

Amar, soltar y no olvidar



Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Amar, soltar y no olvidar.

Las emociones presentes en el duelo cómo forma
de contar una historia mediante un animatic.

TESINA

Para obtener el título de
Licenciada en Diseño de la Comunicación Gráfica

PRESENTA:

Diana Pérez Laguna

ASESOR

Dr. Edgar Meritano Corrales

Ciudad de México, Enero del 2024

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi mamá a quien me brindo su apoyo en todo momento, quedándose hasta tarde en las noches para hacerme compañía, quien siempre estuvo al pendiente de cómo estaba y preguntaba por cómo iba, a ti mamá gracias por siempre apoyarme.

A mi papá por darme su apoyo y siempre preguntarme cómo iba, estando al pendiente de cómo iban las cosas, por leer este proyecto una y otra vez, para tener otra perspectiva de mi tema, gracias por estar siempre a mi lado.

A mi hermanita hermosa, quien siempre preguntaba cómo iba, que estaba haciendo y me apoyaba, dándome abrazos y besos para que siguiera con mi proyecto, a quien siempre buscaba para distraerme y relajarme para después seguir, gracias hermanita por darme siempre tu apoyo y estar a mi lado “Snow”.

A mi abuelito que siempre preguntaba por cómo iba en la universidad y le contaba todo para que estuviera al tanto y dándome apoyo para que terminara la carrera con éxito.

Los amo muchísimo.

A mi novio por estar siempre cuando lo necesitaba, apoyándome en todo momento y brindándome la mejor de las suertes para que todo saliera bien, que siempre preguntaba cómo iba y me apoyaba, a quien nunca me dejó y al contrario siempre estuvo a mi lado, en los buenos y malos momentos, pero que al final se lograron superar, te amo mucho.

A mi profesor Edgar por apoyarme y guiarme en este camino que fue difícil en un inicio, pero que al final logró ser un éxito, gracias por tanto apoyo.

A mis queridos amigos que siempre preguntaban por cómo iba y me daban su apoyo para que lograra terminar la misión con éxito.

Y claro, gracias a mí misma por no darme por vencida, que fue un reto algo complicado, pero que se logró superar, el esfuerzo durante este tiempo por fin da frutos, siendo un gran paso para seguir con los sueños que quiero cumplir, esas metas que sé con certeza que lograré alcanzar, solo hay que ser constante, seguir adelante, porque el rendirme no es una opción.

Gracias a todos por creer en mí.

Introducción..... 10

CAPÍTULO 1.
EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN CÓMO RECURSO NARRATIVO

1.1 Los inicios de la animación 16

1.1.1 Winsor McCay el pionero de la animación 21

1.1.2 Walt Disney, el padre de la fábrica de los sueños..... 27

1.1.2.1 Blancanieves 30

1.1.2.2 La Bella y la Bestia 33

1.1.2.3 Toy Story..... 35

1.1.2.4 Intensa-mente 39

1.2 El significado del color..... 44

1.2.1 La representación simbólica de los colores 46

1.2.1.1 Amarillo 47

1.2.1.2 Azul 47

1.2.1.3 Blanco 47

1.2.1.4 Café..... 47

1.2.1.5 Gris..... 48

1.2.1.6 Negro 48

1.2.1.8 Rojo..... 49

1.2.1.9 Rosa 49

1.2.1.10 Verde 49

1.2.2 El color en la animación..... 50

1.2.2.1 Spider-Man: Across the Spider-Verse..... 51

1.2.2.2 Wolfwalkers..... 52

1.2.2.3 Soul 53

1.2.2.4 Elemental 54

CAPÍTULO 2.

UNA HISTORIA ESCRITA POR EMOCIONES

2.1 ¿Qué es una emoción?	59
2.2 Roseta de Plutchik.....	63
2.2.1 Alegría	66
2.2.2 Confianza.....	67
2.2.3 Miedo	68
2.2.4 Sorpresa	69
2.2.5 Tristeza	71
2.2.6 Aversión.....	73
2.2.7 Ira	74
2.2.8 Anticipación	75
2.3 El duelo.....	77
2.3.1 Las manifestaciones psicológicas del duelo	80
2.3.1.1 Evasión del duelo.....	80
2.3.1.2 Confrontación	81
2.3.1.3 Aceptar el duelo	82
2.3.2 Elisabeth Kübler-Ross.....	83
2.3.2.1 Negación	84
2.3.2.2 Ira.....	85
2.3.2.3 Negociación.....	86
2.3.2.4 Depresión.....	87
2.3.2.5 Aceptación.....	88
2.4 El duelo presente en la animación.....	90
2.4.1 La tumba de las luciérnagas	95

CAPÍTULO 3.

AMAR, SOLTAR Y NO OLVIDAR

3.1 Violet Evergarden	104
3.2 La presencia del animatic	107
3.2.1 Dream SMP War	107
3.2.2 Ship in a bottle	109
3.3 La representación del duelo en el animatic	111
3.3.1 Las etapas del duelo presentes en el animatic	112
3.4 Amar, soltar y no olvidar: La historia detrás del animatic	113
3.4.1 El sueño de Amelia	115
3.5 Preproducción	117
3.5.1 Concept art	117
3.5.2 Guion técnico	120
3.5.3 Storyboard	122
3.6 Producción	125
3.6.1 Música	125
3.6.2 Animatic	126
3.6.3 Rough Animatic	131
3.6.4 Color	135
3.7 Post producción	138
3.7.1 Edición	138
3.7.2 Intro	139
Conclusiones	140
Referencias	144

INTRODUCCIÓN

“Si tienes un sueño y crees en él, corres el riesgo de que se convierta en realidad.” Walt Disney

Hablar de animación se ha vuelto un tema recurrente en la sociedad, siendo en su mayoría las nuevas películas que llegaran a los cines o que series animadas se mostraran en las plataformas digitales, así como también que estudio de animación lanzara una nueva película, como lo son Walt Disney Studio, DreamWorks Animation, Pixar Studios, Studio Ghibli, entre muchos más que rondan en la mente del espectador, pero no solo la animación se hace presente en las películas, sino también en series animadas que presentan los mismos estudios de animación, todos teniendo un objetivo en común, mostrar una historia que logre impactar al público, que pueda sentir el cómo los personajes se sienten y lograr una conexión entre espectador y personajes animados, no solo se queda con mostrar una película al público, sino que sea llamativa y que llegue a más gente, el conocer que les pareció, que sintieron, si fue de su agrado y demás. Incluso el recomendar alguna película en específico o una película favorita esta va relacionada en lo que provocó en la persona, que sentimientos encontrados le trajo la película, que recuerdos y que emociones sintió, ya sea por algún personaje o la historia es reconocible en algunos ámbitos de su vida, de cierta forma se logra una conexión con alguna película que le genera paz a la persona porque comprende al personaje y se ve reflejado en él, no suena descabellado, es la empatía entre espectador y personaje.



Al expresar en las películas y series animadas la forma en como los personajes se sienten se busca una manera de representar las emociones de un ser humano en un personaje animado, al cual no posee emociones propias, sino que el mismo creador le da para que de cierta forma pueda sentir como si fuera una persona, pero como se hacen presentes estas emociones, pues estas van conectadas a la historia que se quiere contar, si la escena es alegre el personaje deberá mostrar felicidad, calma y tranquilidad, en cambio sí se muestra algún peligro que pueda afectar todo aquel que se encuentra, el personaje estará angustiado, con miedo y temor, todo esto se toma en cuenta, pero no solo es la historia sino que es lo que provoca la emoción, siendo algún aspecto que la active, ya sean niños jugando recordando aquellos tiempos donde uno tenía esa diversión logra hacer presente la alegría de aquellas épocas, o algún momento difícil que se tuvo que afrontar se hizo presente la desesperación y el miedo al fracaso, pero si logró superarlo solo queda como una anécdota que empezó como triste y termino siendo felicidad por haberlo logrado; las emociones siempre estan presentes, solo se necesita algo que las active y que se hagan presente.

Pero al igual que las emociones el color puede ser polisémico, ya que cada color y cada emoción tiene un significado diferente para cada persona, por lo tanto, no existe un único significado para cada emoción o para cada color, sino que depende de la representación simbólica. El color y las emociones son las que dan vida a la historia, junto con una buena narrativa que logra expresar el



desarrollo del personaje a lo largo de su camino, pero la forma en cómo se pueda crear esa emoción dependerá de la representación que le dé el autor siendo su perspectiva de las emociones y su relación con el color.

Por lo que el tema a desarrollar va en relación con las emociones que se muestran durante una película o serie animada, por ello se decidió buscar una forma parecida en la que se mostraran las emociones, el color y la animación, siendo la propuesta final un animatic, la cual es la versión de prueba final de como luciría la animación, por lo que el animatic es una muestra no terminada en su totalidad, solo se muestran los movimientos clave que se deben tener en cuenta para seguir con su continuidad.

Al desarrollar el animatic se tiene un objetivo principal, generar empatía entre espectador y personaje animado, para ello la historia a contar es muy importante para lograr generar un impacto en el espectador, siendo las emociones del personaje, el color que aparece en escena, los elementos que aparecen y la música que lograrán que la historia del animatic se entienda y esperar los resultados para conocer si se logró generar empatía entre espectador y personaje animado.

El tema principal del animatic es el duelo, el cual al igual que las emociones no existe una única forma de definirlo, el duelo lo viven las personas cuando pierden un ser querido muy cercano, a pesar de saber que la persona está en duelo no se sabe con certeza como es que se siente, cuantas emociones estan pasando por su cabeza o que pensamientos tendrá, si se siente culpable



por la pérdida y demás, solo se conoce una muy pequeña parte de lo que siente la persona, ya que es lo único que muestra, solo esa persona sabe cómo se siente en el interior. Una forma de poder expresar sus emociones puede ser la animación, ya que se usa para contar una historia que de cierta manera se logrará otra forma de comprender este sentimiento, representando cómo es que una persona vive con el duelo y pueda plasmarlo en un personaje animado, el cual conforme va pasando el tiempo pueda expresar cómo es que se siente, además de que no solo se centra en cómo se expresa, sino en diferentes cosas que ocurren a su alrededor, el ambiente en el que se desarrolla y conocer su manera de ver el mundo cegado por el sentimiento de ausencia.

Todo lo que conlleva la creación de una animación es un medio en el cual las ideas fluyen de manera asombrosa, ya que se toman en cuenta diversos aspectos que son los que le dan esa chispa a la historia, no solo es contar algo, sino que se busca la manera de expresar lo que se quiere plasmar, poder crear un impacto en las personas que pueda hacerlas reflexionar y puedan darles otro punto de vista en relación con su vida.





CAPÍTULO 1.

EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN CÓMO RECURSO NARRATIVO

La animación a pesar de ser descubierta hace poco tiempo ha logrado un gran impacto en la sociedad, estado presente en diversos sitios, desde el cine mediante las películas, cortometrajes, series y demás o también visible en el ámbito de la publicidad, siendo una forma de atraer a la gente por el movimiento que pueda provocar, el simple hecho de contener movimiento es lo que da vida a la animación, capturar el movimiento y lograr plasmarlo, lo que hace interesante a la animación es que puede ser representada de diversas formas que de cierta forma logran un gran impacto en las personas que lo observan.

El movimiento siempre ha estado presente en el ser humano, siendo representados por personas, animales, objetos o inclusive creados por la misma madre naturaleza, todo tiene movimiento, lo cual es interesante de conocer, siendo algo tan normal se busca la manera de representarlo. porque a pesar de ser un mismo movimiento este puede cambiar dependiendo de la persona, ya que se puede representar con gran fidelidad o solo capturar una parte del movimiento. Pero no solo es capturar el movimiento, sino encontrar una forma de expresarlo, cómo es la representación de cómo puede sentirse un personaje ficticio durante el desarrollo de su historia, puesto que es esencial para conocer cómo es que evolucionará su sentir con el paso de la narrativa de su historia, logrando que con solo observar su forma de expresar mediante el uso de sus movimientos el espectador pueda sentir cómo es que se siente el protagonista y lograr una mejor conexión entre espectador y personaje, pero para ello es necesario conocer cómo es que ha evolucionado la animación, el conocer cómo fueron sus inicios y cómo es que la animación está presente en la actualidad, aunque solo sea movimiento con el paso del tiempo se ha demostrado que existen diversas formas de capturar, proyectar y representar el movimiento.

El ser humano está en constante movimiento, por lo que las acciones que realizará son incontables, aunque se encuentre sentado,



parado, corriendo o durmiendo, siempre realizando una acción, la cual genera un movimiento que lo ayudará a comenzar su acción.

1.1 Los inicios de la animación

Animación, una simple palabra que puede tener distintos significados, cómo lo es su significado etimológico, del cual proviene del griego “anima” que significa dar vida, aliento vital y accionar el pensamiento, y del latín significa “animus” que se refiere a un cambio, al crecimiento y es una acción que implica movimiento, motivación y transformación. (García, 2010). Tomando en cuenta su significado se puede definir según la Real Academia Española como la viveza, la expresión en las acciones, palabras o movimientos. (ASALE & RAE, 2022). Se puede entender cómo las acciones que se pueden llegar a realizar una persona, un animal o un objeto.

A lo que respecta su significado se puede definir cómo captar el movimiento mediante el uso de la ilusión, ya que no existe una forma única de representar el movimiento, esto cambia dependiendo de la perspectiva de quien quiera representarlo, siendo la animación un medio para narrar historias ya sean reales o ficticias, cosas conocidas o un sinfín de universos fantásticos, la animación estará de la mano con la imaginación, puesto que al igual que ella no existen límites para crear, se busca la manera de experimentar y proyectar con el mundo las historias que pueden hacerse realidad gracias a la animación.

A pesar de que las pinturas rupestres, los retablos románicos o los frescos egipcios y demás fueron una idea de poder plasmar el momento, es hasta mediados del siglo XIX donde surge la idea de capturar el movimiento, desde una persona caminando, hasta la caída de una hoja, todo aquello que generaba movimiento era una forma de captarlo mediante una fotografía. Siendo sus inicios con el taumatropo creado por John Ayrton Paris, el cual crea su propio instrumento para poder



generar una ilusión óptica, mediante el uso de un pedazo de cartulina y unos hilos a los lados para poder girar el círculo, teniendo 2 imágenes siendo de un lado una jaula y del otro un pájaro, que al momento de girarlo se podía apreciar que el pájaro estaba enjaulado, con este invento logró llamar la atención de muchas personas, siendo algo innovador y demostrando que se puede generar movimiento con un simple objeto.

Eadweard Muybridge fue un inventor inglés quien se enfocó en la fotografía y el movimiento, Eadweard se centraba en la fotografía de paisajes, fotografiaba todo a su alrededor y no es hasta el año 1878 en donde Eadweard busca la forma de congelar el movimiento de los animales y de las personas mediante el uso de la fotografía, siendo fotografías estáticas y después colocarlas una tras otra para poder generar el movimiento usando secuencias. Todo comenzó cuando Leland Stanford le pidió que fotografiara el ciclo de galope de un caballo, ya que surgió la pregunta de si los cuatro cascos del caballo dejaban de tocar el suelo en algún momento, por lo que Eadweard con el uso de la fotografía logró capturar un ciclo completo del galope del caballo, aunque fue una tarea difícil de realizar logró capturar el galope, siendo un gran paso para poder capturar el movimiento que no era visible a simple vista. Por lo que gracias a esto logró desarrollar un obturador mecánico, el cual se podía abrir y cerrar dependiendo de cuánto tiempo se iba a dejar al descubierto y dejar entrar la luz para poder capturar el movimiento.

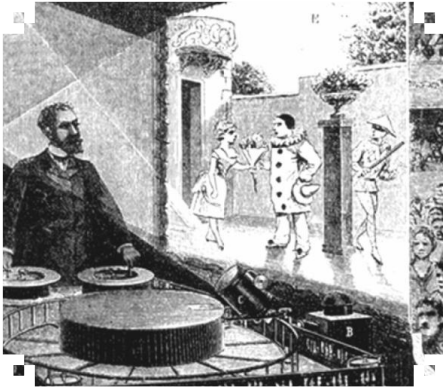
Gracias a estas imágenes, Eadweard desarrolló un aparato en el que la secuencia de imágenes estarían sobre unos discos que rotaban, con una luz para poder ver la imagen y un mecanismo que lo hiciera girar logrando dar movimiento a las fotografías que en un principio eran estáticas, a este invento se le conoce como zoopraxiscopio. Con el tiempo no solo se lograba dar movimiento a los animales, sino también a las personas, objetos y muchas más cosas, el poder capturar el momento



mediante fotografías y después darle movimiento se convirtió en una nueva forma de capturar la vida. Eadweard fue uno de los fotógrafos más influyentes quién logró desarrollar una forma de capturar más de cerca la naturaleza del movimiento.

Siendo Eadweard una clave importante para poder entender y capturar el movimiento se buscaron nuevas formas para grabar el movimiento de la vida diaria, siendo en primer lugar el fonógrafo creado por Thomas Alva Edison, a pesar de no capturar el movimiento logró grabar y reproducir sonidos siendo un invento innovador, ya que dio paso a grabar lo que muchos escuchan, la voz de las personas, aunque era débil el sonido logró capturar sonidos mediante el fonógrafo, con el paso del tiempo se fueron agregando muchas más cosas y su mejora iba en ascenso siendo el último de ellos el fonógrafo con manivela, ya que no solo se centró en el desarrollo del mismo, sino en nuevas formas de reproducir el sonido, uno de ellos fue el electrófono el cual estaba formado principalmente por un tocadiscos y además amplificadores para poder captar mejor el sonido que salía de ellos.

Para tener una animación es necesario conocer acerca del movimiento que se puede generar o se quiere representar, ya que en los casos anteriores el movimiento fue lo que los impulsó en capturarlo, siendo la idea principal de la animación, no es hasta que Émile Reynaud un inventor y pionero del cine de animación francés creador del praxinoscopio en 1877 logró representar el movimiento mediante la proyección de las pantomimas luminosas, las cuales fueron los primeros dibujos animados en el cine (Imagen 1.1). Gracias a esto Reynaud realizó diversas pantomimas luminosas siendo de las más populares “Pauvre Pierrot” estrenada en el año 1892 (Secuencia 1.1-1.2), la cual cuenta la historia de un arlequín quien coquetea con una mujer, pero al escuchar el llamado a la puerta se esconde y aparece Pierrot quien le muestra su afecto por la mujer dándole un ramo de rosas para después



1.1 Émile Reynaud, 1892



1.2 Secuencia: Pauvre Pierrot 1892



1.3 Secuencia: Pauvre Pierrot 1892

marcharse, caída la noche Pierrot llora por no tener el interés de su amada por lo que decide entonar una serenata, pero al arlequín comienza a hacerle bromas para que se fuera, a pesar de llamar su atención Pierrot sigue con su serenata y no es hasta que el arlequín le da golpes en la espalda lo que provoca que Pierrot se fuera de la casa de la mujer, dejando cómo victorioso al arlequín quien se dirige a la casa de su amada.

Al ser una película sin diálogos, la música y los movimientos de los personajes dan a entender la historia de la película, con una duración de 4 minutos es interesante de observar porque es entretenida y divertida. Gracias a esto se puede demostrar cómo es que la animación tuvo sus inicios, siendo de los primeros dibujos de una película. Otra película que realizó Reynaud fue "Autour d'une cabine" siendo su traducción "Alrededor de una caseta de baño" estrenada en el año 1894 (Secuencia 1.4-1.6), la cual muestra un día en la playa con varios bañistas dando clavados con ayuda de un trampolín y en escena aparece una mujer quien vestía con ropas elegantes jugando con su perro, pero un hombre se acerca a la mujer y la avienta con la excusa de ser un accidente por lo que la ayuda a levantarse, la mujer no sospecha nada y se dirige a una cabina para cambiarse, pero el señor observa a la mujer cambiándose a través de la ventanilla, pero no contaba con que el marido de la mujer llegaría y le da una

patada para que se fuera logrando que el señor se fuera del lugar y dejara a la pareja en paz, la mujer sale de la cabina y se va con su marido al agua mostrando cómo se divierten entre los dos y para el final la pareja sale de la escena y aparece un barquero quien suelta la vela con un mensaje en ella siendo “La représentation est finie” siendo su traducción “La representación ha acabado”.

Pero todo cambió para Reynaud porque gracias a la aparición del cinematógrafo, creación de los hermanos Lumiere dejaron de proyectar las obras de Reynaud, provocando que Reynaud destruyera todo su trabajo, pero se lograron rescatar solo 2 pantomimas luminosas siendo “Pauvre Pierrot” y “Autour d’une cabine”. A pesar de solo lograr rescatar estas dos obras, se le considera a Reynaud como el padre de la animación, siendo el primero en dar movimiento a dibujos que estaban en sincronía con el ambiente y la música de fondo.

Por otro lado, estaban los hermanos Lumiere, quienes comenzaron a realizar pruebas para poder detener el movimiento mediante el uso de la fotografía, el cual dieron paso al cinematógrafo en los años 1895, consistía en una caja de madera que contenía un objetivo y una película perforada de 35 milímetros. (García P., 2018). Gracias a este invento se lograba capturar fotografías una tras otra mediante



1.4 Secuencia: Autour d'une cabine, 1894



1.6 Secuencia: Autour d'une cabine, 1894

el uso de una manivela, generando una secuencia de imágenes que no duraban más de 1 minuto, aunque en un principio la idea era solo captar las actividades que realizaban las personas en su día a día, fue algo innovador porque, aunque fuera algo normal el simple hecho de que se pudiera repetir una infinita cantidad de veces fue lo que llamó la atención, era como volver a observar el pasado en el presente. Gracias a este avance, los Lumiere no decidieron quedarse solo con eso, sino que con el paso del tiempo lograron mejorar su invento, nombrándolo el cinematógrafo en donde se lograron proyectar diversas películas, siendo la salida de los obreros de la fábrica de Lumiere la más icónica.

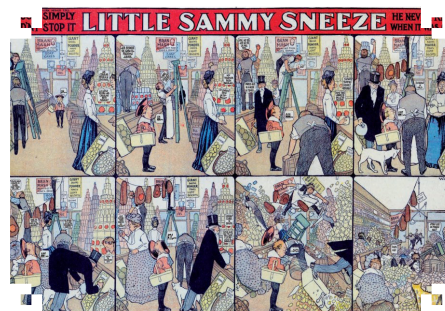
La cinematografía había comenzado, buscando una forma de proyectar algo que a simple vista es normal, pero verlo a través de una pantalla era impresionante, a pesar de tener muchos creadores teniendo una misma idea el captar el movimiento nada de esto sería posible si no hubiera existido una persona que se preguntará cómo captar el movimiento, usando solo una hoja y una cámara, de cierta forma Eadweard dio paso a que más personas tuvieran interés por el movimiento y se logró una forma de proyectar lo que se movía y todo gracias a una incógnita a una pregunta interesante, el conocer si en algún momento el caballo dejaba de tocar el suelo con sus cascos. Para muchos hubiera sido algo imposible de conocer, pero nada puede detener a un espíritu curioso de poder capturar algo que parezca imposible para el ser humano.

1.1.1 Winsor McCay el pionero de la animación

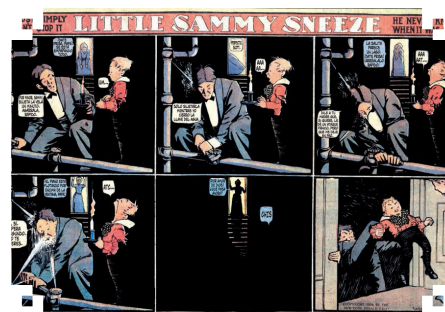
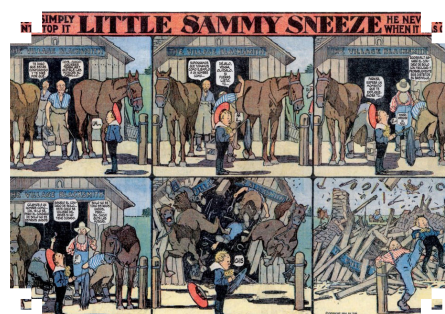
Zenas Winsor McCay fue un historietista estadounidense a quien el dibujo le apasionaba, centrándose en la creación de historietas, es reconocido como el gran impulsor del cómic y pionero de los dibujos animados, se inspira en el estilo del Art Nouveau, ya que al analizar sus obras se puede observar que los trazos son orgánicos, mostrando que no tenía límites y que podía plasmar todo lo que imaginaba, al ser

historietas los colores los dibujos, los personajes y la historia eran llamativos siendo desde el título de la obra, los personajes, la historia, los colores y la forma en cómo se representaba todo junto, era interesante para todo aquel que conociera su trabajo.

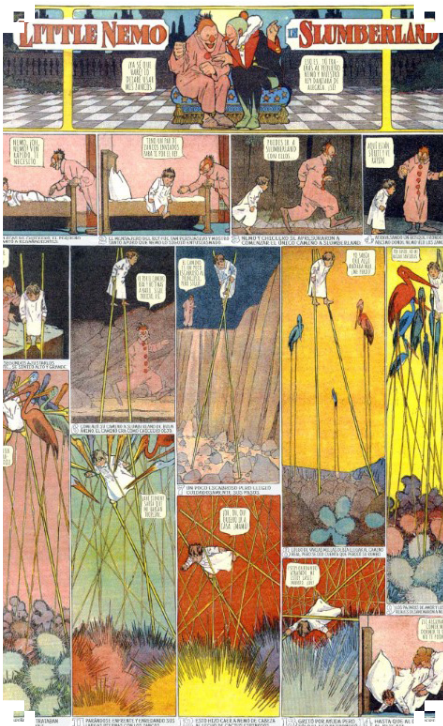
Desde una temprana edad McCay fue apasionándose por el dibujo y con el paso de los años su pasión por crear historietas creció y no es hasta que James Gordon Bennet vio un gran potencial en McCay ofreciéndole trabajar en la prensa en New York siendo un gran paso para McCay logrando publicar su primer proyecto, una historieta titulada “Little Sammy Sneeze” siendo su traducción “El pequeño Sammy estornuda”, siendo un título curioso que deja al público con cierta curiosidad por saber de qué trata, la historia trata del pequeño Sammy quien estornuda en los momentos más inoportunos creando una serie de catástrofes a su alrededor, estando desde una tienda, en diversos negocios, en la calle o incluso en su casa el estornudo llega en el momento más inesperado, cómo dice el mismo McCay “He just simply couldn’t stop it, he never knew when it was coming” siendo su traducción “Él no puede detenerlo, ni sabe cuándo vendrá”, siendo muchas historietas de los eventos desafortunados que provoca el pequeño Sammy con sus estornudos, aunque el público ya sabe cómo terminara la historieta es interesante el conocer ahora porque lo sacan



1.7 Secuencia: Little Sammy Sneeze, 1904



1.10 Secuencia: Little Sammy Sneeze, 1904



1.11 Secuencia: Little Nemo in Slumberland, 1905-1927



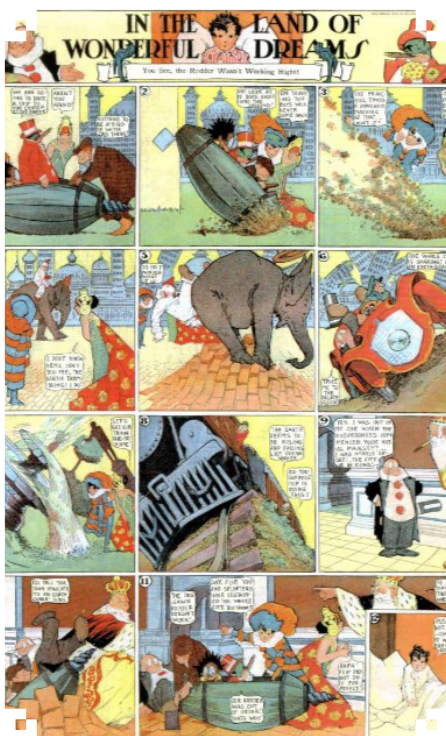
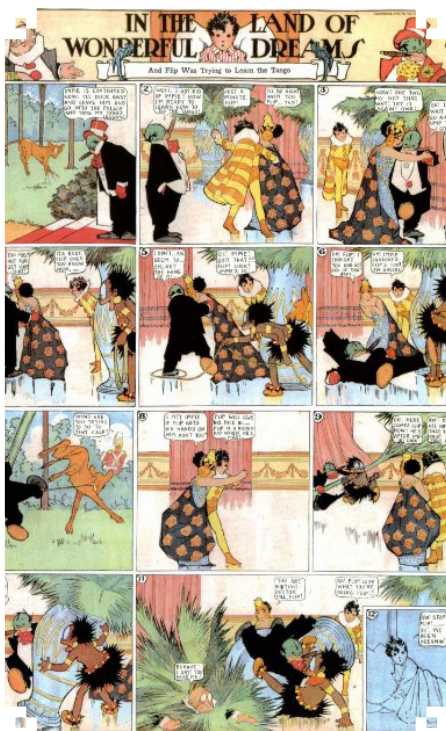
del lugar, el misterio era saber qué catástrofe provocó. A pesar de ser una historieta corta con solo 6 paneles, es impresionante cómo con pocos paneles puede desarrollarse de manera completa una historia, teniendo un inicio, un desarrollo y un final que el público ya conocía. Respecto a sus dibujos, eran limpios, precisos y no daban muchas vueltas, eran de fácil entendimiento, al igual que sus viñetas, tenían la cantidad necesaria de texto, no era mucho, pero tampoco era mínimo, era lo justo, además el texto lograba dejar más en claro el desarrollo de la historia, pero en su mayoría los dibujos hacían esa labor e inclusive es gracioso cómo terminan la mayoría de las historietas, aventando al pequeño Sammy del lugar que estaba y pensar que un simple estornudo puede causar muchos problemas (Secuencia 1.7-1.10).

En 1905 McCay crea a un nuevo personaje llamado Nemo quien sería el nuevo protagonista de la nueva historieta llamada "Little Nemo in slumberland" traducida como "El pequeño Nemo en la tierra de los sueños", la cual fue publicada en el periódico de New York Herald siendo actualizada cada semana, contando nuevas aventuras mostrando donde se adentraba el pequeño Nemo, cada una de las historietas era única e inigualable siendo una historia relacionada a lo que había vivido durante el día antes de irse a dormir, a pesar de ser una historieta corta la cantidad de paneles era la

adecuada para cada historieta. Al inicio de cada historia se muestra a Nemo en su habitación despertando y observando todo a su alrededor, la cual después cambia en relación con sus sueños o inclusive aparecen personas que no conocía, al ser sueños nadie sabe qué es lo que podría pasar, siendo nuevas aventuras por explorar en la mente de Nemo, proyectando desde bestias increíbles hasta paisajes surrealistas. A pesar de vivir aventuras inimaginables, toda historia tiene su final, siendo el final de cada historia de diferentes formas, siendo su mamá quien lo despierta, que en sus sueños despierta porque sufrió una caída, un susto o lo golpearon.

Las ilustraciones de cada una de las historietas son únicas, las cuales siguen un mismo estilo de dibujo, pero cada una cuenta una historia diferente, desde la paleta de colores, los elementos a usar, la vestimenta de los personajes, todo es impresionante, logrando que el espectador pueda comprender mejor la historia y puedan apreciar la calidad de los dibujos. McCay logra representar la idea de los sueños de manera impresionante, basándose en objetos surrealistas y modernistas, mostrando que cada una de sus historietas están calculadas y bien elaboradas para poder representar los sueños del pequeño Nemo. A pesar de seguir una misma línea para contar la historia teniendo un inicio, un desarrollo y un final que la audiencia ya sabe cómo termina, es la curiosidad por





1.16 Secuencia: Little Nemo in Slumberland, 1905-1927

saber cómo una historia puede despertar el interés en la audiencia, dándole otra forma de ver los sueños proyectados en una historieta. (Secuencia 1.11-1.16).

“Little Nemo in slumberland” tuvo sus inicios en 1905 y terminó en 1927, siendo 22 años de mostrar cuán maravillosos eran los sueños del pequeño Nemo, algunos interesantes, otros que asustaban por lo que le podía pasar a Nemo, pero, aunque en todas las noches en el que Nemo se va a dormir no logra dormir solo empieza a soñar que está despierto, “I do so wish I could sleep without waking up”, siendo palabras del propio Nemo qué traducido sería “Desearía poder dormir sin despertarme”. McCay logró demostrar que, con un estilo de dibujo, un gran dominio del color y cosas surrealistas se puede lograr impactar a todo aquel que lea sus historias, quedando en sus memorias las aventuras del pequeño Nemo.

A pesar de que McCay se centró en el cómic por amor al dibujo no tardó mucho en adentrarse en la cinematografía, más en la animación que, aunque aún su desarrollo era muy temprano logró realizar diversos cortometrajes, pero uno que apantalló fue “Gertie the Dinosaur” estrenada en 1914, la cual inicia con McCay y sus compañeros yendo de paseo, pero un repentino accidente provoca la ponchadura de una de las llantas del coche

y para pasar el rato en lo que la arreglaban visitaron el museo en donde observaron el esqueleto de un dinosaurio, a lo que McCay le propone una apuesta a George McManus, de que McCay podría revivir al dinosaurio a través de los dibujos animados, al ser una propuesta interesante aceptó sin duda alguna, por lo que McCay se puso manos a la obra, pasaron 6 meses desde la apuesta y McCay logró terminar la película, siendo un total de 10,000 dibujos, cada uno diferente al anterior y al que sigue. Llegó el anhelado día y McCay muestra su versión de cómo se veía el dinosaurio. La película empieza mostrando a Gertie saliendo de una cueva y haciendo todo lo que le pide McCay que haga, interesante el analizar el cómo un simple papel y dibujos dieran movimiento a algo que ya estaba extinto, inclusive la forma en cómo se mueve Gertie es tan limpia que uno no pensaría que son dibujos, sino que ella tiene movimiento propio, es una muestra de que tan impresionante puede ser el dibujo mostrando cada uno de los movimientos de algo y después fotografiarlo para terminar juntar todas y cada una de las fotografías y para al final tener una película animada. Cada uno de los elementos mostrados en la película fueron dibujados 10,000 veces o al menos el fondo y Gertie que después todo a su alrededor aparecen nuevos



1.17 Secuencia: Gertie the Dinosaur, 1914



1.20 Secuencia: Gertie the Dinosaur, 1914

personajes siendo desde una serpiente marina, un dragón de 4 alas, un mamut e inclusive el mismísimo McCay (Secuencia 1.17-1.20).

Desde el inicio de la película todo a su alrededor es interesante y gracioso, mostrando una forma de cómo un dinosaurio puede comportarse con cada uno de los elementos que están a su alrededor, es una película que puede verse muchas veces y cada una de ellas sigue ese sentimiento de curiosidad y de impresión, demostrando que un dibujo animado puede mostrar sentimientos y cómo puede lidiar con ellos siendo solo papel.

1.1.2 Walt Disney, el padre de la fábrica de los sueños

En la actualidad, si alguien pronuncia la palabra Disney recuerda ya sea las películas, series animadas, los canales, la plataforma digital, los parques temáticos o al mismo creador, solo una palabra trae muchos recuerdos a las personas mostrando cómo Disney ha provocado un impacto en su vida.

Walter Elias Disney fue un animador, director y productor del cual en su mayoría el mundo reconoce su nombre, pero no todo fue tan fácil, sino todo lo contrario, comenzó como caricaturista para el periódico, con el tiempo fue despedido por no ser lo suficientemente creativo, siendo un grave error porque Disney no se quedaría de brazos cruzados convirtiéndose en una gran figura del entretenimiento cinematográfico. Un simple anuncio de una película en la ciudad de Kansas logró capturar la atención de Disney mostrando un interés por las películas animadas, con recortes lograba dar movimiento a sus personajes haciendo una infinidad de cosas, creciendo más el interés por conocer más de la animación.

“La gente no se da cuenta que el término “animación” lo descubrió un hombre llamado Noah Webster quien escribió un

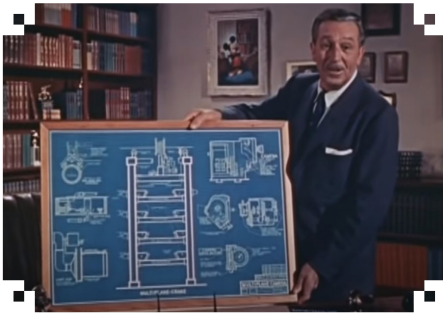


diccionario en el año de 1837. Se topó con la palabra animación y escribió debajo “Evocar la vida”. (Cómo se Hizo Disney, 2019).

Al ser la animación en sí un tema recurrente en la ciudad, Disney no perdió tiempo y creó sus propios dibujos animados los cuales llamaba “Laugh-O-Grams” siendo su traducción risómetros, en un principio todos fueron creados por Disney ya después necesito de más personas para generar más contenido, algunas de sus ideas eran actividades en las cuales la gravedad hacía su magia mostrando cómo los objetos caían al suelo, pero Disney encontró una manera de volver graciosa la caída poniéndola en reversa simulando que el objeto mágicamente regresaba a su lugar de origen, También surgieron otras ideas basada en los cuentos de hadas, siendo modificadas al estilo de Disney con versiones más modernas e interactuando con todo a su alrededor, una nueva historia que salía de una historia. Con el paso del tiempo Disney logró mejorar la calidad de sus dibujos y sus animaciones siendo una mejor que la anterior, al crecer la demanda creó una compañía llamada “Laugh-O-Grams films” dando una nueva oportunidad a Disney de desarrollar una película siendo la más elaborada que había hecho siendo Alicia en el país de las maravillas, mostrando cómo una pequeña niña de carne y huesos aparecía en un mundo de dibujos animados, pero meses más tarde y durante la producción de Alicia el estudio se fue a bancarrota dejando a Disney vagando por todas partes en busca de un nuevo empleo.

Después de un tiempo surgió la idea de crear un estudio junto a su hermano, siendo Disney Brothers Studio, pero se necesitaban más ideas para nuevas producciones siendo una de ellas un ratón a quién en un principio se llamaría Mortimer, pero al final se cambió por Mickey siendo el protagonista de cada una de las nuevas producciones de Disney, lo que llamó la atención del pequeño ratón fue la animación, la historia y los sonidos que se mostraban en las películas siendo la más icónica “El barco a vapor” con una animación limpia, sonidos únicos que





1.21 Secuencia: Walt Disney's
MultiPlane Camera, 1957



1.24 Secuencia: Walt Disney's
MultiPlane Camera, 1957

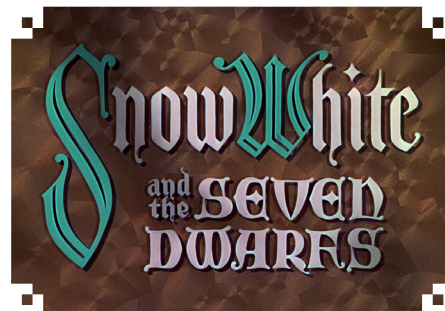
iban acorde al objeto que lo realizaba logrando captar la atención del público.

Disney buscaba la forma de seguir innovando, buscando nuevas maneras para hacer de la animación algo no tan laborioso, buscar la manera de ser más eficaz en menos tiempo, también pensando en cómo no gastar mucho papel, siendo el invento más grande para Disney, conocido como “La cámara multiplano”, la idea de la cámara era tener una mejor calidad en los dibujos animados y en los fondos volviéndose más entretenidos, reales y dinámicos (secuencia 1.21-1.24). La cámara estaba colocada en la parte más alta y los planos estaban acomodados debajo de ella, los cuales se dividían en secciones dependiendo de cuantos planos se requerían en la escena, entre más planos mayor profundidad en la escena, logrando que todo se alejará o se acercará, era una inmersión tridimensional en la película, se atravesaba todo a su paso para llegar al lugar protagonista, por otro lado, los personajes eran dibujados en hojas transparentes de celuloide, ya no estaba la preocupación de recrear cada uno de los fondos por cada movimiento del personaje cómo lo hizo en un inicio McCay quien dibujaba todo en todos los movimientos de Gertie siendo algo muy cansado y laborioso, pero sin él no se habría llegado a lo que es la cámara de multiplano. Al hacer uso de la cámara el personaje y el fondo se movían dándole ese

efecto de ilusión en donde todo se mueve junto con el personaje, fotografiando cada uno de los movimientos para poder generar el movimiento al juntar todas y cada una de las fotografías. Todo era un efecto tridimensional el cual ayudaba a que el personaje no solo se quedara en una línea imaginaria moviéndose en horizontal, sino que con ayuda de los planos el personaje podía alejarse o acercarse más a la pantalla, inclusive ver al personaje de frente daba la sensación de que se podía entablar una conversación con él, mostrando que ya no era un dibujo plano, sino que tenía una tridimensionalidad, gracias a este maravilloso invento se logró usar en muchas películas de Disney cómo si el espectador fuera parte de la película acercándose a la maravilla del paisaje y de los personajes.

1.1.2.1 Blancanieves

“Snow White and the Seven Dwarfs” o mejor conocida al español como Blancanieves y los siete enanos fue el primer largometraje animado de los estudios Disney siendo Blancanieves la protagonista de la historia, estrenada en 1937, basándose en el cuento de hadas de los hermanos Grimm del año 1812 convirtiéndola en una versión animada del cuento de hadas, siendo el primero en hacer semejante proyecto, usar los elementos de un cuento de hadas para después convertirlo en una película animada siendo la primera en



1.25 Secuencia: Blancanieves, 1937





1.32 Secuencia: Blancanieves, 1937

tener color y sonidos que ayudarán a entender mucho mejor la trama. Pero al ser una película de larga duración con 1 hora y 30 minutos, surgió la duda de si llamaría la atención, porque al usar colores podría llegar a lastimar los ojos de los espectadores o inclusive de que trataría la historia, si tendría chistes o algo llamativo, pero lo que no esperaban era que Disney ya tenía todo planeado, se iba a centrar en algo importante los sentimientos en los personajes, chistes, persecuciones, escenas de amor, una villana y los enanitos. Durante el desarrollo del storyboard era indispensable saber que se quería comunicar, que se tenía que expresar, por lo que Disney usó las expresiones de las emociones en los personajes para poder entender mejor la escena o lo que querían expresar, por lo que las emociones fueron una parte muy importante del storyboard.

Durante el desarrollo de los personajes en el caso de la reina se debía plasmar la maldad, alguien fría y amenazadora, provocando en el público miedo por su apariencia, aunque en un principio es una reina bella y fría, cuando se vuelve bruja su cara es la más fea que se haya visto, sus ropas dejan de ser elegantes mostrando en todo su esplendor la maldad de un villano que quiere acabar con su enemigo. Por otra parte, se encuentran los 7 enanitos a quienes tienen características diferentes, Doc siendo el líder del grupo, mostrándose valiente

ante cualquier situación, Tímido a quien todo le da miedo, Estornudo quien tiene fiebre, Dormilón a quien se le ve cansado en todo momento y quiere ir a dormir, Feliz con su elegante sonrisa en todo momento, Gruñón a quien todo le molesta y por último Tontín quien hace cosas muy chistosas y es muy simpático, al ser unos personajes de caricatura su diseño de personajes fue sencillo, basándose en algo inventado. Mientras que, por otro lado, el diseño de Blancanieves fue difícil en un inicio, ya que se dibujaba con un estilo caricaturesco, pero después de varios diseños con ayuda de algunos artistas europeos se logró tener a una Blancanieves con un estilo más natural, inclusive el desarrollo de los fondos tenía ese mismo estilo, mostrando una infinidad de detalles en todas las cosas teniendo un ambiente de cuento de hadas.

Durante su producción la música y los sonidos de fondo debían ser perfectos para que al momento de animar al personaje estuvieran sincronizadas, todo en la película debía estar sincronizado para entenderla mejor, pero también era importante tomar en cuenta que cada uno de los personajes debían expresar cómo se sentían, mostrando si estaban felices, tristes, enojados, etc., debían analizar cada uno de los movimientos del ser humano para poder transmitirlo en los personajes y con ayuda de los actores de doblaje se lograba transmitir al público el cómo serían las voces de los personajes (Secuencia 1.25-1.32).

Blancanieves fue una película que logró conectar al público con los personajes, generando empatía por cada cosa que pasaba con los personajes, siendo un gran éxito para Disney quién transformó el mundo de la animación, convirtiéndose en el primer largometraje animado, demostrando que puede darles vida, expresiones y movimiento a los dibujos animados, quien gracias a esto se fue evolucionando con el paso del tiempo para poder mejorar la técnica y transmitir al público que la magia está en las películas de Disney.





1.33 Secuencia: La Bella y la Bestia, 1991



1.1.2.2 La Bella y la Bestia

Beauty and the Beast o mejor conocida en español cómo La Bella y la Bestia fue estrenada en el año 1991, creando una versión animada del cuento de hadas, fue un reto grande, ya que el animar a personas tuvo sus contrapartes, pero después de mucho tiempo se logró una buena animación para las personas, pero la película no solo salían personas, sino que también se hacía presente una bestia a la cual se debía animar y aparte los objetos que cobraban vida, eran nuevos retos porque debían lograr que expresaran cómo se sentían, mostrar que inclusive ellos podían tener sentimientos.

Se tenía contemplado que la película fuera un musical en donde mediante las canciones se pudiera comunicar cómo se expresaba el personaje en relación con el entorno y cómo el entorno giraba alrededor del personaje.

“Si, bueno, pienso en La Bella y la Bestia porque realmente es una historia sobre dos personajes y el problema era a quién destacar.

¿Es la historia de Bella? ¿Es la historia de la Bestia? Y creo que el gran avance de Howard Ashman fue decidir que el personaje que experimentaría más cambios tanto interiores cómo exteriores sería la Bestia. Por tanto, es la historia de la Bestia.” (Cómo se Hizo Disney, Wise Kirk, 2012, 21min26seg).

Durante la película se puede entender que la historia va en relación con Bella, mostrando cómo es que vive su vida en el pueblo, leyendo cada uno de los libros de la biblioteca, ayudando a su papá y estando siempre con un libro frente a ella, provocando que lo que pasa a su alrededor lo ignore y no escuche lo que la gente dice a sus espaldas y no es hasta que alguien perturba su lectura, es cuando vuelve a la realidad y se da cuenta de las cosas, siendo cuando Gastón le quita su libro y le propone ser su esposa a quien Bella se niega y cuando su padre se pierde en el bosque y va a buscarlo al castillo de la Bestia, Bella hace un trato con la Bestia de hacer un cambio, siendo ella la prisionera y no su padre a lo que la Bestia accedió, pero es gracias a la Bestia que Bella se da cuenta de la realidad que la rodea, siendo más consciente de lo que pasa a su alrededor, entablando conversaciones con los sirvientes del castillo y entendiendo mejor a la bestia, mientras que con la Bestia al cerrar toda conexión con el exterior y centrándose en la vida restante de la rosa no muestra interés por algo más, no es hasta que Bella aparece en su vida siendo los dos quienes abren los ojos y observan todo detalladamente, por eso su relación se hace fuerte, ya que los dos comparten rasgos que el otro entiende perfectamente, Bella ayuda a la Bestia a aceptar lo que es y dejar ir el pasado, mientras que Bestia ayuda a Bella mostrándole que existe un



1.40 Secuencia: La Bella y la Bestia, 1991

mundo por descubrir y que no solo se encuentra en los libros sino que en su entorno. Muestran el desarrollo de Bella y Bestia en todo momento, siendo Bella quién muestra temor por la Bestia cambia para conocer que era una persona bajo un hechizo por las malas acciones hechas en el pasado y con la Bestia a quien mostraba miedo con solo pensar en cuán feroz podía ser por el simple hecho de ser un monstruo, paso de ser alguien que sabe apreciar las cosas por más mínimas que sean. Todas las expresiones son un punto importante, demostrando que una persona y una bestia pueden cambiar si se lo proponen (Secuencia 1.33-1.40).

“Para mí, los objetos acaparan la atención en la película. Se que al principio tuvieron dificultades al intentar decidir cómo mover un objeto que realmente carece de piernas, brazos y ojos. Y, sin embargo, necesitas esos rasgos para expresar sentimientos.”
(Cómo se Hizo Disney, Deja Andreas, 2012, 32min57seg).

Al ser objetos que carecen de expresiones por lo que darles emociones fue un problema, pero no uno difícil de resolver, basándose en sus extremidades y su forma se podía jugar con sus apariencias, al ser objetos inanimados podían tener la libertad de diseñarlos cómo ellos quisieran, solo teniendo en cuenta que pudieran expresar sus emociones, que interactúan con su entorno y con otros objetos, además de que se tuviera en mente que función cumple el objeto, ya que sobre eso se crea la personalidad del personaje, curioso, darle emociones a algo que no lo tiene.

1.1.2.3 Toy Story

Toy Story se convirtió en el primer largometraje animado en 3D, hecha totalmente en computadora, siendo un gran paso para la animación y siendo una gran evolución, pasando de los dibujos hechos a mano, dibujando cada movimiento para después pasar a hacerlo en computadora, gracias a la animación 3D se logró obtener

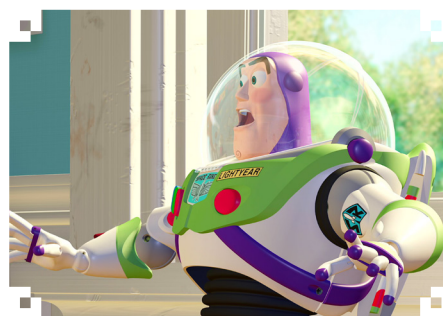
nuevas herramientas que mejoran la forma de proyectar las películas al público y que además el público conociera sobre una nueva forma de animación. Para poder comprender lo que se podía hacer con la animación 3D se experimentó con cortometrajes para poder observar cómo funcionaba, qué se podía mejorar o quitar, eran pruebas que después servirían para Toy Story. Uno de los cortometrajes que ayudó a tener una idea de cómo manipular la animación 3D fue Tin Toy siendo todo hecho a computadora, con modelos 3D con el nuevo sistema de animación que daría paso a más proyectos usando esta técnica.

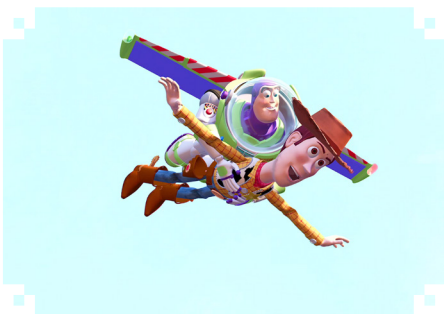
“Se trata de mostrarles algo que les resulta familiar y hacer que lo vean desde un punto de vista diferente, cómo contemplar un precioso bebé desde la perspectiva de un juguete. Para un juguete es un monstruo.” (Contenido Extra, Lasseter John, 2020, 2min12sec).

Toy Story surgió del cortometraje Tin Toy quien mostraba cómo los juguetes cobraban vida y mostrando cómo era su vida cuando las personas no estaban, para ello se debía tener en cuenta que juguetes eran los que más llamaban la atención de los niños o que juguetes eran los más populares y con base a toda la información se crearon diversos juguetes que serían los protagonistas de la película, siendo el primero



1.41 Secuencia: Toy Story, 1995





1.48 Secuencia: Toy Story, 1995

de ellos Buzz Lightyear convirtiéndose en el juguete más popular y que todo niño quería tener a su guardián espacial. En el caso de Woody se pensó que fuera el juguete más viejo en la habitación, siendo un vaquero que hablaba si se jalaba la cuerda en su espalda, en cambio Buzz solo necesitaba botones para que hablara.

“La gente estaba acostumbrada a la animación manual y yo sabía que cuando iluminamos le dábamos textura y hacíamos el renderizado de las imágenes jamás se había visto algo semejante. Daba la sensación de que podías tocar los juguetes con la mano.” (Contenido Extra, Doctor Pete, 2020, 5min14seg).

Para el desarrollo de los personajes cada detalle era indispensable, ya sean la calidad del plástico con el que fueron hechos, los colores que se usaron, en que año se fabricaron, cómo estaban hechos, entre muchas otras cosas que con toda la información se basaban en la personalidad del juguete, siendo Rex un ejemplo, ya que la mayoría de los T-Rex que analizaron eran de plástico de calidad baja, con pintura que se desgastaba con el uso, donde sus uniones se separaban y sus brazos que no podían hacer mucho y gracias a todo esto se dieron cuenta de que Rex sería un dinosaurio inseguro de sí mismo, a pesar de ser un carnívoro que provoca temor con solo verlo no muestra miedo a no ser lo suficiente. En el caso del Señor cara de

papa el juguete era desarmable, se podían quitar y colocar sus piezas, cambiando todo, su vestimenta, los zapatos, la nariz, entre más, por lo que su personalidad es gruñona porque siempre están cambiando todo en él o porque todo se le cae. Incluso cada juguete a pesar de tener su propia personalidad también tenía sus propios sonidos basándose en lo que estaban hechos, algunos rechinaban, otros chillaban, otros se pegaban y otros solo saltaban, pero sus sonidos eran únicos, mostrando que cada uno de los juguetes era único e inigualable, además de que eran sonidos que todo el mundo reconocería. En su mayoría las películas de los estudios Disney eran musicales, siendo los personajes que cantaban, pero para Toy Story todo eso fue diferente, los personajes no cantaban, solo interactúan con la música o expresaban cómo se sentían, dando un mejor entendimiento a lo que estaba sucediendo.

Las expresiones de los juguetes fueron un papel importante para el desarrollo de la película, ya que al ser los protagonistas debían expresar cómo se sentían, siendo de miedo por saber qué regalos recibió Andy, cuando se pierden Buzz y Woody, cuando Woody les miente a sus amigos, cuando Buzz pierde la seguridad en sí y pierde el camino entre muchas más, pero que de cierta forma cada una de las escenas en Toy Story expresan algo, siendo alegría, tristeza o miedo presentes en todo momento, dejando al espectador con la intriga de saber qué sucederá después. Aunque a diferencia a La Bella y la Bestia con los sirvientes del castillo que eran objetos y darles cara era un reto, con Toy Story no hubo tanto problema, ya tenían caras, solo se debía buscar la manera de que expresaran sentimientos, lo cual se logró a la perfección, a pesar de ser animada en su totalidad por una computadora (Secuencia 1.41-1.48).

“Todo el mundo se dará cuenta y comentará que es la primera película animada por ordenador, pero los ordenadores son solo herramientas. Ellos no crearon esta película, la creó la gente.” (Contenido Extra, Lasseter John, 2020, 19min57seg).



Toy Story es recordada por muchos por ser la película que dio vida a los juguetes con los que las personas crecieron con ellos, siendo un gran impacto en la vida del público y recordando cómo eran esos tiempos de la niñez en donde se pasaban las horas jugando con los juguetes, creando un sinfín de historias en donde los dos la pasaban genial, por lo que darle emociones y expresiones a los juguetes de Andy ayudó a los niños quienes veían la película a fomentar su imaginación y no solo los niños, sino también los adultos a quienes le tienen afecto a quien dio vida a sus juguetes, Toy Story.

1.1.2.4 Intensa-mente

Intensa-mente es una película animada estrenada en el año 2015, mostrando una idea innovadora para Disney y Pixar, hablar de las emociones que pueden experimentar los seres humanos, pero cómo surgió la idea, por una simple pregunta ¿Qué pasa en nuestra cabeza? Las emociones son algo que está con el ser humano desde que nace hasta que muere, pero el describirlas e imaginarlas es algo difícil, ya que son intangibles, además de ser representadas de formas diferentes por cada persona, por lo que hacer a los personajes de intensamente fue algo laborioso, el encontrar una forma de describir las emociones dándoles personalidad, vestimenta y cómo se relacionan o ayudan a las demás fue difícil.

Para comenzar con el desarrollo de la película se debía definir cuántas emociones tenía el ser humano, siendo algo difícil de delimitar, porque no es algo que se pueda medir con exactitud, existen emociones, pero una infinidad de ellas que pueden relacionarse con otras o ser el resultado de varias emociones, por lo que el ser humano parte de 27 emociones principales, las cuales se pueden identificar como admiración, adoración, aprecio estético, diversión, ansiedad, asombro, incomodidad, aburrimiento, calma, confusión, anhelo, aversión, dolor empático, embelesamiento, envidia, emoción, miedo, horror,

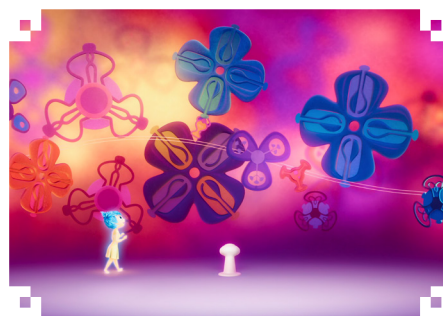


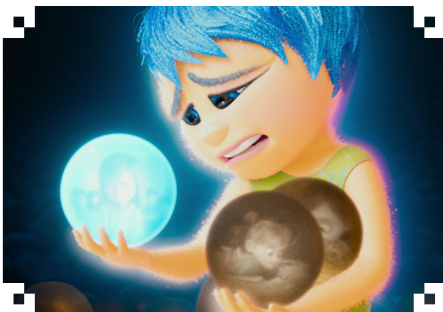
interés, alegría, nostalgia, romance, tristeza, satisfacción y deseo sexual. De las cuales surgen más emociones que se conectan unas con otras, por lo que se decidió tener 5 emociones que fueran las principales que el ser humano demuestra en cada momento, siendo Alegría, Tristeza, Desagrado, Furia y Temor que aparte de ser emociones diferentes las hacen ver a cada una de ellas con un color representativo de su emoción (Secuencia 1.49-160).

Alegría es la emoción principal en la vida de Riley por la cual ella tiene destellos a su alrededor, se le puede relacionar cómo una estrella intensa y brillante, además de siempre ser positiva, pero es tan positiva que puede ser algo exagerado, por lo que en su desarrollo durante la película le hace ver que está bien sentir más emociones, a pesar de ser solo una emoción, es por eso que los colores en su vestimenta no son completamente de color amarillo, sino que tiene otros 2 colores que la hacen resaltar siendo el azul que hace referencia a la tristeza y el verde haciendo referencia a desagrado, pero por qué estos colores, se puede pensar que la tristeza al ser su contraparte trata de calmar tanta alegría cómo se ve en la película, además de que en ciertas escenas alegría se pone triste por diversas circunstancias y con el verde puede ser el disgusto de no poder controlar sola a Riley y darle solo alegría lo cual es imposible porque



1.49 Secuencia: Intensamente, 2015





se necesitan de más emociones para tener un equilibrio.

Tristeza es de color azul y con diferentes tonos de azul haciendo alusión a su emoción, su diseño se asemeja a una gota o de una lágrima, al ser la contraparte de alegría, ella siempre triste, cuando una persona se pone triste no está de humor para hacer algo, quiere estar solo, es así cómo se comporta tristeza, ya que ella no muestra mayor interés en hacer grandes cosas, solo se muestra pesimista ante cualquier situación, sin ninguna salida o solución al problema. En un principio siendo algo molesta con las demás emociones, pero es porque quiere llamar su atención, porque se siente apartada de las demás emociones, siendo la tristeza el pilar de las emociones, no siendo solo alegría sino también tristeza, mostrándose en el recuerdo de Riley cuando pierde el torneo de Hockey, Riley se sentía triste por fallar el último tiro y provocando que su equipo perdiera, pero los demás se acercaron a Riley a apoyarla porque se sentía triste apareciendo la alegría, que a pesar de perder las personas cercanas a ella la animan para que no esté desanimada, siendo el primer paso para aprender a coexistir entre emoción y emoción, sin apartarlas, conviviendo la una con la otra.

Desagrado es una emoción interesante, ya que tiene una personalidad de ser la mejor de

todas y que no hay nadie más bella que ella, por lo que su misión es que vean a Riley perfecta, cuidando cada uno de los detalles en Riley para que los demás no muestren un desprecio por ella, se caracteriza por el color verde y una bufanda morada que puede relacionarse con temor, ya que a pesar de centrarse en darle a Riley una imagen perfecta se preocupa por cómo reaccionen los demás.

Furia es de color rojo y su personalidad es notoria, se asemeja con un ladrillo duro e inquebrantable por su terquedad y su enojo, pero es por una razón, ya que busca que las cosas sean justas, por lo que se enoja si no salen cómo él lo había planeado, optando por un comportamiento impulsivo, haciendo crecer su enojo y si no se controla explota cómo un volcán lleno de enojo. Cuando Alegría y Tristeza dejan el cuartel general, Furia es quien toma el mando en el cuartel, causando que las cosas vayan peor, provocando depresión en Riley, dándole ideas erróneas siendo una de ellas huir de casa para crear recuerdos felices en su antigua casa, lo cual provoca que 4 islas se caigan, hasta que Alegría y Tristeza arreglan todo.

Y por último Temor, la emoción a la que todas las personas se enfrentan en cualquier situación de miedo, ansiedad, estrés y demás, siendo una emoción que no se puede superar si se logra tener calma y tranquilidad, así es



1.60 Secuencia: Intensamente, 2015

temor, tiene miedo a cada rato de cualquier cosa que pueda pasarle a Riley o afecte a su vida, siendo sobre protector ante cualquier situación de peligro, se le asocia con un nervio y su color predominante es el morado en diferentes tonalidades y que además su aspecto es a la de un niño que es tímido, que no puede familiarizarse con otras personas por miedo a que piensen que es una basura o un estorbo.

Intensa-mente es una película que busca conectar a las personas, demostrando que está bien sentir esas emociones y que no se repriman, ya que puede ser malo con el paso del tiempo, simplemente es vivir con cada una de las emociones, además es algo con el que el ser humano tiene durante toda su vida, por lo que tener un equilibrio con ellas es esencial para seguir con la vida diaria.

“El principal mensaje que se muestra gracias a esta última escena y que impera en la película es que, sin tristeza, no conoceríamos la alegría, y que el hecho reprimir la tristeza y no mostrarla cuando se necesita, puede hacer que el miedo, la ira y el asco lleguen a dominarnos. Lo importante es el equilibrio emocional y tener presentes todas las emociones, ya que cada una tiene su función y su importancia.” (Cabrera Marín, Jessica & Gallardo, 2017).

Sin duda alguna las películas hechas por los estudios Walt Disney son únicas, contando historias que impactan con el público, logran que conecten con ellas y se sientan identificadas, que puedan entender algunos aspectos por los que pasan los personajes y puedan superarlo de la misma manera que ellos o de formas parecidas, es la motivación que en todas y cada una de las historias existen en Disney, se busca motivar al público, a pesar de ser solo dibujos animados existen cosas que se relacionan sus vidas y lograr ese cambio que impacte y ser una mejor persona.

1.2 El significado del color

El color ha sido de gran ayuda desde los inicios del ser humano, siendo una forma de retratar lo que pasaba a su alrededor, así como también cómo interactuamos con el mundo a nuestro alrededor, usando en un principio los pigmentos que brindaba la madre naturaleza con las pinturas rupestres las cuales se buscaba la manera de comunicar y que fuera más efectivo de entender siendo retratadas en las paredes de las cuevas o en los árboles. Quienes empezaron a preguntarse sobre el color fueron el filósofo Aristóteles en el siglo IV A.C. el cual descubrió que todos los colores eran una mezcla de los 4 colores básicos, los cuales hacían referencia a los elementos que hacen presentes en el planeta, siendo el color tierra, agua, fuego y cielo, inclusive la luz y la sombra forman parte de ellos, ya que podía aclararlos u oscurecerlos.

Inclusive Leonardo Da Vinci trato de hacer una teoría basándose en lo que propuso Aristóteles, creando una escala de colores básicos además de usar el blanco como uno de los colores principales, puesto que gracias a él podían surgir los demás colores como lo son el amarillo para la tierra, el azul para el cielo, el rojo para el fuego, el verde para el agua y el negro a la oscuridad, pero a pesar de ser aún una incógnita cómo es que se mezclaban los colores para dar vida a nuevos, no es hasta que Isaac Newton descubrió que si una luz blanca pasaba a través de un prisma transparente se lograba descomponer formando los colores del espectro, siendo el rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y el violeta.

“Sabemos que el color es una percepción en el órgano visual de quien lo contempla. Y esta percepción se da gracias a la luz, que es una porción de la amplia gama de energía que el sol irradia constantemente. Podemos ver las cosas que nos rodean, y apreciar su color porque éstas emiten luz (cuerpos luminosos) o reflejan la luz que reciben (cuerpos iluminados).” (Moore Matt et al.,2010).



Para poder observar el color se necesita de una luz, aunque sea mínima, porque los colores no se observan en la oscuridad, ya que el color es la percepción visual del reflejo de la luz que ilumina las superficies y rebota en las células conos de nuestra retina, pero el definir el color no es igual para todos, nadie ve el mismo color, puesto que cada persona percibe de manera distinta los colores siendo más claro u oscuro.

El color para que sea llamado color, necesita de una fuente luminosa, la cual iluminará la superficie o el objeto que se quiere ver, al igual que se necesita de un medio u objeto, es decir, una superficie u objeto el cual estará plasmado el color y lo más importante un observador, ya que sin un observador el color no es considerado color, si no se ve no existe.

El ojo humano tiene la capacidad de distinguir un total de 10,000 colores, los cuales se pueden dividir en 3 rubros, los cuales ayudarán a su mejor percepción cómo lo son el tono, saturación y brillantez. El círculo cromático es la base para conocer cómo se pueden generar los colores, así como también diferenciarlos por grupos, los cuales son:

- Primarios: Los cuales se encuentran la base de todos los colores, el amarillo, azul y rojo, obtienen este nombre, ya que no pueden crearse o mezclarse, estos colores son puros y aunque se intenten crear serán más claros u opacos, al ser los colores principales al combinarse se pueden crear nuevos colores siendo los secundarios.
- Secundarios: Surgen de la combinación de los colores primarios siendo el violeta, verde y el naranja, cada uno con una cantidad correcta de los primarios para obtener el color adecuado.
- Terciarios: Se obtienen estos colores gracias a la combinación de un color primario y un color secundario que esté cercano al primario, logrando generar: rojo-violeta, rojo-naranja, amarillo-naranja, amarillo-verde, azul-verde y azul-violeta.



Con los colores se pueden hacer diversas cosas, entre ellas las armonías, las cuales son un equilibrio entre 2 o más colores que sigan una combinación, es decir que entre los colores usados para generar una armonía deben de ser agradables a la vista y que no salten el ojo, ya que se rompería el patrón de armonía, por ello para encontrar la armonía perfecta se deben de hacer cientos de posibles combinaciones hasta lograr la paleta de colores que se necesiten los cuales se pueden definir con base a distintos rubros cómo lo son:

- Saturación: Se refiere a la cantidad de color usado ya sea gris o blanco, siendo los colores más puros quienes no tengan gris.
- Tono: Se refiere a la mezcla del color con el blanco o el negro, logrando definir si los tonos son claros o fríos.
- Brillo: Se refiere a la intensidad de cuanta luz puede ser percibida, entre más brillante, más atención capta a diferencia de un color no tan brillante.

“Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, o venenoso, o tranquilizante. Esto se produce porque ningún color aparece aislado; cada color está rodeado de otros colores.” (Moore Matt et al.,2010).

1.2.1 La representación simbólica de los colores

La psicología del color se relaciona en la percepción, los sentimientos que provoca y cómo afecta el color, es por ello por lo que existen formas de relacionar el color con cosas que son fáciles de entender.



1.2.1.1 Amarillo

Es un color que llama la atención por su resplandor, por lo que se le relaciona con el optimismo, la diversión, la amabilidad, la felicidad, armonía, las deidades, entre muchos más, es un color que no oculta nada y solo muestra cómo es en realidad, pero también al ser un color muy llamativo no es usual verlo en muchos objetos, porque se puede generar un rechazo por la cantidad de amarillo en él.

1.2.1.2 Azul

Es un color profundo que suele ser relacionado con la tranquilidad, la calma, la seguridad, la frialdad, la melancolía y la salud, entre muchas más formas. El color suele asociarse con lo masculino, la inteligencia, la ciencia y la concentración, suele ser el color preferido de la gente porque les da una sensación de paz, además es un color muy usado para pacientes con alguna condición psiquiátrica y con los niños.

1.2.1.3 Blanco

Es un color que se relaciona a lo perfecto, el nacimiento y la resurrección, ya que es un color que no oculta nada y muestra mucho, muestra pureza, delicadeza inocencia y verdad, es más usado en los hospitales, porque simboliza la limpieza y lo higiénico, es un color que transmite muchas cosas porque deja volar la imaginación con algo blanco, también está relacionado con las hojas y los lienzos porque al estar en blanco de una u otra forma surge la necesidad de darle algo color para que sea más llamativo y eso también se ve en una habitación blanca, se busca la manera de darle más color, poniendo diversos objetos de colores para que la habitación no se sienta tan vacía.

1.2.1.4 Café

Un color que es desagradable para muchas personas relacionándolo a la suciedad, lo desagradable y a la tierra, pero no solo



es eso porque el color café es más visto en la moda, siendo un color que combina con otros colores, además es un color que se relaciona con la naturaleza cómo lo son los troncos, el lodo, la lana y el cuero, es un color que la naturaleza da por sí sola. El café también recuerda a los pasteles que tienen un sabor a chocolate o a la bebida que despierta en la mañana.

1.2.1.5 Gris

Un color que no comunica mucho, que le falta carácter, es un color que surge del blanco y del negro siendo el punto medio de los dos, no es considerado ni muy frío ni muy cálido, además se relaciona a lo aburrido, la soledad, el vacío, la imperfección, la basura y el plástico, pero no solo es eso, sino que se asemeja a la reflexión y la teoría además es un color que está en la naturaleza, cuando las nubes son grises significa la llegada de la lluvia o un clima frío, las piedras, las sombras y la niebla, es un color que aunque no sea el favorito siempre está presente.

1.2.1.6 Negro

Es un color muy visible y que no tiene nada, suele relacionarse a lo misterioso, la magia, la introversión, la oscuridad, la noche, la maldad, el egoísmo, la muerte y al final, es un color que remite a muchas cosas, pero que logra dejar una impresión en el público, además que está relacionado con cosas prohibidas. Además, se convierte en el color favorito de las personas porque ningún otro color los llega a impresionar o porque son muy brillantes u oscuros, en cambio, el negro solo es color negro, si se vuelve más claro es gris, pero no puede volverse más oscuro.

1.2.1.6 Naranja

Es un color que se suele relacionar con otro color, siendo el amarillo y el fuego, recordando al fuego porque se usan estos tres colores, o también es muy visto en los puestos de comida, donde el color naranja trae hambre, suele relacionarse a la diversión, el peligro, lo



llamativo, lo inadecuado, lo original y entre muchas más, es un color que tiene poco simbolismo, ya que suele relacionarse con otro color para que quede en la mente del espectador. Este color es más visible en la comida, las bebidas y las frutas, es un color muy llamativo al igual que el amarillo, pero, en cambio, el naranja por sí solo no muestra irritación, sino que es agradable.

1.2.1.8 Rojo

Un color que remite al peligro y que atrae la atención del público, ya que es usado en diversas señales para advertir peligro o llamar la atención, se relaciona a cosas naturales sin alguna intervención humana, puesto que se hace presente en la sangre y el fuego, este color fue uno de los primeros en existir, porque el tinte proviene de la cochinilla con la cual se usaba para pintar en las cuevas siendo las pinturas rupestres, pero también se relaciona al amor, la ira, la belleza y a lo sexual, suele tener distintos significados y también puede ser un color molesto después de verlo mucho.

1.2.1.9 Rosa

Es un color que, a pesar de ser la combinación del rojo y el blanco, estos no tienen ninguna relación con el rosa, este color tiene su propio significado, además de que se relaciona en su mayoría con cosas positivas, pero existe un aspecto en el que mujeres y hombres están de acuerdo con este color, ya que se relaciona con lo infantil, por lo que el mostrar un comportamiento infantil siendo adulto es de cuidado porque suele surgir el desprecio. Suele relacionarse con la sensibilidad, lo femenino y lo sentimental, es un color que puede ser un color cálido o frío.

1.2.1.10 Verde

Es un color que alberga algo muy importante en el ser humano y que está en todas partes, es el color de la naturaleza, la juventud, la



esperanza, la vida y la salud, además de ser un color que motiva a seguir adelante, a la buena suerte. Además, este color puede mostrar un rechazo por la tecnología, pero la tecnología suele recurrir a este color, pero no solo el verde es positivo, sino que también se relaciona con el veneno y en algunos quirófanos el color verde puede ser una forma de no evidenciar el color rojo de la sangre, sino que lo vuelve marrón y menos llamativo.

1.2.2 El color en la animación

A lo largo de los años el color se ha vuelto algo recurrente en el cine animado, siendo una manera de expresar cómo es que los personajes se sienten ante diversas situaciones que le suceden al personaje, el color se vuelve recurrente en la vestimenta de los personajes o los fondos, en el caso de Disney en cada una de sus películas en las que aparece un villano se le caracteriza por el color verde relacionándolo a la maldad, ya sea en alguna vestimenta, los fondos en los que aparece o en sus ojos, siendo algo característico en los villanos. En cambio, se ha hecho notorio cuál es el significado de los colores para Disney, siendo el amarillo la vida, la felicidad y la esperanza que se ve en varias escenas de películas. (Imágenes 1.61-1.67). En el caso del color rojo se asemeja al peligro, la pasión y la guerra, este color suele aparecer junto con algún discurso del villano o una escena



1.61 El rey león, 1994



1.62 La sirenita, 1989



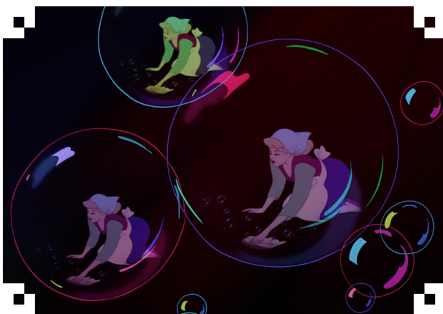
1.63 La princesa y el sapo, 2009



1.64 Frozen, 2013



1.65 Aladdín, 1992



1.66 La cenicienta, 1950



1.67 Encanto, 2021



1.68 Secuencia: Spider-Man:
Across the Spider-Verse, 2023

donde el villano iniciará su plan. El color naranja se asocia al poder, la riqueza y la aventura y es más notorio cuando el protagonista o el villano obtiene lo que quiere, momentos reflexivos o al final de la historia, ya sea que termine para bien o para mal. El color morado se relaciona a la magia, lo excéntrico y lo extraño, un color llamativo que se hace presente en pocas escenas o que se necesite reforzar el mensaje. El color azul se relaciona con la paz, la felicidad y la calma, usualmente aparece en escenas tranquilas en donde no se corre peligro o todos están calmados o cuando se hace presente una forma de lograr el objetivo principal del protagonista, una ayuda para seguir con su aventura. Los colores tienen diferentes significados, así como también diferentes interpretaciones y todo esto es gracias a la percepción de cada persona por cada color, el significado personal que surge para cada color es único, por lo que describirlo será una tarea difícil, pero al menos se puede conocer cómo es que asocia el color que puede ser por alguna emoción, recuerdo, objeto o persona.

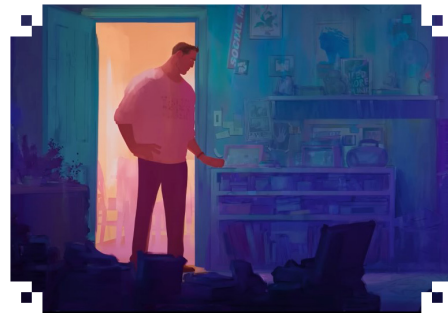
1.2.2.1 Spider-Man: Across the Spider-Verse

Durante el inicio de la película se muestra el estilo gráfico de la tierra 65 donde vive Gwen siendo Spider woman, cada escena se relaciona a cómo se siente el personaje

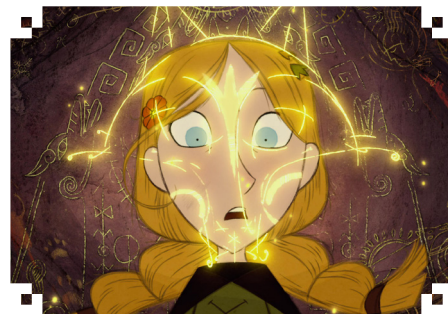
dándole ciertos colores que dan la sensación de ser acuarela, no solo el fondo interactúa con el personaje, también el personaje cambia de color en torno a sus emociones para dar una mejor interpretación sobre cómo se sienten los personajes y cómo todo a su alrededor interactúa con él, dando más énfasis en lo que está sintiendo, que emociones son las que refleja. Se usa una gran cantidad de colores que tratan de reflejar las emociones, siendo algunas de ellas cómo la felicidad, valentía, paz, miedo, ira, tristeza y muchas más, cambiando en relación con lo que pueda suceder. Además de usar el color para expresar cómo se sienten los personajes se hacen presentes las expresiones, las cuales son la expresión de una persona, en este caso en un personaje, el cómo se reacciona es la impresión que provocó el comentario o lo que se vio (Secuencia 1.68-1.70).

1.2.2.2 Wolfwalkers

La historia trata sobre cómo los lobos son considerados animales despiadados y violentos quienes provocan destrozos en el pueblo vecino al bosque, pero no es así hasta que una chica llamada Robyn descubre que en realidad no son malos y se comportan así porque están provocando daños en el bosque, por lo que en un hecho inesperado se convierte en un lobo y se hace amiga de una Wolfwalker quien tiene la habilidad de convertirse en lobo cuando se



1.70 SSecuencia: Spider-Man:
Across the Spider-Verse, 2023

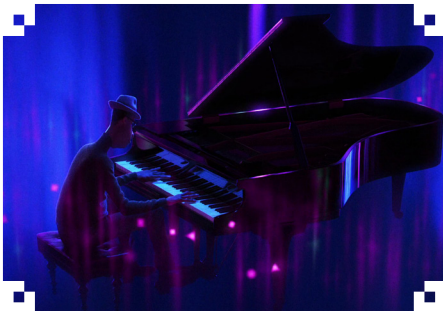


1.71 Secuencia: Wolfwalkers, 2020





1.73 Secuencia: Wolfwalkers, 2020



1.74 Secuencia: Soul, 2020



duerme, por lo que le ayuda a encontrar una cura a su maldición, pero no todo es tan fácil como parece, ya que cada noche al dormir un lobo aparecía en el pueblo provocando que todos estén alerta de un posible ataque. Durante la película se busca la manera de expresar las emociones de los personajes mediante el color y además con elementos que potencian más la emoción, dejando al espectador con ganas de saber qué pasará después. El color se vuelve un papel importante al contar la historia, ya que se hace presente en los personajes y en los fondos para acentuar más la emoción (Secuencia 1.71-1.73).

1.2.2.3 Soul

La historia cuenta sobre Joe, un músico a quien la música siempre ha sido parte del él y busca la manera de entrar a una banda de jazz, quien después de mucho tiempo logró quedar y daría su primera presentación en la noche, pero no todo salió cómo esperaba, ya que al caer a una coladera destapada pierde la vida y busca la manera de volver a su vida antes de perder su única oportunidad de entrar a una banda de jazz (Secuencia 1.74-1.78).

Desde un inicio se muestra a Joe entusiasmado por la música y contándole a todo quien se cruzara con él cómo amaba la música siendo alegre en todo momento, pero al perder la vida la alegría se pierde y entra la

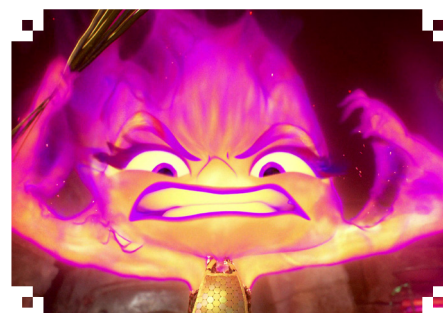
desesperación por querer regresar a su cuerpo haciendo muchas cosas y conociendo a 22 un alma a quien no le apasiona el mundo, ya que no encuentra el significado de la vida, se muestran diversas emociones que interactúan con Joe y 22 y que también el color se hace visible con los personajes y el fondo dando un mejor entendimiento de lo que sucede, cómo se sienten y cómo están pueden cambiar para bien o para mal. La película busca la manera de darle al público otra forma de ver la vida, que no solo se está vivo para seguir una meta, un sueño, sino que todo lo que ocurre a su alrededor es esencial para su desarrollo, todas y cada una de las cosas que suceden en el camino de la vida son importantes y son enseñanzas que servirán durante la vida, es una película conmovedora y provoca en el público esa sensación de satisfacción a no rendirse y seguir con su vida y aprendiendo de todo a su alrededor.

1.2.2.4 Elemental

La historia cuenta sobre cómo dos personas de fuego llegan a ciudad elementos donde el agua, el aire y la tierra conviven entre ellos, pero el fuego no por lo que buscan de una nueva oportunidad de crear una vida junto a su hija Ember, pero al llegar a la ciudad se dan cuenta de que la ciudad no está hecho para ellos por lo que encontrar un lugar es difícil de encontrar, hasta que en un barrio abandonado



1.78 Secuencia: Soul, 2020



1.79 Secuencia: Elemental, 2023





1.84 Secuencia: Elemental, 2023

crean su casa la cual después del pasar de los años más personas fuego llegan al barrio siendo el barrio de fuego, a lo que el sueño de Bernie se hace realidad creando su tienda después de perderla en su antigua ciudad natal. La historia se desarrolla con Ember una joven chica de fuego a quien toda su vida trata de ser lo suficientemente buena para su padre y que este le deje la tienda a su cargo, pero no es una tarea fácil, ya que tiene constantes ataques de ira contra los clientes que son necios en algunos aspectos y no es hasta que un chico de agua quien es un inspector declara que la tienen que demoler por una fuga de agua, ya que para las personas que son de fuego eso es mortal, por lo que Ember trata de arreglar la fuga y volver a su vida normal, pero no todo es así, ya que se enamora del chico de agua, pero su unión es muy difícil porque los elementos no se mezclan.

Las emociones de Ember se hacen presente en su fuego, cuando está calmada, su fuego está calmado, pero cuando un cliente se desespera explota y su fuego se vuelve de color morado, destruyendo todo a su alrededor, pero no solo eso, sino que cuando Ember está triste su fuego se apaga lentamente quedando solo un pequeño fuego, dando a entender que sus emociones reaccionan con su cuerpo, ya sea alegría,

tristeza o enojo. En el caso del inspector, quien se llama Wade al ser una persona de agua, sus emociones son fluidas y a diferencia de Ember no interaccionan con él, solo cuando tiene mucha alegría o tristeza comienza a llorar sin parar, sus emociones son más flexibles cómo lo es el agua. En el caso de las personas que son de aire, sus emociones se ven presentadas en su forma, al estar hechas de aire cuando se enojan comienzan a lanzar rayos y se vuelven un color morado y azul, como si fuera a caer una tormenta, en cambio, cuando están tristes sus nubes se vuelven muy suaves como si se fueran a separar, al estar hechos de nubes y aire sus emociones se pueden moldear fácilmente. Y por último las personas que están hechas de tierra, de estas personas no se muestra mucho, ya que pueden ser las más tranquilas de los 4 elementos, sus emociones no cambian en relación a su cuerpo o viceversa, son solo emociones, pero al ser tierra tienen una interacción interesante con el agua y el fuego, en el caso del agua si les cae encima crece vegetación sin que puedan controlarlo, es algo que no pueden manejar, en cambio, con el fuego si tienen mucha vegetación u hojas secas se incineraron al instante dejándolos sin vegetación (Secuencia 1.79-1.84).

A pesar de ser elementos, sus emociones reaccionan en relación con lo que están hechos, algunos pueden ser muy expresivos y otros no tanto, pero sus emociones son únicas al igual que su elemento.

Así cómo estas películas hay muchas más que buscan la manera de expresar con el color cómo es que las emociones se hacen presentes y cómo se ven en relación con el personaje, es otra forma de ver alrededor y mostrar cómo esas emociones pueden ayudar al espectador y que no se rinda, sino que siempre hay una manera de seguir adelante con ayuda de personas cercanas o por sí solas.







CAPÍTULO 2.

UNA HISTORIA ESCRITA POR EMOCIONES

“Las emociones son estados de ánimo caracterizados por sentimientos, sensaciones, pensamientos... Son universales. Las emociones nos sirven para comunicarnos con los demás, ya que a través de los gestos expresamos muchos de nuestros pensamientos.” (Heredia M. 2023).

El ser humano tiene la capacidad de poder sentir, expresar y demostrar cómo se siente, todo con relación a qué emociones se pueden presentar, ya sea en la mañana cuando se despierta o cuando está con la familia, en la escuela o el trabajo, en todo momento las emociones se hacen presentes en el ser humano, día tras día, son algo que el ser humano obtiene al nacer y que además estas emociones desaparecen cuando la persona muere, ya que a pesar de ser las mismas emociones que cada persona la forma de representarlas, su forma de demostrarlas es única de cada persona, eso es lo que hace interesante a las emociones, no se pueden describir con exactitud que son o cómo se presentan, sino que obtienen una representación simbólica por cada persona que las vuelve únicas, siendo una incógnita por descubrir que es una emoción.

2.1 ¿Qué es una emoción?

“Casi todo el mundo piensa que sabe qué es una emoción hasta que intenta definirla. En ese momento prácticamente nadie afirma poder entenderla.” (Wenger, Jones y Jones, 1962).

Según la RAE, una emoción se refiere a la alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática. Así como también de un Interés, generalmente expectante, con que se participa en algo que está ocurriendo. Es decir, una emoción es aquella en la que está presente alguna sensación, dependiendo de cuál sea generará una emoción.



El descubrir el significado de las emociones causó revuelo en diversos psicólogos que trataban de darle un significado a la palabra emoción, cada uno con su propia definición, pero en su mayoría todos coincidían con algo, la sensación que provoca en el ser humano es la misma, pero la interpretación es diferente. Cómo es el caso de William James, considerado cómo el fundador de la Psicología americana, por el nombre no solo se refiere a que solo es americana, sino que se refiere a nivel global. James realizó sus investigaciones de la mano con la psicología para conocer acerca de los estados emocionales y la conciencia.

Conocer acerca de las emociones ha sido estudiado desde hace tiempo atrás, el conocer qué es lo que pasa por la cabeza de la persona, cómo es que siente esas emociones o cómo es que las demuestra se debe a diferentes aspectos que esté viviendo.

“El problema que representan las emociones para la psicología es que se las ve cómo cosas absolutamente individuales.

Dado que son consideradas cómo otras tantas entidades psíquicas, eternas y sagradas, cómo lo fueron las antiguas especies inmutables de la historia natural.” (James W., 1890).

Al ser algo que no es físico surge un problema por conocer cómo se hace presente, ya que no se puede ver y tocar hasta que se hace presente en una persona que puede verse en relación con sus rasgos faciales, movimientos y reacciones.

“Los objetos de nuestra ira, amor, temor, etc., no solo nos inducen a actos externos, sino que producen alteraciones características en nuestra actividad y en nuestro rostro, además de que afectan nuestra respiración, circulación y otras funciones orgánicas.” (James W., 1890, pg. 909).



La forma en cómo se hacen presente las emociones son mediante la reacción de alguna acción provocada por algo externo a la persona, causando diversas manifestaciones corporales, pensamientos repentinos y pérdida de atención en las actividades que estaba realizando para poder centrarse en cómo reaccionar. Una emoción puede fingirse, pero es evidente que no es real, una emoción real es aquella que toma de manera desprevenida a la persona reaccionando a algo externo que está fuera de sus manos, eso lo que hace una emoción algo real.

“La emoción es la sensación, tendemos a creer que temblamos porque tenemos miedo, o que lloramos porque estamos tristes. Para James, es el contrario: es el hecho de sentirnos temblar el que hace que sintamos miedo, o el de llorar el que nos pone tristes.” (François C., 2002, p. 22).

Por otro lado, se encuentra Carl George Lange, médico y psicólogo danés, quien publicó una obra la cual se llama “On Emotions: A Psycho-Physiological Study” en el año de 1885, quien habla acerca de las emociones que se encuentran en las reacciones fisiológicas y los estímulos presentes en el cuerpo. Se le conoce cómo la teoría de James-Lange porque a pesar de ser el mismo tema no colaboraron para realizar la teoría, sino que trabajaron de manera independiente. Se propone que todo está en la corteza cerebral, la cual es quien mediante los estímulos sensoriales interpreta lo que una persona siente y origina una emoción, gracias a esto el resto del cuerpo humano recibe esta interpretación y cada parte tiene una interpretación de esa sensación. Entonces una emoción no nace, se hace y todo esto gracias a la percepción de lo que ocurre a nuestro alrededor, el cómo reaccionamos a cualquier situación que esté presente en ese preciso momento.



También otra teoría que se hizo presente es de Lev Vygotsky, planteando su teoría de las emociones, basándose en la relación entre las emociones y el desarrollo cognitivo de las personas. Vygotsky realizó sus estudios en torno a las emociones de la mano con la psicología y analizando cada una de las teorías propuestas por William James y Carl George Lange, planteando que sus teorías estaban mal, ya que solo se centraban en una pequeña parte de lo que es una emoción, por lo que él toma de referencia las investigaciones de estos psicólogos para dar un mejor paisaje de cómo se hacen presente las emociones, que no solo es basarse en una idea filosófica, sino que se pueda demostrar usando el conocimiento científico que se tiene para poder tener una respuesta acertada. La teoría propuesta por Vygotsky hace referencia a la interacción con el entorno y cómo es que este afecta a la persona, provocando diversas sensaciones que puede hacer sentir bien o mal a la persona, propone que las emociones no son una respuesta directa a cómo se siente sino en que provoca que la emoción se haga presente, las acciones provocadas por el entorno son las responsables de crear las emociones, el ser humano solo responde a esa acción y no siente por sí sola.

“Una emoción es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación.” (Fernández-Abascal y Palmero, 1999).

Aunque las emociones son algo con lo que el ser humano vive en su día a día, es importante conocer cuáles son las emociones con las que el ser humano, que no son pocas, son muchas, de las cuales pueden surgir otras emociones, siendo algunas las principales y las demás secundarias, terciarias, entre más. Aunque ya se conozcan todas las emociones o se tenga una idea, algo mínima de su significado, es importante reconocer



que el significado de cada una de las emociones puede variar para cada persona o inclusive teoría, pero casi todas coinciden con algunos datos por las cuales se genera una idea principal del significado de una emoción.

“Emoción: movimiento extraordinario que agita el cuerpo o el espíritu y que turba el temperamento o el equilibrio.” (François C., 2002, p. 18).

Las emociones se hacen presente en el ser humano por diversos factores, siendo fisiológicas, cognitivas y conductistas, ya que se hace presente el cuerpo, el espíritu y las acciones, una emoción se produce por una reacción a un acontecimiento.

El ser humano es una incógnita que es difícil de entender, ya sea por su desarrollo, su inteligencia, su adaptabilidad, su forma de comunicarse o su forma de pensar, cada persona es única y conocer a todas las personas del mundo es algo imposible, pero con solo ver ciertos aspectos que conforman a esa persona se puede saber un poco cómo es, es decir mediante su personalidad, su forma de pensar, actuar y resolver los problemas, así como también el cómo reacciona ante diferentes situaciones en las que se presenta, las emociones que presenta y cómo las controla, muestra u oculta.

2.2 Roseta de Plutchik

“La taxonomía es necesaria para la definición de cualquier ciencia particular. Un mapa ordenado de un ámbito o territorio natural es indispensable para ubicarse, avanzar y entenderse con los demás exploradores. Ahora bien, si nuestro interés son las emociones humanas, nos encontramos con que, a pesar de prolongados esfuerzos, hasta hace poco no había mapas ni clasificaciones mínimamente aceptables del sistema afectivo.” (Díaz J., Flores E., 2001).



Las emociones han sido un tema recurrente en la psicología, el entender cómo es que siente el humano es algo curioso del cual no se sabe con certeza cómo es que una persona siente estas emociones, por ello existen diversas teorías hablando sobre las emociones, su significado y cómo se hacen presentes, una de las teorías más recurrentes es la creada por el psicólogo Robert Plutchik quien afirma que existen sólo 8 emociones principales las cuales son: alegría, anticipación, aversión, confianza, ira, miedo, sorpresa y tristeza, pero a pesar de ser 8 principales de ellas surgen más emociones que pueden relacionarse o inclusive oponerse y creando más emociones.

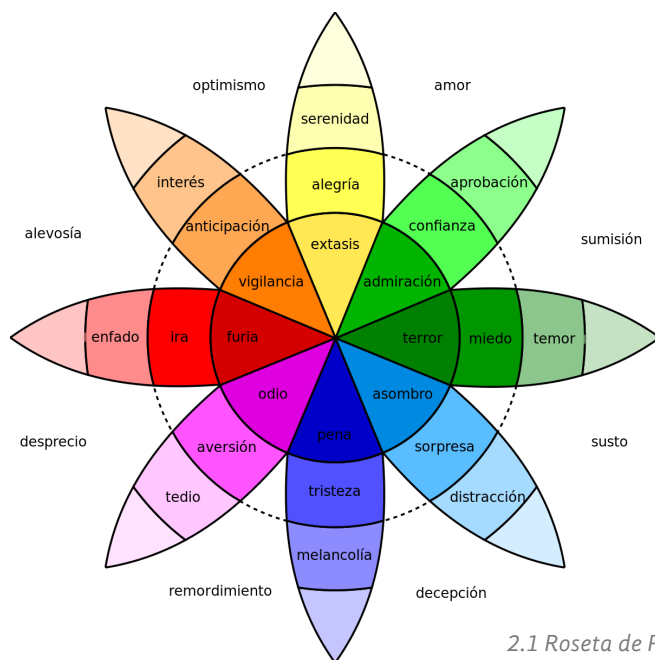
“Es una reacción corporal producida por un estímulo, que sigue un patrón de destrucción, reproducción, incorporación, protección, reintegración, rechazo o exploración, o alguna combinación de ellos, y postula que estas pueden existir en varios grados de intensidad, cómo en la distinción que hacemos entre el miedo y el pánico, la satisfacción y el éxtasis, el temor puede surgir en niveles tan distintos que las medidas evidentes o fisiológicas que se obtengan pueden ser del todo diferentes.” (García R. 2013).

En 1980, Plutchik reconoció que, aunque estas 8 emociones principales o básicas fueran las que mejor se podrían entender, es cierto que de estas emociones salen a la luz nuevas combinaciones entre una emoción y otra emoción, que incluso generaban a un sentimiento más complejo. Denomina a estos solapamientos como díadas; y las categorizó cómo primarias, secundarias o terciarias, inclusive en la misma roseta se puede ver cuáles son las que son más frecuentes relacionándolo con la intensidad con la que se relaciona, siendo algunas más claras y otras más oscuras, siguiendo con la idea de que de las primarias surgen otras que pueden parecerse o generar una nueva emoción que puede ser más fuerte.



Plutchik elaboró un modelo cónico tridimensional que al abrirlo toma la forma de una roseta, el modelo consta de 8 emociones principales las cuales tienen sus respectivos colores para diferenciarlos de las demás emociones, además surgen otras emociones las cuales se diferencian por la intensidad de cómo puede evolucionar la emoción principal, siendo de mayor intensidad cuando no se puede controlar la emoción o cómo su nombre lo indica se vuelve más fuerte la emoción y las emociones de menor intensidad zona aquellas que aparecen por cierto tiempo y a diferencia a las emociones de mayor intensidad estas emociones se pueden controlar.

Y por último se encuentran las emociones que son la combinación de las emociones principales, a diferencia de las demás emociones, estas emociones al ser combinación de otras emociones se encuentran fuera de la roseta, ya que no pertenecen a una sola emoción, por lo que conocer más sobre estas emociones logrará brindar un mejor panorama de lo que es, cómo se hace presente, su emoción contraria y que nuevas emociones se hacen presentes.



2.1 Roseta de Plutchik, 1980

2.2.1 Alegría

Es una emoción que se refiere al sentimiento grato y vivo que suele manifestarse con signos exteriores, por su significado etimológico proviene del latín vulgar “alīcer”, “alēcris”, y su forma alegre, como adjetivo, se puede apreciar en “alācer”, traduciéndose cómo suspicaz o entusiasta, con la cual se puede definir cómo positiva (RAE, 2022), una emoción que es pura al expresar cómo se siente una persona, ya que muestra satisfacción con cosas por las cuales le generan alegría y tranquilidad a la persona.

Con base a la roseta, su emoción de menor intensidad es la serenidad, la cual se relaciona con la tranquilidad, la calma y el equilibrio que puede generar en una persona. De lado contrario, su emoción más intensa es el éxtasis conocido cómo la exaltación, en este caso con la alegría genera un estado placentero de una exaltación emocional o de admiración por alguien o algo. La alegría puede generar lazos con otras emociones, las cuales serían la anticipación y la confianza, con la anticipación puede relacionarse con el interés el cual genera esa alegría por querer conocer más acerca del tema del cual surge la combinación de la alegría y la anticipación creando la emoción del optimismo, la cual en el ser humano genera cierta emoción en querer conocer más con las ansias de poder encontrar más acerca del tema, es el querer más y poder lograrlo. También se genera otra emoción que surge de la combinación de la alegría y la confianza, siendo el amor.

Su emoción opuesta sería la tristeza, ya que es todo lo contrario a la alegría, mientras que la alegría te mantiene activo, con energía y optimista la tristeza es lo contrario, te hace sentir que las cosas van de mal en peor, que todo lo que haces es un desperdicio de tiempo y que no se lograra nada, haciendo crecer la melancolía. A pesar de conocer



el significado de la alegría y cómo se da, la alegría se hace presente mediante una experiencia física y mental, que fue provocada por una acción externa a la persona, al ser una emoción de poca duración no significa que no pueda volverse a dar.

2.2.2 Confianza

Es una emoción esencial para el ser humano, ya que hace creer a la persona que puede hacer cualquier cosa que se proponga, aunque hay ciertas ocasiones en las que esta confianza puede pasar los límites y no medir los riesgos que esta puede generar. Por su significado etimológico configurado por la base del latín “confidāre”, al respecto de “confidēre”, constituido por el prefijo con-, que actúa como instrumento lingüístico de encuentro, acompañando el término fiar, que se aprecia en la forma latina “fidāre”, asociado a “fidēre”, y el sufijo “-anza”, moldeado por el latín -antia, en función de la sustantivación de verbal. (RAE, 2022).

Su emoción menos intensa es la aceptación, al momento de tener confianza al realizar algo es necesario contarle a alguien para poder saber qué es lo que opina, es bueno conocer otras perspectivas para conocer si es algo bueno o malo, por ello se busca una aprobación y claro que si se da la confianza en la persona seguirá aumentando, pero si la persona no consigue una aprobación está generará una emoción más intensa siendo la admiración, crecerá una gran exageración sobre la persona, considerada como una persona que debería ser admirada por los demás por los logros que ha obtenido o por hacer todo a la perfección, además puede generar un exceso de confianza provocando que la persona sea muy confiada y no pueda medir las consecuencias de sus actos.

La alegría y la confianza juntas puede generar una emoción de amor, ya que al estar confiada se siente alegre y genera ese amor por sentir todo eso, sentir que las cosas están marchando cómo debe de ser.



De lo contrario su emoción vecina es el miedo que está estrechamente relacionados, puesto que es la consecuencia de que algo no salga bien, el miedo estará presente, pero dependerá de la persona si puede controlarlo o no, al estar presente tanto la confianza cómo el miedo se da el temor a lo que sucederá o pueda pasar respecto a sus actos, pero entre los dos se encuentra la sumisión, es decir, obedecer lo que te piden, al perder la confianza se hace presente el miedo a volver a fracasar por hacer cosas nuevas y se estanca en la idea del fracaso, provocando que las ideas nuevas no sean una opción para la persona, ocasionando que obedezca a todo lo que otras personas le pidan que hagan, provocando una vulnerabilidad emocional y un desequilibrio en la confianza de uno mismo.

Su emoción contraria es la aversión, la cual es un sentimiento de rechazo por algo o alguien, ya sea por cómo les salen las cosas a otras personas, o también ver cómo sus metas se cumplen y las propias no.

2.2.3 Miedo

Es una emoción que se refiere a la angustia por un riesgo o daño real o imaginario, por su significado etimológico es de origen latino, bajo la denominación “metus”, que quiere decir temor (RAE, 2022). Está presente al hacer una cosa nueva, pedir algo o intentar algo diferente, el miedo es parte del día a día del ser humano. Su emoción menos intensa es el temor o preocupación, al igual que el miedo están de la mano, ya que el temor es una angustia grande por la existencia de algún daño que alguna cosa nueva puede provocar, hace que la persona esté al pendiente de todas las cosas que ocurren a su alrededor, preocupándose de todo a su vista. Pero si el miedo no logra controlarse, este se convierte a la larga en una emoción más intensa, siendo el terror, provocando que el



miedo se apodere de su cuerpo y no sea racional, que haga cosas que no puede controlar o inclusive afectar a su salud.

La emoción más cercana es la sorpresa, que a pesar de que puede ser una sorpresa buena o mala, puede ser un daño más fuerte para una persona que vive con mucho miedo, puede provocarle algún sobresalto o susto que pueda empeorar su situación, provocando ansiedad o depresión. Y a pesar de que la persona en su mayoría siente miedo, la tristeza también se hace presente, ya que se siente triste por no hacer cosas nuevas o al menos intentarlas por miedo a que le pueda pasar algo malo o el miedo al fracaso puede ser mucho mayor y no solo eso puede generar la vergüenza, ya sea por las personas a su alrededor al sentir pena por cómo se comporta o vergüenza de uno mismo al no ser cómo las personas que son exitosas.

Su emoción contraria es el enojo, la cual puede generarse por el actuar de la persona, al ser muy miedoso le impide hacer cosas nuevas, experimentar, por lo que aparece el enojo, el querer cambiar algo que no se puede lograr si no tiene la confianza.

2.2.4 Sorpresa

Es una emoción que produce una acción y produce un efecto de sorprender, por su significado etimológico se refiere a sorprender, viene del francés “surprendre” compuesto por el prefijo sur- `sobre`, derivado del latín super y del vocablo prender tomar, recoger, del latín vulgar “prendere” y este de “prehendere”, “sobre”, “prender”, con el sentido de “tomar desprevenido, causar sorpresa, maravillar”. La palabra sorpresa tiene el significado de «alteración emocional causada por un algo imprevisto» y viene del francés “surprise = «impresión producida por algo imprevisto» (RAE, 2022). La palabra sorpresa es interesante de analizar, ya que esta se forma por una acción que fue hecha antes para causar esa



impresión en la persona, la cual puede ser de 3 formas distintas cómo lo son de alegría, relacionada a algo que se estaba esperando con muchas ansias o que inclusive se relacione con alguna persona que cause esa sensación de alegría, pero, por otra parte, puede ser de miedo, algo que asustó a la persona o le dé miedo algo que una acción hecha por otra persona pueda hacerle daño, provocando temor hacia algo y por último sería la tristeza que la sorpresa se hace presente al recibir una noticia que no era esperada y causó una impresión grande en la persona siendo por consiguiente el sentimiento de la tristeza.

Su emoción menos intensa es la distracción que es lo que provoca la sorpresa, cuando una persona está tranquila haciendo sus cosas y llega la sorpresa la distrae de las cosas que estaba haciendo, pero puede haber diferentes reacciones puede reaccionar de buena forma o de mala forma; pensando en la sorpresa también es considerable saber en qué momento es dar la sorpresa, pero incluso sin planearlo puede suceder en cualquier momento, un ejemplo sería conduciendo si alguien está haciendo maniobras raras con su coche llega la sorpresa, por no saber lo que está haciendo el conductor causando una distracción, ya que la persona debe estar completamente concentrada en lo que está haciendo, en este caso el estar manejando. Por el contrario, su emoción más intensa es el asombro, siendo tomado por diferentes significados, los cuales podría ser a qué se esperaba que alguien hiciera algo, pero se asombra, ya no se sorprende porque ya sabía que es lo que venía o inclusive puede relacionarse al susto, algo que provocó cierto desagrado en la persona.

La sorpresa se relaciona con el miedo, provocando sustos en la persona y generando que le provoque temor a lo que le estén haciendo o lo que ocurrió inesperadamente. También se relaciona con la tristeza, la cual la sorpresa puede provocar decepción, tomado por distintos



significados, uno podría ser la sorpresa por una noticia nada esperada que pueda provocar la tristeza o una sorpresa que no fue planeada, que estuvo mal hecha y provoca la decepción en la persona.

Su emoción contraria sería la anticipación, que de cierta forma están relacionadas, ya que al estar pendiente de lo que pueda pasar se puede saber qué es lo que podría pasar, ser una persona observadora ayuda a conocer el entorno y lo que pueda pasar.

2.2.5 Tristeza

Es la cualidad de triste, por su significado etimológico tiene el significado de «cualidad de apenado» y viene del sufijo “-eza” (cualidad) sobre la palabra «triste» y está del latín “tristis” = «triste (RAE, 2022). La tristeza es una emoción que se relaciona a la pérdida, sea cual sea, la pérdida es algo que provoca que el ser humano sienta la tristeza y sienta que ya no se pueda seguir adelante, que ese fue el último intento. El sentimiento es algo que a pesar de conocer cómo se pueda dar, el saber cómo es en cada persona es una historia diferente, así como también el cómo es que esta afecta en su vida.

Su emoción menos intensa es la melancolía, el cual surge gracias a la tristeza, pero es más leve, ya que se caracteriza por la falta de energía por hacer las cosas o las ganas de realizar cualquier actividad y esta se da gracias a que debido a que la tristeza se relaciona con la pérdida de algo provocando que las ganas de seguir intentándolo sean mínimas o nulas, pero una gran cantidad de melancolía puede afectar al equilibrio emocional. Por otra parte, su emoción más intensa es la pena o el dolor que esta se asocia más con la pérdida de algo que es muypreciado o querido, causando una emoción que es tan grande que puede ser complicado resolverlo, implicando que se necesite ayuda de alguien más o buscar una solución para que este sentimiento no



se quede por mucho tiempo en la persona y pueda resolverse lo más pronto posible. La tristeza se asocia con la sorpresa, ya que al recibir una noticia que no era esperada y aparte que esté relacionada con algún suceso triste, provoca la decepción en la persona sienta enfado y por supuesto tristeza hacia lo que lo provocó. También se le relaciona con la aversión, la cual genera un remordimiento en la persona, ya sea por lo que haya hecho o dicho a alguien que la culpa no lo deja y busca la manera de arreglar las cosas.

Su emoción contraria es la alegría, la cual tiene sentido que lo sea, es todo lo contrario, una emoción que, aunque sea su contraria, están de la mano, sea alegría a tristeza o de tristeza a alegría. Aunque la tristeza siempre se relacione con cosas tristes o soledad, es cierto que gracias a la tristeza puede hacer algún cambio en la persona, tocar fondo para poder resurgir cómo una nueva persona y mejorar en lo que falló, dándole ánimos de seguir adelante, dándole esperanzas de que a pesar de haber fallado no es más que solo una piedra en el camino. La tristeza no es señal de debilidad, sino una forma de demostrar que a pesar de tener todo en contra, se puede resurgir con una nueva esperanza.

“La tristeza al igual que el dolor, nos enseña que ciertas situaciones son contraproducentes y nos empuja a protegernos mejor de cara al futuro, al menos respecto a aquellas que son inevitables. La tristeza también desempeña un papel de aprendizaje similar al dolor: cuando nos dañamos, tendemos a evitar reproducir el comportamiento responsable.” (François C., 2002, p. 169).

No solo es pensar que la tristeza atrae las cosas malas o que todo está saliendo mal y no cómo se había planeado, la tristeza también ayuda a atraer la atención de las personas para apoyar y desaparecer la



tristeza y que aparezca la calma, ya que hace pensar que es una persona muy importante para que la gente brinda su apoyo.

2.2.6 Aversión

Es el rechazo o repugnancia frente a alguien o algo, por su significado etimológico proviene del latín “aversio” y significa «rechazo». Sus componentes léxicos son: el prefijo “ad”- (hacia), “versus” (dado vuelta), más el sufijo “-ción” (acción y efecto). Ver: prefijos, sufijos, otras raíces latinas, adversario, versus y también animadversión (RAE, 2022). Su emoción menos intensa es el tedio, que se puede asimilar cómo un aburrimiento extremo o estado de ánimo del que soporta algo o a alguien que no le interesa, mientras que, por otra parte, su emoción más intensa es el odio, siendo la forma de rechazo hacia algo o a alguien que provoca que el odio crezca o inclusive el odio a sí mismo por no poder hacer algo que talvez los demás puedan hacer, pero esa persona no.

Se relaciona con la emoción de la tristeza, la cual al hacer cosas que se hicieron bajo la emoción del odio genera cierto remordimiento en la persona, buscando una solución al problema. También se relaciona con la ira, la cual estas dos emociones juntas pueden provocar el desprecio hacia la persona, alguien o algo que pueda considerarse como inferior y es donde la tristeza se hace presente, haciendo ver a la persona que no sirve para nada y volvemos a recaer en este sentimiento. Su emoción contraria es la confianza, si la persona está confiada en lo que está haciendo no generará ningún desprecio, al contrario, tendría la aprobación de las personas o a sí misma de no despreciarse y seguir intentándolo.



2.2.7 Ira

Es el sentimiento de indignación que causa enojo, por su significado etimológico la palabra ira deriva etimológicamente de la latina ira (cólera, enojo). De ahí también las palabras airar, iracundo y airado. La palabra latina viene de la raíz indoeuropea “eis” (mover rápidamente, pasión) que dio “ἱερός” (hieros = sagrado) en griego y de ahí las palabras jerarquía y jeroglífico. (RAE, 2022). A pesar de que la ira es una emoción que si no se controla se puede salir de control es importante reconocer cuando se hace presente esta emoción, ya que puede generar problemas emocionales hacia la persona o hacer daños a otras personas o cosas, provocando miedo por no saber cómo es que se reaccionara después, aunque esta emoción se relaciona a que la persona pueda explotar se puede dividir de dos formas, siendo la emoción menos intensa el enfado, provocado por algo que molestó a la persona, pero que solo es momentánea que se pasara si la persona se relaja y pide ayuda para que pueda calmarse, pero, por otra parte, si la ira sigue incrementando puede llegar a los extremos siendo la furia la emoción más intensa, es el enojo más grande que pueda manifestarse, ya que este puede provocar gritos, insultos o violencia que no es capaz de controlar.

La ira se relaciona con la aversión, ya que provoca el desprecio hacia la persona por no poder controlarse y causar vergüenza de sus actos y hacerse notar cómo una persona que puede enfadarse por cualquier cosa ya sea mínima o muy grande, además de que se debe tener cuidado con no meterse con esa persona, o simplemente dar a entender que con esa persona se debe de tratar con cuidado para no provocar ira. Por otra parte, también se relaciona con la anticipación, la cual junto con la ira esta genera la alevosía, la cual es una palabra algo interesante, pero que su significado es diferente, es la cautela para



asegurar la comisión de un delito contra las personas, sin riesgo para el delincuente, es circunstancia agravante de la responsabilidad criminal.

Si esa persona no tiene forma de controlar su ira hacia alguien o algo, puede llegar a este grado de cometer algún delito o destruirlo solo por el simple hecho de existir. La ira no debe tomarse a la ligera, ya que puede ser simplemente un enfado, o puede ser algo mayor, una furia tan grande que es incontrolable. Su emoción contraria es el miedo, el cual se puede manifestar de dos formas, siendo una el miedo, que provoca a terceros por su enojo y le tienen miedo a cómo pueda reaccionar o que pueda hacer, y la otra es el miedo a sí mismo, por dañar a las personas o a sí mismo por su comportamiento.

2.2.8 Anticipación

Es la acción y efecto de anticipar o anticiparse. Es la objeción que se hace uno mismo con el fin de anticiparse a la que otro pudiera hacerle para refutar de antemano, por otra parte, su significado etimológico proviene del latín “*anticipation*” y significa «acción y efecto de hacer que algo suceda antes de tiempo, adelantarse o tomar ventaja»(RAE, 2022). La anticipación es una emoción que es interesante de conocer, ya que gracias a ella se puede producir una mejor percepción de las cosas que están ocurriendo en el entorno, provocando que la persona sea más observadora, pero inclusive ser demasiado observadora puede ser algo grave, el creer anticipar todo mantendrá alerta a la persona que inclusive pueda causarle miedo por lo que pueda pasar, que sea de sorpresa y no pueda descifrar qué puede pasar después.

Su emoción menos intensa es el interés, que esto puede conocerse por dos maneras, una manera sería de buena forma, es decir que sienta cierto interés por algún tema que pudo salir de la nada o que alguna persona tocó el tema y generó el interés en esa persona, si se



sabe que de eso se podría sacar un buen tema de conversación se puede anticipar a conocer más y demostrarle a la persona con quien entablo una conversación que a pesar de ni conocer nada en un principio se dedicó a investigar más cosas siendo un conocedor del tema, pero, por otra parte, si se ve de forma mala tomando por ejemplo la rutina de una persona se puede descifrar que es lo que hará en su día, genera el interés de saber a qué hora del día sale a hacer las compras o sale a pasear a su mascota, siendo algo peligroso, ya que alguien estaría vigilando a todos en todo momento y esa es la emoción más intensa de la anticipación la vigilancia que en exceso hace que dependa de conocer que es lo que hace todo el mundo para estar a un paso más delante de ella.

La anticipación se relaciona con la ira, la cual las dos juntas provocan la alevosía que el estar vigilando a las personas y conocer cuál es su rutina se podría cometer algún delito contra esa persona, solo por el hecho de estar vigilándola todos los días, cuidando uno y cada uno de sus pasos. También se relaciona con la alegría, siendo el interés el cual se centra en estas dos, dando paso al optimismo, el saber más acerca de algún tema hará ver que esa persona conoce acerca de muchos temas o inclusive las personas a su alrededor querrán estar cerca de ella para poder saber más y así tener la esperanza de conocer la forma de lograr ese interés por nuevos temas. Su emoción contraria sería la sorpresa, al ser una persona que anticipa todo, no puede dejar pasar algo que pueda sorprenderle, haciendo que la persona sea más precavida por lo que sucede a su alrededor.

La Roseta de Plutchik es interesante de conocer, ya que le da al ser humano una forma de poder relacionar las emociones con las que vive día a día, además de que se piense que una emoción solo se relaciona con su opuesta o sus parecidas no es cierto, ya que cualquier emoción puede aparecer en otra emoción esté relacionada o no, ya que



las emociones son algo que a pesar de tener significados, de cómo se dan o cómo controlarlas sigue siendo una incógnita el conocer cómo es que todas las personas las sienten, se podría conocer si se entabla una conversación con esa persona, pero si no es así solo queda intentar descifrar cómo se siente la persona.

Pero no solo es comprender cómo es que se presentan las emociones, sino que es necesario poder controlarlas para que no se salgan de control, es tener una buena inteligencia emocional, para saber cómo actuar ante cualquier situación y que esa emoción no tome el control total, es mantener un equilibrio con las emociones y mantener a raya los impulsos por querer demostrar demás ante situaciones que no lo ameritan.

2.3 El duelo

“La muerte es el tema del que no se habla, es el elemento que no se reconoce cómo parte de la vida misma, que lleva en ello miedo e incertidumbre, que nos hace creer inmortales, creencia que lleva a concebir que la vida sólo está formada por momentos dulces y amable, lo que obliga a separar toda acción, sentimiento o emoción que no se parezca a esta idea y por lo mismo se debe eliminar de la conciencia.” (Navarro A., 2015, pág. 94).

Cada persona tiene sus metas por cumplir, así como también con esas metas se busca el reconocimiento de una persona o más personas, es demostrar que después de mucho esfuerzo y apoyo por sus seres queridos se logró su meta, pero durante el camino se puede presentar la pérdida de personas cercanas y no tan cercanas, afectando a la persona que quería demostrarle su logro a su ser querido a quien no se encuentra en este plano.



“La palabra duelo proviene del latín “dolus”, que significa dolor, y se define cómo la reacción natural ante la pérdida de una persona, objeto o evento significativo; o también por la reacción emocional y de comportamiento en forma de sufrimiento y aflicción cuando un vínculo afectivo se rompe.” (Gómez M., 2018, pág. 1).

El duelo se hace presente en algún momento del ser humano, es algo con el que tiene que pasar, es una experiencia que todo ser humano pasa, es muy diferente cómo es que lo vivió, ya que puede ser diferente en diversos aspectos, desde si la persona era cercana o no, hasta la forma en cómo falleció, siendo un obstáculo difícil de atravesar, porque puede ser de diversas formas y además en cómo es que afecta a la persona.

“Cada ser humano percibe la muerte de manera única y personal, cada historia de vida es particular, aunque las historias confluyen en espacio y tiempo, cada uno decodificará esta experiencia de acuerdo con las herramientas que haya adquirido a lo largo de su camino; en esta forma, el tiempo que requiere cada individuo para comprender el significado de la muerte es variable.” (Navarro A., 2015, pág. 95).

El duelo se presenta como una reacción ante la pérdida de alguien, cómo puede ser un ser querido o una mascota o de un objeto, por el significado simbólico que puede ser relacionado con una persona que se lo regaló, pero tristemente allá fallecido. Pero no solo es la pérdida de ese ser querido o ese objeto, sino en cómo afecta a la persona con su vida, ya que todo a su alrededor sigue avanzando, pero en el interior de la persona algo se pausó, esas ganas de seguir con su vida se detienen, inclusive se pierden por la carga de emociones que se pueden presentar, en algunos casos el golpe de la pérdida es tan grande que la persona pierde el camino y se queda estancada en su duelo.



“El manejo de las pérdidas es escaso y aún nulo, la experiencia es lanzada a la sombra, donde se oculta todo aquello que no se puede decir, que no se quiere afrontar, pues en cada pérdida se va parte de nuestro ser, parte de nuestras ilusiones, de posibilidades dentro de la vida, la cual paradójicamente se aprecia con mayor intensidad en esta situación.” (Navarro A., 2015, pág. 98).

Hablar del duelo puede ser difícil o fácil para algunas personas y esto es con relación a que tan fuerte fue su pérdida cómo para evitar o hablar del tema, pero aunque sea algo difícil de hacer es necesario de superar, ya que el permanecer con el duelo por mucho tiempo puede traer afectaciones a la persona, siendo de salud y de su conexión con el mundo, al perder a una persona muy cercana se cree que ya no hay nada en el mundo que lo motivó y no existe alguna razón para seguir, siendo en muchos casos la muerte de esa persona, por la tristeza que evoluciona a depresión de la pérdida de esa persona, por lo que es necesario hablar del tema, aunque sea difícil todo el mundo lo sabe, pero no todo el mundo sabe cómo se siente la persona, nunca se está solo en este mundo de muchos corazones, solo se debe de conectar consigo mismo para poder abrirse y que más personas puedan apoyar.

“La confianza que adquiere la persona se ve influenciada en gran parte por la familia, si se logra facilitar la comunicación, así como la expresión de sentimientos independientemente del género, promoverá que la muerte se vaya asimilando cómo parte de la vida.” (Navarro A., 2015, pág. 101).

El duelo no es algo malo, sino todo lo contrario, es algo con lo que el ser humano debe pasar en algún punto de su vida, solo es una forma de poder entender el entorno en donde se vive, que en cualquier momento pueden ocurrir cambios repentinos y que están fuera del



propio alcance, nadie está preparado para una pérdida, pero si están preparados para poder seguir, sin olvidar, solo recordando aquellas épocas donde los recuerdos eran agradables, así como también sus enseñanzas y anécdotas, la persona nunca se va del ser humano, se vuelve parte de él.

“Las pérdidas ayudan a valorar nuestras elecciones, sin esta la vida carecería de sentido y dirección, no se puede evitar; sin embargo, es posible resignificarlas, verlas con otros ojos, vivirlas en forma creativa.” (Navarro A., 2015, pág. 108).

2.3.1 Las manifestaciones psicológicas del duelo

“La muerte no es igual para todos los individuos, cada uno habrá de experimentarla de acuerdo con su historia personal.” (Navarro A., 2015, pág. 108).

Cuando se habla del duelo siempre llega el sentimiento de tristeza ya sea por alguna experiencia propia o por una experiencia contada por alguien más, además de que se busca la manera de superarlo, pero para ello se necesita de mucha dedicación por parte de la persona y no es algo que se dé repentinamente, ya se sabe cómo se presenta el duelo, por la pérdida de un ser querido o un objeto, pero cómo es que se presenta el duelo en la persona, a diferencia de cómo superar el duelo que es de manera personal y diferente para cada individuo, la forma en cómo se presenta el duelo es la misma, pero cambia con relación a cómo sucedió, siendo 3 fases que explican cómo se hace presente.

2.3.1.1 Evasión del duelo

“En esta fase se sienten las emociones más intensas, aunque la expresión de estas es variable. Según Bowlby (1980),



se caracteriza por una motivación poderosa de recuperar el objeto perdido y por la presencia de rabia.” (Guic E., 2016).

Se presenta justo después de recibir la noticia de la pérdida, donde la persona siente diversas emociones, una de ellas es sentirse agobiado, al ser una noticia que se presentó de manera repentina se siente confundida, desorientada e incapaz de procesar toda la información, el solo hecho de recordar esa persona y pensar que ya falleció provoca una negación, no poder aceptarlo y se hace la idea de que es una broma, pero es todo lo contrario. Aunque es la primera reacción, se necesita tener cuidado, tanto de la persona cómo de las personas a su alrededor, por cómo pueda reaccionar la persona, si se desvanece en tristeza o se enoja provocando algunos desastres a su alrededor.

“Ante la muerte de un ser querido, el dolor y el sufrimiento emocional son indescriptibles, cómo lo es también la diversidad de reacciones que se tienen ante tal experiencia”. (Navarro A., 2015, pág. 127).

2.3.1.2 Confrontación

“En esta fase se sienten las emociones más intensas, aunque la expresión de estas es variable. Según Bowlby (1980), se caracteriza por una motivación poderosa de recuperar el objeto perdido y por la presencia de rabia.” (Guic E., 2016).

Se hace presente cuando la persona busca la manera de seguir pensando en su ser querido, tratando de recurrir a soñar con ella o recordar muchas veces todas aquellas épocas donde se la pasaban bien y felices, a pesar de saber que ya ha fallecido aún no se puede aceptar, por lo que trata de buscar la manera de hacer conexión con ella. Esta es una fase que afecta de manera directa a la persona que ha perdido a un ser querido, porque se aferra a la idea de que aún puede estar con esa



persona, pero entre todos esos intentos la depresión y la ansiedad se hacen cada vez más presentes. El enojo también aparece por el simple hecho de pensar que no se le dio todo lo que necesitaba a esa persona, que se fue triste y vacía, todos esos pensamientos hacen que la persona pierda esa confianza en sí misma y no quiera relacionarse con los demás y pensar que las decepcionara.

“La muerte, desde esta óptica, paralizada y considera catastrófica la vivencia que lleva al ser humano a concebir que es un desafío muy alto; sus habilidades para afrontarlo son muy bajas, lo que provoca ansiedad y malestar.” (Navarro A., 2015, pág. 106).

2.3.1.3 Aceptar el duelo

“Solo si se tolera la emocionalidad de la etapa previa se puede llegar a aceptar que la pérdida es permanente y a moldear la vida con una nueva forma. Esta redefinición de sí mismo implica renunciar definitivamente a toda esperanza de recuperar a la persona pérdida (Bowlby, 1980). Esta fase es una gradual declinación del duelo, marcando el inicio de la reinserción emocional y social al mundo cotidiano.” (Guic E., 2016).

En esta fase la persona logra tener una aceptación del fallecimiento de su ser querido, después de muchos intentos por tratar de conectar con la persona las opciones se agotaron y solo quedó una opción, aceptar que se fue. A diferencia de la fase anterior, esta fase trata sobre cómo se siente esta persona, busca encontrar una paz interior que lo haga reaccionar y reconectar con la realidad.

“Las personas siempre tienen una sensación de tristeza cuando piensan en alguien que han querido y perdido, pero al final del duelo, el tipo de tristeza es diferente, no tiene la cualidad de sacudir al individuo cómo lo hacía antes. [...] Además, el



duelo acaba cuando una persona vuelve a invertir sus emociones en la vida y en los vivos.” (Gómez M., 2018, pág. 18).

La persona buscará la manera de superar el duelo para poder seguir con su vida, sin olvidar a sus seres queridos, pero siempre caminando hacia un futuro prometedor.

“Toda pérdida debe ser reconocida, poco a poco aceptada y una vez que esto se logre es necesario hacer modificaciones internas que permitan nuevas perspectivas.” (Gómez M., 2018, pág. 9).

2.3.2 Elisabeth Kübler-Ross

“Las fases depresivas del duelo a veces también recuerdan a la melancolía, ya que tienen en común el sentimiento de dolor moral y de culpabilidad. Sin embargo, en el duelo normal, el sufrimiento interior es menos intenso y se expresa, sobre todo, en el registro del sentido de abandono, de soledad y de carencia. Mientras que, en la melancolía, el sufrimiento es más vivo y destructivo, y se sitúa en el terreno de la culpabilidad y la indignidad. Al igual que en el caso de la melancolía, el estado depresivo del duelo hace que la persona, que está totalmente ocupada en su objeto, viva replegada sobre sí misma. Por lo tanto, desestima todo aquello que pueda alejarla de su preocupación, nada le interesa, para ella el mundo está vacío y sin atractivos.” (Gómez M., 2018, pág. 50).

Para poder superar el duelo es necesario pasar por algunas etapas, las cuales ayudarán a tomar el duelo como solo una amarga experiencia de la cual se puede aprender algo, pero para ello se necesita aceptar que el duelo está siendo un obstáculo y se necesita pasar para poder mejorar con su vida. Elisabeth Kübler-Ross era una psiquiatra y escritora, considerada como una de las expertas a nivel mundial que habla sobre el duelo, en su libro menciona que existen 5 etapas para



poder superar el duelo, las cuales son solo una forma de aceptar la pérdida, siendo solo una manera de apoyo, ya que el duelo es único cómo lo es la vida misma. Son una forma de identificar y relacionarlo con lo que se siente para poder afrontarlo, no todos los duelos son los mismos, por lo que no existe una forma acertada de superar el duelo. Existen 5 etapas, las cuales son la negación, la ira, la negociación, la depresión y la aceptación.

2.3.2.1 Negación

“Esta primera etapa del duelo nos ayuda a sobrevivir a la pérdida. En ella, el mundo se torna absurdo y opresivo. La vida no tiene sentido. Estamos conmocionados y negamos los hechos. Nos volvemos insensibles. Nos preguntamos cómo podemos seguir adelante, si podemos seguir adelante, por qué deberíamos seguir adelante. Intentamos hallar una forma de ir pasando los días sin más. La negación y la conmoción nos ayudan a afrontar la situación y a sobrevivir. La negación nos ayuda a dosificar el dolor de la pérdida. Hay alivio en ella. Es la forma que tiene la naturaleza de dejar entrar únicamente lo que somos capaces de soportar.” (Kübler-Ross E., 2006, pág. 25-26).

En esta etapa la persona se encuentra en un vacío y gran problema, donde se aleja de la realidad por la fuerte tristeza que provocó el duelo, dejando un vacío emocional grande que nada puede llenarlo excepto por la persona que falleció, o al menos eso es lo que se cree, ya que al vivir en este estado de negación hacer que se aleje de quienes pueden apoyarlo siendo familiares y amigos. La pérdida no es para olvidarla, sino siempre recordarla, teniendo en mente esos recuerdos donde se conviven, sean buenos o malos, son recuerdos que se desearía que volvieran a pasar. Aunque en esta etapa se acepte la muerte, se presentan muchas dudas donde el recorrido que ya se tenía

por aceptarlo se retrocede por el simple hecho de pensar que fue la culpa de la persona por haber perdido a su ser querido, que no le dio lo suficiente para vivir o vive con el remordimiento de no haberle contado lo suficiente.

2.3.2.2 Ira

“Cuando muere un ser amado, el sobreviviente siente dolor por haberlo perdido y experimenta una sensación de vacío; asimismo le asaltan dudas relativas a la posibilidad de que su propia hostilidad, falta de amabilidad o negligencia hayan contribuido al deceso, o quizá no tenga la certeza de haber agotado los medios para que la persona querida tuviera una vida más fácil y feliz.” (Gómez M., 2018, pág. 80).

En esta etapa la ira se manifiesta de dos formas, siendo un odio a una persona externa que no es quien falleció por no haber cuidado de esa persona todo el tiempo y brindarle el apoyo que necesitaba, o el odio es a sí mismo por no haber hecho nada, cuidarlo mejor, resolver algunas discrepancias que surgieron o no darle el apoyo que necesitaba, en las dos formas el odio se hace presente, pero no cuanto, al ser una emoción que se vuelve muy fuerte si no se controla puede provocar daño a terceros ya sea de manera verbal, física o psicológica, no se toma en cuenta las palabras que se dijo, no se piensa solo se habla con tal de herir. En ocasiones el odio puede ser incluso por la persona que falleció, ya sea por problemas que tenía con la persona o porque no cumplió su promesa, en este caso se podría ver más en las parejas, donde una fallece antes de lo planeado y se lleva todas esas metas que querían hacer juntos, también con los padres cuando pierden un hijo a quien tenían la esperanza de verlo crecer y ser alguien en la vida, o un niño quien pierde a uno de sus padres, perdiendo la oportunidad de no crecer cómo los demás niños que tienen ambos padres, el dolor que cada uno

tenga será único y también cómo se presenta, todos pueden tener odio hacia algo o alguien, pero si no lo superan cuál es el propósito del enojo.

“La ira es una etapa necesaria del proceso curativo. Tienes que estar dispuesto a sentir la ira, aunque pueda parecerte infinita. Cuanto más auténticamente la sientas, antes comenzará a disiparse y antes te curarás. Hay muchas otras emociones bajo la ira, y las abordarás a su debido tiempo, pero la ira es la emoción con la que estamos más habituados a tratar.” (Kübler-Ross E., 2006, pág. 28).

2.3.2.3 Negociación

“La gente a menudo cree que las etapas del duelo duran semanas o meses. Olvida que son reacciones a sentimientos que pueden durar minutos u horas mientras fluctuamos de uno a otro. No entramos ni salimos de cada etapa concreta de una forma lineal. Podemos atravesar una, luego otra y retornar luego a la primera.” (Kübler-Ross E., 2006, pág. 33).

Hablar sobre esta etapa puede ser difícil de explicar, ya que ante el peligro de perder a alguien se busca la manera de que su salud mejor y solo sea una pequeña gripa, Elisabeth cuenta la historia de un matrimonio de la tercera edad donde buscan la manera de evitar enfermedades que pueden presentarse en esa edad, una de ellas era el Alzheimer por lo que Howard el esposo le propuso a su esposa que todos los días dieran una caminata, a lo que Millie su esposa no quería hacer, pero decidió seguir, durante el sexto día de caminata Millie le pidió que la caminata fuera otro día o en la tarde a lo que Howard respondió con un no, al cabo de unas cuadas sufrieron un accidente del cual salieron heridos y más Millie quien sufrió el mayor impacto, Howard imploraba que le salvaran la vida a su esposa, su compañera de vida, prometiendo que no la obligaría a dar caminatas si no quería y que haría todo por ella, pero

sus plegarias fueron rechazadas, su amada esposa había fallecido. Una historia desgarradora, el pedir a los doctores y a un ser religioso que le devuelvan a su esposa a cambio de acciones es algo que solo se hace por personas que de verdad se ama con todo el corazón, es aquí donde el sentimiento de la culpa se hace presente, culpando a los médicos, a su ser religioso por no haberla salvado o culpándose a sí mismos por ser tan egoístas y no pensar en las demás personas.

En ocasiones la negociación puede darse cuando está a casi nada de aceptar la pérdida, cuando se propone a dejar de llorar por hacer ejercicio, dejar de estar todo el día en la cama, arreglar la casa y demás, la negociación es la misma pedir o dar algo para poder obtener algo a cambio, pero este dependerá de cuál sea la situación.

“Cuando atravesamos la etapa de negociación, la mente modifica los acontecimientos pasados mientras explora todo lo que se podría haber hecho y no se hizo. Lamentablemente, la mente siempre llega a la misma conclusión...: la trágica realidad es que el ser querido se ha ido realmente.” (Kübler-Ross E., 2006, pág. 35).

2.3.2.4 Depresión

“El sufrimiento depresivo del duelo es la expresión y consecuencia del trabajo de liberación que necesariamente opera después de la pérdida de un ser querido. Es la esencia misma del trabajo del duelo.” (Gómez M., 2018, pág. 51).

Una etapa en donde muchas personas se quedan estancadas y pueden terminar en 3 posibles caminos, el primero donde se supera esta depresión y se busca el cambio en su vida, la otra no se puede salir de esta depresión tan profunda que provoca que la persona pierda su luz en el camino y la última que es la más desgarradora es la muerte de la persona, al ser demasiada la depresión y la ansiedad por la pérdida



se pierden las esperanzas de seguir con su vida provocando en algunos casos la muerte si no se recurre con alguien a quien lo apoye, esta etapa se necesita tener una extrema atención con las personas que sufrieron de una pérdida, ya que se llegan a sentir solas y que nadie puede ayudarlas.

“Cuando la depresión sigue a una pérdida, es posible identificar penas específicas. En las depresiones más graves y duraderas, es difícil recibir apoyo. En tal caso, es posible que sea útil una medicación con antidepresivos a fin de ayudar a alguien a salir de lo que parece una depresión sin fondo. Sin embargo, sólo un profesional médico cualificado, conocedor de la situación del paciente, puede realizar un diagnóstico exacto.” (Kübler-Ross E., 2006, pág. 38).

2.3.2.5 Aceptación

“La aceptación suele confundirse con la noción de que nos sentimos bien o estamos de acuerdo con lo que ha pasado. No es eso. La mayoría de la gente no se siente bien o de acuerdo con la pérdida de un ser querido. En esta etapa, se acepta la realidad de que nuestro ser querido se ha ido físicamente y se reconoce que dicha realidad es la realidad permanente. Nunca nos gustará esta realidad ni estaremos de acuerdo con ella, pero, al final, la aceptamos.” (Kübler-Ross E., 2006, pág. 39).

En esta etapa se puede dar por concluido el duelo, pero no es así, ya que, aunque se haya superado cada una de las fases, solo se acepta que el ser querido ha fallecido y que ha pasado a mejor vida, pero siempre estará presente en los corazones de quien dejó una marca de su amor incondicional por ellos. Es una manera de aprender a vivir sin esa persona, pero siempre recordándola, inclusive en algunos casos cuando se restablece su vida, cada paso, cada acción, lo que sea, se lo dedica a esa persona que ya no está con él.



“A medida que nos curamos, aprendemos quiénes somos y quién era nuestro ser querido en vida. De una extraña forma, a medida que avanzamos en el duelo, la curación nos acerca a la persona que amábamos. Comienza una nueva relación. Aprendemos a vivir con el ser querido que hemos perdido. Empezamos el proceso de reintegración, en el que intentamos recomponer las piezas que se han fragmentado.” (Kübler-Ross E., 2006, pág. 40).

Elisabeth menciona una historia sobre una familia quienes la conforman Keith el padre, Donna la madre, Alan uno de sus hijos y otros dos hijos a quienes no mencionan sus nombres, los padres pierden a su hijo Alan de forma repentina que no pueden creerlo, siendo una muerte al azar provocado por alguien externo, sus padres buscan la forma en que se haga justicia para Alan, siguen con sus vidas asimilando la muerte de Alan, no es hasta que unos amigos de los padres les dicen que ya han pasado por todas las etapas del duelo, pero la aceptación es algo que aún no logran superar a lo que Keith con enojo le responde que siempre que va a su tumba comienza a llorar, cuida a sus otros dos hijos y les dice que no regresará su hermano, hay una silla vacía en la mesa y tratan de seguir con sus vidas, Keith le responde que si eso no es aceptación no sabe lo que es, a lo que sus amigos se disculpan. Después de un tiempo le dan cadena perpetua al asesino de su hijo, le dieron justicia a Alan y a su familia, ese fue el comienzo de una nueva vida, ya se había hecho lo que pedían a gritos y ahora pueden comenzar desde cero, aceptando la muerte de su hijo.

En este caso la definición de aceptación era muy diferente para los padres de Alan y sus amigos, ya que los amigos creían que la aceptación era olvidar a Alan, en cambio, sus padres entendieron que nada podría regresarlo con vida, por lo que debían seguir y ser los cimientos para sus otros dos hijos, ellos pensaron en sus hijos y darles una lección de vida,



que a pesar de que su hermano había muerto la vida seguía, pero en ningún momento olvidarlo, siempre recordarlo con el cariño que él les daba a cada miembro de la familia.

“Aunque aceptar la realidad es la premisa más evidente, es el paso más difícil. Hay resistencias a corto y largo plazo a la hora de aceptar la irreversibilidad de la pérdida.” (Gómez M., 2018, pág. 192).

2.4 El duelo presente en la animación

“El uso de los recursos audiovisuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje es fundamental, siempre y cuando se siga una intencionalidad clara y objetiva para provocar una reflexión crítica en el participante. Las historias que se presentan en una película cinematográfica permiten el tratamiento de una amplia diversidad de temas. Están inspirados en hechos de la vida real o de ficción dejan asomarse a los valores humanos, a las formas en que reaccionan los personajes ante las situaciones en que se ven involucrados, cómo puede ser el caso de una enfermedad terminal o la pérdida de un ser querido: padre, madre, hijo, amigo, etcétera.” (Navarro A., 2015, pág. 113).

Durante el pasar de los años se ha recurrido a la animación para contar historias ya sean basadas en hechos reales o son ficticias, pero hay algo que tiene la animación que sobrepasa cualquier cosa, es su manera de proyectar la realidad mediante el uso de los dibujos, que a pesar de poder usar a personas para interpretar la película se recurre a la animación porque busca la manera de crear un impacto en el espectador y que deje esas emociones en él por el resto de su vida, que al decir el nombre de una película, serie y demás lo recuerde porque lo impactó y cómo lo vivió, por esos personajes con los que logró conectar por medio de la animación.



Hablar sobre la muerte de algún ser querido no es un tema fácil de hablar y más si aún no se puede superar el duelo, pero uno piensa en cómo los adultos asimilan este concepto con las experiencias que ya han tenido en ocasiones anteriores, siendo experiencias propias, algunas contadas por amigos o compañeros y por medio de videos, telenovelas o películas, pero en el caso de los niños cómo es que se les explica este concepto, puede ser algo muy difícil y un tema frágil con los niños quienes aún tienen esa inocencia, pero también no está mal comentarles el significado de este concepto ya sea que han perdido a un ser querido muy cercano o no, ya que se les brindará una mejor perspectiva de las cosas y pueden asimilarlo más rápido y mejor. Pero esto cambia con relación a la edad del niño, puede tener 12 años y lo entiende, ya sea porque lo relaciona con algo que vio o le contaron, pero en el caso de los niños más pequeños, quienes aún están descubriendo la vida cómo se les explica que ese ser querido no regresará con ellos, no es recomendado que se le mienta con que la persona se fue de viaje o que salió a comprar cosas o que se fue a un lugar muy lejano del cual no volverá, ya que se les inculcará una idea de esperanza con que algún día volverán la cual puede después evolucionar con la idea de que si se fue por mucho tiempo y hasta la fecha no han vuelto es porque los abandonaron o que no los quiere y por eso se alejaron, puede ser algo difícil, pero es mejor decir la verdad a que decir mentiras, que se les explique que no es algo malo, sino todo lo contrario, que es parte de la vida y que todo ser humano pasa por ese proceso, es aquí donde se les puede dar una idea de lo que sigue después de la muerte, como puede ser que se convirtieron en un ángel y ahora está en el cielo rodeado de sus demás familiares, más ángeles y Dios, o que es un ciclo sin fin donde el humano nace, vive su vida, muere y renace para seguir con el ciclo y otras ideas que se les puede dar como alternativa a superar ese dolor de perder a alguien.

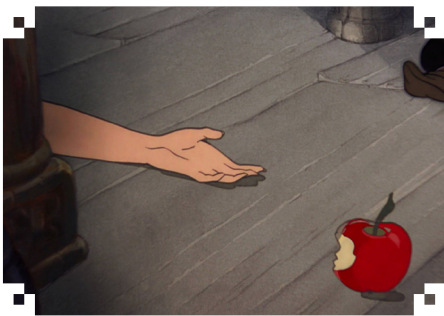


“Ante una situación de duelo, la respuesta inicial del niño es de protesta, de queja, incluso de ira. En el caso del destete, su expresión será a través de regresiones, la psicomotricidad y la psicósomática (mayor tendencia a resfriados, otitis, diarreas...). En niños algo mayores, además de la ira, del sufrimiento, pueden aparecer esfuerzos desesperados por recuperar a la madre (una semana aproximadamente de duración, los esfuerzos de reunión mantienen al niño integrado, de modo que lo preocupante sería que el niño no protestará ante estas separaciones). Pero la desesperanza acaba imponiéndose, permanece el deseo de recuperación, pero va desapareciendo la confianza en el otro, de modo que el niño se va volviendo cada vez más apático, lloroso, pasivo, etc. Si no se produce la reunión con el objeto, a la desesperanza le sigue el desapego, de manera que la frialdad y la distancia afectiva se incrustan en el mundo interno del niño.” (Guillén E. 2013).

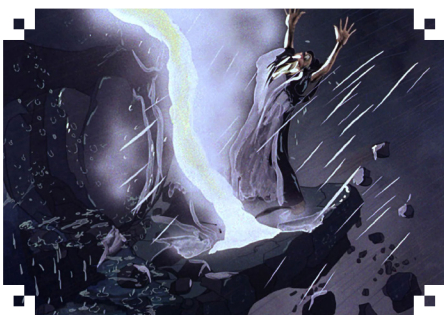
Para hablar de la pérdida con los niños y en adolescentes se suele recurrir a terapias con el psicólogo, familiares, amigos, libros, series o películas donde se muestra cómo a pesar de ser algo natural es difícil de procesar. Durante los años se han creado diversas historias donde se habla de la pérdida de un ser querido y es más conocido en el caso de Walt Disney, donde en una gran cantidad de películas creadas por el mismo estudio donde se habla de la pérdida de un ser querido o la falta de un padre de familia durante el crecimiento de un protagonista o con algún personaje secundario.

“Las primeras películas animadas de Disney que se desarrollaron en la década de los 30’s y 40’s en las que abordaron temas de la muerte, pérdida o duelo fueron Blancanieves y los siete enanitos (1937), Dumbo (1941) y Bambi (1942).” (Pérez L., 2023).





2.2 Blancanieves, 1947



2.3 Blancanieves, 1947



2.4 Dumbo, 1941



2.5 Bambi, 1942

En el caso de Blancanieves carece de la presencia de un padre y quien la cuida es su madrastra, pero la madrastra al querer ser la más bella del reino manda a asesinar a Blancanieves porque ella era la más hermosa del reino, lo cual no se logra no hasta que es engañada por una bruja que se hacía pasar por una anciana y le da una manzana envenenada provocando la muerte de Blancanieves, pero la bruja también es alcanzada por la muerte, en total se muestran 2 muertes en escena que los adultos probablemente captaron a la primera, pero los niños no hasta que se les explica la escena o con el paso de los años se dieron cuenta de eso (Imágen 2.2-2.3).

En el caso de Dumbo al no tener presente la muerte de algún personaje, se muestra la pérdida de su mamá al ser alejados abruptamente, ocasionando que Dumbo tenga una tristeza por haber perdido a su mamá y no es hasta que esta tristeza se disipa hasta que se reúne de nuevo con su mamá (Imágen 2.4).

Y por último esta Bambi quien un cazador trata de cazar a su mamá y a Bambi, ambos tratan de escapar del cazador, pero al ser algo difícil la mamá de Bambi le dice que huya lejos a lo que Bambi hace caso, pero su mamá es una víctima más del cazador, en esta película muestran la muerte de la mamá de una

manera difícil de procesar, pero desde otro punto de vista es lo que se ve en diferentes bosques alrededor del mundo por culpa de cazadores que usan a los animales como un premio para demostrar su valentía con los demás (Imagen 2.5).

Aunque con el paso de los años este tema sigue siendo recurrente se ha mostrado que la pérdida de un ser querido si es dolorosa, pero no del todo cómo es el caso de Coco basado en la fiesta tradicional día de muertos donde se muestra cómo los familiares después de muertos están tranquilos, en paz y disfrutan estar con sus familiares, amigos y nuevos amigos que conozcan durante su estancia estando en fiestas sin fin y aventuras sin igual, pero también al estar en un plano donde están muertos se muestra que existe otro plano donde van las personas que son olvidadas por las personas vivas y esto ocurre cuando la foto de la persona fallecida no es colocada en la ofrenda o la última persona que sabía de su existencia muere, no se explica qué hay más allá de la segunda muerte, pero al igual que en la vida real no se sabe qué hay más allá de la muerte.

“Para superar el dolor de la muerte y el de su proceso, se le debe encarar, no evitar. Enfrentarse al dolor es sufrirlo, cierto, pero sólo así será posible dominarlo y derrotarlo. Quienes tratan de huir ante los problemas de la vida no se capacitan para vivir.” (Gómez M., 2018, pág. 279).

En su mayoría los personajes logran superar las pérdidas que han sufrido con el paso del tiempo y logran aprender de ellas, que a pesar de haber caído tan bajo y estar en una tristeza profunda, se buscan los ánimos, de pararse y seguir el camino, sin mirar atrás, pero siempre recordando aquellos momentos donde se hacía presente esa persona, es aprender a amar, recordar y no olvidar, es aprender de esas



2.6 Secuencia: La tumba de las luciérnagas, 1988

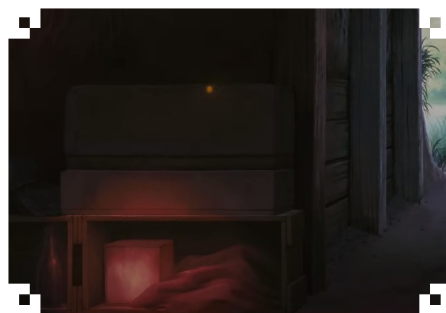


experiencias que da la vida misma para seguir creciendo durante el camino.

2.4.1 La tumba de las luciérnagas

Es una película creada por el estudio de animación japonesa Studio Ghibli dirigida por Isao Takahata y estrenada en el año 1988, una película que todo aquel que la allá visto lo primero que dirá es que es una película trágica que deja sentimental a sus espectadores, la tumba de las luciérnagas cuenta la historia de japon durante la segunda guerra con los personajes principales un chico cuyo nombre es Seita y de su hermana menor cuyo nombre es Setsuko quienes muestran cómo es que viven, hasta que un día una alarma alerta a todo el pueblo, ya que iba a ser bombardeado el pueblo a lo que la mama de los niños se dirige al refugio mientras que los niños se retrasan por guardar algunas cosas, pero no llegan al refugio así que quedan en medio del bombardeo, después de que cesó el fuego se dirigen en busca de su mamá, pero no la encuentran en el refugio, no es hasta que una señora que conocía a los niños le aviso a Seita que su madre estaba herida, Seita va con su mamá y muestran que está herida de gravedad, con quemaduras en la mayor parte de su cuerpo, fue un ataque directo al refugio donde estaba su mamá, se necesitaba de asistencia médica de manera urgente por lo

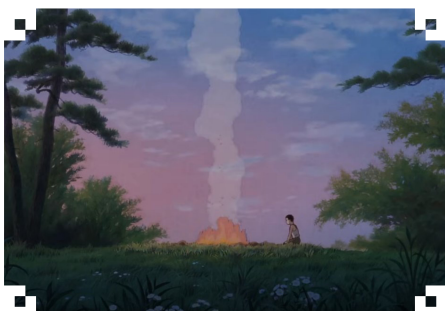
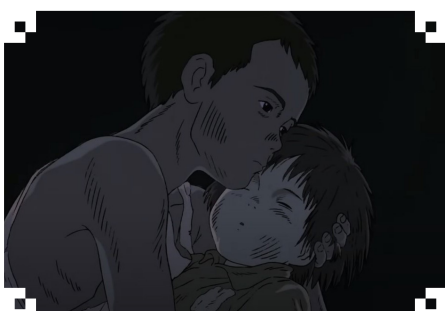
que recomendaron llevara a otro hospital, pero al tener graves heridas la mamá muere en el hospital, Seita decide no decirle a su hermana de la muerte de su mamá y le miente diciendo que luego la irían a visitar, al quedar desamparados recurren a una tía y deciden quedarse con ella, pero no los recibe con gran alegría, ya que era alimentar a otras 2 bocas y el dinero no era suficiente por lo que trata de engañar a los niños con vender cosas y traer comida, pero la tía se encaja con ellos y decide no darle todo de lo que habían traído a la casa, por los malos tratos deciden irse del lugar y buscar un lugar donde quedarse y deciden estar en un refugio que había sido abandonado hace tiempo, a pesar de tener comida por un tiempo al no tener una manera de ganarse el dinero o trabajar no había comida para el día por lo que Seita trata de buscar formas de obtener comida inclusive siendo su última alternativa robar de los cultivos de otras personas y cuando era bombardeado el pueblo entraba a las casas a robar objetos que fueran de valor o comida para su hermana, un día encontró a su hermana enterrando unas luciérnagas que habían usado para ver en las noches, pero al ser insectos de corta vida mueren al día siguiente a lo que Setsuko les hace un entierro mencionando cómo el que tenía su mamá, el secreto que había guardado Seita a su hermana fue contado por su tía a quien solo





buscaba la forma de menospreciarlos y hacerles la vida más difícil.

Setsuko comienza a enfermar por falta de una buena alimentación por lo Seita busca más comida para Setsuko, pero no es suficiente, ya que Setsuko muere por desnutrición, Seita incinera a su hermana y lleva un poco de sus cenizas en una lata que tenía los dulces favoritos de su hermana a lo que da una mejor explicación a lo mostrado al inicio de la película donde se inicia con la muerte de Seita junto a la lata de dulces que tenía su hermana, al final se muestra a los dos hermanos contemplando cómo evolucionó Japón después de la guerra (Secuencia 2.6-2.17).



Es una película que desde el principio es desgarradora y deja muchas cosas que pensar, una de ellas y la principal es el daño que deja la guerra en los ciudadanos a quienes sin tener la culpa de nada sufren las consecuencias de aquellos que quieren tener más poder y ser el ser supremo en la guerra. Desde un inicio se toma el tema de la muerte en este caso de Seita quien cuenta la historia recordando aquellas épocas donde estaba vivo junto a su hermana, aunque en todo momento se ve que Seita hace lo mejor para tener contenta a su hermana y que olvide la realidad por la que estaban pasando esa felicidad se ve afectada por



2.17 Secuencia: La tumba de las luciernagas, 1988

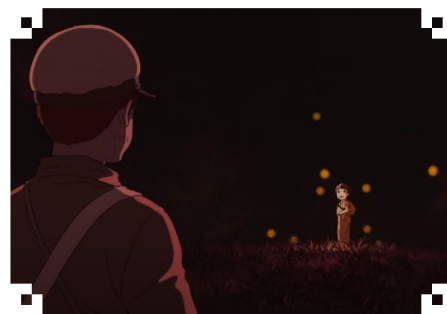
diversas circunstancias que están fuera de su alcance cómo la pérdida de su mamá, los malos tratos de su tía, la soledad que enfrentan al ser niños y que nadie más los apoye y la muerte de Setsuko, cada uno de los momentos que son trágicos afectan al espectador poniéndolo triste por saber cómo es que sobrevivirán los niños ante una situación tan espantosa, pero al igual que hay malos momentos hay buenos cómo lo son cuando se muestra a los hermanos juntos, riendo y jugando, viviendo una infancia tranquila olvidando la triste realidad que los rodea.

Hay dos escenas que son muy tristes y que provoca cierto sentimiento de tristeza en el espectador, una de ellas es cuando Setsuko le cuenta a Seita que ya sabía que su mamá estaba muerta, un secreto que Seita quería evitar a toda costa y fue revelado por alguien más, es en ese momento en el que Seita al guardar por mucho tiempo el secreto comienza a llorar sin parar, tanto dolor que sufrió que no podía decírselo a nadie más, por otro lado, Setsuko también comienza a llorar por la pérdida de su mamá a quien tristemente nunca más volvería a ver (Secuencia 2.18-2.21).

“El niño que pierde a un ser querido (en especial a la madre) se aflige, se entristece, tiene sentimientos de pérdida y de ira, se



2.18 Secuencia: La tumba de las luciernagas, 1988



2.21 Secuencia: La tumba de las luciernagas, 1988

deprime, se siente traicionado. La palabra “orphanos” no solo significa huérfano, sino vacío. En efecto, soledad y orfandad son, en último término, experiencias del vacío.” (Gómez M., 2018, pág. 284).

Y la otra escena en donde causa una tristeza enorme es cuando Setsuko muere, aquella niña inquieta, chillona y linda había partido de este mundo, quien después de mucho sobrevivió por los cuidados de su hermano, lo que más impacta son sus últimas palabras que le dice a su Seita siendo “Gracias hermano”, esas simples 2 palabras son tan tristes que es casi imposible no llorar ante esta escena, el ver que una niña inocente y llena de vida pagó las consecuencias de una desgarradora guerra.

“La muerte de un hermano no es un hecho aislado que los niños olvidan en poco tiempo, sino que es un evento que deja secuelas en su desarrollo posterior. Algunos adultos que tuvieron la muerte de un hermano en la infancia reportan que los efectos de la pérdida han sido más o menos permanentes en su vida adulta.” (Gómez M., 2018, pág. 282).

A pesar de ser una película que ya tiene sus años el sentimiento de tristeza llega a la persona al recordar o escuchar “La tumba de las luciérnagas” puede tener una gran cantidad de recuerdos, ya sea a Seita y Setsuko divirtiéndose como hermanos, la muerte de su mamá, la destrucción de la guerra, la tía mala, la muerte de Setsuko o los dulces de frutas, cada uno es un recuerdo simbólico que tiene la película en la persona, puede ser el mismo recuerdo de muchas personas, pero su significado es único para cada individuo por cómo lo relaciona su vida o cómo se ha proyectado un momento específico en la película, se crea una empatía entre los personajes y el espectador que se puede ver pero no comprender.



2.5 La representación simbólica de las emociones

Al igual que los colores que obtienen un significado simbólico diferente por cada persona es lo mismo que ocurre con las emociones, se tiene una definición de lo que es y cómo se pueden presentar, pero para cada persona esa definición y su significado es simbólico, aunque se hable de cómo perciben las emociones solo muestran una pequeña parte de esa definición, ya que explicarlo podría ser difícil de entender o difícil de contar. Es lo mismo que ocurre con el duelo, todos pasan por eso en cualquier momento de su vida, puede ser a una edad muy temprana o a una edad avanzada, pero ese impacto que ocasiona en la persona es único, así como también lo es su forma de aceptar el duelo, aceptar que esa persona ya no está con ellos, aunque existen muchas formas de superarlo cada persona encuentra su forma única de sobrellevar este dolor.

*“Tal cómo se sostiene la química en una de sus leyes”
la materia no se crea ni se destruye sólo se transforma”, la
muerte debe ser el regreso a casa, regreso que Carl Sagan
denominara “polvo cósmico de estrellas de donde todos salimos”,
y el desarrollo humano es la vía que puede preparar a la persona
para ese cambio final.” (Navarro A., 2015, pág. 109).*

Hablar de la muerte y el duelo no es fácil de tratar, pero tampoco es bueno no hablar de ello, ya que el ser humano necesita encontrar a quien lo apoye y escuche, aunque no pueda arreglar la herida por completo si ayudará a dar otra perspectiva y que aunque sea el fin de una etapa no es la única, solo se necesita tener la fuerza necesaria para avanzar y no olvidar lo que se siente, no está bien ocultar lo que se siente, al contrario, esas emociones son lo que define a una persona, es su forma de percibir el mundo, aprender y no parar en este camino de la vida.





CAPÍTULO 3.

AMAR, SOLTAR Y NO OLVIDAR

“Creo en el poder de una historia. Creo que las historias tienen un papel importante que cumplir en la formación de los seres humanos; que pueden estimular, asombrar e inspirar a quienes las escuchan.” Hayao Miyazaki

Para poder desarrollar una historia que logre un impacto al espectador se buscó una forma de proyectar la idea que se tenía al iniciar esta investigación, el poder representar de otra forma el dolor que puede provocar el duelo, su forma de aceptarlo y poder seguir con su vida, por lo que se decidió usar la animación. Retomando a Winsor McCay, en sus inicios de la animación con “Gertie the Dinosaur” a pesar de no ser una animación como lo son las recientes animaciones, en diversas películas o series animadas tienen en común una cosa y es lo que ha prevalecido a lo largo de los años, es el proyectar emociones, sentimientos, expresar lo que una persona siente y plasmarlo en un personaje animado, siendo un logro observar como a un personaje con algunas expresiones parecidas que tiene el ser humano, que pueda hablar, sentir y expresar como si fuera una persona. Lo que logró McCay con lápiz y papel fue darle vida a Gertie, teniendo un total de 10,000 dibujos para darle vida, logrando que cada movimiento tuviera fluidez, además de ver el regreso de algo extinto por medio de la animación, así como una forma de representar cómo es que se hubiera visto en la vida real, aunque solo fuera por medio de unos dibujos.

Para esta investigación se usó el animatic siendo su significado una “herramienta empleada en el mundo audiovisual para darle movimiento a las imágenes estáticas” (Constanti, 2019). La idea de un animatic es tener siempre de referencia el storyboard el cual al tener ya de forma clara cómo se desarrollará la animación, pero antes de eso se crea el animatic el cual es una maqueta antes de realizar la



animación final, en la cual se toma en cuenta el ángulo de la cámara, los personajes, la duración de cada escena, entre otras cosas.

Además, tomando como referencia lo hablado en los capítulos 1 y 2 de la presente investigación, se toma en cuenta lo que es la animación y las emociones que siente el ser humano, en este caso siendo el duelo, de las cuales algunas emociones que son más frecuentes en el animatic son la tristeza y la alegría, en el caso de las etapas del duelo se usaron la 4° y 5° etapas respectivamente, porque van de la mano con el desarrollo del animatic.

3.1 Violet Evergarden

Violet Evergarden es la adaptación al anime de la novela ligera creada por Kyoto Animation la cual se estrenó en el año 2018, cuenta la historia de una chica cuyo nombre es Violet a quien sirvió durante la guerra tratada como un arma bajo el mando del mayor Gilbert Bougainvillea. Violet no mostraba piedad ante sus enemigos por lo que acababa con ellos de manera rápida lo cual fue de mucha ayuda en la guerra, pero no es hasta que el mayor Gilbert y Violet fueron atacados dejando a ambos con heridas de graves, siendo Violet con la pérdida de sus dos brazos y el mayor con heridas tan graves que le era imposible sobrevivir, por lo que le dice a Violet unas palabras las cuales no logra entender su significado, siendo “Te Amo”, Violet le pide su significado, pero el mayor no logra decirlo, estaba a punto de morir, Violet no se rindió y con las últimas fuerzas que tenía trato de sacar al mayor, pero sus esfuerzos no fueron suficientes, ya que en ese mismo lugar cayó otra bomba dejando más ruinas a su paso. Violet logró sobrevivir, pero no existía ningún rastro del mayor a lo que todos pensaron que había fallecido, Violet con gran tristeza busca la manera de conocer el significado de las últimas palabras del mayor, por lo que trabaja en una compañía postal siendo una “Auto Memory Doll” o simplemente llamada “Doll” siendo una de las encargadas



de escribir una carta que un cliente quiere que se le haga llegar a su ser querido, siendo los clientes personas que en su mayoría no saben escribir y recurren a las “Dolls” para que plasmen lo que quiere decir en una carta. En un principio para Violet le es difícil este trabajo, pero con el tiempo logra comprender que la gente busca expresar sus sentimientos mediante una carta, aunque solo sean unas cuantas palabras, saben con certeza que al explicar lo que quieren contar una “Doll” logrará plasmar esos sentimientos.

Después de escribir una gran cantidad de cartas, Violet recibe el encargo de una chica cuyo nombre es Irma Fellichia siendo una cantante popular de ópera quien busca personalmente a Violet para que escriba una carta de amor, la cual se convertiría en una canción. La idea de la canción era para las personas quienes, ya sea su hijo, hermano o esposo, partieron a la guerra y no lograron regresar o se encuentran desaparecidos, incluso para quienes se niegan a aceptar que no volverán, teniendo la esperanza de que en algún momento vuelvan a casa. Para Irma es una forma de aceptar que su amado no volverá a sus brazos, por lo que buscó la manera de expresar esos sentimientos que guardo por mucho tiempo, pero no solo pensó en su sufrimiento, sino en aquellas personas que estaban pasando por ese mismo dolor, por eso



3.1 Secuencia: Violet Evergarden, 2018



3.4 Secuencia: Violet Evergarden, 2018

decidieron plasmar esas emociones en la canción para que más personas pudieran entender el verdadero mensaje plasmado en la canción, para que aquellos que escucharan la canción comprendieran el dolor que estaba causando la guerra en la gente. A pesar de ser una tarea difícil, Violet logró tener una carta de amor a lo que Irma convertiría en una canción tan conmovedora que todo el público aplaudió por tan magnífica canción, no solo por la forma en como la canto, sino por lo que logra expresar con ella, la cruda realidad de las consecuencias de la guerra en la gente, la cual deja con víctimas inocentes por defender su nación y a las familias con una silla vacía en la mesa.

Durante el capítulo se explica por qué Irma quiere tener la canción perfecta, porque ella más que nadie debía sentir esos sentimientos, era sentir que con esa canción iba a llegar a su amado y comenzaría a aceptar que no regresaría a sus brazos, es un camino difícil, pero lo logra con ayuda de Violet, si no fuera por la ayuda de Violet el destino de Irma hubiera sido distinto, aún inmersa en su tristeza por no volver a ver a su amado. Es un capítulo que deja muchas emociones en el espectador, incluso da una perspectiva diferente de cómo es que la pérdida se hace presente en diferentes personas, su forma de vivirlo y afrontarlo es única como su dolor.

<https://youtu.be/JYmKip4vuAk?si=1c9JZ6-BhGEPUj3a>



3.5 Violet Evergarden, 2018

3.2 La presencia del animatic

Cuando se planteó el tema de la presente investigación se tenía que tener en mente que proyecto de diseño, el cual debía realizarse con base a la investigación realizada, al existir diversas formas de representar la idea se decidió usar el animatic, ya que al momento de crear alguna animación se necesita de una base para comenzar siendo en un principio el guion técnico, el storyboard y el animatic para después pasar a la versión final siendo la animación, el animatic es una versión muy apegada a la versión final, solo que en este caso es una muestra de cómo se vería terminada.

Pero los animatics no solo se hacen presentes en el desarrollo de series animadas o películas, sino que con el paso del tiempo se ha usado al animatic como forma de plasmar la idea de un proyecto de animación a futuro, algunos ejemplos de estos se encuentran en la plataforma de YouTube la cual al poner en el buscador animatics saldrá una gran cantidad de ellos, los artistas deciden dar el primer paso con un animatic para darse una idea de si la idea es llamativa o no, si tiene una buena aceptación del público o no, o inclusive solo se realizan diversos animatics porque tienen muchas historias que contar y se decide la creación del animatic, siendo una previsualización de un futuro proyecto final.

3.2.1 Dream SMP War

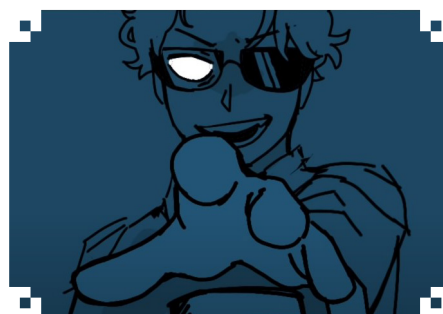
SAD-ist es una artista la cual sube sus videos a YouTube: <https://youtu.be/NvgYhf2LnVI?si=8llwfjW3NwQ4zprR>, la cual tuvo su mayor auge cuando comenzó a realizar diversos animatics en relación con una serie de Minecraft creada en el año 2020 la cual se llamaba Dream SMP, era un servidor multijugador de Minecraft en inglés creado por los YouTubers Dream y GeorgeNotFound, el cual inició como una simple serie de supervivencia, pero con el tiempo más personas se fueron

uniendo creando una historia en la cual todos los miembros estaban en un juego de rol, el cual llamó mucho la atención de muchas personas alrededor del mundo, una de ellas fue SAD-ist quien en su canal de YouTube subía animatics que se relacionaban a la historia que se iba creando a lo largo de la serie. Dependiendo de los acontecimientos que sucedían en la serie, ella creaba el animatic con algunos fragmentos de las voces que cada jugador hacía, ya sea en videos o en directos que hacían del mismo.

La calidad de detalle en cada animatic fue mejorando conforme hacía más y más animatics, siendo un claro ejemplo el primero que subió del Dream SMP llamado “Dream SMP War” el cual muestra una perspectiva de cómo sucedieron los acontecimientos durante ese momento, a pesar de ser conocido el videojuego de Minecraft por cómo son sus gráficos que son solo cubos, lo que hizo SAD-ist fue hacer dibujos de estos, darles más emociones y que pudieran expresar lo que los jugadores decían, apegándose más a lo que es una historia. Y no solo eso, usaba el color para darle más énfasis a lo que ocurría en escena, dando una mejor expresión con relación a cómo se expresaban los personajes, cada animatic tiene una paleta que la hace diferente a los demás animatics. Al igual que el animatic, el color cuenta la historia, detalla cada momento



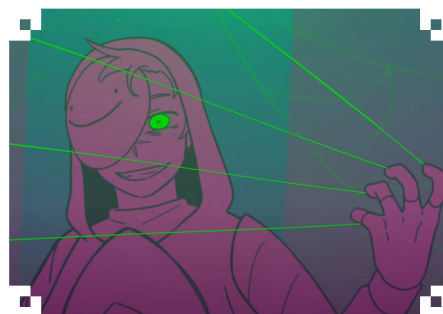
3.6 Dream SMP War, 2020



3.7 Dream SMP War, 2020



3.8 Final Waltz, 2021



3.9 Final Waltz, 2021

de suspenso, tranquilidad, enojo y demás emociones, además cada animatic cuenta con una canción de fondo que ayuda a tener la atención del animatic, pero no solo eso, sino que los personajes están al ritmo de la canción, todo estando conectado para poder obtener una mejor expresión de lo que ocurría (Imágen 3.6-3.7).

Al no centrarse en su mayoría en animatics también realizó diversas animaciones, las cuales tenían el mismo estilo de dibujo, pero lo que las hacía diferente de las demás era la fluidez, siendo la versión final del animatic, como lo fue “Final Waltz Dream SMP Animation” <https://www.youtube.com/watch?v=TFh5Zr9tIW8> el cual cerró lo que fue su historia en el Dream SMP, a pesar de tener el mismo estilo de dibujo, logra reflejar lo que los personajes querían expresar, lo que sentían en ese momento (Imágen 3.8-3.9).

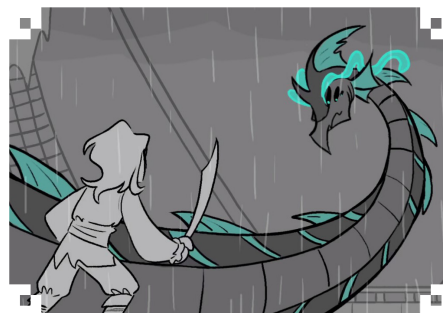
3.2.2 Ship in a bottle

Shandzii es una artista la cual se centra en el desarrollo de animatics, el cual en su mayoría son animatics con una diversa cantidad de duración, a pesar de ser solo animatics se nota una gran calidad en ellos, ya que se ven los trazos limpios y una continuidad en cómo se desarrolla la historia, en este caso se habla del animatic “Ship in a Bottle OC Animatic” el cual cuenta la historia del personaje principal Mariza siendo una pirata que navega por los mares junto a su tripulación, pero en el trayecto son atacados por una criatura marina la cual destruye todo a su paso, inclusive con la misma tripulación, Mariza intenta acabar con ella para que al menos pueda salvar a lo que queda de su tripulación, logra matar a la criatura, pero antes de morir le deja secuelas convirtiéndose en la nueva criatura marina. Mariza trata de buscar una solución a su nueva forma que tenía atrapada en su interior por lo que al investigar descubre a Samira, una deidad que puede ayudarle, por lo que se adentra en los mares de nuevo para poder conocerla, al encontrarse con Samira le pide su ayuda, pero

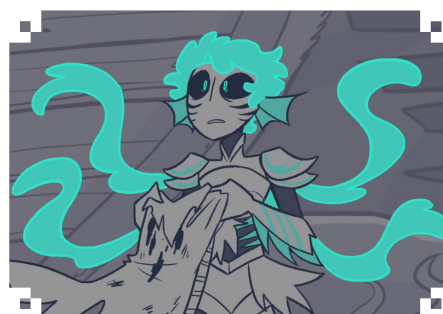
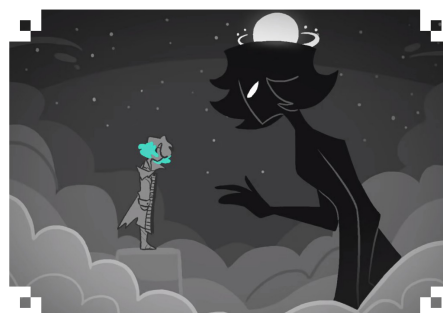
no le da una solución y la aleja de ella, dejando a Mariza de nuevo en donde comenzó, sin una solución a su problema, pero al encontrarse con Samira la criatura marina que vivía en su interior se volvía más fuerte y se hacía más presente por lo que aprendió a vivir con ella, dándole nuevos poderes, pero seguía buscando una cura a esa maldición, pero fue imposible encontrar la cura, por lo que vivió con esa maldición, siendo la nueva criatura marina que acechaba los mares. La forma en como expresa la historia es única, además de usar solo una pequeña cantidad de color para resaltar aspectos importantes como lo es cuando se convierte en la criatura marina, a pesar de solo usar ciertos movimientos para acentuar cada acción que hacen los personajes, sigue una continuidad que no se pierde a lo largo del animatic (Secuencia 3.10-3.13).

https://youtu.be/SocVqKJsYsA?si=N59tdMlnpxb_62BP

Es un animatic que logra expresar cómo se siente Mariza, mostrando su felicidad con su familia siendo la tripulación y la desesperación por tener una maldición que la atormentaba y que nadie podía ayudarla, además del miedo de causar daño a quienes la rodeaban. Además, usa una canción que acompaña la historia en todo momento, mostrando otro toque a cómo contar la historia a través del animatic.



3.10 Secuencia: Ship in a Bottle, 2021



3.13 Secuencia: Ship in a Bottle, 2021

3.3 La representación del duelo en el animatic

“El duelo puede definirse como el periodo personal para comprender, asimilar y resignificar una pérdida, este varía en cada persona, ya que su historia familiar, social, recursos personales y apertura, entre otras características determinan el tiempo que puede durar, pues no existe una duración única de la pena.” (Navarro A., 2015, pág. 99).

Para la creación del animatic se buscó la forma de proyectar cómo es la representación del duelo en una persona, en este caso se usaron algunas experiencias personales para poder reflejar lo que se siente durante el duelo, así como también elegir qué persona fue la que perdió el protagonista de la historia, el duelo se vive de forma diferente dependiendo de qué tan cercana era la persona, es decir que no se harán las mismas emociones ante la pérdida de un familiar lejano al cual no se tiene un contacto por mucho tiempo a diferencia de lo que es la pérdida de una madre o un padre, se hace presente el duelo, sí, pero de formas diferentes.

Para definir la idea principal del animatic se tuvo en cuenta los 3 aspectos más importantes y de los cuales se ha hablado durante la investigación, siendo las emociones, el color y el duelo, al hablar del duelo se hacen presente muchas emociones y de las cuales a pesar de conocer la mayoría el explicar lo que se siente durante el duelo es tan difícil que se tiene un nudo en la garganta al hablar de cómo se siente la persona ante esa situación, por lo que elegir como representar el duelo es simplemente único para cada persona, en este caso se llegó a la conclusión de hablar sobre la pérdida de pareja, también surgieron más opciones siendo una de ellas la pérdida de una madre o un padre, que a pesar de ser una pérdida muy fuerte y que tristemente en algún momento

se vive, se tomó en cuenta diversos aspectos, llegando a la conclusión de que los padres siempre están con sus hijos desde el momento en el que nace hasta el día en el que ellos parten de este mundo, los padres son los guías de sus hijos, son quienes le explicaran a sus hijos sobre el mundo, como es, como se comporta y como seguir el paso, con la esperanza de que sus hijos sigan su ejemplo y puedan ser mejor que ellos, que todos los años de enseñanzas y aprendizajes se hagan presente en cada día de vida de sus hijos, es por ello que tristemente los padres no son eternos, solo muestran una pequeña parte del camino llamado vida, para que después los hijos puedan seguir ese camino, aunque sea difícil o muy oscuro el camino a seguir puedan superarlo sin ningún problema.

En cambio, la pérdida de la pareja es también dolorosa, y más si ya habían decidido pasar el resto de sus vidas juntos hasta el final y que en un abrir y cerrar de ojos esa persona con la que se tenían una gran cantidad de planes, el querer formar una familia o simplemente estar siempre juntos se desmoronen por diversas circunstancias que están fuera de su alcance, dejando un vacío que no se puede volver a llenar, aunque en algunos casos se vuelva a buscar a una nueva pareja siempre se hará presente ese recuerdo de los momentos en los que estuvieron juntos. Tomando en cuenta estos aspectos se decidió que fuera una pérdida de pareja, siendo Amelia la protagonista de la historia quien tristemente perdió a su amado Jake en un accidente, arrebatándole la vida y alejándose para siempre de Amelia.

3.3.1 Las etapas del duelo presentes en el animatic

Durante el animatic se hacen presente 2 etapas del duelo, siendo la 4° etapa la cual se le denomina depresión y la 5° etapa la cual se le denomina aceptación, se decidió que sólo aparecieran estas dos etapas porque son de las más importantes para poder superar la pérdida, donde las emociones ya no se ocultan, sino todo lo contrario salen a la luz,



mostrando la realidad de cómo se siente la persona, tratando de aceptar que esa persona tan importante ya no volverá a estar junto a ella.

3.4 Amar, soltar y no olvidar: La historia detrás del animatic

Amelia es una joven a quien tenía siempre a su lado a su amado Jake, quien siempre pasaban buenos ratos, nunca se separaban y pensaban siempre el uno y con el otro, el amor lo era todo para ellos, por lo que habían decidido pasar el resto de sus vidas juntos, amándose y cuidándose, todo estaba planeado, querían estar siempre juntos, tener una casa, familia y mascotas que llenaran cada rincón de la casa con alegría, pero las cosas no siempre salen como uno lo planea, un día cuando estaban a punto de tener una cita en el camino de Jake sufre un accidente el cual provoca que pierda la vida de manera instantánea, dejando a Amelia sola a la espera de su amado para su cita, pero desgraciadamente Jake no logra decirle una vez más cuánto la amaba. Amelia se vuelve distante con su familia y amigos al término del funeral, pidiendo un tiempo a solas para intentar superar el dolor de perder a su amado, su alma gemela, su verdadero amor.

Con el paso del tiempo Amelia se encuentra en la 4º etapa del duelo, la depresión, siendo la más dolorosa para ella, el poder entender que Jake no volverá a su vida es algo con el que trata de aceptar, por lo que decide dar el último adiós a su amado en su lugar favorito donde pasaban la mayoría del tiempo, un lugar alejado de la civilización, donde lo único que se escuchaba era el soplar del viento, el canto de las aves y sus conversaciones. A diferencia de esas veces donde siempre estaba con Jake pasándola bien, ahora regresa sola y con gran tristeza, sentada frente al sol, esperando el atardecer y decir adiós al día y despedirse de su amado para dejarlo descansar.

Mientras espera la llegada del atardecer, ya no lo mira con alegría, sino que, con tristeza, recordando aquellos momentos donde estaban juntos, sintiendo la suave brisa pegando en ella y fluyendo en su cabello, sin contenerse solo dejándose llevar, Amelia revisa su celular para poder mirar algunas fotos donde estaban los 2 juntos, Amelia no los ve con tristeza, sino en aquellos recuerdos en donde no existía dolor, solo el amor y la alegría de los dos.

Antes de que el atardecer termine decide despedirse de su amado, dándole gracias por todos esos momentos en los que alegraba sus días y la hacía olvidar esos malos momentos, dando gracias por aquellas experiencias y aprendizajes que le brindó y siempre recordando que fue el primer amor verdadero de su vida, su compañero de vida al cual después de mucho deja ir para que pueda descansar y puedan seguir sus caminos.

Amelia al dejar atrás el atardecer se da cuenta de que hay una sombra extra en el pasto, siendo imposible porque se encontraba sola en ese momento, Amelia voltea con sorpresa porque sabe que no puede ser nadie más que su amado Jake, cuando lo ve comienza a llorar porque era cierto, era Jake su amado al cual extrañaba con toda su alma, Jake al ver a su amada le sonríe mientras llora al igual que Amelia, ambos se quedan viendo hasta que Amelia corre a abrazarlo, pero Jake sabía que si se acercaba Amelia solo provocaría que cayera de nueva cuenta en depresión, por lo que con mucha tristeza se despide de Amelia entre un mar de lágrimas, no es hasta que una lágrima de Jake se vuelve tan grande que al momento de caer al suelo provoca que se haga un hoyo que va haciéndose más grande conforme se acercaba su amada, Amelia no se percató del gran hoyo que se formaba en el suelo, ya que solo tenía la vista fijada en su amado, a quien quería abrazarlo una última vez, al acercarse más y más siente como el suelo se vuelve inestable hasta llegar



al hoyo, donde cae, con un último esfuerzo alza su mano en dirección a Jake para agarrarlo de la mano, pero le es imposible porque estaba muy lejos de él, Amelia solo se deja caer en el vacío, rodeada de una gran oscuridad llorando, mientras que en su última lágrima se despide de Jake. Todo se vuelve oscuro a su alrededor hasta llegar a un punto en donde Amelia desaparece.

Amelia estaba dormida en su habitación, todo fue un sueño, pero no cualquier sueño, sino un sueño con el que se despidió de Jake, pero no para olvidarlo, sino para siempre recordarlo y llevarlo en su corazón.

3.4.1 El sueño de Amelia

“El sobreviviente anhela volver a unirse con el ser amado para siempre, en un modo de existencia más feliz que la vida terrenal.” (Gómez M., 2018, pág. 11).

La idea del animatic era mostrar cómo es la perspectiva del duelo para Amelia, mostrándola en todo momento sola sin que nadie la interrumpa, Amelia se encuentra en un lugar donde recorría a menudo con Jake, siendo su lugar favorito para pasar el rato y contar muchas cosas, la historia se ambienta en un día a punto de terminar, con el atardecer de fondo y una brisa suave que la acompaña. Él porque es un atardecer, es porque Amelia se encuentra punto de entrar en la etapa de la aceptación, queriendo mejorar para seguir con su vida, pero no olvidando, solo aprendiendo a vivir con ese vacío, pero que no afecte el resto de su vida, el atardecer tiene un significado simbólico en la historia, dejar atrás el día para comenzar uno nuevo, tal y como quiere Amelia, aprender del dolor para seguir con un nuevo día en su vida. En el caso del viento, al igual que el atardecer, tiene un significado simbólico, siendo la suave brisa que se lleva su dolor, dándole una nueva perspectiva de cómo vivir con su pérdida.

Cada elemento puesto en el animatic tiene su significado desde la perspectiva personal, incluso por un momento se llega a apreciar una estrella pasar de fondo, haciendo referencia al deseo de mejorar y no solo quedarse inmersa en la depresión de la pérdida. Amelia quiere aceptar la pérdida de su amado para seguir con su vida, siendo la idea principal del animatic, mostrar una forma de aceptar la pérdida, ya que no existe una forma única de aceptar el duelo, sino que esto va en relación con la perspectiva de cada persona, su forma de querer cambiar.

Amelia vive esta despedida en forma de sueño porque al no poder despedirse de manera correcta en vida se culpa por lo que busca una forma de tener esa despedida que tanto anhela, siendo los sueños algo con lo que el ser humano en ciertas ocasiones tiene al irse a dormir. Según la RAE, el significado de un sueño es “acto de representarse en la fantasía de alguien, mientras duerme, sucesos o imágenes.” Así como también “Cosa que carece de realidad o fundamento, y, en especial, proyecto, deseo, esperanza sin probabilidad de realizarse.” (RAE, 2023). El despedirse de Jake en vida es algo imposible de hacer, por lo que se recurre a los sueños para que pueda tener la despedida que tanto anhela, el cual busca aligerar la carga de culpa de Amelia.

Incluso en el mismo animatic existen algunas referencias a que es un sueño, siendo una de ellas el viento, en todo momento se ve que el viento choca con el cabello de Amelia, haciendo que se mueva junto a él, pero en el momento que aparece Jake no existe viento que mueva su cabello, en cambio, con Amelia se ve que aún hay viento siendo reflejado en su cabello, lo cual no es posible que suceda a pesar de estar a una distancia relativamente cerca cómo es posible que solo a una persona le dé el aire y a otra no.

Otro punto que muestra que es un sueño es la aparición de Jake, en todo momento se muestra en escena a Amelia observando el atardecer sin nada que le obstruya la vista y de la nada aparece Jake, no hay forma de que se haya escondido en el pasto o en una roca, ya que en el fondo no hay nada de eso. Incluso cuando los dos se ven fijamente, los rayos de sol se logran percibir en Amelia junto con su sombra, en cambio, con Jake no muestra ningún resplandor o sombra provocada por los rayos de sol, en cambio, se le ve con un aura luminosa, mostrando que no es real.

Otra cosa importante que demuestra que es un sueño es la forma en cómo se rompe el piso el cual se abre por una lágrima, esta representa la forma de despedida de Jake quien no puede permitir que siga siendo un obstáculo para Amelia, ya que se encuentra en la última etapa del duelo la cual es la aceptación, es una forma de aceptarse entre los dos de que no se volverán a ver en un largo tiempo, demostrando que su amor es para siempre. Son pequeñas cosas que hacen al animatic algo único y lograr darle al espectador un impacto diferente sobre el duelo.

3.5 Preproducción

Para la creación de un animatic se necesita de un guion técnico y un storyboard para poder definirlo y en esta ocasión no es excepción, por lo que se necesitó de estos formatos para poder crear un buen animatic.

3.5.1 Concept art

Para tener en mente la forma en cómo se iba a desarrollar el animatic se usó el concept art el cual “es una rama del arte visual. Su definición más pura es: la resolución de problemas narrativos y estéticos con elementos visuales. O sea que el concept art es la disciplina que crea imágenes y diseños para responder a las diferentes problemáticas de una historia. Es una pieza de arte que muestra todo el potencial de un proyecto, desde lo maravilloso que se va a ver, hasta lo impactante de su

historia.” (Vázquez M., 2023). Para ello se crearon diversos concept art para poder representar la idea para crear el animatic, así como lo es el diseño de los personajes, los fondos y las emociones que se proyectarán en el animatic.



3.14 Concept Art



3.15 Concept Art



3.16 Concept Art



3.17 Concept Art

3.5.2 Guion técnico

Para poder crear el animatic se usó un guion técnico para poder definir cómo será la secuencia de cada escena, así como la descripción de lo que ocurre en escena, desde su encuadre como su duración, todo se tomó en cuenta para poder mostrar la idea como se planeó al inicio de esta investigación. A continuación, se muestra como fue realizado el guion técnico.

Secuencia y Plano	Descripción	Encuadre	Tiempo	Duración
1 - 1	Intro Aparece el título mientras se muestran la caída de flores “No me olvides”. El fondo desaparece y aparece la siguiente escena.	Plano general	9 segundos	0:00 a 0:09
2 - 1	Se muestra como el viento está moviendo el pasto y una flor. Toma de espaldas de Amelia con el atardecer de fondo y el viento en dirección a la izquierda, causando que su cabello se mueva en la misma dirección.	Plano general	9 segundos	0:09 a 0:18
2 - 2	Toma hacia Amelia sentada, abrazando sus piernas, observando el atardecer. Aparece una estrella fugaz de fondo. Baja la mirada y observa su celular.	Plano general	14 segundos	0:18 a 0:32
2 - 3	Enfoque en el celular mientras Amelia ve algunas fotos con su novio. El celular se apaga.	Primer plano	10 segundos	0:32 a 0:42
3 - 1	Guardando su celular. Toma de espalda de Amelia viendo el atardecer.	Plano general	3 segundos	0:42 a 0:45
3 - 2	Se levanta y observa el atardecer. Se da la vuelta. Con cara triste observa el piso.	Plano medio	5 segundos	0:45 a 0:50
3 - 3	Toma del suelo donde se proyecta la sombra de Amelia y aparece otra sombra.	Primer plano	2 segundos	0:50 a 0:52

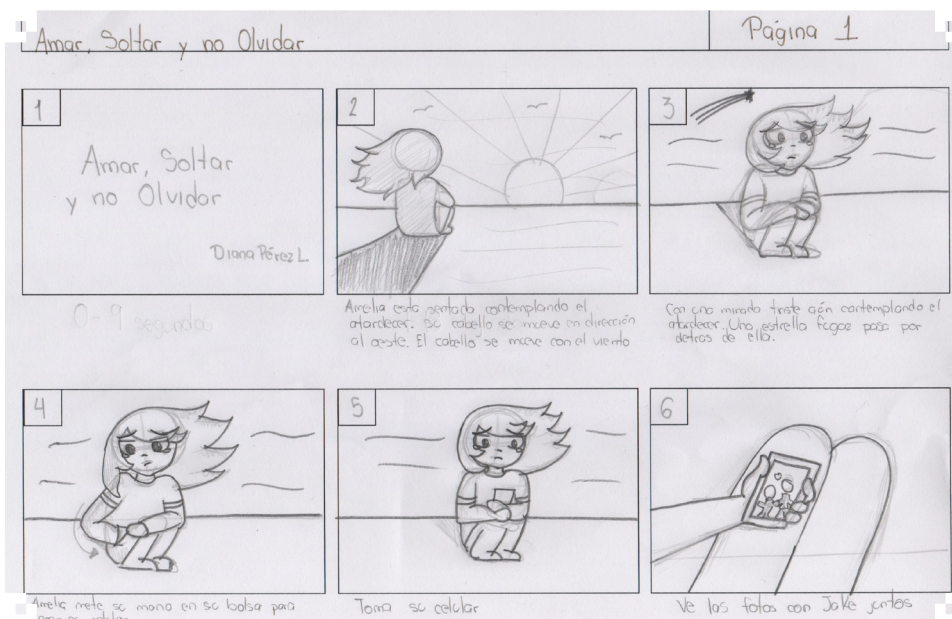
4 - 1	Amelia voltea en dirección a donde se proyecta sombra. Amelia con expresión de asombro y con lágrimas.	Primer plano	4 segundos	0:52 a 0:56
4 - 2	Aparece Jake quien es el novio de Amelia. Jake sonríe mientras caen algunas lágrimas.	Primer plano	2 segundos	0:56 a 0:58
5 - 1	Se muestra en escena a la pareja mirándose fijamente a una mediana distancia.	Plano general	2 segundos	0:58 a 1:00
5 - 2	Amelia corre en dirección a Jake para abrazarlo.	Primer plano	3 segundos	1:00 a 1:03
5 - 3	Jake observa como Amelia se acerca a él. Con tristeza baja la mirada mientras que una lágrima al caer comienza a hacerse más grande.	Primer plano	2 segundos	1:03 a 1:05
5 - 4	La lágrima al caer al piso provoca que aparezca un hoyo que va haciéndose más grande con el pasar de los segundos.	Primer plano	2 segundos	1:05 a 1:06
5 - 5	Amelia está a una distancia considerable a Jake, pero no logra abrazarlo. Cae en el hoyo formado por la lágrima. Amelia extiende su brazo en dirección a Jake mientras cae.	Primer plano	2 segundos	1:06 a 1:07
6 - 1	Se muestra a Amelia caer en un vacío sin fondo, mientras se logran ver algunas lágrimas de fondo.	Plano entero	4 segundos	1:07 a 1:11
6 - 2	Amelia comienza a desaparecer. Todo es de color negro.	Plano entero	2 segundos	1:11 a 1:13
7 - 1	El color negro se desaparece y aparece la habitación de Amelia con un reloj marcando las 6:59. El reloj marca las 7:00. Se difumina a un fondo negro.	Plano a detalle	8 segundos	1:13 a 1:21



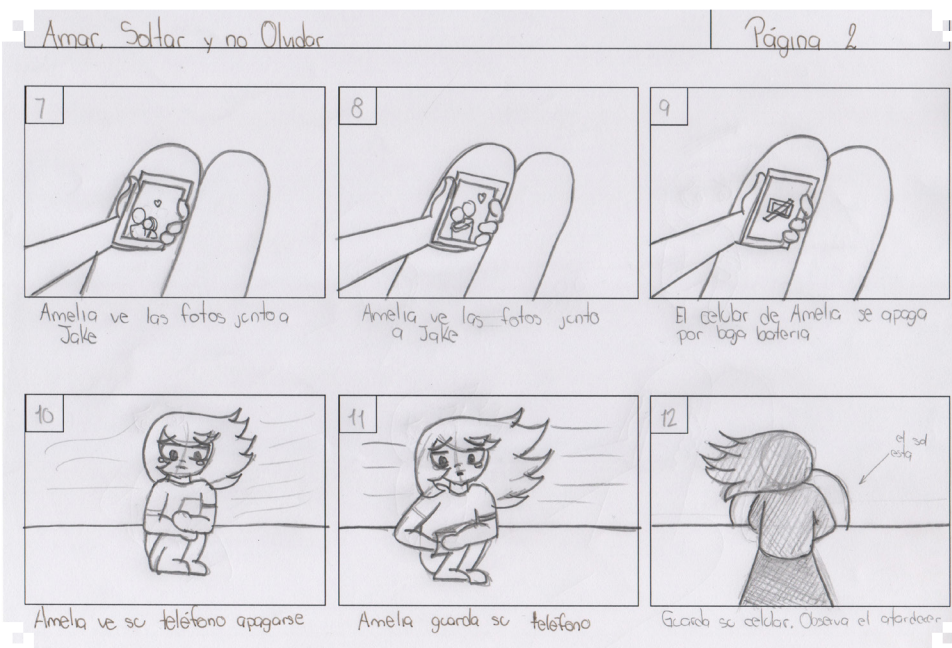
3.5.3 Storyboard

“El storyboard es, dentro del mundo de la animación, el primer lienzo en blanco sobre el que se pueden plasmar con bastante exactitud las intenciones narrativas del director. En cierta manera, las fases que vendrán después no son más que versiones más detalladas y completas de estos primeros esbozos. El storyboard se convierte, por tanto, en un puente entre la palabra escrita y el mundo visual, lo que permite seguir profundizando en la narrativa a través de rápidos esbozos con prácticamente la misma agilidad con que trabaja un guionista en el teclado.” (Larrauri J., 2020, pág. 92-93).

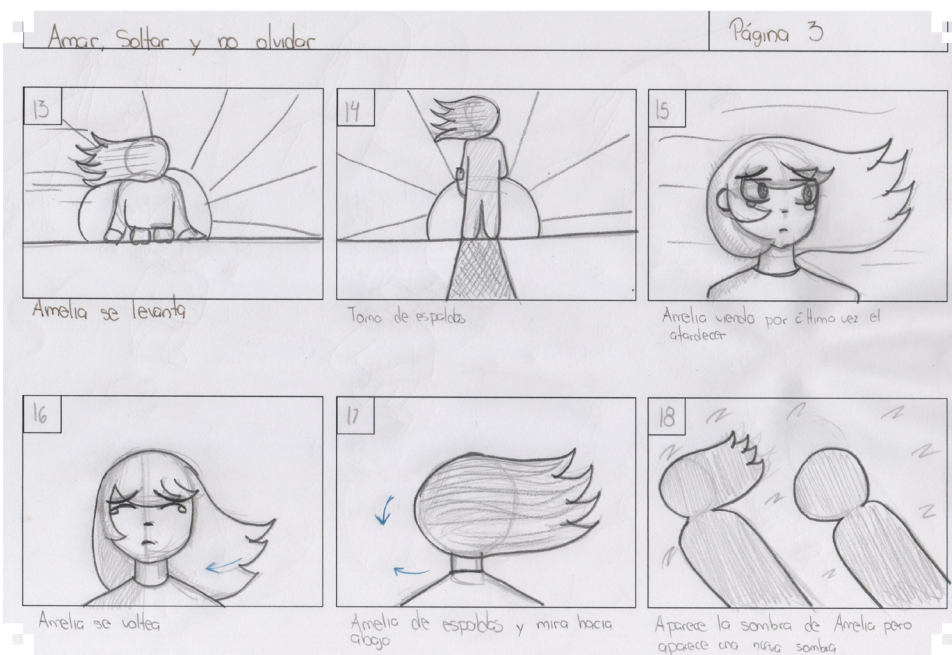
Antes de crear un animatic se necesita tener un storyboard el cual basándose en el guion debe plasmarse cómo se vería, como lo es la posición de los personajes, los fondos a usar, los ángulos para cada escena y también la duración de cada escena para tener todo controlado y que se logre un buen animatic. A continuación, se muestra como fue realizado el storyboard.



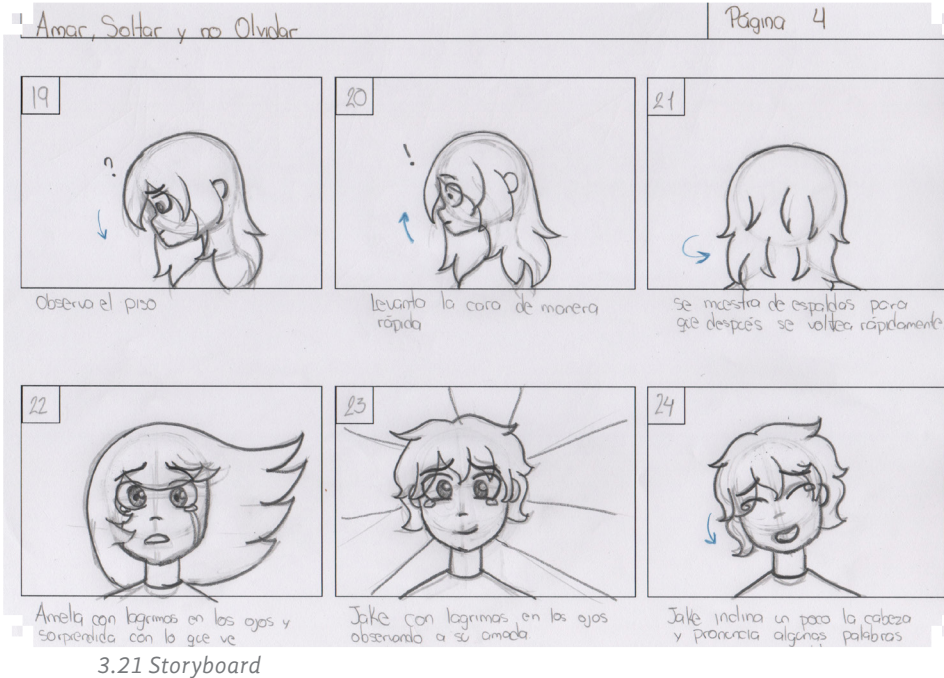
3.18 Storyboard



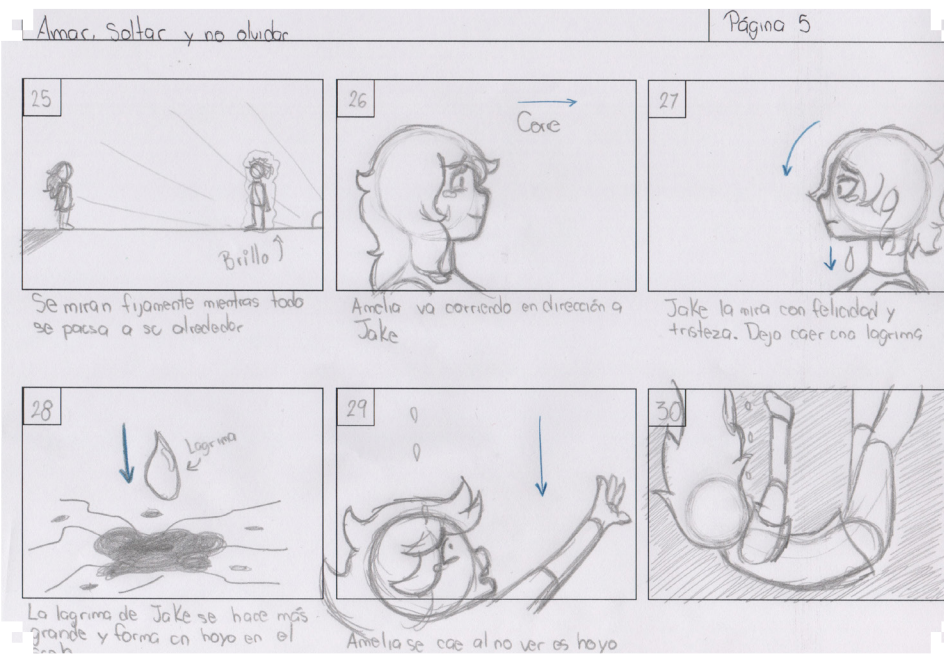
3.19 Storyboard



3.20 Storyboard

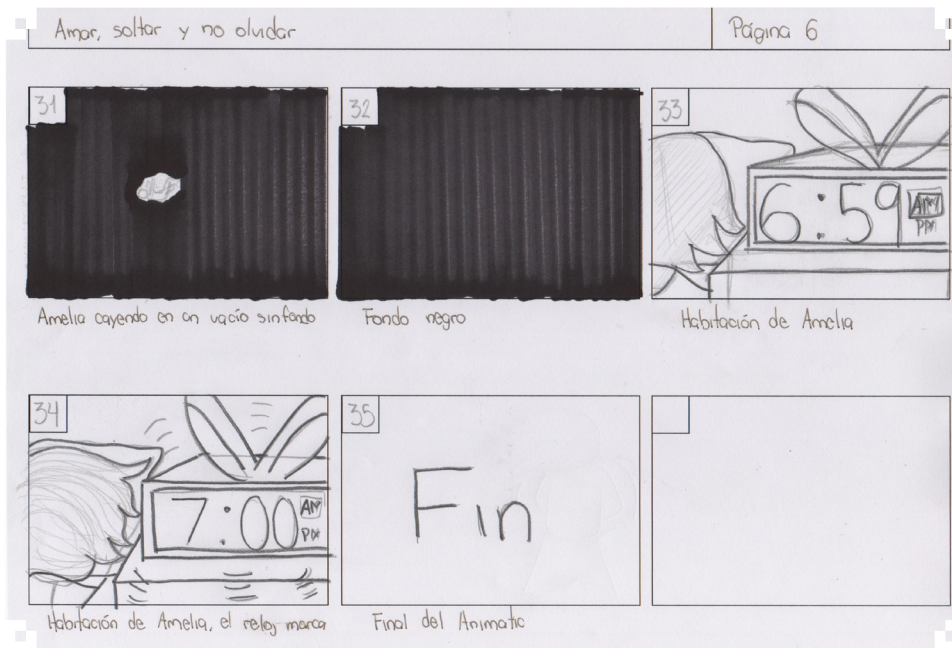


3.21 Storyboard



3.22 Storyboard





3.23 Storyboard

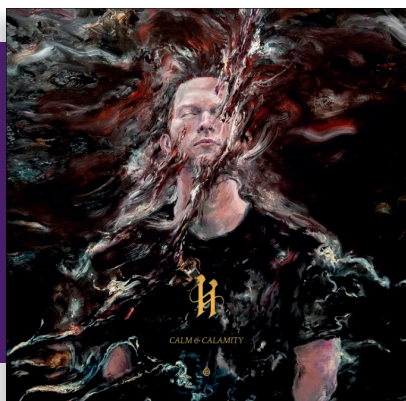
3.6 Producción

3.6.1 Música

Teniendo la idea de cómo se desarrollaría el animatic se buscó una canción de fondo que fuera un apoyo para a expresar las emociones que se hacen presente en el animatic, desde un inicio al plantear la idea del animatic se tenían en mente diversas propuestas de canciones de fondo y que además estuvieran acorde con el animatic, no solo como una canción sino como otra forma de expresar las emociones de los personajes, además lograr que el espectador pueda entender la historia, no solo en lo que se muestra sino también en lo que se escucha.

Para ello se decidió usar la canción “If only for a moment” del artista Hahlweg, el cual no existe ningún problema de derechos de autor que puedan afectar al animatic al subirlo a la plataforma de YouTube,

a diferencia de la duración original, que es 1 minuto con 55 segundos se hicieron adecuaciones en la canción de tal manera que no afectara la continuidad de la canción original, quedando una duración final de 1 minuto con 22 segundos.



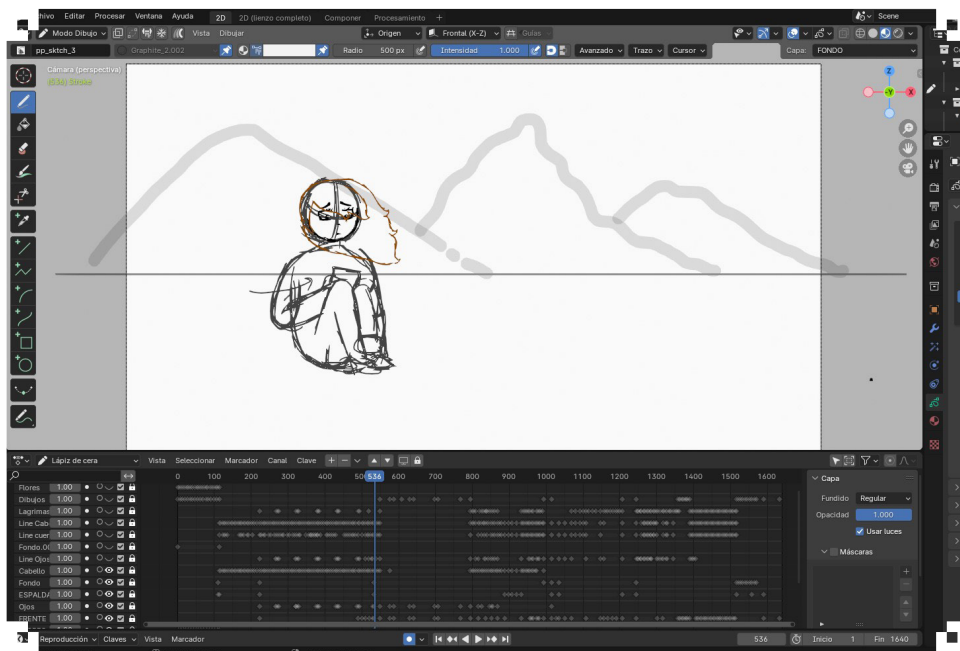
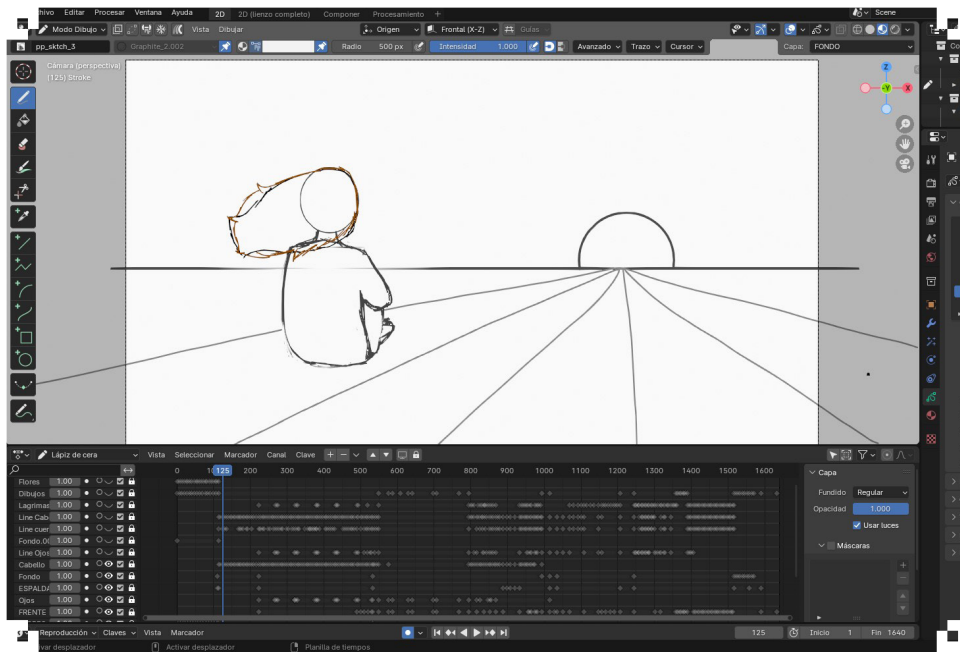
If Only for a Moment **Hahlweg**

https://youtu.be/bq6iw_2Q4pQ?si=O6-dZG5ZK3lqThRX

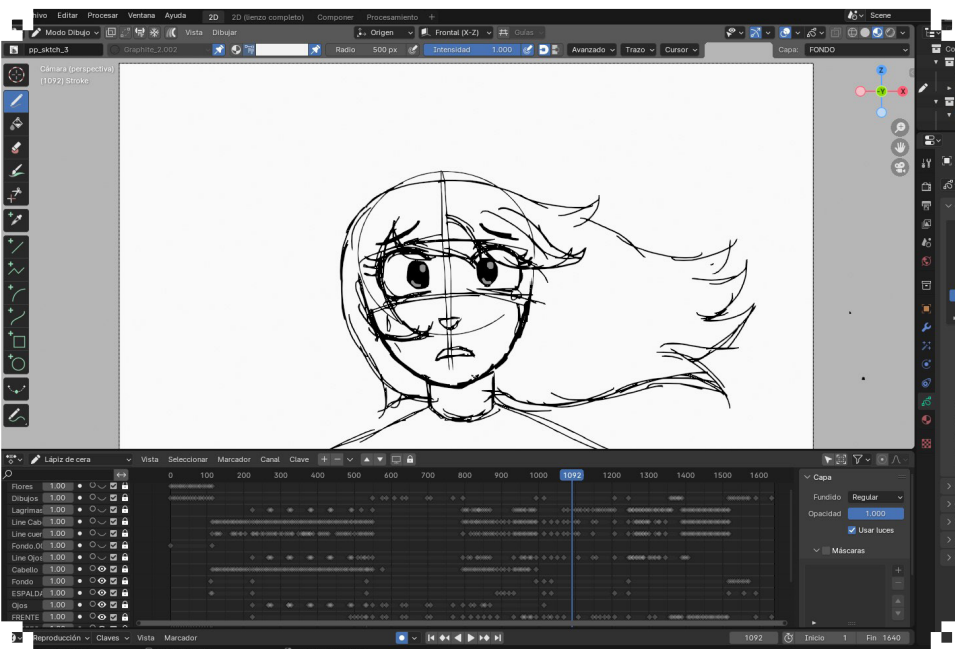
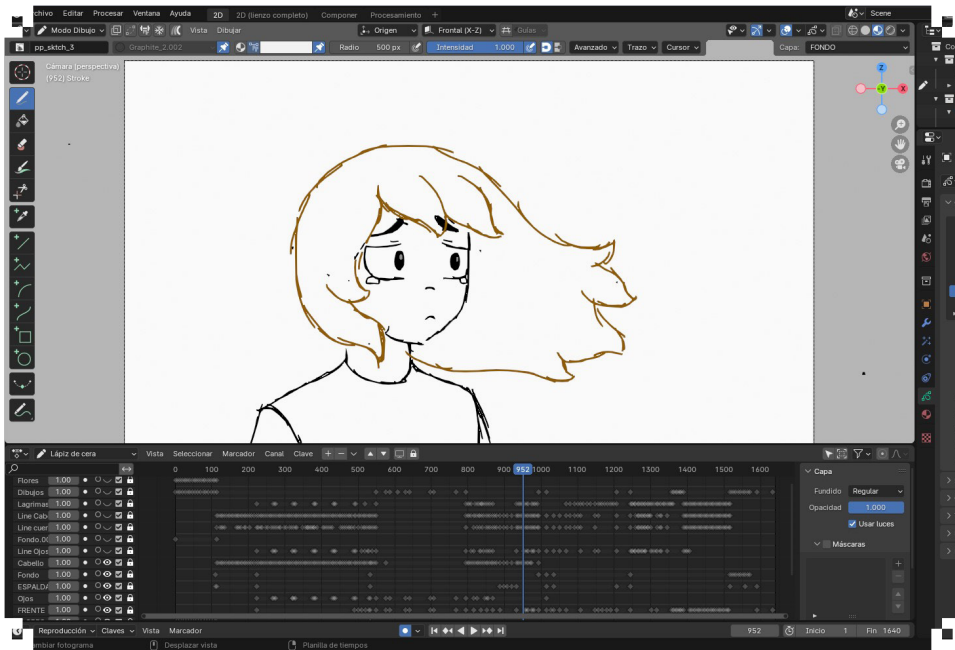
3.6.2 Animatic

Teniendo el guion técnico y el storyboard se puede empezar a crear el animatic, el cual será una forma de proyectar lo que se vio en el storyboard, pero de una manera especial, mostrando en su mayoría como se vería el producto final.

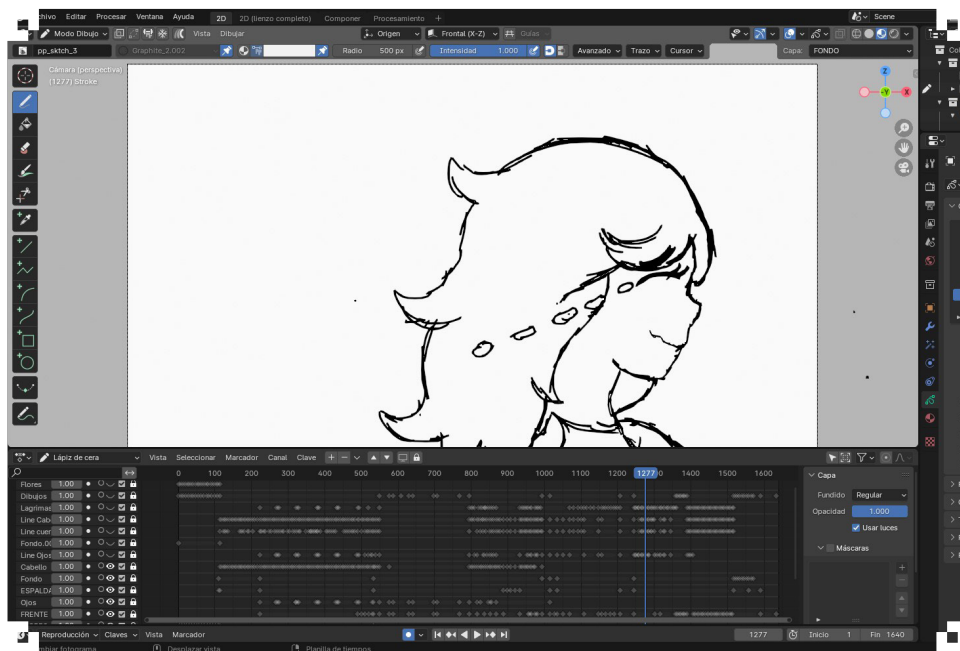
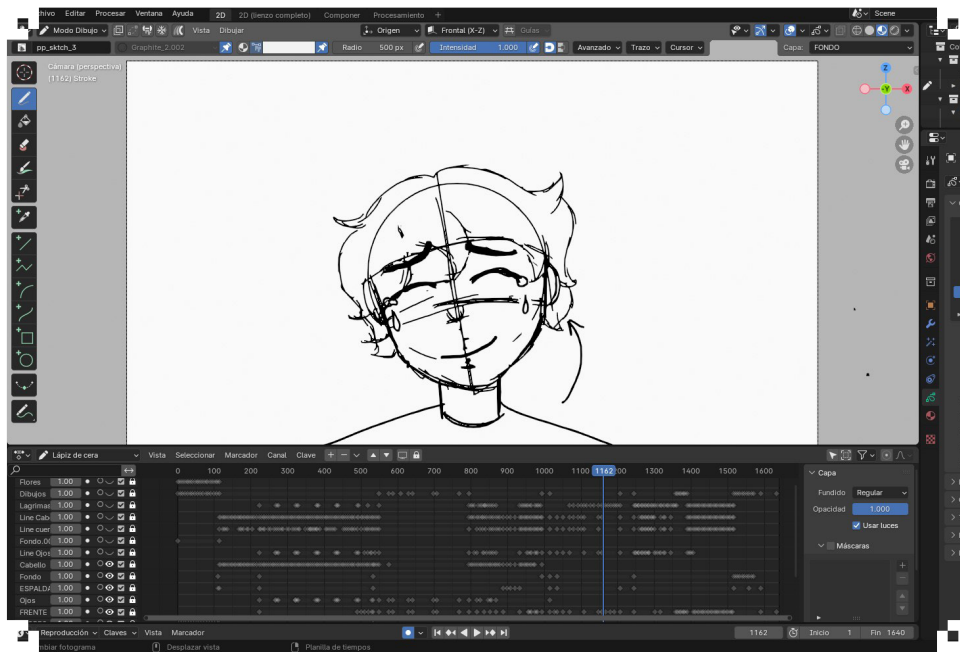
En este caso se usó un programa de animación el cual es Blender, mejor conocido como un programa en el cual se pueden crear animaciones en 2D y 3D, pero en este caso se usó la animación 2D para tomar en cuenta lo hablado en el capítulo 1 de la presente investigación, se mostró cómo la animación tuvo sus inicios mediante el uso de lápiz y papel, por lo que se decidió hacer una animación 2D en digital, usando en este caso un lápiz de dibujo en una tableta gráfica y un lienzo blanco que proporciona el programa de animación. A continuación, se muestran algunas capturas tomadas directamente del programa y cómo fue la creación del animatic.



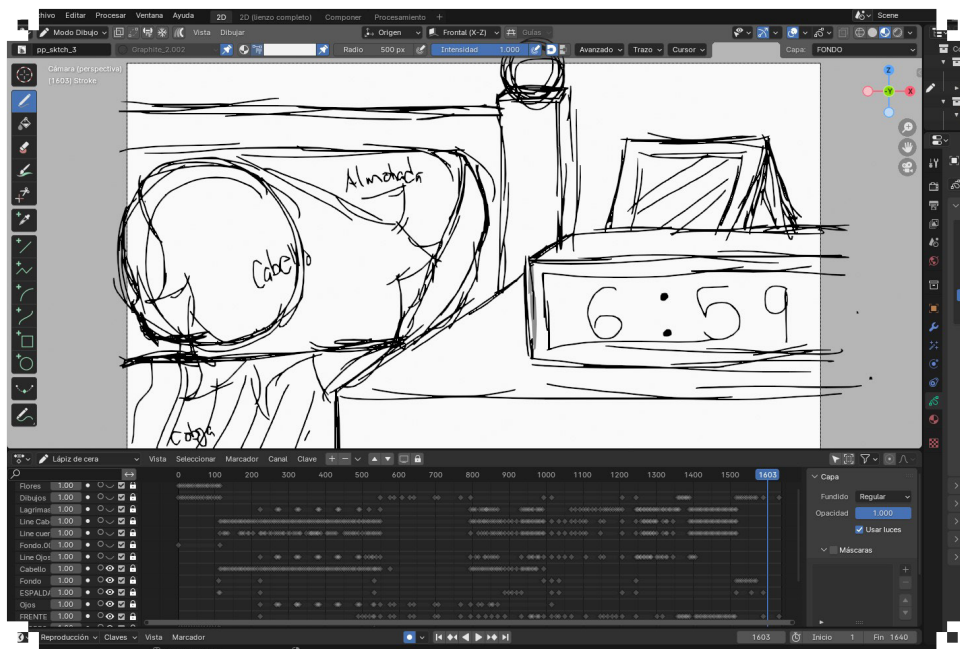
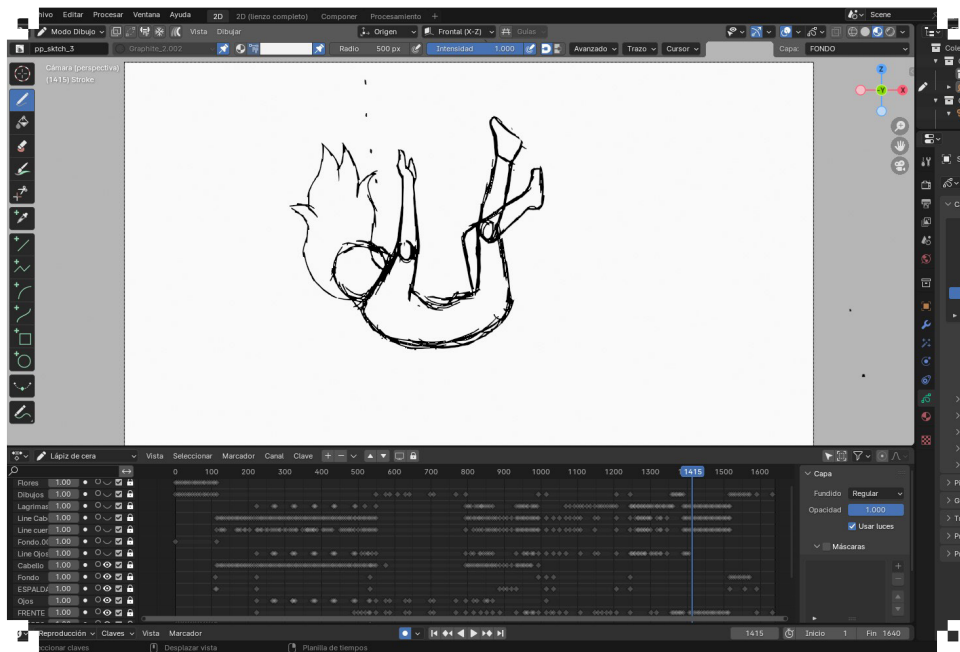
3.25 Animatic



3.27 Animatic



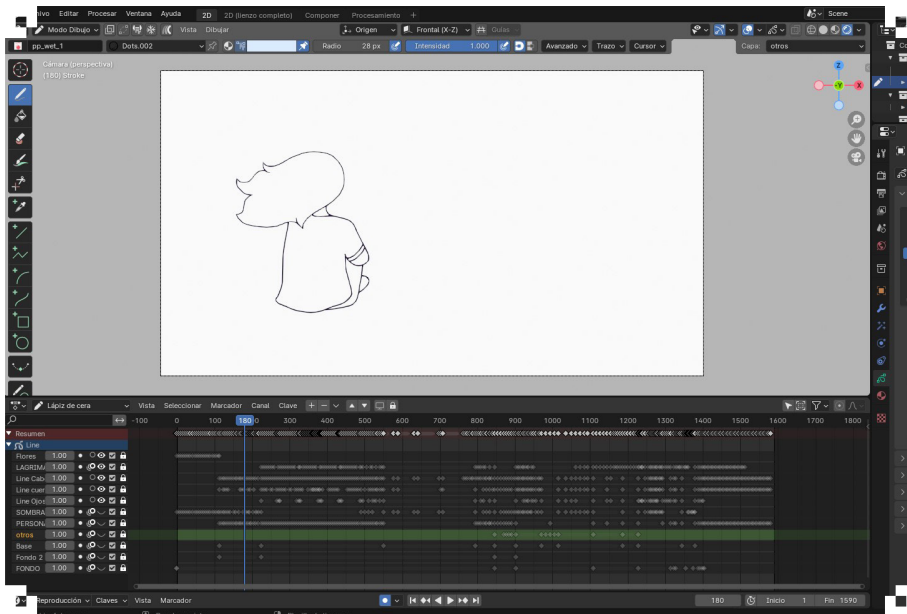
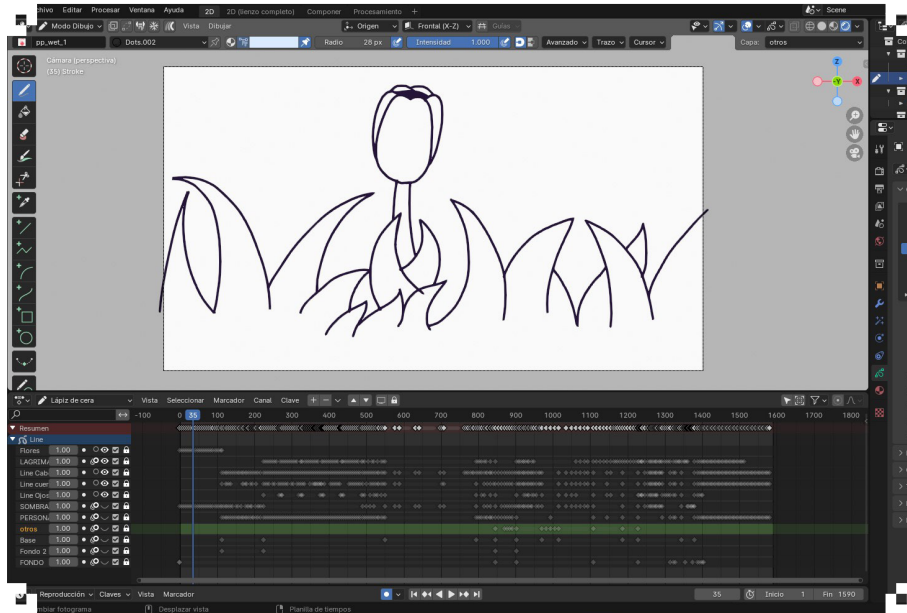
3.29 Animate



3.30 Animatic

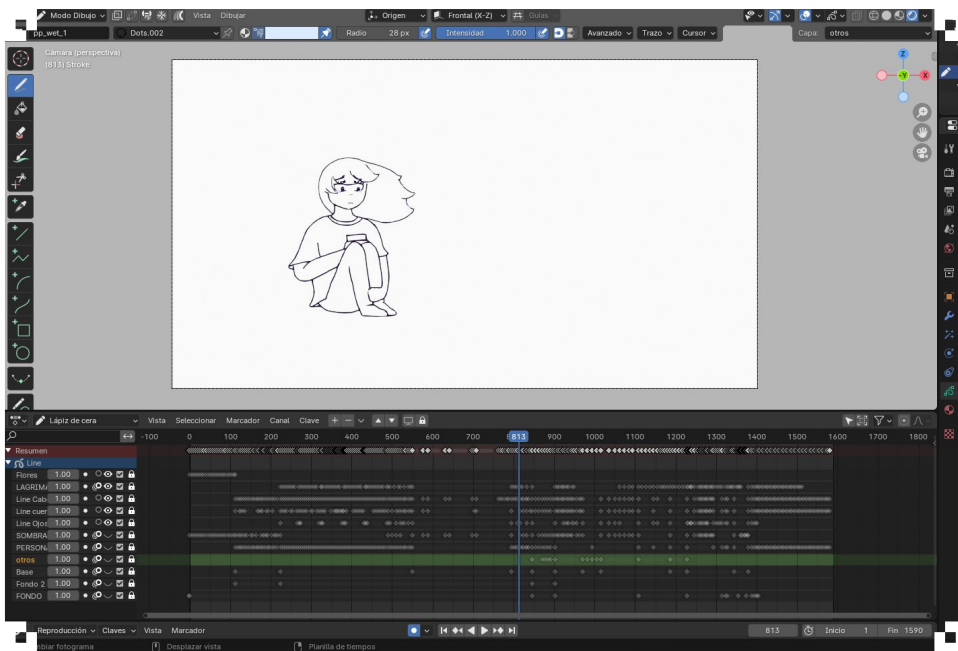
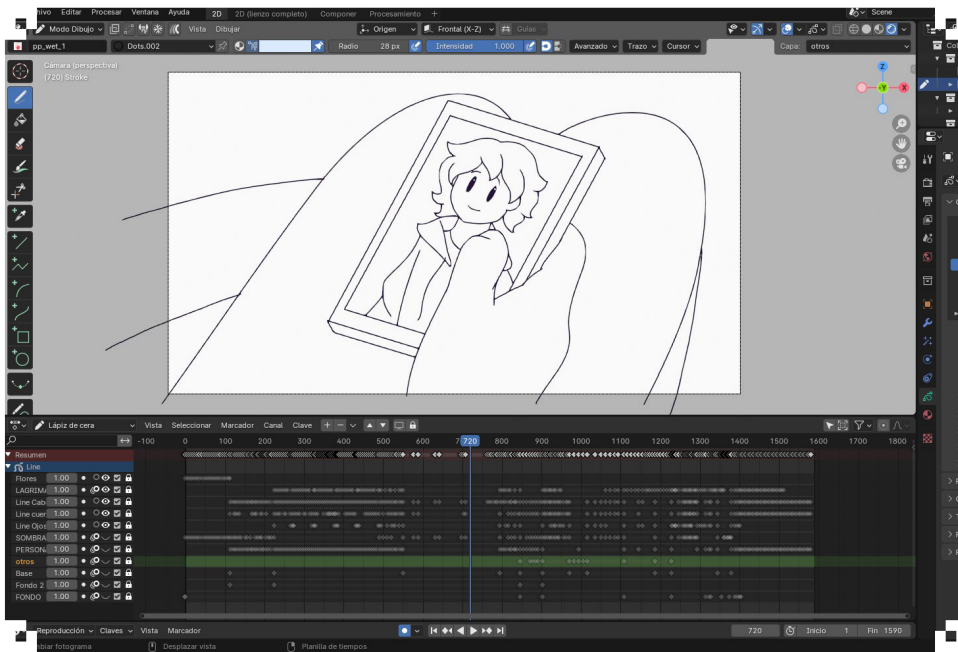
3.6.3 Rough Animatic

Para terminar con el animatic se decidió dar una mejor calidad respecto a los trazos de cada dibujo en el animatic, siendo más limpios para que tenga una mejor comprensión de las cosas que ocurren en el animatic.



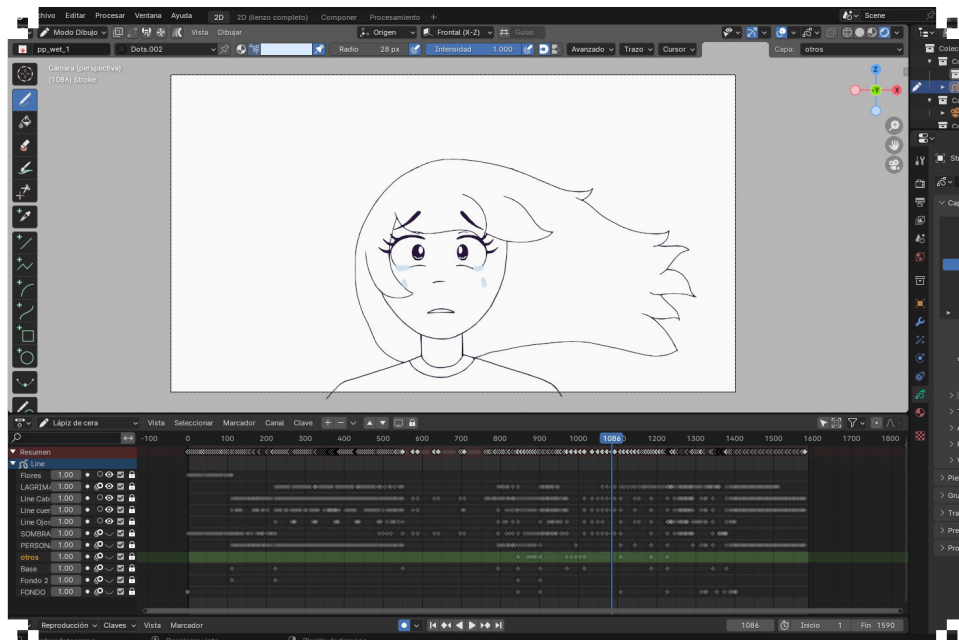
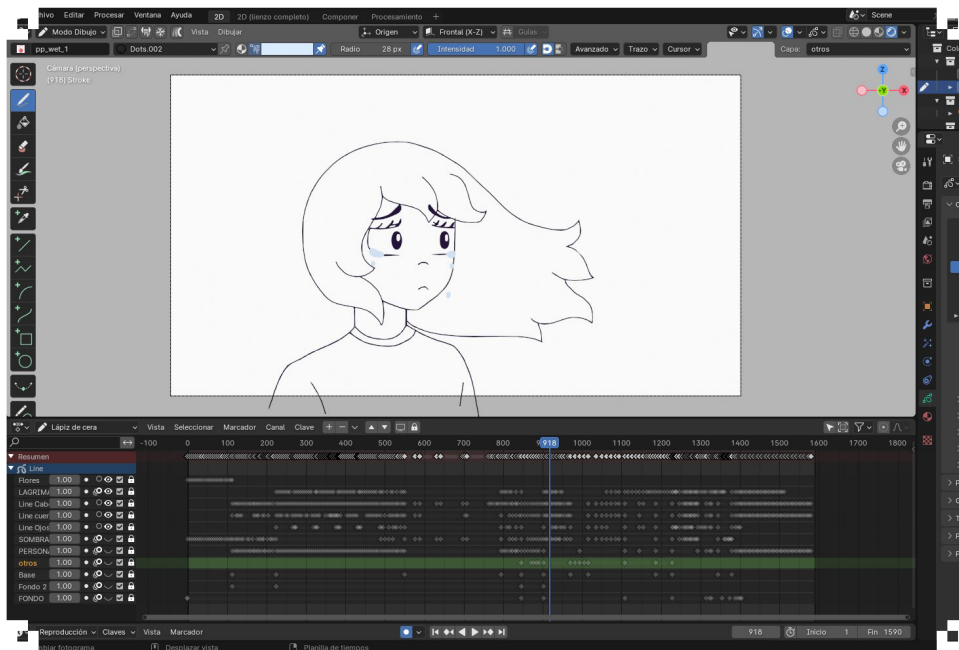
3.30 Rough Animatic



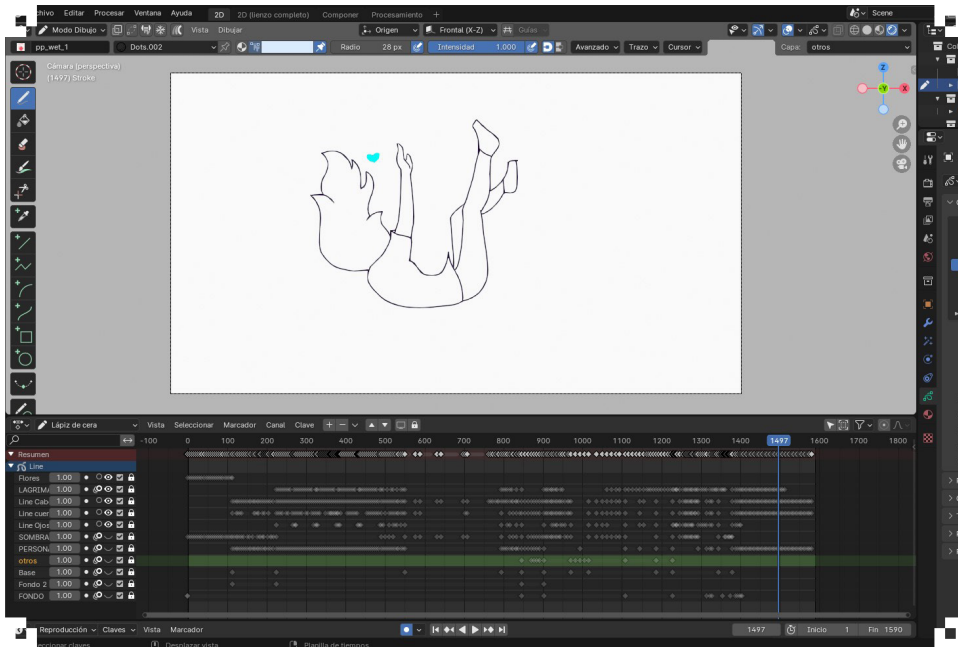
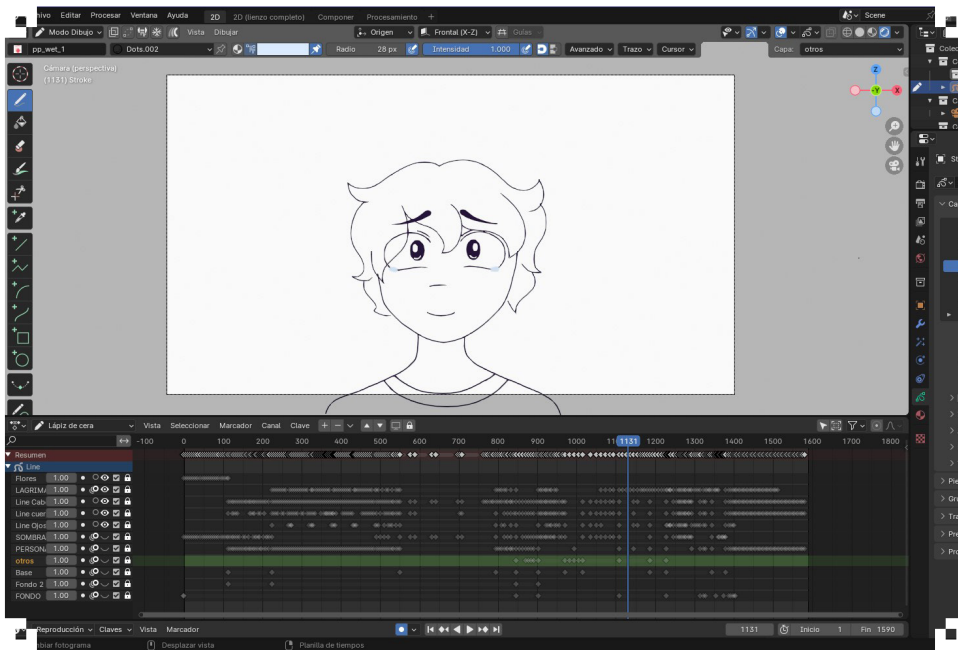


3.32 Rough Animatic





3.34 Rough Animatic



3.36 Rough Animatic

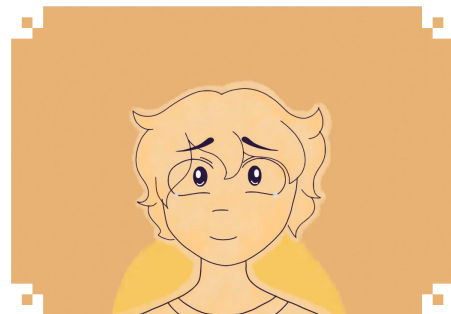
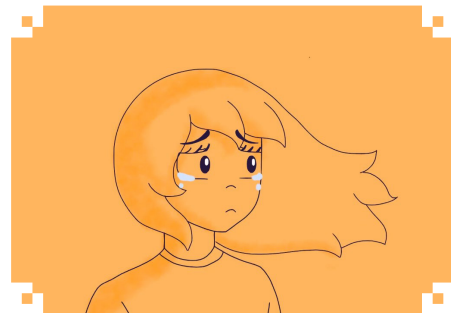
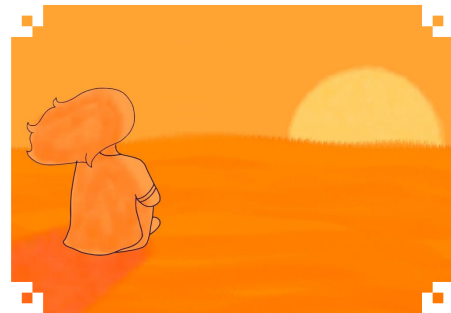
3.6.4 Color

Para que el animatic no solo transmitiera como se sienten los personajes mediante sus emociones se decidió agregar el uso del color, para que tuviera más significado en lo que expresaban los personajes. Para ello se tomaron en cuenta diversos aspectos para encontrar la paleta de color indicada para el animatic, al ser una historia que toma mucha referencia al atardecer siendo una forma de dejar atrás el dolor y comenzar de nuevo se deben usar los colores respectivos a los atardeceres siendo en su mayoría tonos distintos dependiendo de la hora en la que se encuentra el atardecer, al ser muy temprano donde apenas comienza a formarse el atardecer los colores pueden llegar a ser de color amarillo con azul, en cambio cuando se observa el atardecer en los últimos momentos siendo la hora azul o el crepúsculo náutico los colores que predominan son azul y morado, en cambio cuando el atardecer está en su mejor punto se le conoce como la hora dorada, en el cual todo a su alrededor se pinta de color naranja.

Para el animatic se usó un color naranja en todo momento, siendo específicamente la hora dorada, al tratarse de una paleta de solo color naranja se usaron diferentes tonalidades de naranja, siendo en un principio un color naranja, pero conforme Amelia va aceptando la pérdida

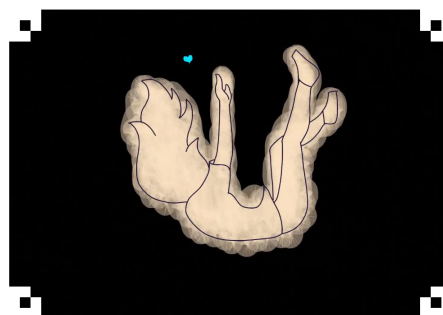
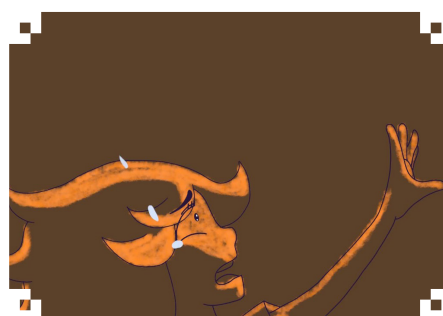
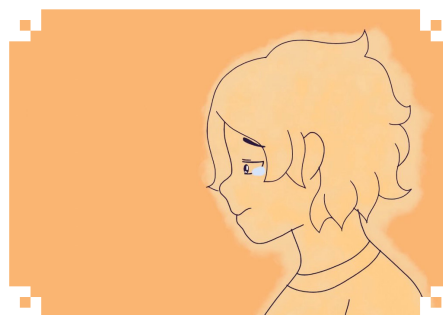


3.37 Secuencia: Color Animatic



de Jake el color se vuelve un naranja claro, haciendo a que mientras lo acepta encontrará la paz en su interior siendo el color blanco más representativo para la paz. Pero cuando las cosas se vuelven difíciles el naranja toma una tonalidad más oscura, siendo una forma de representar que si avanza más todo el camino que ya había recorrido se iba a perder y esto se nota más cuando Amelia corre a abrazar a Jake, a lo que Jake decide dejarla ir y aceptar que no es el momento de reunirse con su amada, por lo que le pone obstáculos para que no avance más, siendo el agujero que se forma en el piso.

Mientras Amelia cae por el agujero el color naranja se vuelve más oscuro hasta llegar al color negro, siendo una transición que demuestra que es un sueño hasta que Amelia se ve rodeada de solo una inmensa oscuridad, no es hasta que todo se vuelve brillante, con colores por todos lados, siendo el cuarto de Amelia junto con ella aún acostada en su cama, mostrando como fue un sueño del cual siempre recordará.



3.44 Secuencia: Color Animatic

	C: 0 M: 43.92 Y: 84.71 K: 0	R: 246 G: 160 B: 52	#F6A034
	C: 0 M: 38.04 Y: 72.94 K: 0	R: 248 G: 174 B: 83	#F8AE53
	C: 0 M: 36.08 Y: 69.41 K: 0	R: 249 G: 178 B: 92	#F9B25C
	C: 10.59 M: 32.94 Y: 60.78 K: 1.18	R: 228 G: 178 B: 113	#E4B271
	C: 5.88 M: 30.98 Y: 59.22 K: 0	R: 240 G: 186 B: 118	#F0BA76
	C: 1.57 M: 32.94 Y: 59.9 K: 0	R: 246 G: 186 B: 126	#F6BA7E
	C: 0 M: 39.61 Y: 67.06 K: 0	R: 247 G: 172 B: 96	#F7AC60
	C: 7.06 M: 50.2 Y: 83.92 K: 0.39	R: 231 G: 144 B: 55	#E79037
	C: 23.14 M: 56.86 Y: 90.2 K: 13.73	R: 181 G: 113 B: 41	#B57129
	C: 43.92 M: 58.82 Y: 76.86 K: 58.43	R: 89 G: 64 B: 39	#594027



3.7 Post producción

3.7.1 Edición

Para terminar con el animatic se exportó en el formato de archivo FFmpeg, en MPEG-4 y en H.264, en el programa de Blender para tener una buena calidad en el animatic, para después pasarla en el programa de Adobe Premiere Pro para poner el animatic junto con el audio y la Intro para que todo esté completado y terminar de exportarlo en una calidad de 1920x1080 en una calidad de 1080p para subir a YouTube en el canal de Dihro.

https://youtu.be/9KIX4CTov30?si=_ALabJTjpY8yvwC_



3.7.2 Intro

Para dar más énfasis al significado del título del animatic “Amar, soltar y no olvidar”, se decidió implementar unas flores al inicio, siendo una planta llamada “Nomeolvides”, se le conoce como la flor del amor eterno y de la memoria, tiene 5 pétalos los cuales son de color azul, que conforme va pasando el tiempo se tiñen de un color morado, a pesar de ser una flor de poca duración con la caída de sus pétalos le crecen nuevos, siendo una flor que puede representar los cambios y mejoras en la vida, es una flor que tiene mucho simbolismo pero de la cual es difícil de encontrar. Al tratarse de la aceptación de la pérdida de Amelia la flor va acorde a la historia, la cual llena de más significado el animatic.



CONCLUSIONES

La representación de las emociones es única para cada persona, la cual varía desde su significado y la forma en cómo se hacen presentes, a pesar de saber cómo reacciona una persona siendo un ejemplo cuando es felicidad se muestra una gran sonrisa, o cuando se presenta la tristeza la cara de la persona se ve cansada y no muestra un interés alguno por lo que ocurre a su alrededor o cuando se hace presente el enojo la cara de la persona es irreconocible, todas las emociones causan reacciones en las personas, siendo la cara factor fundamental, pero solo se ve una parte, siendo lo exterior, pero como tal no se sabe con certeza el impacto en el interior de la persona, probablemente la persona hable del tema pero solo una parte ya que el comprender las emociones de otra persona con una fidelidad completa es imposible, solo se comprende lo que se puede comprender.

En el caso del cine animado como se habló durante la investigación son las emociones lo que demuestra el cómo se sienten los personajes, lo que acentúa más una emoción es las cosas que se muestran en el fondo, aquellos elementos que muestran una parte que dan a entender el objetivo de lo que hará, así como también es el color, aunque se tenga una paleta para los personajes no solo se limita al color a eso, sino que con el color ayuda a mostrar cómo es que se siente el personaje, siendo uno de los colores el azul para la tristeza, el rojo para el enojo, entre muchos más se logran con los colores llamar más la atención y logra que las emociones las pueda sentir el espectador, a pesar de ser solo personajes animados los dos tienen algo en común, el cual es expresar como se siente.



Para ello la representación de las emociones en el animatic fue una parte importante, ya que se mostró en todo momento la perspectiva de Amelia, mostrando las emociones que en su mayoría eran de tristeza, provocadas por recordar los momentos en los que pasaba con su amado. Al ser una forma de representar el duelo no significa que sea la única forma de como se hace presente, en su mayoría las personas viven el duelo, pero de diferente forma, ya que para cada una es distinta, siendo las emociones que sentían en ese momento, pero a pesar de haber superado las etapas del duelo, no significa que se deba olvidar la persona, solo es tener en mente aquellos momentos donde la persona vivía, recordando siempre su presencia.

La idea del animatic siempre fue clara desde el desarrollo del mismo, el cual era conectar con las personas que lo vieran, que sintieran como se sentía Amelia en cada momento, a pesar de ser un animatic de poca duración se logró que el público conectara con los personajes, en su mayoría los comentarios era que sintieron una conexión con el animatic, pero hubo personas que su conexión fue más profunda porque les recordó a una persona que perdieron en el pasado, a pesar de no ser la pareja como lo es en el animatic fue alguien cercano, pero la forma en cómo se representaba el duelo fue parecida, en ciertos casos surgieron dudas de porque no fue solo la ruptura de la relación entre los personajes, que podría considerarse como una pérdida pero no como el duelo, ya que si solo se separaban tenían la certeza que la persona seguía con su vida pero en otra parte de este gran mundo, pero con el duelo se



sabe que esa persona no volverá siendo un dolor mucho más grande. También se comentó sobre el uso del color, al ser en su mayoría de una paleta de color naranja por el atardecer sintieron que lograba expresar de otra forma las emociones que se hacían presentes, incluso se notó el pequeño detalle de que solo al final del animatic aparece una escena con color, siendo lo que se vio anteriormente un sueño de Amelia.

Fue algo complicado el como representar las emociones ya que se sabe cómo se ven, pero el crear un impacto en el público era distinto ya que cada persona reaccionará de manera diferente, algunos si conectarán con el animatic y otras no, pero en su mayoría se logró conectar con el público, se creó una conexión empática entre espectador y personaje.

Durante la proyección del animatic el ambiente se volvió muy triste, lleno de angustia, dolor, felicidad y miedo, incluso se hicieron presente algunas lágrimas, al apreciar cómo se sentía el público durante el animatic se logró llegar a la hipótesis de la investigación ya que se logró crear una conexión entre personaje y espectador, además de lograr el objetivo, siendo el animatic con el tema del duelo representado por diferentes emociones y colores que expresaran las emociones que sentían los personajes.

Incluso hubo comentarios sobre la canción de fondo utilizada, siendo una buena elección para contar la historia; tomando todo esto en cuenta, siendo la historia, el color, la música, las emociones y los personajes se puede llegar a la conclusión de que todos los elementos puestos



en el animatic hicieron su función, todos formando un solo elemento siendo el animatic el cual logro transmitir el impacto de la historia en el espectador.

Hubo diferentes reacciones y diversos comentarios los cuales siempre son bienvenidos y es alentador que mucha gente mostrara interés por el animatic, siendo un gran apoyo para seguir creando nuevas historias que puedan lograr conectar con el público.

“No hay nadie que pueda entender los sentimientos más profundos de otra persona, no en realidad, solo tú puedes sentir lo que sientes.” Dazai Osamu



LIBROS

Heller E. (2008). Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.

Itten J. (1961). Arte del color, aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte. Edición abreviada.

James W. (1890) Principios de psicología. Fondo de cultura económica México. Primera edición.

Kübler-Ross E. (2006). Sobre el duelo y el dolor. David Kessler, Ediciones luciérnaga. Primera edición. Barcelona, España.

Mollica P., (2013). Color Theory: An Essential Guide to Color--From Basic Principles to Practical Applications. Walter Foster Publishing.

Moore M., Pearce A., Applebaum S., (2010). Sensación, significado y aplicación del color.

Muybridge E., (1872). The human figure in motion.

Navarro A. (2015). Reflexiones en torno a la muerte. Universidad Iberoamericana. México. Primera edición.

Navarro A. (2015). Reflexiones en torno a la muerte. Universidad Iberoamericana. México. Primera edición.

LIBROS ELECTRÓNICOS

Guillén E., (2013). Crecer con la pérdida: El duelo en la infancia y la adolescencia. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349852173033.pdf>

Little Nemo 1905-1914 by Winsor McCay: Winsor McCay. (2011). Internet Archive. <https://archive.org/details/LittleNemo1905-1914ByWinsorMccay/page/n91/mode/2up>



LITTLE NEMO 1924 1927 Winsor McCay: Winsor McCay. (2018). Internet Archive. <https://archive.org/details/LITTLENEMO19241927WinsorMcCay/page/n12/mode/1up>

Youngsan Won Buddhist University. (2011). Nociones básicas de diseño. Teoría del color. <https://www.studocu.com/ko/u/3640471?sid=01706590539>

PÁGINAS WEB

Constanti. (2019, julio 25). ¿Qué es un animatic? Animación de Storyboards. Monsuton. <https://www.monsuton.com/animatic/>

Sadurní, J. M. (2021). Walt Disney, el padre de la “fábrica de sueños.” [historia.nationalgeographic.com.es. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017)

Triglia A. (2015). William James: vida y obra del padre de la psicología en América. Psicología y mente. <https://psicologiymente.com/biografias/william-james>

Vázquez, M. J. (2023, octubre 19). ¿Qué es el Concept Art? Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

PELÍCULAS

Buck Chris (director). (2013). Frozen [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Bush Jared (director). (2021). Encanto. Walt Disney Animation Studios.

Docter Pete (director). (2015). Intensa-mente [Película]. Pixar Animation Studios.



Docter Pete (director). (2020). Soul [Película]. Pixar Animation Studios.

Dos Santos Joaquim (director). (2023). Spider-Man: A través del Spider-Verso [Película]. Sony Pictures Animation.

Geronimi Clyde (director). (1950). La cenicienta. Walt Disney Productions.

Hand David (director). (1937). Blancanieves y los siete enanos [Película]. Walt Disney Productions.

Isao, Takahata. (director). (1988). La tumba de las luciérnagas [Película]. Studio Ghibli.

Ishidate Taichi (director). (2018). Violet Evergarden: Special [Película]. Kyoto Animation.

Lasseter John (director). (1995). Toy Story [Película]. Pixar Animation Studios.

Minkoff Rob (director). (1994). El rey león [Película]. Walt Disney Pictures.

Moore Tomm (director). (2020). Wolfwalkers: Espíritu de lobo [Película]. Apple TV+.

Musker John (director). (1989). La sirenita [Película]. Walt Disney Pictures.

Musker John (director). (1992). Aladdin [Película]. Walt Disney Pictures.

Musker John (director). (2009). La princesa y el sapo [Película]. Walt Disney Animation Studios.

Sohn Peter (director). (2023). Elemental [Película]. Pixar Animation Studios.

Trousdale Gary (director). (1991). La Bella y la Bestia [Película]. Walt Disney Productions.

REVISTAS

Bisquerra A. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de investigación educativa. <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071>

Guic E. (2016). El trabajo del duelo. Revista de estudios médicos humanísticos. <https://doi.org/10.11565/arsmed.v34i2.215>

TESIS

Pérez L., (2023). Narrativas cinematográficas relacionadas al concepto de la muerte, el duelo y la pérdida en las películas animadas de Disney. <http://hdl.handle.net/10757/660987>

Suyo A., Almendra S., (2021). La morfología de los cuentos de hadas en los filmes del Studio Ghibli: El viaje de Chihiro y La tumba de las luciérnagas. <http://hdl.handle.net/10757/655657>

VIDEOS

Amazing Shots. (2023). Amazing Shots of SPIDER-MAN: ACROSS THE SPIDER-VERSE [Video]. YouTube. <https://youtu.be/Ek40XtVsO7g?si=ag6jg9T1j4G5C7vo>

Apple TV. (2020). Wolfwalkers — Official Trailer | Apple TV+ [Video]. YouTube. https://youtu.be/d_Z_tymbgPgg?si=ole36TPV4ek9jg9

Cómo se Hizo Disney. (2012). Cómo se hizo La Bella y la Bestia/The Making of Beauty and the Beast [Video]. YouTube. <https://youtu.be/aM3UtAljMTg?si=sUfZT30OG1Yn0qGA>



Cómo se Hizo Disney. (2012, julio 27). Cómo Se Hizo Blanca Nieves y Los Siete Enanos [Video]. YouTube. <https://youtu.be/2ff8BDuaBWc?si=XHXqn5LIVUvj0lWN>

Cómo se Hizo Disney. (2019). Documental “Walt el Hombre Detrás del Mito” [Video]. YouTube. <https://youtu.be/xx-PHpdJyi8?si=mY-yrPaPj3pnU2cr>

Contenido Extra. (2020). Cómo se hizo: Toy Story (1995) (SUBTITULADO) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/7nG-ooY9RvU?si=MtGbC1S-GkCXFoRB>

Daniela Carrión. (2020). TEORÍA DEL COLOR en la Animación [Video]. YouTube. <https://youtu.be/Tpy0Q1lLOHs?si=zZ1Pt7Hal-fki4QE>

David Cueto Marioneta Excéntrica. (2019). EL USO DEL COLOR EN DISNEY [Video]. YouTube. <https://youtu.be/6XSvawZwqqU?si=e7jDiPwLsl6H2d9>

Dihro. (2024). Amar, soltar y no olvidar | Animatic [Video]. YouTube. <https://youtu.be/9KIX4CTov30?si=AKjdGSnG2djw8rmn>

Disney History Institute. (2023). Winsor McCay & Walt Disney and the Origins of American Animation [Video]. YouTube. <https://youtu.be/QzO-Yy6BXEg?si=QEaKHUrUtaOWX7dD>

Dudley, S. (2023). The Making of Inside Out [YouTube Video]. YouTube. <https://youtu.be/UwNQL64QmZk?si=78sd87AEnKk5H0k2>

Hahlweg. (2020). if only for a moment [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=bq6iw_2Q4pQ

Juan Trela. (2012). Video Disney y la cámara multiplano(subtitulado) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/86zPz3J4Mdm?si=sfQ-SwU-bs8bk85r>

Negocios y Emprendimiento. (2019). Cómo construyó Walt Disney el más grande imperio de entretenimiento [Video]. YouTube. <https://youtu.be/doRWdWb3FZw?si=n7C5s9jPG-UCREgy>



NickelOdeonsChannel. (2010). Pauvre Pierrot (Emile Reynaud, 1892).mp4 [Video]. YouTube. <https://youtu.be/426mqIB-kAY?si=8chTPIRpiudCcgvv>

papadust. (2006). -Autour d une cabine-Emile Reynaud-1894- [Video]. YouTube. <https://youtu.be/A5MXcxaRXNc?si=XEPzL70TAFtdVcD7>

SAD-ist. (2020). [Dream SMP War] | Animatic [Video]. YouTube. https://youtu.be/NvgYhf2LnVI?si=SSRI67_vK5ZEUIJC

SAD-ist. (2021). “Final Waltz” | Dream SMP Animation [Video]. YouTube. <https://youtu.be/TFh5Zr9tIW8?si=W2DfF4FRXzWQMWck>

shandzii. (2021). OC Animatic - Ship in a Bottle [FLASH WARNING!] [Video]. YouTube. <https://youtu.be/SocVqKJsYsA?si=IfjaFEU7jUz1y2fU>

Wakaranainai. (2018). Carta de Violet Evergarden | Extra Episode 4.5 (Sub. Esp.) [Video]. YouTube. <https://youtu.be/JYmKip4vuAk?si=QKepIMCA2kr5SdoZ>



