

Mayo, 2024

Universidad de Los Andes
Facultad de Artes Visuales
Tutor: Rafael Marquina

Amor Divergente

Por Stephanie Romero



FACULTAD DE ARTE

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

MÉRIDA VENEZUELA

Título: Estudio y Aplicación de los Fundamentos de la Animación para la Realización de un Cortometraje Animado que Fomente la Comunicación entre Neurodivergentes y Neurotípicos.

Trabajo Especial de Grado para optar por el título de Licenciado en Diseño Gráfico en la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

Autora: Stephanie Romero Palencia

C.I. V-25.156.168



AGRADECIMIENTO



Gracias, a mi Madre...

por haberme apoyado siempre, trazándome el camino mediante su inmenso amor, deseándome el mayor de mis éxitos, moviendo mar y tierra para que mis sueños fueran posible, yo no estaría aquí sin ella.

Gracias a mi abuela Fanny, por haber siempre impulsado mi amor a las artes y haber insistido que era ésta mi vocación, por su apoyo durante la carrera brindándome los medios necesarios para seguir adelante.

Para mi padre, quien financió gran parte de mis estudios y me dio su apoyo de diversas formas.

Para mi familia por su infinita paciencia y comprensión en mis peores momentos. A través del infinito amor que le tenían a mi madre.

A mi tutor Rafael Maquina, por su paciencia, infinito apoyo incondicional y guía a lo largo de este proyecto y de todos los conocimientos en animación e ilustración, que me servirán a futuro en mi carrera. Mas allá de ser solo un tutor, fue un amigo en los peores momentos de mi vida, sin su ayuda nada de esto sería posible.

Al profesor Hermes Zapata, Eddy Luz Zambrano y Arnaldo Delgado, por su apoyo y sugerencias durante la realización del proyecto.

A la Universidad de los Andes, por permitirme desarrollar en este interesante campo y facilitarme los medios para hacerlo.

A la Comisión de Trabajo de Grado de la Facultad de Arte por su entendimiento y comprensión.

Al Consejo de estudiantes por toda su ayuda.

A mis amigos en especial Ramón Rodríguez, Paola Vanegas y mi prima Johanna Siliet, que más que amigos son mis hermanos.

A todos muchas gracias de corazón.

www.bdigital.ula.ve

DEDICATORIA



Dedico mi tesis principalmente a mi madre, Mónica Palencia. Quien gracias a su inmenso amor logre cumplir todas mis metas y ser quien soy ahora, quien movió cielo y tierra para mi desarrollo profesional y el desarrollo de esta tesis, te amo y te extraño cada día. Siempre estarás en mi corazón y en cada línea que trace a partir de ahora. Logré cumplir nuestro sueño mamá.

www.bdigital.ula.ve

RESUMEN



En este proyecto se desarrolló un cortometraje, enfocado en la animación como herramienta comunicativa para el cambio social y la integración de minorías (autistas). Se exploraron las facetas comunicativas a nivel de abstracción de conceptos, tales como las interacciones románticas entre autistas y neurotípicos, a través de una reinterpretación del Rapto de Proserpina, como metáfora de las relaciones cinestésicas de naturaleza romántica entre el personaje autista, Hades y el no autista, Perséfone. Para la realización de este cortometraje se emplearon elementos de producción audiovisual, tales como: el lenguaje cinematográfico, la teoría del color y diseño, elementos compositivos, conceptos semióticos y comunicativos, aplicando los estándares preproducción, producción y post producción, para realizar el arte conceptual, el guion, las referencias visuales, las animaciones, la musicalización, la fase de composición y la incorporación de efectos.

El uso de *expression sheet* (hoja de expresiones) de facciones y reacciones y la comedia física y caricaturesca, permitieron mostrar de forma simple y comprensible las características propias de las personas neurodivergentes y las dinámicas interpersonales entre persona autistas y no autista.

El proyecto concluyó con una animación de 1.5 minutos con 2 secuencias de 8 escenas. Se logró desarrollar los guiones técnico y literario de la obra completa (5 minutos), así como la dirección artística de la misma; logrando transmitir las relaciones

de lenguaje, comunicación y amor entre personas neurodivergentes y neurotípicas, de una manera relevante y atractiva para el público objetivo.

Líneas de Investigación

La Integración Social en Proyectos Cinematográficos de Animación.

Palabras Claves

Fundamentos de Animación, Neurodivergencia, Cortometraje, Mitología Griega, Integración.

www.bdigital.ula.ve



TABLA DE CONTENIDO



AGRADECIMIENTO.....	3
DEDICATORIA.....	5
RESUMEN	6
INTRODUCCION.....	10
1. CAPITULO I : PLANTEAMIENTO	14
Planteamiento del problema.....	15
Justificación.....	16
Marco Metodológico	19
Marco Teórico	22
2. CAPITULO II BITÁCORA DE PRODUCCIÓN.....	52
Etapa de Preproducción.....	53
Etapa de Producción.....	117
Etapa Postproducción.....	122
3. CONCLUSIONES.....	135

GLOSARIO DE TERMINOS.....	139
REFERENCIAS	141
BIBLIOGRAFÍA.....	147
LISTA DE FIGURAS Y TABLAS.....	149
APÉNDICE A: ROUGH CORTO METRAJE.....	154
APENDICE B: STORYBOAR PRIMER ACTO.....	158
APEDICE C: EXPOSICIÓN EN GALERÍA DE LA OTRA BANDA (ULA).....	166

www.bdigital.ula.ve



INTRODUCCION



La animación es uno de los aspectos más destacados de la cultura popular. Está presente en películas, series animadas; así como en campañas publicitarias, en las redes sociales, efectos especiales y todo tipo de medio audiovisual. También continúa adoptando nuevas aplicaciones en otras ramas alejadas como lo son las ciencias, arquitectura, y periodismo, por nombrar solo algunos.

Es un modo de expresión dinámica, es una actividad interdisciplinaria artística, que lo componen campos tales como: el dibujo, el modelado, la escultura, la actuación, la música e incluso las ciencias sociales e informáticas.

A pesar de todas estas características, muchas veces ha sido un medio muy poco reconocido, invisibilizado por los academicistas. La animación, como todo medio artístico, tiene la facultad de difundir mensajes más profundos de problemáticas sociales con el fin de realizar cambios sociales positivos. De allí que, en este proyecto se pretende utilizar la animación como una herramienta comunicacional para promover el entendimiento y la empatía hacia el comportamiento diferenciado de personas neurotípicas y neurodivergentes, ante situaciones sociales, en particular en situaciones de carácter romántico. Este proyecto busca utilizar las cualidades únicas de la animación en la síntesis de signos, y sus habilidades comunicativas, para crear un cortometraje animado



del mito del Rapto de Proserpina, como metáfora de las relaciones sinestésicas entre neurotípicos y neurodivergentes. El proceso creativo para la elaboración del cortometraje se apoya en una documentación de antecedentes tanto científicos sobre el autismo y sus características, como sociales acerca de la comunicación y el efecto de los medios en las masas, para definir la forma de como el mensaje de la historia plantea la integración de las personas autistas a la sociedad. Destacan, el artículo publicado en el *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America: Facial Expression Production and Recognition in Autism Spectrum Disorders: A Shifting Landscape* (Clínica Psiquiátrica de Niños y Adolescentes de Norte América: Expresiones Faciales y su Reconocimiento en el Desorden dentro del Espectro Autista: Un cambio de Paradigma) y el publicado en el *American Journal of Psychiatry: Defining and Quantifying the Social Phenotype in Autism* (Revista de la Sociedad Americana de Psiquiatría: Definiendo y Cuantificando el Fenotipo Social en el Espectro Autista).

Este cortometraje lleva un carácter personal al ser yo una mujer autista, usando de base mis experiencias, planteadas desde una mirada sensible y honesta, desde una perspectiva estética. Este Trabajo Especial de Grado Académico, TEGA, narra el periodo de tres años de trabajo y esfuerzo, por lo que más que solo un proyecto académico, fue un proceso de autodescubrimiento y aprendizaje constante tanto del arte que yo amo, como de mí misma. Esta



historia busca dar un mensaje de amor, tolerancia e integración de las personas autistas, dando un acercamiento fuera de estereotipos al público neurotípico, en cómo ven las relaciones interpersonales y su dinámica.

La ejecución del proyecto se sustentó en prácticas estándares en las producciones cinematográficas. Se inicia con el desarrollo del concepto, basado en el Mito del Rapto de Proserpina, adaptándolo a un ámbito moderno y enfocado en el romance en el espectro autista. Continúa con la realización de los guiones técnico y literario, basándose en la estructura dramática narrativa de La Pirámide de Freytag. Luego se realiza la dirección artística, durante la cual se diseñaron los personajes (Hades, Perséfone, Zeus y Afrodita) y los entornos (Inframundo, habitación de Hades y la Oficina de Afrodita). Seguidamente se realizó el Storyboard (Guion Gráfico) y el Animatic (Guion Gráfico Animado), los cuales permitieron establecer el lenguaje cinematográfico y el tiempo aproximado de duración de cada escena. A continuación, se ejecutó la producción del cortometraje, basándonos en los doce principios de la animación, como se presentan en el libro *The Illusion of Life [La ilusión de la vida]*.

Esta obra imparte una de las bases del objetivo general de mi investigación, al hablar del proceso de animación y diseño de personajes para crear conexiones emocionales al espectador. Usando los mismos principios de la animación para demostrar como el lenguaje visual de la animación es más



idónea para los fines de mi proyecto. Finalmente se realiza la post producción, en la que se integran los personajes en los fondos, con sus respectivos efectos especiales y se incorpora la musicalización y los efectos de sonido.

www.bdigital.ula.ve





www.bdigital.ula.ve

PLANTEAMIENTO

Planteamiento del problema



La comunicación es una calle de doble sentido, una herramienta que tiene muchas formas de usarse, pero cuyo fin último tiende a ser la comprensión y conexión entre los individuos. Este proyecto quiere poner atención y ofrecer solución a un problema de desconexión de nuestras relaciones sociales, que se ha vuelto evidente en la actualidad: La comunicación y entendimiento entre Neurodivergentes y Neurotípicos.

“La naturaleza de una relación depende de la puntuación de los procedimientos de comunicación de los socios. En otras palabras, Watzlawick sugirió que lo bueno o lo malo de una relación, depende de cómo las partes implicadas descifran las intenciones, las acciones o la forma de comunicarse de la otra”. (Montes, 2021, como se citó en Watzlawick et al., 2011)

La cultura popular emplea la comunicación con el fin de transmitir ideas a la consciencia colectiva, de manera que puede inculcar arquetipos y valores universales de la naturaleza humana, que en ocasiones repercute en la percepción de la realidad. La animación, siendo una herramienta de lenguaje narrativo-gráfico muy usada como medio masivo de representación de imágenes, puede abrir puertas a la integración de las minorías y combatir estereotipos negativos que afectan a las personas en su vida diaria, dando no



solo autoconfianza, en este caso a las personas neurodivergentes, sino cambiando la forma en que la sociedad ve a dicho grupo de personas.

Entendiendo esto, nos planteamos la posibilidad de ayudar a actualizar estos acuerdos sociales a través de un cortometraje animado que permita “conectar” a ambos espectros cognitivos, con una trama, guion, planos y finalmente la animación que sea comprendida a nivel emocional y práctico, presentando claramente las razones por las cuales algunas veces estos espectros cognitivos “no se entienden”, luego ofreciendo posibles puentes y soluciones a estas distancias, en tal forma de ver y sentir el mundo.

Justificación

Los animadores y los creadores de contenido gráfico, buscamos a través de la narrativa gráfica, ordenar ideas de forma comprensible por medio de imágenes de manera coherente y darle un *ánima* a nuestras obras con el fin de dar un mensaje a la audiencia, a través de un medio que el cine tradicional no puede solventar.

Partiendo de estas citas, la concepción “cultural” de lo que es la animación, sería toda forma de recrear movimiento a través de la ilustración gráfica; ya sea por computadora, rotoscopia, CGI o el clásico cuadro por cuadro.

La formación de vínculos profundos es algo fundamental para el ser humano, somos seres sociales, requerimos formar redes de apoyo. Estas interrelaciones se hacen cada vez más difíciles en una era hiper individualista, donde estamos más aislados los unos de los otros debido a las nuevas tecnologías. Si ya es difícil para un individuo neurotípico formar vínculos, se convierte en una tarea titánica para una persona neurodivergente.

Un estudio publicado por Asociación Nacional de Directores Estatales de Educación Espacial, plantea que los adultos con autismo expresan dificultades para iniciar interacciones sociales, desean alcanzar una mayor intimidad, presentan un profundo sentimiento de aislamiento y la necesidad de esforzarse para desarrollar la interacción social. (Müller et al., 2008)

A su vez, de forma bastante preocupante, la proporción de adultos autistas que se casan es mucho menor que la de la población neurotípica. Entendiendo bien esta premisa y el valor de este proyecto, busco demostrar la eficacia de la animación como herramienta para ilustrar elementos como las facciones y reacciones de las personas neurodivergentes de forma que sean comprensible a las personas neurotípicas, usando la elasticidad que nos permiten la animación, y a su vez, a través de la comedia física y caricaturesca de los dibujos animados, lograr la atención de los autistas en el corto animado y recrear dichas dinámicas románticas entre neurotípicos y neurodivergentes, creando alternativas de comprensión mutua entre ambos grupos.

Objetivo General

Desarrollar un cortometraje animado que explore las dificultades y oportunidades de las relaciones de lenguaje, comunicación y amor entre personas neurodivergentes y neurotípicas, utilizando el mito de Hades y Perséfone como metáfora.

Objetivos Específicos

Identificar las dificultades y oportunidades específicas que enfrentan las personas neurodivergentes y neurotípicas en sus relaciones de lenguaje, comunicación y amor.

Analizar cómo el poema del rapto de Proserpina, de Claudio Claudiano, puede usarse como metáfora para representar estas dificultades y oportunidades.

Definir la caracterización idónea del comportamiento dentro del espectro autista a través de los fundamentos de la animación y diseño.



Marco Metodológico



Vale la pena aclarar que este proyecto será llevado a cabo bajo una metodología Personal, basada en mi experiencia como animadora e ilustradora. Las decisiones creativas tomadas están cimentadas en las variables personales y cognitivas de mis procesos ejecutivos durante el desarrollo de mi proceso creativo. Es simplemente el método que he construido a partir de mi experiencia durante este proyecto, tendiendo hacia una “propuesta más”, en contraposición de la forma tradicional de expresar contenidos académicos, sociales o culturales, mediante el cual he logrado desarrollar mis ideas.

Este proceso se dividirá por etapas, bajo la intención de dar un orden, aunque de forma flexible debido a la naturaleza de mi proyecto y los recursos limitados con los que cuento. Tomando de base las investigaciones y estudios referenciados en el marco teórico, para la realización del guion literario, *storyboard* (Guion gráfico), diseño de personajes, entre otros aspectos dentro de la producción de un cortometraje.

Etapas de Investigación

Durante esta fase se establecieron las bases teóricas que definirían la praxis de mi proyecto, y los aspectos a plasmar en el guion literario e *storyboard*; tales como las características abstractivas de la animación, las



teorías e investigaciones académicas de la comunicación y cultura de masas, los estudios psiquiátricos y las experiencias empíricas sobre el autismo.

Etapa Creativa

Esta etapa consistió en el diseño del proyecto, la redacción de la sinopsis, el guion literario y el guion técnico del cortometraje.

Elementos importantes del diseño del proyecto lo conforman: la selección del mito idóneo a utilizar como metáfora para contar la historia y el desarrollo del arte conceptual, como lo son el diseño de personajes y *backgrounds* (Fondos), con base en los estudios anteriormente presentados.

El guion literario se fundamentó en la estructura narrativa de la pirámide de Freytag para la ejecución y esquematización de la trama y la historia en general. Las escenas y los diálogos se ejecutaron en base a las estructuras narrativas del ABDCE y las 3R.

En cuanto al guion técnico (en este caso llamado *rough* o bosquejo preliminar), se realizaron bosquejos rápidos y poco definidos, señalando el tipo de planos y el lenguaje cinematográfico que se utilizaría en el cortometraje.



Etapa Productiva

Aquí iniciamos con la producción oficial del cortometraje. Se empezó con la realización del *storyboard* con base en lo establecido en el rough del cortometraje.

Luego el *animatic* (Guion gráfico animado) con el fin de calcular los minutos de animación integrado con las pruebas de sonido.

Teniendo ya el animatic, se comienza con las pruebas de animación y de color de los personajes, al igual que definir el tipo de animación a realizar, en este caso, *Cuadro a Cuadro*.

Por lo extenso de las tareas a realizar en la etapa creativa y de producción del proyecto, se optó por la ejecución de actividades simultáneamente, por ejemplo, la realización de los diseños de personajes y storyboard se realizaron en paralelo, con fines de avanzar el proyecto de forma más óptima y en menos tiempo.

Etapa de Post Producción

Esta fase corresponde a pruebas de sonido, musicalización y fase de composición en After Effects.



Marco Teórico



La Representación de las minorías, a través de imágenes ilustradas, toma cada vez más protagonismo en lo que respecta a la cultura pop. Los medios de comunicación, como la televisión, cine y el internet, imparten códigos de conductas aceptables en nuestra sociedad que moldean nuestra cultura y pensamiento colectivo. Como lo enfatiza Trudy Mercadal, “Para La Escuela de Frankfurt, las industrias culturales producen entretenimiento masivo y, como tales, son poderosos mediadores de la realidad política y la cotidianidad. Sus repercusiones impactan profundamente en todos los ámbitos sociales.”

(Mercadal, 2023.)

A través de la historia del cine, los medios de comunicación han servido de catalizador a los cambios sociales que ha sufrido la humanidad. En el siglo XX, la industria del cine y la animación jugaron un papel importante en lo que fue la propaganda bélica, en los cambios sociales, discursos de odio, movimientos por los derechos humanos, entre otros.

“La Comunicación para el Cambio Social es una comunicación de la identidad y de la afirmación de valores; amplifica las voces ocultas o negadas, y tiene como fin potenciar la presencia de estas en la esfera pública. Lo consigue a través de un proceso de diálogo público y privado a partir del cual, las personas y las comunidades definen quienes son, de qué disponen, cuáles son



sus necesidades y cómo conseguir satisfacerlas para mejorar sus propias vidas. El diálogo se convierte en una herramienta para la identificación colectiva del problema, la toma de decisiones y la aplicación en la comunidad basada en soluciones a los problemas de desarrollo.” (Valdés, s. f.)

La animación, como medio masivo de representación de ideas, hace uso de la narrativa-gráfica, la teoría del color, los elementos visuales y compositivos para de moldear nuestra realidad, lográndolo por medio de su facultad de síntesis visual y retención natural de la atención de la audiencia.

Para entender el impacto de la animación sobre el inconsciente colectivo y como herramienta comunicacional, pasaré a analizar la animación en la actualidad y sus capacidades comunicativas, que la hacen únicas é idóneas para este proyecto.

La animación, con la introducción de la imagen digital, a medida que se han desdibujado las líneas del cine tradicional y digital, se han convertido en un medio capaz de traducir elementos abstractos como los procesos sinestésicos, ya no solo es la ilusión de movimiento, su presencia se extiende en los efectos especiales, en las interfaces en redes sociales, desdibujando más y más sus límites con otros medios como el cine tradicional.

El arte de la animación es la creación de imágenes en movimiento a través de la manipulación de toda variedad de técnicas, aparte de los métodos de acción en vivo (Gizycki, s. f.).



La animación, en contra posición de su hermana, el cine tradicional, tiene desde sus inicios la facultad de transformar elementos abstractos complejos en su forma más simple a través de elementos iconográficos, imágenes ilustradas y elementos narrativos. Paul Wells (2002) afirma que la animación es posiblemente la más importante forma creativa del siglo XXI. Es la forma pictórica omnipresente de la era moderna.

Un primer vistazo a su principal diferencia de la animación y el cine tradicional, es que el primero son iconos en movimiento, en cambio, que el cine replica un movimiento en tiempo real.

Las cualidades básicas de los dibujos animados comienzan en el punto donde acaban las películas normales de movimiento (Halas & Manvell, 1975)

La principal ventaja de la animación por sobre el cine tradicional es que no se encuentra restringido por los límites del mundo material y por ello puede presentarse de manera más pura, desdibujando los límites entre la realidad y la fantasía. Según Wells (2002) el lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible: cualquier cosa imaginable es factible. Es un lenguaje único con métodos de aplicación distintos en el dibujo, animación por acetatos, por computador y en *Stop Motion*.

La facilidad y posibilidades de la animación en cuanto a elementos compositivos como la elasticidad de las expresiones de los personajes o el uso de elementos de la suspensión, de la incredulidad y su capacidad de síntesis, lo

convierte en un lenguaje- visual propio, que permite comunicar emociones de una forma única al espectador, divorciándose de esa forma, del cine tradicional.

Según Hench, (1981)

Creo que es un poco difícil para las personas entenderlo, dado que se está desarrollando un nuevo tipo de lenguaje, uno que a su vez es muy preciso.

Se cree que estos símbolos gráficos no son nada exactos, en cierto modo son solo decorativos, agradables a la vista o estéticos; en lugar de entender cuál es el objetivo básico de "la imagen" ...Sin un entendimiento de este lenguaje creativo, que habla directamente desde la pantalla, no solo a través de los dibujos, imágenes o las caricaturas, sino también por los símbolos visuales de la comunicación. (p. 24-26)

La particularidad de la animación es que dota de vida a las imágenes desde cero, otorga como la propia etimología de la palabra dice, un ánima a la imagen. "Hay un ingrediente especial en nuestro tipo de animación que produce dibujos que parece que piensan, toman decisiones y actúan por su propia cuenta, propia voluntad; es lo que crea la ilusión de vida" (Thomas, 1995). Por ende, la facultad de generar emociones y conexiones al espectador con lo que está viendo en pantalla, generando así relaciones para-sociales con personajes, como la empatía.

Esta capacidad de la animación de representación y síntesis, de las emociones humanas y su facultad de crear conexiones con el espectador; hace

de ella una herramienta idónea para representar las relaciones sinestesias entre neurotípicos y neurodivergentes. Permite sensibilizar al público sobre ciertos tópicos sociales, que de otra manera pasarían desapercibidos.

En el caso específico de las personas neurodivergentes (los autistas), sigue habiendo ciertos estigmas, sobre todo hacia los adultos con Trastorno del Espectro Autista, en lo adelante, TEA. Uno de los prejuicios más comunes, es considerarlos incapaces de amar o de llevar relaciones de naturaleza romántica. Según John Elder Robison, autor de *Mírame a los ojos* y defensor del autismo, señala:

“Los estudios han demostrado que las personas con autismo pueden tener sentimientos que son más fuertes y profundos que las personas sin autismo, Sin embargo, esos sentimientos pueden ser invisibles para los extraños, porque no los mostramos. Debido a que no les mostramos la respuesta esperada, la gente hace una suposición equivocada sobre la profundidad de nuestros sentimientos hacia otras personas”. (Schoenwald, 2021)

En diversas películas como “*The boy who could fly (1986)*” (*El niño que podía volar*), “*Rain man (1988)*” (*Cuando dos hermanos se encuentran*), “*My name is Khan (2010)*” (*Mi nombre es Khan*) o “*What's Eating Gilbert Grape? (1993)*” (*A quien ama Gilber Grape*), diversas críticas señalan que los personajes autistas, e incluso los cuales ejercen un rol protagónico, funcionan como obstáculo o dispositivo de trama para desarrollar a los personajes neurotípicos

(comúnmente a sus cuidadores), o como *token* místico (práctica de aplicar una inclusión superficial a un colectivo discriminado), para enseñar algo a la audiencia, deshumanizándolos e infantilizándolos en el proceso, despertando una condescendencia paternalista a los espectadores de la audiencia.

Con la finalidad de rebatir ciertos estigmas, que afectan a las personas autistas, se propone mostrar en mi proyecto como la animación puede servir de motor para impulsar procesos sinestésicos entre personas neurotípicas y neurodivergentes, en el caso específico del ámbito de las citas románticas. A base de los siguientes estudios es que sostengo que la animación es la mejor herramienta para plasmar dichas dinámicas de forma entendible para personas neurotípicas y neurodivergentes.

En un estudio publicado por *American Journal of Psychiatry* (*Publicación Americana de psiquiatría*) se expone el uso de una técnica de seguimiento de la mirada entre personas autistas y neurotípicas, mientras ambos grupos se les mostraba varias películas. Analizándolos por separado, pudieron observar que las personas autistas no enfocaban las expresiones.

Por ejemplo, en una escena sin diálogo, donde aparece la imagen de una mujer sorprendida con los ojos muy abiertos, los neurotípicas miraban hacia los ojos de la mujer, mientras que los autistas dirigían sus ojos a su boca inexpresiva. Este patrón se mantuvo durante todo el estudio. Los



Figura 1 Resultado 1 del estudio de seguimiento de la mirada

neurodivergentes dirigían su atención a la boca más que los ojos cuando miran una cara (Figura 1).

En otros ejemplos con escenas habladas, las personas autistas solo miraban al emisor del mensaje, siendo que la interpretación esperada de la situación social era que mirara simultáneamente ambos interlocutores.

El individuo autista solo observa al personaje que está hablando, ignorando la expresión facial del interlocutor. (Figura 2)

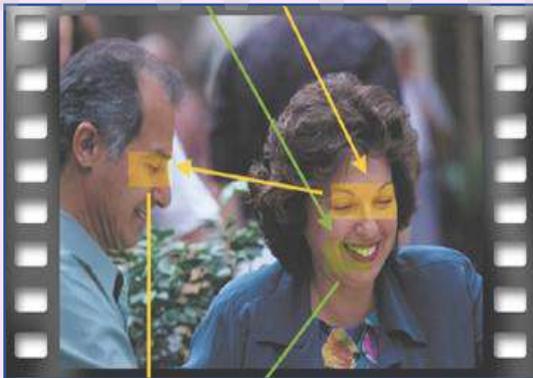


Figura 2 Seguimiento de la mirada de los autista

En otro tipo de escenas cargadas de estilos visuales físicos, las personas autistas respondían más rápido que los neurotípicos, sin embargo, ignoraban señales sociales que acompañaban dichas acciones. Por ejemplo, en una escena que un hombre agarra un arma, las personas neurodivergentes miraron más rápido el arma, pero las personas neurotípicas tanteaban la vista entre el hombre y el arma esperando qué reacción tomar.

Finalmente, pudieron notar que los autistas ignoraban el lenguaje no verbal. Por ejemplo, en una escena donde un hombre miraba una pintura y pregunta quien la pintó. Los neurotípicos miraron primero el cuadro, mientras

los autistas no lo hicieron hasta oír el comentario. En conclusión, las principales diferencias que encontraron fueron: (Tabla 1).

<u>Autistas</u>	<u>Neurotípicas</u>
Preferencia visual por la boca	Preferencia visual por los ojos
Omisión de claves comunicativas y sociales	Atención a claves sociales y lenguaje no verbal
Preferencia por imágenes físicas	Preferencia por imágenes sociales

Tabla 1 Diferencias en el Seguimiento Visual Encontradas Entre Neurotípicos y Autistas

Las conclusiones de este estudio, son utilizadas como cimientos para el guion, con el fin de mostrar dichas perspectivas de como los autistas miran el mundo en contraposición a los neurotípicos. Dichos elementos fueron fundamentales para la realización del storyboard del cortometraje y de forma traducir a la audiencia dichas discrepancias.

Otro estudio importante a tomar en consideración para el diseño de personajes, (Hojas de modelo) y guion, fue el de Child And Adolescent Psychiatric Clinics Of North América (Clínica Psiquiátrica de Norte América para niños y adolescentes). Estudios anteriores han demostrado que las personas



autistas a menudo tienen dificultades para leer las expresiones faciales de las personas neurotípicas (no autistas). Históricamente, estas dificultades se han enmarcado como una característica del autismo que conduce a problemas sociales. Estudios anteriores han señalado que las personas autistas sufren de dificultades para reconocer las expresiones faciales de las personas neurotípicas, las cuales producen dificultades sociales e interpersonales.

Sin embargo, según este estudio señalaría que más que no leer las expresiones faciales de los neurotípicos, estos tienen diferentes tipos de expresiones al transmitir emociones (en la apariencia, frecuencia y duración de las expresiones faciales) y que a muchas personas neurotípicas les resulta difícil interpretar las expresiones y los movimientos corporales de las personas autistas. Esto conllevaría a que las dificultades sociales entre ambos grupos se generan por un problema de comunicación bidireccional y no unidireccional como anteriormente se creía. (Figura 3)

A través de la elasticidad y facultad de síntesis de la imagen mediante de la animación, estas “diferentes expresiones” pueden ser explicadas de forma comprensible a los espectadores, tanto neurotípicos como neurodivergentes.

El siguiente texto que vamos a abordar, es un artículo de la Federación de Autismo de Madrid, que se utilizó en cuanto en la caracterización de Hades, el protagonista del cortometraje, quien presenta Trastorno del Espectro Autista (TEA). Entre estas características se pueden mencionar los umbrales de la sensibilidad (hipo/hipersensibilidad).

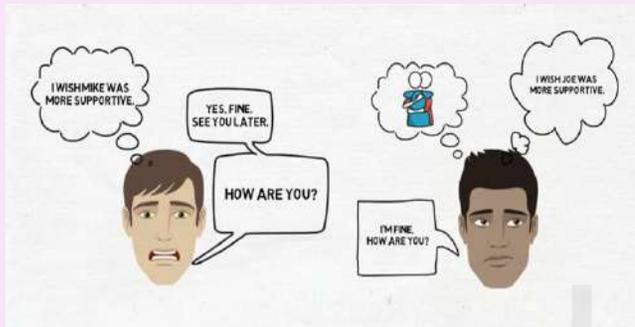


Figura 3 Fallas comunicacionales bidireccionales entre autistas y no autistas



Cuando nuestro cuerpo recibe información a través de los sentidos, la procesamos y emitimos una respuesta. Dentro de este espectro, cuando percibimos los estímulos del entorno, hay dos extremos, conocidos como hipo e hipersensibilidad.

En el caso de una persona con hipersensibilidad tiene una reacción muy intensa a los estímulos (ruidos, luces, dolor...), ya que los percibe de manera muy fuerte, lo que provoca que el entorno se vuelva estresante y abrumador. Caso contrario, la hiposensibilidad hace referencia a la baja intensidad de recibir estímulos del ambiente.

Por ejemplo, una persona con hipersensibilidad al tacto, puede experimentar una sensación de dolor; mientras una con hiposensibilidad puede parecer cansada o con gran desinterés. Pero también, pueden reaccionar con movimientos excesivos, ingiriendo alimentos muy intensos de sabor, o apretando con demasiada fuerza, para compensar esta baja percepción del entorno.



Antecedentes



En esta sección se discuten diversas investigaciones académicas que sirvieron de marco teórico en el desarrollo de mi TEGA. Primeramente, se presentan aquellas investigaciones vinculadas a la animación como un lenguaje visual propio y luego se discuten una serie de publicaciones que muestran como la animación se ha constituido en una herramienta comunicacional para el cambio social

Investigaciones Académicas Vinculadas al Desarrollo de la Animación Como Lenguaje Visual Propio.

A continuación, se discuten varios trabajos en los que se introducen las diferentes bases teóricas en los que se fundamenta mi proyecto:

La Función del Narrador en los Dibujos Animados

La siguiente investigación de Virginia Estela Reyes Castro pretende plasmar en una óptica más integral de las formas narrativas a través de la animación, y cómo éstas han influido en la conciencia individual y colectiva.



Enfatiza que las narrativas audiovisuales, como parte de la cultura mediática, generando ideas, valores e ideas de forma subconsciente a la audiencia.

En resumen, los aportes de esta investigación radican en reconocer la animación como un lenguaje narrativo, ofrece un análisis exhaustivo de las características y técnicas narrativas utilizadas en la animación y el papel de los narradores en la configuración de estas historias.

El principal aporte de este texto para mi investigación fue la delimitación y diferenciación del lenguaje narrativo de la animación en contraposición al cine tradicional. De esta forma delimita que la animación no se adhiera a la representación literal de los contornos gráficos.

Desarrollo de Arte Conceptual de un Cortometraje Animado en 3D para Construir la Inteligencia Naturalista en un Público Infantil Entre Los 8 y 10 Años de Edad.

Este trabajo de investigación de grado de Miryam Linares propone un esquema de creación que integra aspectos teóricos, técnicos y prácticos para el diseño de artes conceptuales enfocados en producciones de animación 3D. Su objetivo es estimular la inteligencia naturalista, promover la preservación ambiental y fomentar la conciencia ecológica de manera accesible para niños de entre 8 y 10 años mediante la codificación visual.



Este proyecto se conecta con el mío, ya que, al igual que mi cortometraje, utiliza el arte conceptual para comunicar un mensaje a la audiencia a través de signos reconocibles.

Producción de un cortometraje de Animación 2D

La investigación de Paula Puebla Abel describe las fases, la creación y el proceso creativo de un cortometraje de animación 2D titulado “Behind Your Fears” (Superando tus miedos). Narra la historia de Tom, un niño temeroso que enfrenta sus mayores miedos con la ayuda de su amigo imaginario, Miedo, quien le enseña sobre la confianza y enfrentar sus temores. El corto reflexiona sobre los miedos infantiles y su importancia en el desarrollo de este.

Con la colaboración de Élia López Fernández, la investigación detalla el proceso de preproducción, que incluye el desarrollo de la idea, la creación del guion, el arte conceptual y el diseño visual, seguido por la producción de layouts, animaciones y limpieza, finalizando en la postproducción.

Este trabajo se relaciona estrechamente con el mío, ya que también detalla el proceso de creación de un cortometraje en sus diversas fases, utilizando el lenguaje narrativo para transmitir un mensaje a la audiencia.



Investigaciones Académicas Vinculadas a la Animación como Herramienta del Lenguaje para el Cambio Social.

Los siguientes trabajos de investigación exploran propiamente la animación como herramienta comunicacional para el cambio social, incluyendo artículos, publicaciones y trabajos de investigación.

La Animación En Venezuela (Adaptación de Cuentos y Poemas Nacionales en Pro de Afianzar los Valores e Identidad Cultural)

En este Trabajo Especial de Grado, perteneciente a la Universidad Nacional Experimental de las Artes (UNEARTE), de Ariadna Corzo y Miguel Contreras, describe la importancia de adaptar cuentos y poemas venezolanos, por medio de la animación, con el objetivo de reforzar los valores e identidad cultural del país. Los cuales han ido perdiendo importancia en la sociedad actual venezolana, debido a la globalización de los medios masivos. Causando que aspectos como la idiosincrasia, creencias y valores sean reemplazados o borrados, siendo esto nocivo en la construcción de la identidad venezolana. Teniendo como finalidad, comprender la evolución y promover la adaptación de cuentos y poemas nacionales, usando la animación para afianzar los valores e identidad cultural de Venezuela.



Su conexión con mi proyecto, radica en usar la animación como motor y medio de lenguaje, para realizar cambios a nivel social y cultural, en este caso de la identidad venezolana.

Creación de un Cortometraje Animado Informativo, Sobre El Maltrato Infantil.

En el presente trabajo de investigación de la Universidad de Nueva Esparta se plantea la creación de un cortometraje animado titulado “El otro lado de la inocencia”, cuyo propósito es comunicar las problemáticas del maltrato infantil y sus repercusiones en la sociedad venezolana en un corto tiempo, incentivando al espectador a tomar iniciativas para reducir la violencia contra la infancia.

El cortometraje cuenta la historia de una niña de siete años y un niño de nueve que son obligados a vender rosas en las calles, siendo explotados como fuente de ingreso por sus padres negligentes. La historia se inspira en una noticia publicada en El Universal (2011), sobre el desmantelamiento de una red de prostitución infantil que operaba a través de la venta de flores. Este proyecto, al igual que mi propuesta, emplea la animación como una herramienta para fomentar el cambio social, conectando al espectador con el tema mediante la identificación con los personajes, los elementos básicos de diseño y la narrativa de la historia.



Referentes Creativos



En esta sección se muestra un conjunto de cortometrajes, webcómics, y series de TV y Youtube que influenciaron en mayor grado mi proceso creativo. Se presentan clasificados de acuerdo a los siguientes criterios: (1) Animación como Herramienta de Concientización y para el Cambio Social, (2) Animaciones que muestran las relaciones entre personas neurodivergentes y neurotípicas. (3) Uso del lenguaje cinematográfico para plasmar las relaciones entre autistas en el aspecto romántico y (4). En el Apartado Gráfico y de Diseño de los Personajes de la Mitología Griega

En el Uso de la Animación como Herramienta de Concientización y para el Cambio Social

En el aspecto del uso de la animación como herramienta de concientización y para cambio social podemos mencionar cortometrajes como: *Save Ralph (2021)* (Salven a Ralph); *Alicia In Moneyland (2020)* (Alicia en el país del dinero); *Cops And Robbers (2020)* (Policías y Ladrones); *Otto El Toro (2015)* y *Seeking Refuge Ali's Story (2013)* (Buscando refugio, la historia de Ali); buscan ejecutar cambios profundos a nivel social. En el caso de Otto y Save Ralph, abogan por los derechos por los animales, uno denunciando las corridas de toro y el otro



los experimentos en animales para cosméticos. En el caso de *Cops and Robbers*, denuncia la brutalidad policial en la comunidad afrodescendiente de USA. En *A Journey From Afghanistan* (Una aventura en Afghanistan), se presentan las consecuencias de la guerra en los niños inmigrantes, y en *Alicia in Moneyland* el aumento de las desigualdades de la industria financiera y cómo afecta en la sanidad, infraestructuras, hogares, polución y derechos de las mujeres.

En cortometraje *Save Ralph*, realizado usando la técnica stop motion, tuvo un impacto social significativo en varios países, tales como México, donde se logró prohibir la experimentación en animales para fabricación de productos cosméticos.

En animaciones que muestran las relaciones entre personas neurodivergentes y neurotípicos

***Loop* (2020). Pixar Animation Studio (Lazos. Estudios d Animación Pixar)**

En este cortometraje logramos ver el proceso de comunicación entre una niña neurodivergente, llamada René y un niño neurotípico, llamado Marcus, ambos en un bote logran crear un vínculo, llegando a conocerse y hacerse amigos, usando la animación como medio, Pixar nos invita a ver la





Figura 4 Loop (2020), Pixar Animation

Studio

Float (2021), Pixar Animation Studio [Flota, Estudio de Animación Pixar]



Figura 5 Float

forma en como René interpreta el mundo a su alrededor, sin esperar que ella se acople a Marcus, validando su condición de neurodivergente y de forma ingeniosa enseñando al espectador su condición como niña autista. Aunque, si bien no es a nivel romántico, las interacciones y forma en las que se ejemplifican dichas interacciones son el eje central de mi proyecto (Figura 4).

Otro ejemplo lo encontramos en el cortometraje Float, (Figura 5) que retrata la relación de un padre y su hijo autista. Como muchos padres de niños neurodivergentes, a pesar de querer a su hijo y maravillarle que vuele, decide censurar a su hijo ante las miradas curiosas y agresivas del resto de personas a su alrededor, llevando a aislarlo e impidiendo que sea el mismo. A lo largo del cortometraje, el padre va pasando por un viaje emocional en el cual aprende a aceptar la habilidad de su hijo y validarla a pesar de las miradas negativas de otras personas.

El cortometraje usa como metáfora la habilidad de flotar del niño para señalar su condición, probablemente usando de inspiración la película The Boy



Who Could Fly, cuyo coprotagonista, Eric, también era autista y tenía la facultad de volar, pero a diferencia de esta película el niño sigue volando como metáfora de ser el mismo, mientras que Eric deja de volar y pasa a volverse “normal”. También cabe la posibilidad de que la idea de la metáfora de “volar” se debiera a que muchos niños autistas suelen autorregularse agitando las manos como si volaran, pero esto son puras especulaciones.

La inspiración detrás del cortometraje proviene de la experiencia del director como padre de un niño autista, utiliza la animación y el color en pro de generar emociones y crear dicho subtexto. En el apartado de guion para ejemplificar las experiencias amorosas, uso de referencia a dos shows mencionados anteriormente.



Academia de los Especialistas de Miguel Gallardo (2012)

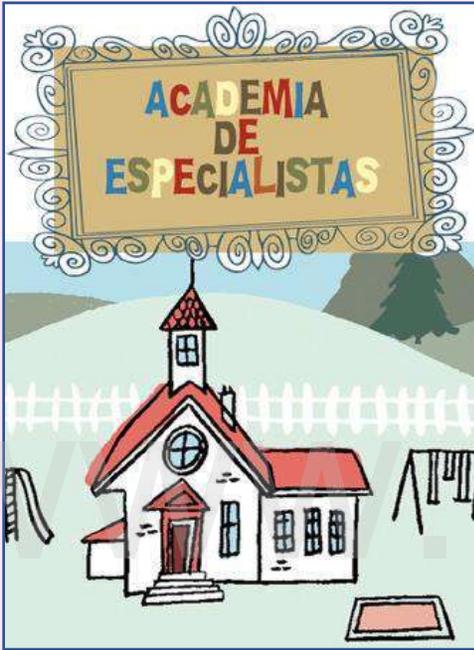


Figura 6 Academia de los especialistas de Miguel

Es un cortometraje producido por la Fundación Orange, que explora de forma amena las habilidades de varios niños en el espectro. La dirección de arte fue por Miguel Gallardo, padre de una niña autista, quien uso sus propias experiencias en el guion y diseños artísticos.

Se emplea un narrador para ejemplificar a cada personaje y sus obsesiones desde un punto de vista positivo, usando transiciones dinámicas y el empleo de la tipografía y el color como parte de la composición.

El cortometraje emplea diseños minimalistas y la utilización de colores planos, parecidos a cuentos infantiles, para realizar de forma más dinámica las acciones de los personajes, llegando a la exageración del movimiento en función de una capacidad de síntesis visual de las hiperfijaciones a las personas autistas, con el propósito de informar y normalizar.

Este cortometraje es relevante para mi proyecto al poder traducir conceptos tan ajenos al público neurotípico, como las hiperfijaciones o el sobre estímulo que sufren los autistas, de una manera simple y dinámica. (Figura 6)



Suceden Cosas Asombrosas de Alex Amelines (2020).



Figura 7 *Suceden cosas asombrosas de Alex Amelines (2020)*

Es una animación creada por el director de animación independiente Alex Amelines. Durante dos años Alex escribió , animó y dirigió el proyecto, siendo lanzado el 2017 coincidiendo con el Día Mundial de Concienciación sobre el Autismo (2 de abril).

El objetivo del cortometraje es concientizar sobre el autismo, estimular el entendimiento y tolerancia a un público infantil.

En los diseños de personajes predominan las figuras geométricas y el uso de la animación para ilustrar características del autismo y mostrar mejor esta condición. A su vez, se emplean ejemplos de situaciones complejas, a través de la puesta en escena y la utilización del narrador en voz en off (*Voz superpuesta*). La parte más importante es como se empleó el lenguaje cinematográfico para ilustrar la percepción de un autista, por ejemplo, al cruzar la calle, en comparación a un neurotípico, explicando características como la sobrecarga sensorial. Elementos que busco plasmar en mi cortometraje (Figura 7).



En el Uso del Lenguaje Cinematográfico para Plasmar las Relaciones entre Autistas en el Aspecto Romántico

Love on the Spectrum [Amor en el Espectro]



Figura 8 *Love on the Spectrum* producido por Northern Pictures (2020)

En el *reality show* (*Telerrealidad*) producido por Northern Pictures para ABC TV, que muestra a personas neurodivergentes en el espectro del autismo mientras exploran el mundo de las citas. El programa dedicó un largo periodo de investigación respecto al tema gracias a la asesoría de la consejera de relaciones Jodi Rodgers, quien aparece en muchos episodios.

(Figura 8)

Se dedican varios capítulos a explorar sus vidas, dando tiempo para conocer sus intereses y el día a día del elenco, a su vez adapta los efectos sonoros y de luz para que el programa sea amigable para los autistas fotosensibles de la audiencia. Aunque hay un gran peso en las relaciones románticas, el énfasis de esta serie no está en la idea abstracta del romance, sino en la vida de estas personas.



Autism in Love [Autismo y Amor]

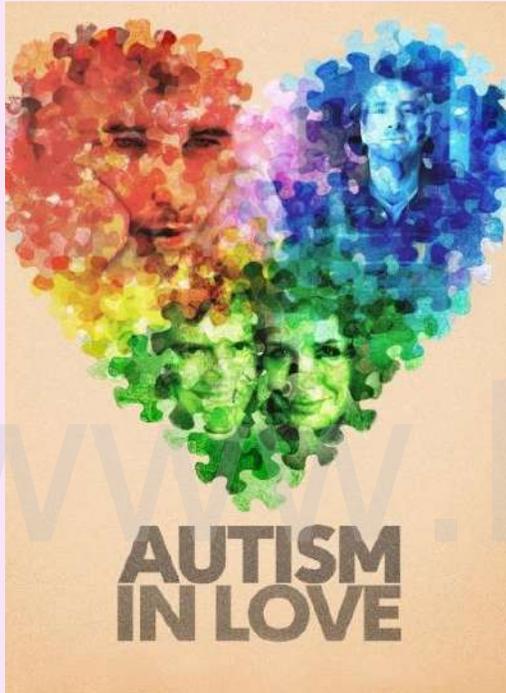


Figura 9 Autism in Love por Matt Fuller (2015)

Es un documental que sigue a cuatro adultos autistas, Dave, Lindsey, Lenny y Stephen, en un viaje emocional en las relaciones interpersonales y adentrarse en los conceptos de amor, romance y relaciones parentales. Dave y Lindsey, han estado juntos durante ocho años, a lo largo de los años, aprendieron a convivir con el carácter uno del otro y sus distintas formas de comunicarse. A lo largo de la cinta, se explora como desean ambos formalizar su relación pasando a una siguiente fase, el matrimonio. Lenny, quien vive con su madre, lucha constantemente con sus propios complejos y frustraciones a causa de autismo. Suele aislarse y no lograr salir con chicas de su edad y limitándose y autosaboteándose a sí mismo, a lo largo de la cinta vemos su lucha por la autoaceptación y el amor propio. Mientras tanto, en el caso de Stephen, se enfrenta a la prueba definitiva de la enfermedad terminal de su esposa Gita.

Autism in Love, ofrece una mirada cálida que rompe estereotipos sobre las relaciones interpersonales de las personas neurodivergentes, explorando distintos tipos de relaciones en diversas etapas de la vida, (Figura 9)

La forma en que ambos proyectos cuestionan estereotipos y mitos con respecto a las relaciones interpersonales entre las personas neurodivergentes, sentaron las bases del guion y la idea general del cortometraje, desde varias interacciones entre los personajes, hasta la participación de una consejera de relaciones como presento el show Love on the Spectrum.



En el Apartado Grafico y de Diseño de los Personajes de la Mitología Griega

The Goddess of Spring [Diosa de la Primavera]



Figura 10 Concept art Persephone de God`s Spring

Dirigido por Wilfred Jackson y producido por Walt Disney, se trata de un cortometraje que pertenece a la serie de cortos experimentales producidos por Walt Disney Pictures desde 1929 hasta 1939, realizados con el fin de mejorar e innovar en el campo de la animación y fomentar la libertad artística (Figura 10).

“Utilizamos *Silly Symphony (Sinfonías tontas)* para probar y perfeccionar el color y las técnicas de animación que usamos más tarde en los largometrajes”. (*Important Milestones of the Walt Disney Company Over 100 Years - Disney100, 2023; Hitos importantes de la compañía Walt Disney en los últimos 100 años*)

Hasta ese momento, la empresa se había centrado en representar animales y seres no antropomorfos, siendo este el primero que experimento con los movimientos de la figura humana, siendo un fuerte precedente para la creación del primer largometraje del estudio *Blancanieves y los siete enanos* (Figura 11).





Figura 11 Fragmento de *God`s Spring*



Figura 12 Boceto Hades, *God`s Spring*

Aunque la trama de *La diosa de la primavera* sigue el mito griego de Perséfone y Hades, las imágenes evocan más el infierno, a Lucifer o incluso a Mefistófeles (Figura 12).

El tono de la caricatura es principalmente el de una ópera épica, la música sirve como conducto narrativo tanto para la trama y movimientos de los personajes. Cuando llegan a al inframundo, la atmosfera general es la de un club de jazz. En estas escenas es destacable el uso que se hace de las sombras, y la iluminación, creando un ambiente sombrío y aterrador.

El mundo de la primera maneja una paleta de colores primaverales entre rosas y verdes en contraposición de las sombras profundas y tonos oscuros del inframundo, usando una paleta de colores rojos recordando más al infierno. Y cuando la diosa vuelve a emerger, la paleta cambia completamente a colores alegres entre amarillos y rosas en compañía de la música opera.

Remarco este referente al ser una base importante en la historia de la animación, al utilizar por primera vez la figura humana y plateando las posibilidades de abstracción del movimiento realista en el mundo de la animación.



Gods' School The Olympian gods [Escuela de Dioses: Dioses del Olimpo]



Figura 13 Hades y Perséfone fragmento episodio 3, *God's School the Olympian gods*



Figura 14 Afrodita y Hefesto del episodio ocho de *God's School*

Emitida por primera vez el 31 de enero de 2019, *Gods' School* es una serie indie en Youtube creado por Gaylord Cuvillier Philippe Libessart. La historia tiene de protagonista a la diosa la discordia Eris quien intenta encajar entre otros dioses en el Monte Olimpo, hasta que conoce a un joven mortal llamado Paris. La historia se sitúa en los eventos de la *Iliada* de Homero y la *Teogonía* de Hesíodo. (Figura 13)

Gods' School se conecta con mi proyecto al presentar un personaje discapacitado, Hefesto. Al estrenarse en el quinto episodio, Hefesto escucha a Afrodita después de pelear con su novio Ares, este le acerca tratando de consolarla y terminan haciéndose amigos. El show hace un buen trabajo introduciendo al personaje y desarrollando una relación entre Hefesto y Afrodita, humanizándolo y dándole matices a su personaje, y como se desarrolla su relación. Este enfoque es lo que buscaría realizar con la relación entre Hades y Perséfone en mi proyecto de grado. (Figura 14)



Destripando la Historia (2019)



Figura 15 Fragmento de la canción Hestia donde aparecen Hades y Perséfone

Es una serie de videos musicales, de carácter paródico, perteneciente al canal de YouTube de Rodrigo Septién y Álvaro Pascual. Me centré en su serie de videos sobre los dioses olímpicos, en especial Hades. Al ser videos musicales, la narración trabaja cohesivamente con la letra y el ritmo de la música para narrar la historia, utilizando elementos iconográficos propios de los dioses o los mitos que cantan para optimizar la narrativa gráfica. En el apartado del color, se aprecia la diversidad de colores vistosos y dinámicos, al igual que su lenguaje cinematográfico. Los diseños de personajes como lo son Zeus, Hades, Demeter y demás dioses, obedecen a una paleta de colores específica asociados a su caracterización en el mito, al igual que un diseño versátil a la hora de animar, mezclando elementos modernos y griegos, dando de resultado una interesante interpretación (Figura 15).

Los diseños de personajes fueron un gran motor motivador en mi proyecto, junto al uso de la iconografía de los mitos griegos en el uso del escenario, elementos de fondo o la ropa, con fines semióticos del metalenguaje de los signos para inmergir al espectador en la historia.



Persephone (2017)



Figura 16 Portada de novela gráfica
Persephone



Figura 17 Viñeta de novela gráfica

Es un webcomic escrito y dibujado por Allison Shaw, a través de una campaña de Kickstarter. Fue publicado en formato de novela gráfica el 2017. Es una reinterpretación del mito del origen de la primavera de los himnos homéricos, desde el punto de vista de Perséfone, quien tiene nula agencia en este mito (Figura 16).

La obra cambia la perspectiva de Perséfone de una víctima trágica, a dotarla de agencia, volviendo la historia sobre su crecimiento personal como adulta y la conflictuada relación con su madre al desear independizarse. Es una historia de naturaleza romántica, pero se basa en la presentación de la figura humana en base a la medida aurea, simulando un cuerpo realista, pero de una forma lo suficientemente simple para emular movimientos de forma fluida en el aspecto de la línea de acción y gestos faciales expresivos.

En el aspecto del uso del color, predominan colores planos y paletas de colores rosas y primaverales, donde nos da a suponer que se trata de la perspectiva de Perséfone, y cambian la paleta de colores cuando Hades está en escena. Este cambio sucede en función al lenguaje narrativo-gráfico en función de la trama y los sentimientos que van evocando los protagonistas (Figura 17).

Lore Olympus [Cuentos del Olimpo]



Figura 18 Portada Lore Olympus

Es un webcomic escrito e ilustrado por Rachel Smythe, actualmente siendo publicado en formato físico, contando con tres volúmenes y 115 episodios. La trama principal gira alrededor de una reimaginación moderna del mito de Hades y Perséfone. La autora ubica en un escenario “griego-moderno” a los personajes en un contexto diferente al mito original, mientras vemos formarse la relación de ambos personajes poco a poco (Figura 18).

La novela toca diferentes tópicos actuales como lo son las relaciones tóxicas, el ciclo de abuso, el trauma, la agresión sexual, la soledad, entre otros temas importantes que dan tridimensionalidad a la obra y a los personajes, y gracias al escenario moderno-griego, dota de más inmersión del espectador a la historia brindándole cercanía a la situación.

El estilo artístico es uno de los aspectos más resaltables de la obra y sirvió de fuerte inspiración para mi obra. Cuenta con diseño asemejado a la figura humana, sin embargo, dota de personalidad a cada personaje con el uso del color y las formas geométricas de ciertos personajes que les dotan de individualidad y expresividad, entregándonos viñetas cargadas de drama y humor (Figura 19).

El uso del color de los escenarios y la composición se adaptan al formato narrativo de webtoon, dando ilusión de movimiento a las viñetas y





Figura 19 Páginas del volumen III de
Lore Olympus

de expresividad a las escenas y sobre todo de fuerte poder emocional, dando viñetas que nos brindan la oportunidad de explorar la psique de los personajes.

El uso distintivo del estilo artístico en el diseño de personajes fue la principal influencia para diseñar a los personajes, darle estilo y tono a la obra. Otra característica relevante es la versatilidad del mito, la forma en que se re-imagina a los personajes en un escenario griego moderno para realizar críticas sociales. Esto me inspiró a emplear el mito como base para mi cortometraje. Sobre todo, con respecto al personaje de Hades, al ser este asociado más al “otro” y ser excluido de los dioses olímpicos, era el personaje ideal para ejemplificar a una persona autista.





Bitácora

www.bitácora.ve

de Producción



A continuación, se presenta la bitácora de las tres etapas fundamentales para la realización del corto Animado: Preproducción, Producción, y Posproducción. Es importante comprender el lenguaje narrativo personal, desde la figura de la Bitácora condensando eventos y acciones realizadas, que intenta dar identidad al discurso del presente trabajo.

Etapa de Preproducción



Concepto narrativo

Quando empecé a desarrollar el proyecto mi objetivo era explorar los límites, potencial cognitivo y comunicacional de la animación en las problemáticas enmarcadas dentro de la *justicia social*, en este caso mi condición como neurodivergente. Sin embargo, no tenía un enfoque claro a donde llevar el proyecto; y fue a mediados de mayo del año 2021, a sugerencia de uno de mis profesores, cuando decidí juntar mi amor por la mitología con mi deseo concreto de dar a conocer las características del espectro autista desde la perspectiva de las relaciones de índole romántico, platónico y familiar. Estas relaciones son usualmente incomprendidas al ser representadas por estereotipos desactualizados y estigmas sociales poco saludables.



Se usó la mitología como metáfora para contar la historia, al ser uno de los antecedentes narrativos más antiguos de la humanidad, que posee elementos universales como: valores y arquetipos atemporales de la naturaleza humana, que se encuentran en el imaginario colectivo. El proyecto se centró en la mitología griega por considerarla un pilar de la cultura occidental y una de las más reconocibles universalmente.

Entre varias mitologías, busque cuáles dioses podían tener características de una persona autista, a su vez que sea suficientemente reconocido en el imaginario colectivo. Mi decisión fue seleccionar a Hades, al ser este un dios que suele asociarse a “el otro” y aislarse del resto de los dioses del panteón griego, cumplía con el perfil psicológico que buscaba ejemplificar.

La interpretación del mito que escogí para adaptar la historia fue el *Rapto de Proserpina*, del poeta romano Claudio Claudiano; pero conservando los nombres de sus contrapartes griegas, al ser estos más conocidas: Proserpina (Perséfone), Plutón (Hades), Júpiter (Zeus) y Venus (Afrodita).

Escogí la versión de Claudio Claudiano por enfocarse más en la relación romántica entre Hades y Perséfone y por presentar una mayor relevancia de los personajes de Afrodita y Zeus. Estos cuatro personajes constituyen el elenco de la historia presentada en mi cortometraje.

Eventos que se desarrollan en este mito, tales como el enamoramiento de Hades causado por Afrodita, la autorización de Zeus a esta relación y Perséfone enamorándose de Hades al final de la historia, constituyeron la base de la



adaptación desarrollada en mi cortometraje. Haciendo énfasis en las relaciones interpersonales entre personas autistas (Hades) y neurotípicas (Perséfone, Afrodita y Zeus).

Una vez teniendo la idea clara de la dirección del proyecto, se delimitó el concepto de la idea, partiendo desde elementos como lo fueron la sinopsis, el guion literario y técnico y delimitación del lenguaje narrativo-gráfico de la obra.

Sinopsis

“Es la narración resumida, en el caso de un cortometraje, no debería sobre pasar el folio, de la historia, contada en rasgos generales sin definir en profundidad los personajes, detallando únicamente las acciones. De nuestra sinopsis se deducirán aspectos como el tono, y el propio estilo del guionista.”

(Gurpegui, 2010)

Esta herramienta nos permite plantear la idea de la obra desde una perspectiva global de la misma, fijando los puntos clave de la narración, la línea de tiempo y las relaciones e interacciones entre los personajes y el entorno en el que coexisten de forma breve y concisa. Dicha descripción sentará las bases para el guion literario y técnico de la animación.

A través de la misma se definió la cantidad de personajes, el entorno que transcurriría y una breve construcción básica del *worldbuilding* (Construcción del Universo Diegético)



La historia se desarrolla en la habitación de Hades, dios del inframundo, sentado frente al televisor, absorto en un juego de citas virtual mientras su teléfono suena con una notificación de Afrodita. Esta interrupción provoca en Hades una serie de emociones, desde el enojo hasta la incomodidad.

Zeus, notando la situación, llama a Hades y lo motiva a salir del inframundo hacia el Olimpo. Allí lo guía en una sesión de cambio de vestuario, intentando mejorar su apariencia. Sin embargo, la incomodidad de Hades con la situación se vuelve evidente.

Posteriormente, Zeus organiza un peculiar encuentro entre Hades y una muñeca de trapo que representa a Perséfone. Hades comienza a conversar con cierta reticencia, a través de gestos y diálogos simulados, se desarrolla una peculiar interacción entre Hades y Perséfone.

Finalmente, Hades es empujado por Zeus a enfrentarse a una cita real en el mundo humano con Perséfone, con la ayuda de algunas indicaciones escritas en una nota. Durante la cita, Hades se esfuerza por mantener la conversación, mientras Zeus y Afrodita observan desde la distancia con gestos de desconcierto.

La conexión entre Hades y Perséfone se fortalece a medida que intercambian conversaciones y descubren intereses mutuos. Zeus y Afrodita, sorprendidos por la inusual dinámica, observan en silencio mientras el tiempo avanza.



Al final, después de la cita, Hades despide a Perséfone con una sonrisa, indicando un potencial interés mutuo. La historia concluye con Hades aceptando una solicitud de amistad en Instagram de Perséfone, simbolizando un nuevo comienzo en su relación.

Personajes

Hades

Es el protagonista de la historia. Es la persona neurodivergente (autista), es reservado, tímido y suele aislarse en su habitación en el inframundo del resto de los dioses Olímpicos. Su tema de interés principal es su papel como dios del inframundo y su asociación con la muerte. Las personas que no son cercanas a su círculo pueden llegar a percibirlo como alguien gruñón o maleducado, pero estos son mecanismos de defensa ante el constante rechazo y su propia hipersensibilidad.

Zeus

Es el hermano menor de Hades, a pesar de ser más joven ejerce el papel de un hermano mayor. Busca sacar a su hermano de su zona de confort para que se abra más a los demás dioses, por eso decide arreglarle una cita a ciegas sin consultarle primero. Zeus es alegre, extrovertido y el arquetipo de “chico



popular”, ama mucho a su hermano, pero en su afán de ayudarlo lo pone en situaciones incómodas que fuerzan a Hades a estar en situaciones estresantes o a disimular su autismo con tal de ser aceptado.

Afrodita

Es la diosa del amor y la que arregla la cita entre Hades y Perséfone. A su vez es psicoterapeuta y está consciente de la condición de Hades. Por insistencia de Zeus programa una reunión entre Hades y Perséfone. Es alegre, coqueta y muy habladora, suele dar la impresión de alguien ególatra o narcisista, pero es alguien amable y considerada.

Perséfone

Es la otra protagonista de la historia, es la diosa de la primavera y es una chica dulce, de mente abierta, y de mucho carácter. Es la hija sobre-protegida de Deméter, esta sobre-protección le hace acceder fácilmente a la cita con Hades. Su personaje está diseñado para crear contraste entre ella y Hades. Ambas partes escenificarán la convergencia en el punto medio entre neurotípicos y neurodivergentes.



Desarrollo del Concepto

Para la materialización del concepto descrito en la sinopsis, fue necesario incorporar los elementos del comportamiento de individuos autistas en situaciones específicas de las relaciones románticas y establecer las restricciones de recursos técnico-gráficos y de tiempo para la ejecución del proyecto.

Investigación Documental.

Esta fase consistió en la documentación sobre el Autismo en general, permitiendo comprensión de su concepto y su ámbito terapéutico. La información documentada se compone inicialmente de temáticas concernientes a la naturaleza de las relaciones románticas entre personas alistas y autistas, el autismo en general y sus características. Esta investigación documental es extraída de fuentes certificadas, revistas científicas, artículos de periódicos digitales.

A su vez, es importante mencionar la relevancia del material audiovisual para obtener y analizar datos útiles para el desarrollo del proyecto, como lo fueron múltiples cortometrajes animados, documentales y reality shows, los cuales sirvieron de base de extracción de datos que son fundamentales a la hora de sostener la credibilidad del guion y sus personajes, acciones y aprendizajes implícitos.



Optimización de Recursos

Dentro de esta etapa se formuló y definió los formatos técnico-gráficos a seguir. La realización de las ilustraciones y la animación del cortometraje se fundamentaron en las herramientas Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Paint Tool Sai 2 y cursos de animación. Así como, en las técnicas de animación, tales como Cuadro a Cuadro, animación por vectores y dibujo digital. Para la optimización de los tiempos para el desarrollo del cortometraje fue necesario prescindir de los diálogos, y resaltar la comedia visual como parte de la Poises de la obra.

Ejecución del proyecto

Una vez definido el concepto general del cortometraje, se procedió a completar la fase de preproducción del mismo, la cual contempla los guiones literario y técnico, la dirección artística, el guion gráfico y el diseño de sonido.

Realización del Guion Literario

El esquema de creación del guion literario se realizó de acuerdo a la estructura dramática de la *Pirámide de Freytag*, usando de referente las bases del marco teórico,



en especial, los artículos sobre conceptos de hipo e hipersensibilidad y de masking (enmascarar) y las situaciones presentadas en el reality show “Love in the Spectrum (2019)”.

Esta estructura narrativa resulta en un modelo útil para comprender cómo se desarrollan las tensiones y giros de trama, a lo largo de la historia. Funciona como guía para los escritores a la hora de diseñar los eventos de la trama.

El novelista Gustav Freytag desarrolló esta pirámide narrativa en el siglo XIX, como descripción de una estructura que los escritores de ficción, habían utilizado durante milenios. La pirámide de Freytag describe las cinco etapas clave de una historia y ofrece un marco conceptual para escribirla de principio a fin. Estas etapas son Exposición, Acción Ascendente, Clímax, Acción descendente, Desenlace [Glatch, 2024] (Figura 18).

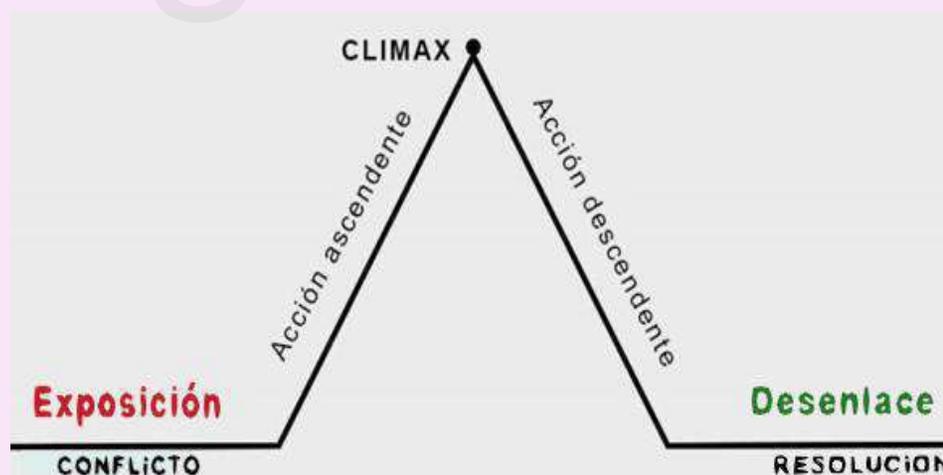


Figura 20 Pirámide de Freytag



La Pirámide de Freytag consiste en:

Exposición: Se presentan los elementos de la historia, como el universo diegético, los personajes y el trasfondo de los personajes.

Acción Ascendente: Se establece la tensión narrativa y la narración nos llevará hasta el conflicto central de la historia.

Clímax: Es el momento en que la historia llega a su grado máximo de tensión.

Acción Descendente: Aquí se resuelve la mayor parte de los conflictos.

Desenlace: Los personajes han completado sus arcos y las tramas se cierran (Skyhourse, s.f.).

El uso de La Pirámide de Freytag se ve reflejada en el desarrollo de mi historia de la siguiente manera:

Exposición: En esta etapa se establece como premisa general y tema principal de la historia, el amor romántico en el autismo.

La historia se desarrolla en una escala tonal, que oscila entre comedia, drama y momentos reflexivos de los personajes, en conjunto a escenas esperanzadoras y de amor entre ambos protagonistas.

Por medio de los distintos recursos narrativos se establece el ambiente de la obra, con elementos como escenario, la época, el entorno físico y cultural, en el que se encuentran y se desarrollarán los personajes. En el caso de mi proyecto, se trata de un universo ficticio entre la modernidad y la cultura griego-romana clásica.



Se presenta al personaje de Hades, su personalidad, caracterización y sus motivaciones; así como, el personaje de Afrodita, quien nos muestra el conflicto inicial de la obra.

De esta manera el público empieza a conocer quiénes son los protagonistas y personajes secundarios. Igualmente, plantear la situación actual del protagonista al inicio de la historia, los conflictos latentes, sus objetivos iniciales y los desafíos pendientes que se desarrollaran a lo largo del cortometraje. Ofreciendo a la audiencia una base sólida para conectarse con los personajes y la premisa de la narración.

Acción Ascendente: Marca el punto incitador de la historia, planteando el conflicto central y el evento motivador que alterara el estatus quo del protagonista, que se trazó al inicio de la historia.

El que hace el papel de incidente incitador es Zeus, que pasa el umbral (la puerta) y cambia el paradigma que hasta ahora conocía nuestro protagonista, obligándolo a enfrentar una situación desconocida y tomar decisiones que cambiaran el rumbo de la historia, siendo esta aceptar la cita romántica con Perséfone.

Clímax: Durante esta etapa ocurre el punto culminante de tensión y el conflicto que se han estado desarrollando a lo largo de la historia, siendo esta la cita con Perséfone y los eventos posteriores a la misma. Dentro de esta fase se determina la dirección definitiva del final de la historia. Nuestro protagonista, en conjunto al resto de personajes, experimentan cambios significativos. Hades



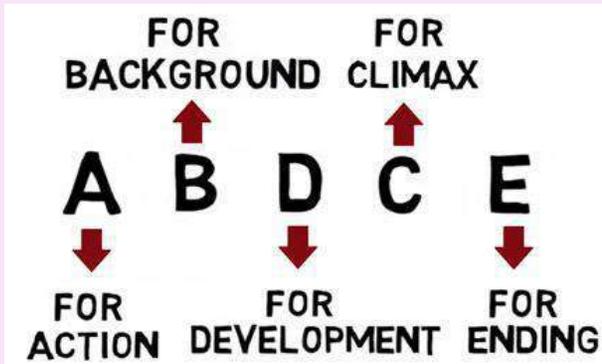


Figura 21 Método ABDCE

logra enfrentar sus miedos e inseguridades emocionales, dando una resolución satisfactoria y logrando una conexión emocional con Perséfone. Ambos protagonistas tienen una cita amena y llegan a conocerse mejor.

Acción Descendente: Se prepara el cierre, los protagonistas logran una conexión emocional y se establecen las resoluciones finales del cortometraje y conflictos restantes de los personajes.

Desenlace: En este caso la cita fue exitosa, Hades y Perséfone logran entablar una relación y punto de entendimiento mutuo, generando interacciones sinestésicas entre ambos personajes, se refuerza el mensaje de la obra e invita a la reflexión a la audiencia, marcando la conclusión de la historia.

En el apartado de la escritura de las escenas, utilice el método “ABDCE”, según señala Skyhorse (s.f) en la definición de Lamott en “Bird by Bird”. En la misma se divide cada escena en cinco actos: *Action (Acción)*, *Background (Trasfondo)*, *Desarrollo*, *Climax*, *Ending (Final)*.

El método “ABCDE” fue clave a la hora de describir todas las escenas del cortometraje y el enfoque que debían tener. Vamos a tomar como referencia una de las escenas que realice en base a este esquema, la cuarta escena en orden cronológico del animatic:

Acción: Las acciones de los personajes al inicio de la escena (Figura 21).

Ejemplo: Alguien toca fuera de la puerta y Hades abre la puerta.



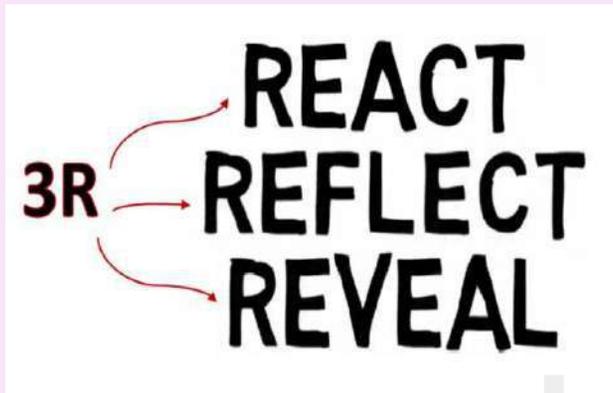


Figura 22 Método de las 3 R

Background: El contexto que se encuentra los personajes antes de comenzar la escena. En esta parte obtenemos información que nos ayudara a determinar las acciones de los personajes a lo largo de la historia.

Ejemplo: Hades termina la llamada telefónica con Zeus y escucha un ruido.

Desarrollo: Donde sucede la trama, los personajes lidian con las adversidades.

Ejemplo: Zeus entra a la habitación emocionado porque su hermano (Hades) tendrá una cita romántica, pero Hades esta renuente a ir.

Clímax: Ocurre el giro narrativo clave de la escena.

Ejemplo: Zeus convence a Hades de ir y lo motiva.

Ending: Cierre de la escena culminación del propósito narrativo de la misma.

Ejemplo: Hades acepta y Zeus junto a Hades salen de escena.

En el apartado de la realización de los diálogos (en nuestro caso lenguaje no verbal), se utilizó el método de las 3R (Figura 22), el cual de acuerdo a Skyhourse (s.f), referenciando a Hood, define la manera en que el espectador logra percibir las emociones de los personajes o eventos de la trama general, a través del diálogo. De esta forma conocer la psique de los mismos o de la historia, teniendo como clave que cada dialogo debe cumplir uno estos tres criterios.

Reacción_hacia un evento específico.

Reflexión de los personajes hacia las dificultades o situaciones adversas.

Revelación de la psique del personaje o de la trama en general.



Dichas acciones son las que denotarán las reacciones cinestésicas entre la historia y la audiencia. Si bien en mi cortometraje se utilizó el lenguaje no verbal, se aplicó la técnica de las 3R para mostrar las expresiones de los personajes.

Tomando nuevamente de ejemplo la escena mencionada con anterioridad, las 3R fueron aplicadas para dar luz a las expresiones y su función dentro de la escena.

El primer ejemplo es la escena de Hades abriendo la puerta y Zeus entrando, ambas expresiones son de Reacción, la primera ante las acciones de Zeus, y la segunda, por la noticia que le dio Hades, minutos antes (Figura 23).



*Figura 23 Reacción de Hades y Zeus tercera
secuencia*



El segundo ejemplo fue durante el clímax de la escena, cuando Hades se muestra vulnerable y Zeus lo consuela. Estas expresiones cumplen con la Reflexión ante los acontecimientos futuros y su situación actual (Figura 24).



Figura 24 Reflexión de los miedos de Hades, cuarta secuencia

El último ejemplo donde se evidencia la Revelación, es cuando Zeus ofrece a Hades ayudarlo con su cita (Figura 25).



Figura 25 Revelación, cuarta secuencia. Zeus ofrece su ayuda a Hades



Realización del Guion Técnico.

“El guion técnico es una lista detallada de cada uno de los planos que se requieren para filmar cualquier producción audiovisual. Son todas las indicaciones técnicas necesarias para llevarlo a cabo, como el encuadre de planos, movimientos de cámara o iluminación entre otros. Por lo general, lo elabora el director de producción en conjunto con el director de fotografía.” (Universidad Europea, 2023).

Esta fase consiste en definir el lenguaje cinematográfico a usar, con base en los estudios referidos en el marco teórico, especialmente los referentes. El tipo de tomas y ángulos a utilizar para lograr que el espectador entienda la forma diferente en que Hades percibe e interactúa con su entorno, es fundamental para definir este lenguaje. Otro aspecto es el uso de la comedia física para lograr mantener la atención del público neurodivergente, al ser estos más receptivos a las acciones físicas que a los diálogos.

Se logró esta tarea con la herramienta que llamamos “*Rough*”, que consiste en un primer borrador incorporando el lenguaje cinematográfico (ángulos de tomas, transiciones, movimientos de cámara, cantidad de “keyframes” (fotogramas clave) aproximados, que sería usado en el cortometraje, pero en esta parte no contaba aún con los diseños finales de personajes, ni de ningún arte conceptual. Se disponía tan solo de una aproximación del lenguaje narrativo que se usaría para ayudarnos a escribir el





Figura 26 Rough primer acto

guion. En otras palabras, la puesta en escena y la puesta en palabras se construyen simultáneamente en ciclos alternativos durante esta parte del proceso (Figura 26 y Apéndice A).

El elemento que rigió la escritura del guion y los parámetros artísticos a seguir fue el concepto de sentir-pensar. Como el portal *Palais de Tokyo*, (s. f.) menciona en la definición de Fals-Borda “*Feeling-Thinking*” (párr. 1) Lo definimos para describir una forma de vida en la que el corazón y la mente construyen conjuntamente la percepción interna que tenemos en el mundo material.

Dicho concepto logra traspasar las separaciones binarias entre la razón y el éxtasis, entre el mundo de las ideas y el material, logrando representar adecuadamente la *pluriversalidad* de cada ser humano.

En consecuencia, se ha logrado trascender los límites narrativos, evidenciando las interacciones humanas a través de la narrativa audiovisual utilizando la animación como lenguaje. Logrando generar un fuerte impacto en el espectador, sembrando la posibilidad de cambios de paradigmas de la realidad.

En resumen, el lenguaje narrativo-visual de la animación, puede presentar las ideas abstractas que dan forma a la neurodivergencia en símbolos reconocibles al público neurotípico, como lo son: la narración, la presentación de los personajes, el espacio en el que ocurre y como estos se desenvuelven en el universo diegético.



Dirección Artística

La dirección artística es un apartado fundamental en el proceso de producciones cinematográficas, tanto animadas como filmación en vivo, ya que supone el planteamiento de la estética general del cortometraje y el tono del mismo. De esta forma es crucial en la etapa de preproducción de la obra, establecer a grandes rasgos el estilo que caracterizará la producción. La dirección de arte permite orientar todo el proceso creativo del cortometraje. En el caso de las producciones animadas, visualizan y otorgan la identidad gráfica de la misma. Según Filmmaker Tools, la dirección artística incluye el diseño de sets, la selección de colores, la iluminación, los efectos especiales y todos los elementos visuales que aparecen en pantalla, con el objetivo de transmitir la visión del director y sumergir a los espectadores en el mundo de la película (Filmmaker Tools, s/f.). En el caso de una producción animada tenemos el arte conceptual. Según la Escuela Superior de Formación Audiovisual, Animación 3D y Nuevas Tecnologías (2023).

“El arte conceptual es el diseño inicial utilizado para desarrollar el aspecto de un proyecto, desde las películas de animación hasta los videojuegos. Es una forma de que los artistas se comuniquen sus ideas entre sí, así como a los productores, directores e incluso actores.”

El arte conceptual contempla un proceso de conceptualización en el que se produce la identidad gráfica de la producción y un proceso generación de



propuestas visuales posibles para la obra, en este caso animada. Estos dos procesos, no solo se basan en aspectos estéticos, sino también en la funcionalidad y factibilidad a la hora de animar los personajes. Se deben plantear en función a la esencia de la obra y del público objetivo. Esta fase incluye la creación de personajes, *backgrounds* y *model sheets*, las exploraciones de color y el establecimiento del *criterio* de diseño definitivo.

Ahora bien, para situar los aspectos técnicos del esquema de creación y desarrollo del arte conceptual de este proyecto, se abordaron procesos de documentación de distintos temas relacionados con la ilustración, la creación de personajes y el diseño de entornos. Desde el ámbito práctico se documentó el desarrollo de los artes de producciones similares a nuestro cortometraje, de praxis similar referenciados con anterioridad en el marco teórico.

La metodología para realizar el Arte Conceptual consta de cinco fases, que se interconectan con el proceso de diseño de manera orgánica, no necesariamente lineal, por lo que es posible que se vean coincidencias con el esquema general de producción.

Fase I: Referentes Visuales

Como mencionamos en el marco teórico del anteproyecto, en esta etapa se empezó a buscar los referentes visuales y teóricos para el proyecto. Se estudiaron investigaciones sobre el lenguaje cinematográfico idóneo para recrear la percepción de una persona autista, traducida de una forma coherente a los neurotípicos. Se enfatizó en la representación de características del

