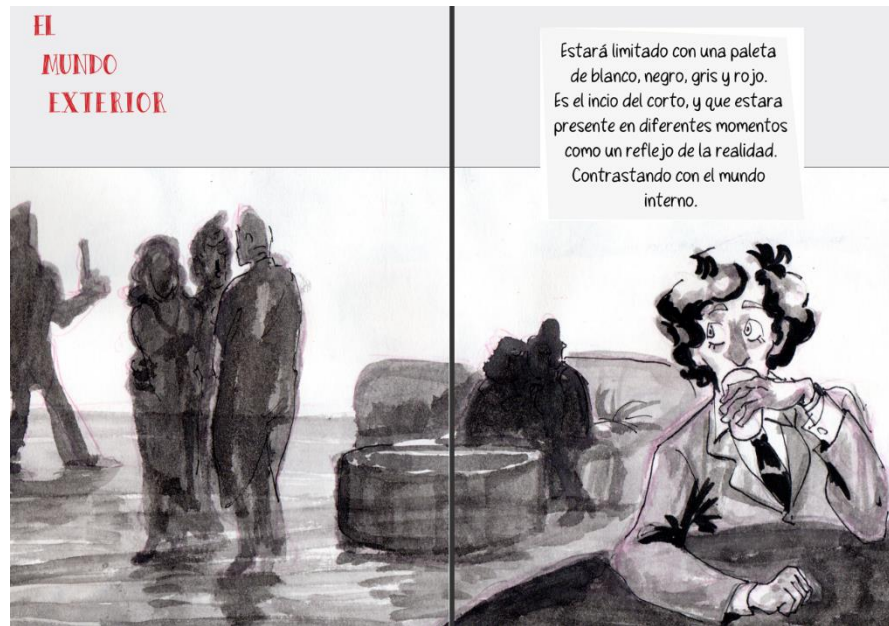
(Chevalier & Gheerbrant, Diccionario de los símbolos, 2017, pág. 228)

Con el símbolo de vida y muerte, de triunfo y derrota, es un símbolo con mucha dualidad, esto viene desde donde se ve, desde el rey triunfante y poderoso, con victoria y libertad, o desde el campesino que está viendo como un gobernante de otro reino viene con la muerte hacia tu pueblo. Por (Chevalier & Gheerbrant, Diccionario de los símbolos, 2017) eso, el caballo es un símbolo importante aquí, es desde muchas miradas alguien fuerte, victorioso y admirable, pero desde otra mirada, es la de alguien que no se puede huir, alguien fuerte a la que no le puedes defenderte, que es más grande que tú y portador, de horribles presagios como escribe Chevalier (2017) “El animal de las tinieblas y de los poderes mágicos”

Otro personaje importante en la historia es el hermano, el cual es representado por un tigre “Es un animal cazador, y por ello símbolo de la casta guerra” nos dice Chevalier (2017) en su diccionario de símbolos.

Otro elemento importante para toda la trama es el color rojo, que será el único color que se mantendrá en todos los planos, y siempre estará acompañando al protagonista en su travesía, este será un símbolo ambivalente y cambiante según la situación que se muestre al momento, tal como lo dice Chevalier (2017) “Pues tal es en efecto la ambivalencia de este rojo profundo de la sangre, color recóndito que es la condición de la vida. Cuando se derrama significa la muerte”

Visualmente, el corto tendrá cinco momentos diferentes cada uno inspirado en la sensación interna del personaje frente a una adversidad. Primero, el mundo exterior, es el mundo real del personaje (Figura 9), su vida, su trabajo, familiares y amigos están aquí. Su propia realidad, la que el mismo con sus decisiones, o faltas de ellas, lo han llevado hasta ese momento.



Fuente: Autoría propia (2023)

Figura 9. Prototipo del libro de producción

Visualmente está fuertemente basado en el estilo artístico del video musical “The Wolf” del grupo Siamés, aquel donde se utilizan una paleta limitada de solo tres colores importantes, el blanco y negro para todo, con el rojo marcando los ojos del lobo (Figura 10). Una pieza musical que trata de huir de tus propios impulsos, de tus temores y como debes enfrentarlos tarde que temprano, me parece una pieza tanto conceptual y estéticamente parecida a lo que se trata de relatar en el corto.



Fuente: Siamés (2017) “The Wolf” [Image]

Figura 10. Referente Visual

El primer cambio al mundo interior es un salón de baile, este momento representa un momento más vivaz, un enamoramiento y una vida todas esas emociones montaje estará visualmente inspirado en el video musical de **David Gilmour - The Girl In The Yellow Dress (Figura 11)**, donde toda la atención se le lleva la protagonista del escenario y las miradas, en el caso del corto, será la pareja del personaje, todo desbordado, con líneas movidas simbolizando todo



Fuente: Gilmour, D. (2015) "The girl in the yellow dress" [Image]

Figura 11. Referente visual

esas emociones creciendo e incontrolable, como lo sería la atracción.

El segundo mundo, es un mundo fragmentado, dividido como mirando a través de un espejo, este mundo tiene como ejemplo la pintura "Landscape from a Dream"

(Figura 12) de Paul Nash (1936) una obra surrealista que esta basado en varias teorías sobre el reflejo del subconciente. Esta montaña de simbolos y espacios imposibles, es el efecto buscado al entrar al segundo mundo interior del protagonista, un sitio donde todo se mezcla.

El tercer y cuarto mundo interior son una representación de los temores y todo el camino que este tiene que recorrer, visualmente los dos tienen de referencia dos juegos de terror indie, Little nightmares e Inside (Figura 13 y 14). Los dos juegos comparten la característica de que eres un niño en un mundo lleno de peligros, eres alguien pequeño e indefenso frente a las dificultades dentro del juego. Visualmente son parecidos, sitios donde la mayoría son colores oscuros y frios, inside es más característico



Fuente: Nash, P. (1936-8). Landscape from a Dream

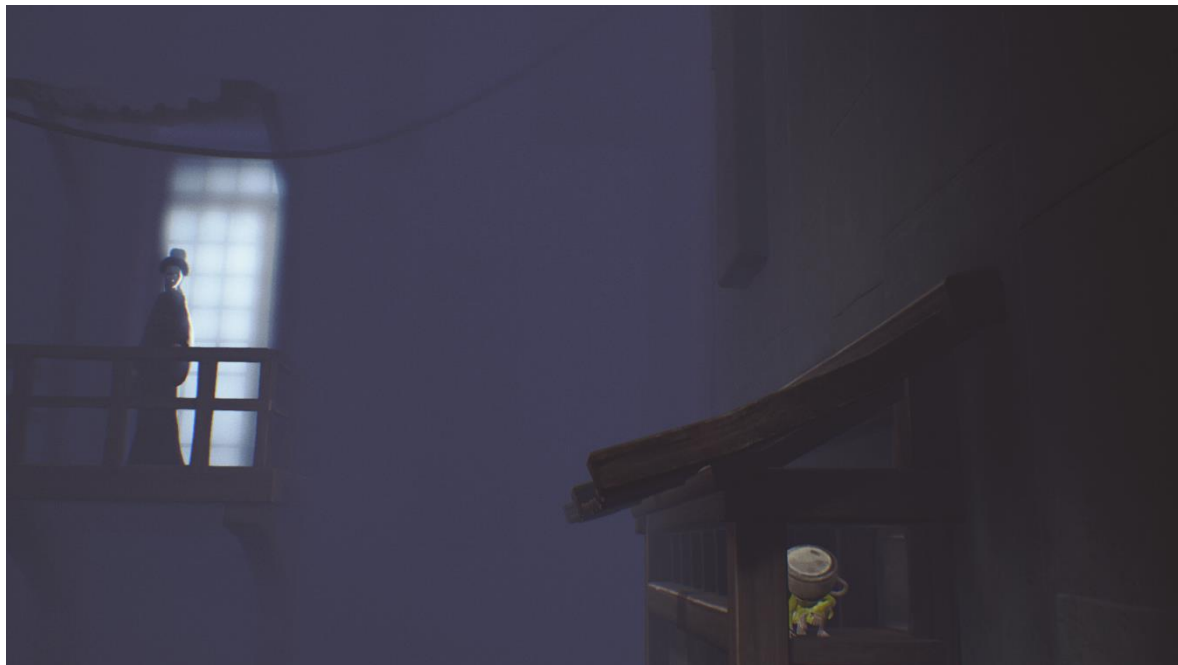
Figura 12. Referente visual

por el hecho de que ningún personaje tiene un rostro definido, un punto preciso frente al hecho que ante el peligro, nuestro protagonista empieza a perder características propias.



Fuente: Playdead. (2016). INSIDE [Videojuego]

Figura 13. Referente visual



Fuente: Tarsier Studios. (2017). Little Nightmares [Videojuego]

Figura 14. Referente visual

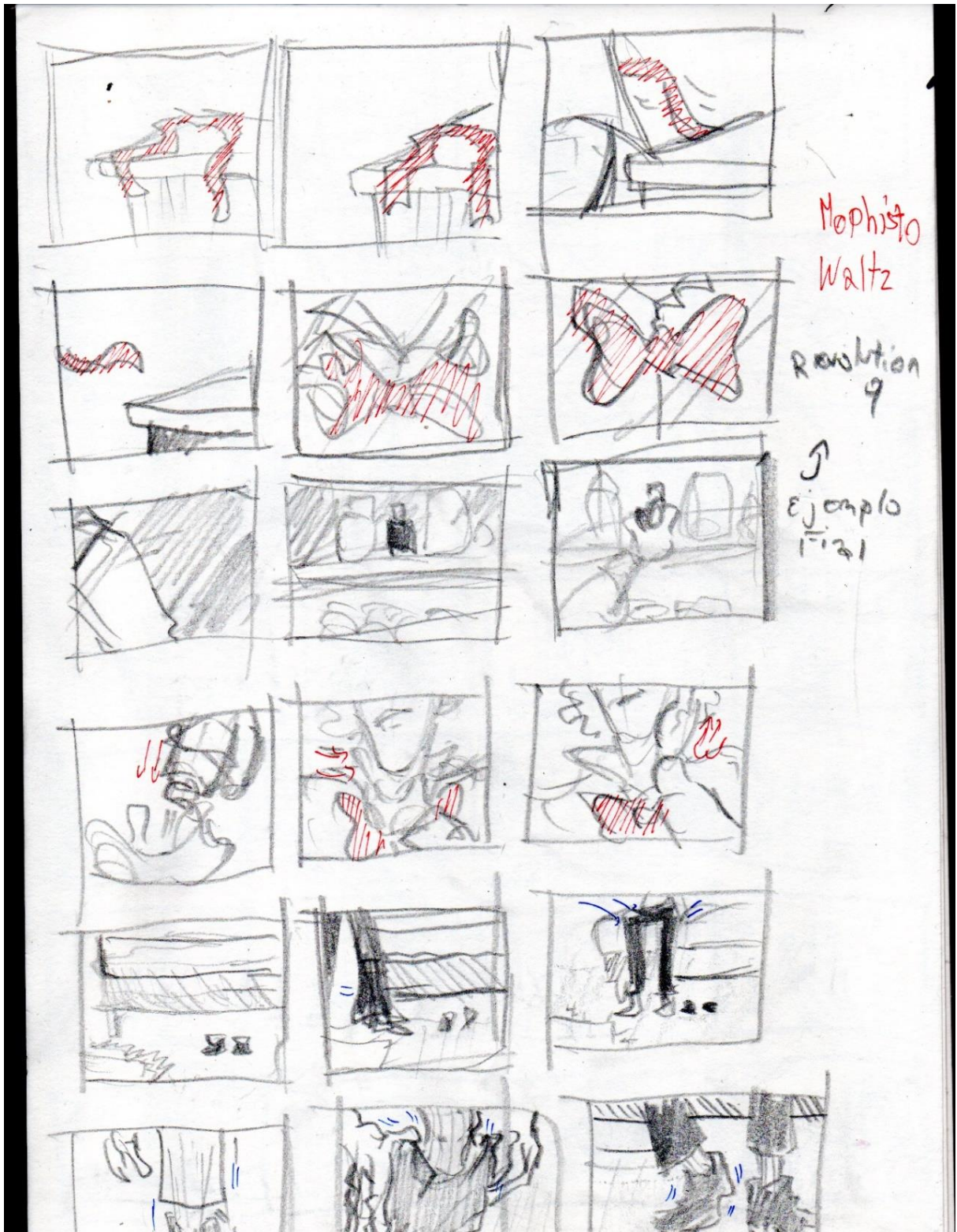
## Bocetos

Para alcanzar el objetivo del libro de producción, se ha tenido que pasar por muchos dibujos que poco a poco le ha dado forma al proyecto. Todo el concept art sobre los personajes, historia y expresiones. Junto con bocetos de páginas de los personajes, escaleta y storyboard. Debido a la cantidad, se usa un documento externo: [Proyecto de grado](#)



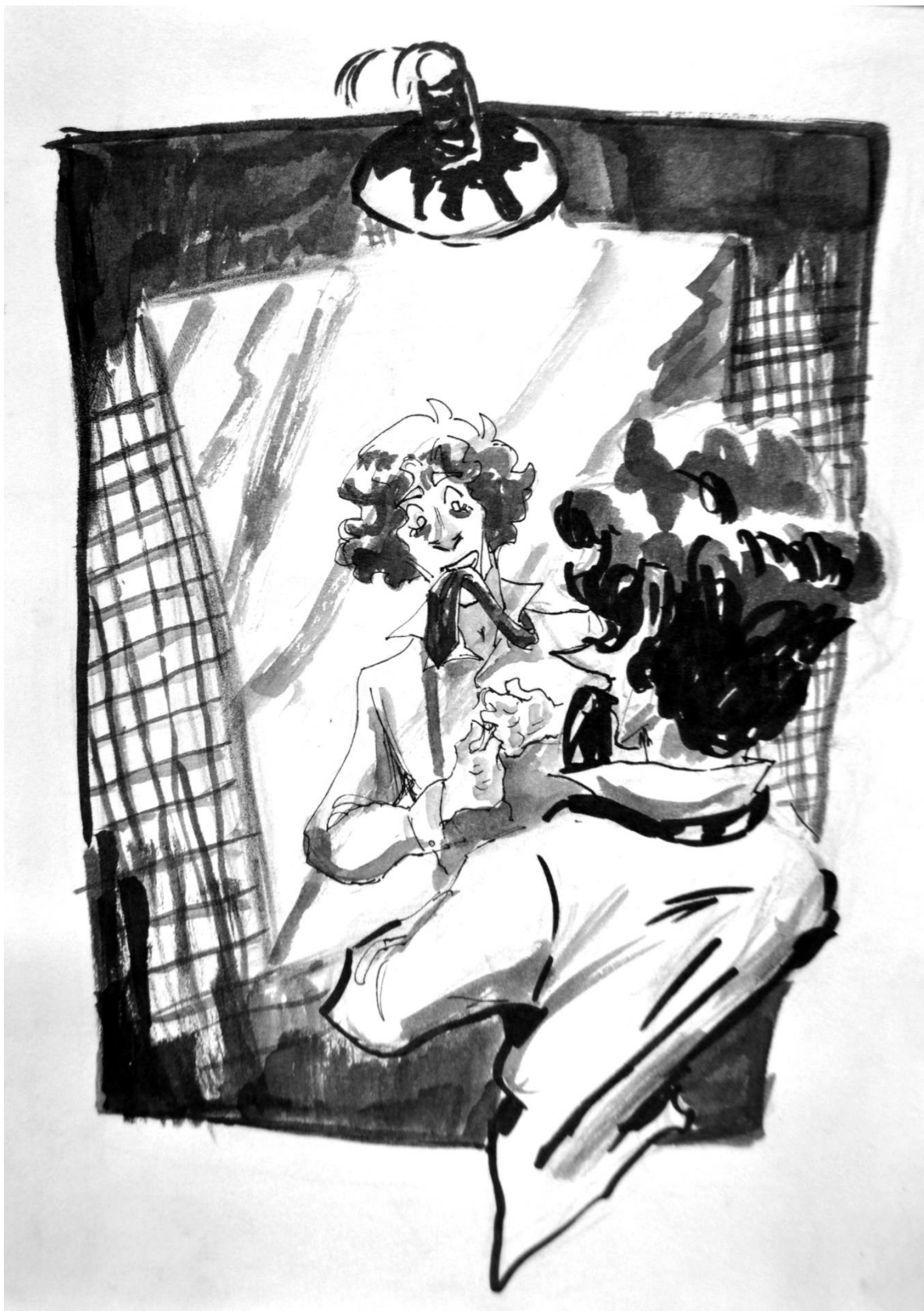
Fuente: Autoría propia (2023)

Figura 15. Ilustración con tinta.



Fuente: Autoría propia (2023)

Figura 16. Bocetos de storyboard a lápiz y tinta.



Fuente: Autoría propia (2023)

Figura 17. Ilustración con tinta.



Fuente: Autoría propia (2024)

Figura 18. Página de exploración del personaje Marcus



Fuente: Autoría propia

Figura 19. Página de exploración del personaje Cecilia



Fuente: Autoría propia (2024)

Figura 20. Página de exploración del personaje principal Jacob

## Conclusión

Nuestro yo, o el yo-mismo, como explica Jung (1986) es una combinación de todo nuestro ser, tanto lo positivo como lo negativo. Negar o intentar esconder un lado que no nos gusta ver, solo lo hará más fuerte, y nos vuelve miserables en el proceso. Incluso aunque sean partes de nosotros que nos recuerdan a épocas dañinas, épocas donde salimos lastimados y tratamos de evitar con toda nuestra fuerza la repetición de aquellos momentos, nos herimos a nosotros y a los demás.

Como mencione al principio, explorar la animación fue un aspecto fundamental en mi vida y carrera, un medio donde podía expresarme con total libertad, un medio donde podía poner todas las ideas que quería sin sentirme mal, un medio que me ayudo a reconciliar de poco a poco mi “yo interno” con mi “yo externo”. Esto me impulso a salir de mi zona de confort, me ayudo a buscar personas con las que hablar, a por primera vez darles un lugar a mis emociones, hablar con personas expertos en el medio. La investigación me ayudo a no sentirme solo, de que hay personas que pasaron o están pasando por cosas similares, ellos buscaron sus propias formas de superación.

La decisión y el proceso de la realización de un corto fue un proceso de mucho trabajo, pero fue una decisión acertada, me ha llevado a explorar en diferentes medios, buscando los mejores resultados, me ha ayudado a encontrar un cierto orden en mi mundo desorganizado, logre encontrar la forma de plasmar mis ideas, y mostrar poco a poco quien soy.

## Plano de montaje

La sala múltiple (Figura 21) se configurará a lo largo de un recorrido que comienza en la entrada y se extiende por toda la habitación. Al ingresar, los



Fuente: Autoría propia (2024)

Figura 21. Plano Sala múltiple.



Fuente: Autoría propia (2024)

Figura 22. Boceto y referencia de montaje

visitantes encontrarán primero el statement, acompañado de dos mesas que exhiben diferentes bitácoras, donde se documentan las exploraciones y las primeras ideas. (Figura 22). Frente a las ventanas, que permanecerán cerradas, se dispondrán tres paneles móviles. Estos paneles servirán para dividir el arte conceptual: uno estará dedicado a los personajes, otro a los fondos y el tercero presentará conceptos de diversos personajes junto con sus propts (Figura 27), donde no solo estarán las exploraciones visuales, pero también tendrán pequeños códigos QR que llevarán a exploraciones de movimiento de los personajes (Figura 23)

En el centro de la sala se colocará una mesa cuadrada, donde se encontrará el libro de producción. Los visitantes podrán interactuar con este libro, abriéndolo y explorando su contenido.

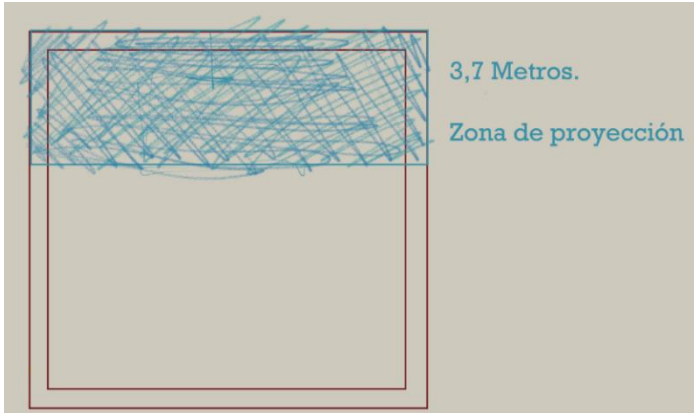


Fuente: Autoría propia (2024)

Figura 23. Boceto y referencia de montaje.

Antes del final del recorrido, en la pared estará proyectándose con un video beam la animación del proyecto, la zona de proyección estará compuesta de la proyección y un espacio para los asientos, los cuales estarán para que el público pueda sentarse a observar la muestra de la animación (Figura 24 y 25). Para concluir la visita, los asistentes podrán observar una tira en la pared, donde se exhibirá el storyboard. Este estará dividido y mostrará anotaciones junto con parte de la

escaleta, facilitando así la visualización del proceso de cambios y ajustes que se realizan al pasar del guion/escaleta a los dibujos (Figura 26).



Fuente: Autoría propia (2024)

Figura 24. Plano de la zona de proyección.



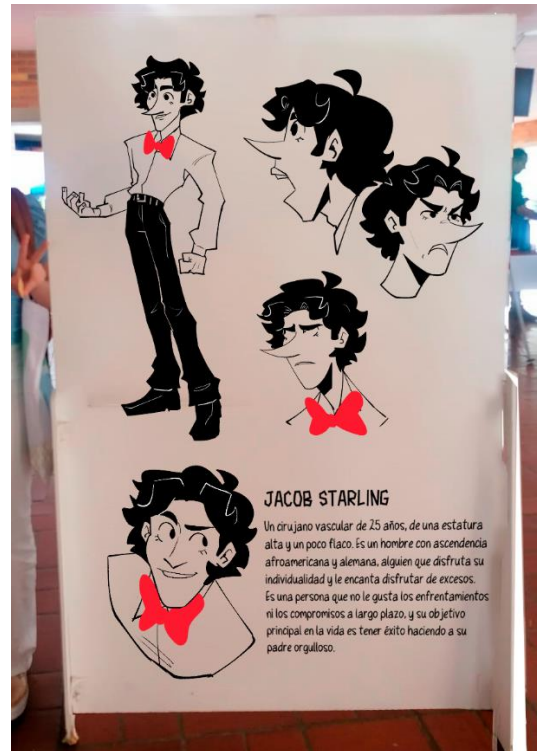
Fuente: Autoría propia (2024)

Figura 25. Fotografía de la zona de proyección como referente.



Fuente: Autoría propia (2024)


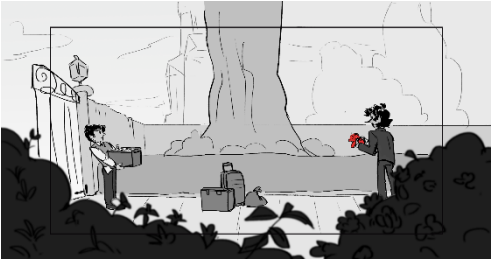
Figura 26. Fotografía y edición para referencia de montaje.



Fuente: Autoría propia (2024)

Figura 27. Fotografía y edición digital.

## Fichas técnicas

Título de la obra: Colores (Libro de producción)	Dimensiones: 31 cm x 23,4 cm x 1 cm
 Imagen de la ficha:	Año:  2024
Técnica: Impresión	Costo: 7.200.000
Título de la obra: Colores (Animática)	Dimensiones: 2560 px X 1440 px
Imagen de la ficha: 	Año:  2024
Técnica: Dibujo digital	Costo: 16.800.000

## Montaje

El día 15 de enero del 2025 se inició con el montaje del proyecto “Mis Colores”



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 28. Fotografía



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 30. Fotografía.



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 29. Fotografía.



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 31. Fotografía.

El 16 de enero, a las 8:30 Am inicio la presentación del proyecto de grado.



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 32. Fotografía.



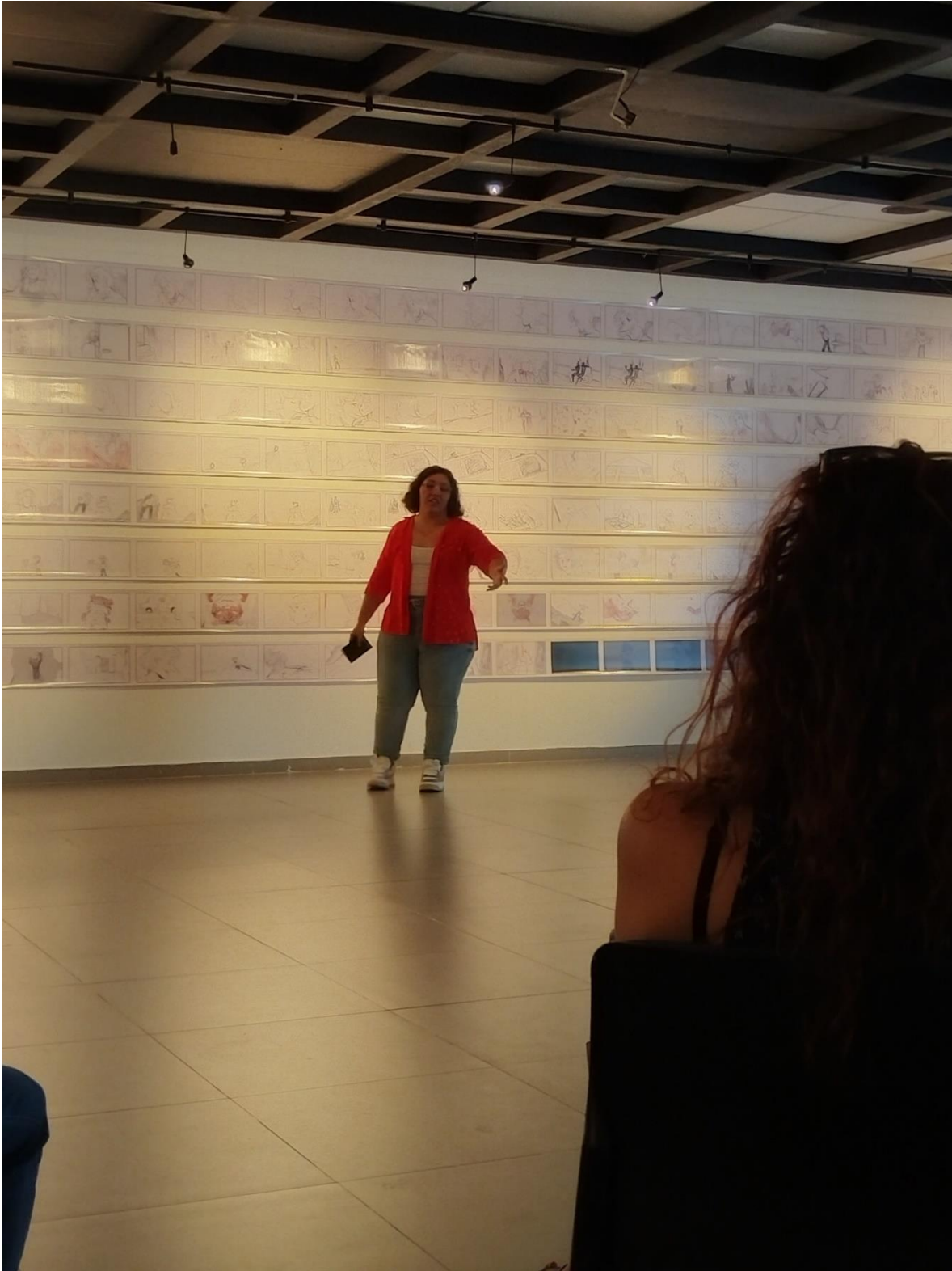
Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 33. Fotografía.



Fuente: Autoría propia (2025)

Figura 34. Fotografía.



*Fuente: Autoría propia (2025)*

*Figura 35. Fotografía.*

Mariana López Rodríguez

También, las piezas principales de la obra están en los siguientes links:

Libro de producción:

[Mis Colores Final.pdf](#)

Storyboard completo:

[Mis Colores Storyboard.pdf](#)

Animática:

<https://youtu.be/VpCxZllcurw>

Todos los archivos del montaje y presentación se encuentran en este enlace:

[Montaje y Muestra](#)

## Referencias

- Barreiro González, G. (2015). *Diligencia y negligencia en el cumplimiento: estudio sobre la prestación de trabajo debida por el trabajador*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Bourgeois, L. (2000). Maman. *Maman*. Tate modern, Londres. Recuperado el 2002, de <https://www.tate.org.uk/art/artworks/bourgeois-maman-t12625>
- Cansado Castro, F. J. (2020). *Consecuencias de la negligencia infantil: una revisión sistemática*. Santa Cruz de Tenerife: UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2017). *Diccionario de los símbolos* (Vol. II). Bogota D.C.: Editorial Solar.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2017). *Diccionario de los símbolos* (Vol. I). (E. Solar, Ed.) Bogota D.C.: Editorial Solar.
- Ehman, K. (2021). *When Making others HAPPY is making you MISERABLE*. Michigan: ZONDERVAN BOOKS.
- Gutiérrez-Rubí, A. (2023). La política de las emociones. En A. Gutiérrez-Rubí, *Gestionar las emociones políticas* (págs. 64-68). Obtenido de <https://fcampalans.cat/images/noticias/gutierrezrubi.pdf>
- Jack Shainman Gallery. (27 de Abril de 2017). *Jack Shainman Gallery*. Obtenido de Gehard Demetz: Introjection: <https://jackshainman.com/exhibitions/introjection>
- Jaimes Contreras, J. A. (2018). *OFIDIA*. Pamplona: Universidad de Pamplona. Obtenido de [http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/5785/1/Jaimes\\_2019\\_TG.pdf](http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/5785/1/Jaimes_2019_TG.pdf)
- Jung, C. G. (1986). *Aion: Contribución a los simbolismos del sí-mismo* (1a ed.). (E. Paidós, Ed., & J. Balderrama, Trad.) Barcelona: Ediciones Paidós.
- Jung, C. G. (1986). *Los complejos y el inconsciente*. (J. L. Pacheco, Trad.) Bogotá: Alianza Editorial.
- Kafka, F. (1997). *Carta al padre* (2a ed.). (J. M. Cristancho, Trad.) Bogotá: Panamericana Editorial.

- Li, X. (22 de Septiembre de 2022). *How Attachment Theory Can Explain People-Pleasing Behaviors*. Obtenido de Exploratio:  
<https://exploratiojournal.com/how-attachment-theory-can-explain-people-pleasing-behaviors%EF%BF%BC/>
- Lung, M. F. (Junio de 2016). Disminuir el conflicto desde la inteligencia emocional. (M. d. Rica, Ed.) *Conexiones: Una experiencia más allá del aula*, 8, 4-11.
- Marcillo-Moreira, M. E., & Oviedo-Gutiérrez, A. D. (2020). Niños, niñas y adolescentes expuestos a violencia familiar en la ciudad de Portoviejo, Manabí, Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 1219-1227. doi:10.23857/pc.v5i8.1654
- Molina, L. A., & Parra, D. C. (Mayo de 2021). BLOQUEO EMOCIONAL. Bogotá, Colombia. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/items/5d5b3001-8f9e-4c3a-9130-49b4ed2861b7>
- Nash, P. (1936–8). Landscape from a Dream. *LANDSCAPE FROM A DREAM*. Contemporary Art Society, Londres. Obtenido de <https://www.tate.org.uk/art/artworks/nash-landscape-from-a-dream-n05667>
- Pérez, M. M., Franco, b. E., & Aragón, R. S. (Julio-Diciembre de 2009). Identificación de las Estrategias de Regulación Emocional del Miedo en Adultos de la Ciudad de México. *Psicología Iberoamericana*, 17(2), 49-59.
- Posada-Díaz, Á., Gómez-Ramírez, J. F., & Ramírez-Gómez, H. (Septiembre de 2008). Crianza humanizada: una estrategia para prevenir el maltrato infantil. *Acta Pediátrica de México*, 29(5), 294-305. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4236/423640313010.pdf>
- Rubio, N. M. (6 de Enero de 2021). *Paradoja del bloqueo de pensamientos: qué es y cómo nos afecta*. Obtenido de Psicología y Mente:  
<https://psicologiyamente.com/psicologia/paradoja-bloqueo-pensamientos>
- Sari, D. P., & Komarudin. (Septiembre de 2024). The Relationship Between Coping Strategies and Resilience. *JIST*, 5(9), 3360-3368. Obtenido de <https://jist.publikasiindonesia.id/index.php/jist/article/view/1263/2318>

## Imágenes:

Figura 1: Ilustración bitácora, Autoría propia (2023)

Figura 2: Mentefacto, Autoría propia (2023)

Figura 3: Introjection (2017), Demetz, G. Introjection. 2017

Figura 4: Ilustración en la pared, Jaimes Contreras, J. (2018) Ofidia [Image]

Figura 5: Ilustración en pared, Jaimes Contreras, J. Ofidia [Image]. Recuperado de

[http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/2991/1/Jaimes\\_2019\\_TG.pdf](http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/2991/1/Jaimes_2019_TG.pdf)

Figura 6: Bitácora, frase de Kafka en cartas a Milena. Autoría propia (2023)

Figura 7. Prototipo portada del libro de producción. Autoría propia (2023)

Figura 8: Anotaciones del libro "Aion". Autoría propia (2023)

Figura 9. Prototipo del libro de producción. Autoría propia (2023)

Figura 10: Referente Visual. SIAMES. (2017, 21 de abril). SIAMÉS "The Wolf"

[Official Animated Music Video] [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=IX44CAz-JhU>.

Figura 11: Referente Visual. David Gilmour. (2015, 7 de octubre). David Gilmour

- The Girl In The Yellow Dress (Official Music Video) [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=7PwQrEbEnrM>

Figura 12: Referente Visual. Nash, P. (1936–8). Landscape from a Dream

Figura 13: Referente Visual. Playdead. (2016). INSIDE [Videojuego].

<https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/>

Figura 14: Referente Visual. Tarsier Studios. (2017). Little Nightmares

[Videojuego]. BANDAI NAMCO Entertainment.

[https://store.steampowered.com/app/424840/Little\\_Nightmares/](https://store.steampowered.com/app/424840/Little_Nightmares/)

Figura 15: Ilustración con tinta. Autoría propia (2023)

Figura 16: Bocetos de storyboard a lápiz y tinta. Autoría propia (2023)

Figura 17: Ilustración con tinta. Autoría propia (2023)

Figura 18: Página de exploración del personaje Marcus. Autoría propia (2024)

Figura 19: Página de exploración del personaje Cecilia. Autoría propia (2024)

Figura 20: Página de exploración del personaje principal Jacob. Autoría propia  
(2024)

Figura 21: Plano Sala múltiple. Autoría propia (2024)

Figura 22: Boceto y referencia de montaje. Autoría propia (2024)

Figura 23: Boceto y referencia de montaje. Autoría propia (2024)

Figura 24: Plano de la zona de proyección. Autoría propia (2024)

Figura 25: Fotografía de la zona de proyección como referente. Autoría propia  
(2024)

Figura 26: Fotografía y edición para referencia de montaje. Autoría propia  
(2024)

Figura 27: Fotografía y edición digital. Autoría propia (2024)

Figura 28: Fotografía. Autoría propia (2025)

Figura 29: Fotografía. Autoría propia (2025)

Figura 30: Fotografía. Autoría propia (2025)

Figura 31: Fotografía. Autoría propia (2025)

Figura 32: Fotografía. Autoría propia (2025)

Figura 33: Fotografía. Autoría propia (2025)

Figura 34: Fotografía. Autoría propia (2025)

Figura 35: Fotografía. Autoría propia (2025)