



Pontificia Universidad  
Católica del Ecuador

**CATARSIS  
CORTO ANIMADO SOBRE  
LA MANIFESTACIÓN DE LA CATARSIS.  
ADRIANA LUNA**

**Catarsis. Corto animado sobre la manifestación de la catarsis.**

**Adriana Luna**

**Junio, 2022, Quito-Ecuador**

**Rector de la PUCE**

Dr. Fernando Ponce León S.J.

**Vicerrectora de la PUCE**

Dra. Nelly Carrera Burneo

**Directora General Académica**

Dra. Paulina Barahona

**Decana de la FADA**

Arq. Christine Van Sluys

**Coordinadora de la CAV**

Mtr. Giada Lusardi

**Director del Trabajo de Titulación**

Mtr. Ernesto Salazar

**Docente Unidad Integración Curricular**

Mtr. Ernesto Salazar

**Docente Asesoría en Proyectos Artísticos**

Mtr. Pamela Cevallos

**Corrección de estilo**

Mtr. Ernesto Salazar y Mtr. Pamela Cevallos

**Diseño colección**

Mtr. Gonzalo Vargas M.

**Diagramación**

Adriana Luna

**Carrera de Artes Visuales, FADA, PUCE.**

Av. 12 de Octubre 1076 y Patria.

Quito, Ecuador

Teléfono: (593) 02 299 17 00

[www.artesvisualesquito.org](http://www.artesvisualesquito.org)

**Fotografía portada**

*Catarsis. Corto animado sobre la manifestación de la catarsis, 2022, Adriana Luna.*

**CATARSIS.  
CORTO ANIMADO SOBRE  
LA MANIFESTACIÓN DE  
LA CATARSIS  
ADRIANA LUNA**





**A mis padres, hermanos,  
amigos y profesores que  
me apoyaron a lo largo  
de este proceso.**



# ÍNDICE

**08 INTRODUCCIÓN**

**10 CONCEPTUALIZACIÓN: Reflexiones sobre la catarsis, de lo individual a lo colectivo.**

**18 METODOLOGÍA: Procesos artísticos en el desarrollo del corto animado.**

**34 Resultados del proyecto artístico y exposición.**

**39 BIBLIOGRAFÍA**

**40 ANEXOS**

# INTRODUCCIÓN

Para iniciar este proyecto final de grado planteé la pregunta ¿Cómo representar las emociones y generar procesos de identificación con el espectador por medio de la proposición de materiales, narrativa y planos de la técnica de animación 2d?

Existe una tendencia por categorizar todo tipo de cosas entre ellas las emociones, considerando a algunas positivas y a otras negativas, lo que produce que se tienda a evitar particularmente lo pesimista. Fuera de esta categorización es un hecho que no hay emociones ni buenas ni malas y a pesar de que se las considere así, la forma de liberarlas también se evita, por lo que, nuestro cuerpo frente a esas situaciones manifiesta síntomas como el entumecimiento de las manos o la picazón, entre otras varias.

La forma en la que nuestro cuerpo inconscientemente debate alrededor de una liberación emocional es una de las principales motivaciones para este proyecto. Desde un ámbito visual-

narrativo, pretendo representar las emociones reprimidas que usualmente se acumulan y detonan un proceso de catarsis.

La catarsis, en el campo emocional y psicológico, se entiende como la transformación o purificación interior, causada a partir de una experiencia profunda. Dentro de este proceso, personalmente he experimentado una liberación emocional que desencadena caos y reconexión. De esta manera, quiero transmitir este proceso personal en una animación. Por lo tanto, propongo realizar una investigación de cómo evidenciar y representar una liberación emocional por medio de la proposición de materiales, narrativa y planos de la técnica de animación 2d.

La acción principal consiste en desarrollar una animación a partir de la elaboración de un guion, un storyboard, diseño de personajes y lugares. Se producirá un estudio de color para cada acto, así como la búsqueda por el mejor plano para representar cada

escena. Se incorporará música y sonido recolectado de fuentes naturales y artificiales a través de una consulta sobre la manera más pertinente de sonorizar, teniendo en cuenta que el sonido propone emociones en el corto.

Este proyecto permite al espectador un acercamiento a la producción local en el campo de la animación, al mismo tiempo que pretende explorar formas de visibilizar emociones generando una identificación entre la narrativa y el público.

**Palabras clave**

Catarsis, arte, representar, diseño, animación, identificación, reconexión, emociones, visual-narrativo, liberación.

# CONCEPTUALIZACIÓN: Reflexiones sobre la catarsis, de lo individual a lo colectivo

Esta investigación artística aborda el concepto de catarsis desde lo individual y lo colectivo para entenderlo como medio de liberación emocional. Desde la indagación de producciones animadas, busco entender las diferentes formas de representación y la manera en las que son proyectadas por medio de películas o series a partir de enfoques psicológicos, sociales y personales.

Para la psicología, la catarsis representa un momento de liberación de emociones y sentimientos reprimidos. Se entiende como la transformación o purificación interior causada a partir de una experiencia profunda. Esto implica un alivio emocional, pues la reserva de recuerdos, conflictos, pensamientos y sentimientos acumulados produce una gran carga emotiva que es capaz de liberarse. Por lo tanto, desencadena caos y reconexión capaz de funcionar como una forma de curar y resolver conflictos.

La catarsis se ha abordado desde diferentes perspectivas y algunos autores han trabajado alrededor de la catarsis y el arte, relacionándolo entre sí. En la revista digital de la Facultad de Psicología de la UBA, la psicóloga Tamara Klein, en su artículo *Puentes entre la Psicología y el Arte. Aportes de Freud y Bretch a la praxis artística* plantea una problemática alrededor de la catarsis y la mimesis en el teatro como ejes importantes dentro del entendimiento de la relación entre Arte y Psicología.

La autora toma dos textos de Freud *Personajes psicopáticos en el escenario* y *El creador literario y el fantaseo* para comprender cómo la catarsis, concebida dentro de la creación y producción artística, específicamente en el teatro, nace de una acción dramática y es capaz de producirse tanto en el espectador como en el actor.

Los factores principales para que esto ocurra son la identificación con el actor

principal o entorno, lo que produciría la creación de un vínculo, siendo este el segundo factor. El vínculo entre el actor y el espectador mediante la obra permite que se comprometa la acción dramática al punto de generar un proceso de catarsis. Frente a la actuación dramática es posible extraer goce en el espectador por medio de estos factores. Klein (2016) explica que:

Por lo tanto, mediante la identificación (acto psíquico) -del espectador- con el actor se establece la catarsis del espectador, que lo compromete con la acción dramática. La misma produce sensación de alivio. Esto se logra establecer debido a que el espectador no visualiza el penar del héroe, ya que si lo hiciese no se permitiría la descarga. Se genera una ilusión. (p. 7)

Escogí este texto ya que permite un acercamiento directo al vínculo entre el arte y la catarsis desde un punto de vista psicológico. Lo considero importante ya que se presenta la forma en la que esta "purificación emocional" se puede representar en proyectos artísticos e incluso reflejar en el público, siendo esto posible por los factores ya mencionados. Tamara Klein analiza el puente entre arte y psicología, en donde el arte tiene la habilidad de conducir al espectador a una sensación de alivio después de ver y/o experimentar una catarsis.

Lev Vigotsky, psicólogo ruso del siglo XIX y precursor de la neuropsicología soviética, continuamente habla acerca de la interacción social y cómo el arte se llega a relacionar desde lo emocional. En un artículo llamado *Apuntes sobre estética. La relación entre arte y psicología en Brecht y Vigotsky*. se cita a Vigostky, quien explica que "La acción del arte al realizar la catarsis y arrojar dentro de esa llama purificadora las experiencias, emociones y sentimientos más íntimos y trascendentes del alma, es una acción social". (2014, p. 49)

Para Vigotsky el arte tiene un gran vínculo con lo social a pesar de ser individual. Una obra por más que sea creada por un individuo tiene la posibilidad de generar empatía con el público. La catarsis se involucra como este acto social capaz de crear un momento de purificación emocional. La psicología busca entender los estímulos que forman parte de la producción artística y las reacciones que estas puedan desarrollar en el espectador.

En pinturas, como la expresión pictórica de Van Gogh, pintor neerlandés nacido en 1853, que, en sus cuadros, por medio de su trazo, composición y colores traducen la forma en la que él busca expresar lo que ve y lo que siente. Además de la preconcepción que se tenía de Van

Gogh, frente a sus pinturas con su situación psicológica, se puede asumir que estos cuadros generan una relación entre el espectador y la obra por su carácter emocional. En otras formas de expresión artística como la animación se manejan diferentes métodos de expresión y entendimiento del material y técnica capaces de producir una catarsis en el artista e incluso en el espectador.

En el caso de la animación, por su carácter digital y tradicional, permite crear universos o experiencias en donde la elaboración de una narrativa, personajes, lugares y momentos logra desembocar una catarsis en el público. Considero que la motivación principal dentro de estas producciones, ya sean independientes o colectivas, es contar historias o plasmar momentos acerca de su realidad. Esto se adapta a una combinación de fotogramas por segundo que tiene detrás un proceso de creación de guion, sonido, ambiente y técnica dirigido a la producción y exteriorización de una idea.

Ahora bien, en cuanto a las formas de representación de lo catártico en los medios se lo puede encontrar en diferentes tipos de narrativas e historias de diversas culturas. Es importante tener en cuenta que existe una visión social cultural de la catarsis, es decir, va más allá de una experiencia individual. Y esto se da por medio de procesos de tradición familiar, social,

religiosa o personal fomentado a lo largo de los años.

Por ejemplo, en películas como *Turning Red* (Figura 1) (Pixar, 2022), dirigida por Domee Shi, se presenta la ficción como medio para representar el sentir de una adolescente que atraviesa momentos catárticos por la relación con su madre, que es producto de un problema transgeneracional de su familia materna e incluso aborda aspectos religiosos y tradicionales de la cultura asiática.

Es interesante la forma en la que esta película busca contar una experiencia que puede representar la realidad emocional de muchas familias debido a su contexto histórico y cultural. Nos presentan a una protagonista china-canadiense que atraviesa momentos catárticos en sentido individual y social. La protagonista está entrando en la pubertad, lo que conlleva una lista de cambios físicos y emocionales, así como la relación con su madre también es la relación con su religión. Y esta última refleja hábitos y comportamientos que determinan la forma en la que debe actuar frente a su familia materna.

A medida que la historia se desarrolla, llegamos al punto de catarsis, que, así como esta se desenvuelve en la protagonista, también se desarrolla en su mamá. Este momento es clave pues evidencia que por medio de una

tradición familiar y cultural el proceso de liberación emocional permanece oculto incluso ante la percepción ajena. El tener el control de nuestras emociones al mismo tiempo que se evitan las emociones “negativas”, como la ira, forman parte de las razones que desembocan una catarsis.

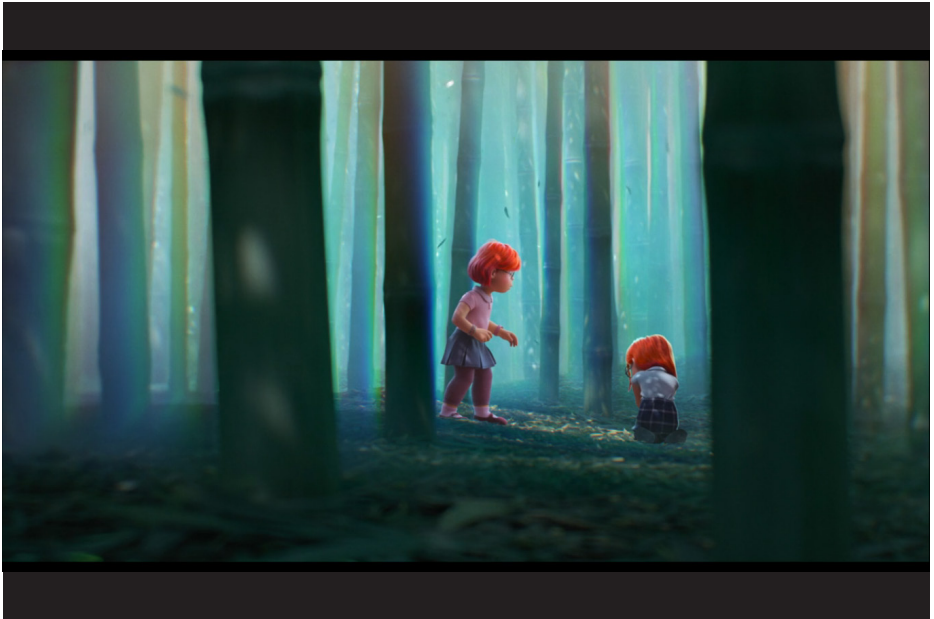


Fig. 1. Domee Shi. 2022. *Turning Red*

Otro ejemplo en donde se presenta lo catártico desde una perspectiva individual y cultural es en *El cuento de la princesa Kaguya* (Figura 2). Esta es una película animada y producida por Isao Takahata en Studio Ghibli, basada en un cuento japonés llamado *El cuento del cortador de bambú*. En ella se busca retratar diferentes aspectos de la cultura y vida japonesa al mismo tiempo que presenta la historia de una mujer que se inserta en un ambiente de alta sociedad. La manera de representar las emociones de la protagonista refleja el desarrollo de una catarsis que se la puede entender de diferentes maneras, esta película,

a diferencia de otras de Studio Ghibli, trabajó con técnicas tradicionales.

La forma en la que se construyen estos cuentos y narrativas reflejan claramente la cultura e historia de un lugar, por el modo en el que están escritos y desarrollados. No es lo mismo leer un cuento de un continente que de otro, la manera de representar emociones por medio de palabras es diferente. En este caso, en una propuesta visual basada en un cuento, se busca representar en la mejor manera todo el contexto social y experiencia emocional. Esto puede presentarse a partir de diferentes técnicas y métodos dentro de la



Fig. 2. Isao Takahata. 2013. *El cuento de la princesa Kaguya*.

animación y su proceso de creación. Aquí, en los momentos catárticos se busca potenciar el material usado para entender el peso emocional de la escena.

Al mezclar los trazos de grafito, tinta china y acuarela, logra darnos una perspectiva más personal acerca de las emociones que busca transmitir cada momento. De igual manera, la elección de esos materiales a diferencia de los digitales tiene relación con el contexto y la forma en la que se traduce un cuento en animación. Hay un momento clave, en donde la desesperación traducida en la agitación de la protagonista,

quien se aleja corriendo de su hogar, es desarrollada con trazos más libres, capaces de representar un momento catártico. Esto revela la forma en la que hay diversas posibilidades de traducir una emoción que puede ir más allá del diálogo.

En *La testigo* (Figura 3) episodio de la serie *Love, Death & Robots* del 2019 escrito y dirigido por Alberto Mielgo, artista nacido en España, se presenta otra forma de percibir un momento catártico. Aquí, la protagonista, después de presenciar un asesinato, se encuentra en un constante momento de agitación y temor. En este ejemplo



Fig. 3. Alberto Mielgo. 2019. *La testigo*.

se puede percibir una catarsis que se vincula completamente a lo personal. Su forma de representación alrededor de esta idea se basa en manchas, sonidos, encuadre y distorsiones de esa realidad.

Alberto Mielgo juega con la fluidez en la animación para involucrar al espectador con lo que ocurre en este cortometraje. Mezcla la animación 2d con la 3d creando un diálogo entre ellas y aumentando las posibilidades de representar situaciones caóticas. Utiliza constantemente expresiones del comic para lograr esto. Sin embargo, en *La testigo*, el proceso de catarsis está

presente de inicio a fin. Se lo traduce en colores, expresiones, momentos y sensaciones. El inicio y el final de este cortometraje son los momentos claves para entender las emociones de los protagonistas que desarrollan una catarsis por el evento que ocurre en el comienzo, la repetición y la identificación entre ellos.

Otro autor que trabaja alrededor de la liberación emocional es Bjorn Melhus, artista alemán. En la instalación *Weeping* del 2001 (Figura 4) proyecta y reproduce dos videos simultáneamente en donde toma el papel de un predicador evangélico, recurriendo a

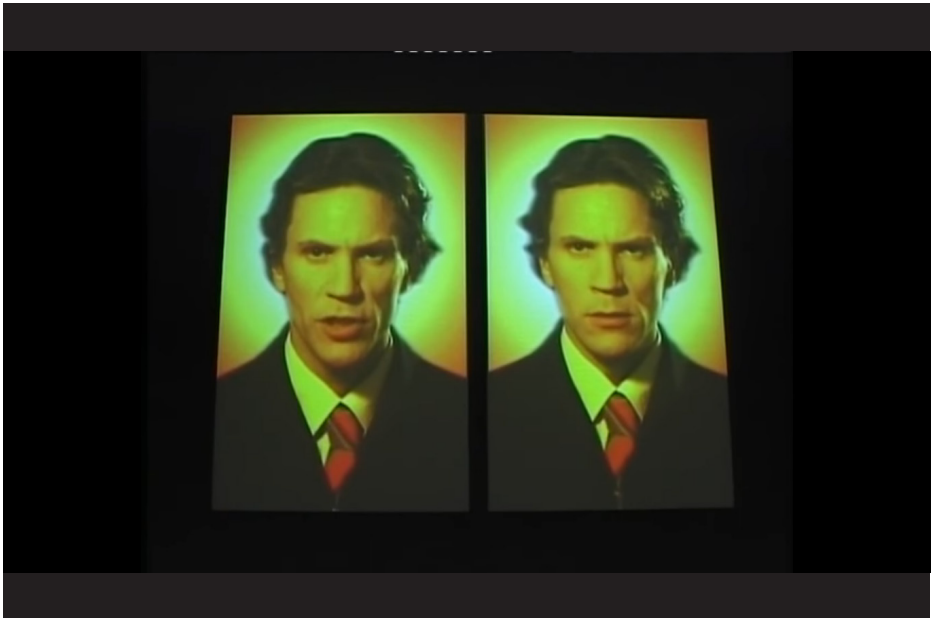


Fig. 4. Bjorn Melhus. 2001. *WEEPING*.  
En línea: <https://www.youtube.com/watch?v=mri85ABvRgc&t=202s>

sus frases y expresiones para presentar un momento de consuelo, pero al mismo tiempo de redención. Con lo que se puede realizar diferentes tipos de análisis acerca de la representación y presencia del llanto y el caos en nuestro entorno, así como la forma en la que se habla de esto en diferentes espacios, en este caso, el religioso. *Weeping* provoca una sobreestimulación en los espectadores debido al uso de sonidos, el cambio en el tono de voz, pues este está editado para ser más agudo, el doble video y la forma en la que no se pueden predecir los tiempos o el momento en el que empiezan a hablar o dialogan.

La manera en la que se representa a la catarsis en diferentes culturas nunca será la misma, incluso la forma en la que un individuo la percibe puede cambiar. Para algunos estos momentos pueden ser representados a partir de sonidos agudos e incómodos mientras que para otros puede ser simplemente silencio. Los colores, espacios, formas y detalles definen la perspectiva de la catarsis en cada individuo.

Me interesa indagar en la forma en la que la catarsis pasa de ser un proceso individual para volverse uno colectivo, que está presente incluso en momentos del cotidiano. Es importante tener en cuenta la presencia de la catarsis en diferentes situaciones para así lograr normalizar emociones ocultas como el miedo, angustia, tristeza, enojo

y permitirnos sentir las. Las obras artísticas son un buen medio para generar un proceso de identificación que permite al espectador sentir todo tipo de emociones, inclusive puede desarrollar una catarsis.

# METODOLOGÍA: Procesos artísticos en el desarrollo del corto animado.

Dentro de este capítulo se hablará acerca de la metodología y procesos artísticos que se dieron para el desarrollo del corto animado.

La metodología se dividirá en 3 partes: preproducción, producción y postproducción. En cada una de ellas se presentarán imágenes del proceso y evolución a lo largo de la metodología de producción.

Mi interés por la animación digital ha estado presente a lo largo de estos últimos años y proviene por mi inclinación hacia la producción visual y literaria, considerando a la animación como un buen equilibrio entre estos dos ámbitos. Al desarrollar un corto animado se puede demostrar cómo el campo visual y literario logran fusionarse y trabajar colaborativamente entre ellos. A partir de la animación, es posible plasmar visualmente ideas narrativas, lo cual busco dentro de mi propuesta artística.

Iniciando previamente con la elaboración de animaciones en loop<sup>1</sup>, he integrado a este nuevo medio en mi práctica artística, entendiendo mejor su técnica y posibilidades. Por lo tanto, a lo largo de este último año, al trabajar en la producción de un corto animado he tenido la posibilidad de entender mejor las partes para su desarrollo y organización dentro de la producción.

## Preproducción

Para empezar, la primera parte fue la preproducción que se basaba en la búsqueda y recopilación de referentes visuales y otras producciones de cortos animados para entender de mejor forma su manera de resolver conflictos y situaciones a partir del ámbito visual y narrativo. Con ello buscaba acercarme más a las producciones de cortos animados, entendiéndolos como un género dentro de lo que se puede realizar con la animación digital y tradicional.

---

1 loop: algo que se repite indefinidamente.

Sundown, Golden Hour, Blind Eye, producciones de grado de estudiantes de Gobelins; Mr. Carefree Butterfly, proyecto de grado de Yonatan Tal en CalArts, simbolizaron una parte fundamental en mi búsqueda de referentes dirigidos a entender como presentar una historia en menos de 7 minutos de video. En cada uno de estos cortos animados busqué imágenes de su preproducción, diseño de personajes, colorscrip y concept art para guiarme por esos procesos.

En *Sundown*<sup>2</sup> (Figura 5) dirigido por Juliette Brocal, Camille Letouze, Ana Moniz, She Ruitao, Zou Shanshan, me interesaba saber cómo resolvían el elemento de la incertidumbre desde su narrativa y como un final abierto también es una posibilidad. El diseño de lugares, personajes, uso de color, perspectiva y animación también me resultó importante de investigar y entender.

En *Golden Hour*<sup>3</sup> (Figura 6), dirigido por Sophie Li, Yan Li, Gabriel Regnier,

Quentin Rigaux, Adel Sabi, Jeremy Ye, me interesó mucho la forma en la que desarrollaron a su protagonista, era fácil empatizar con ella e incluirse en el mismo campo emocional que atravesaba. Asimismo, en este corto animado se juega mucho con los cambios de tipos de animación y la simplificación de elementos para el diseño de personajes y lugares.

*Blind Eye*<sup>4</sup> (Figura 7), dirigido por Bruno Cohen, Germaine Colajanni, Rohan Deshchougale, Rohit Kelkar, Isabela Littger, Diego Porral y Yujia Wang. Este corto animado lo tenía como referente por lo dinámica que es su historia y personajes, especialmente por la forma en la que se representa la desesperación de la protagonista y como sus emociones cambian constantemente a lo largo del corto.

En *Mr. Carefree Butterfly*<sup>5</sup> (Figura 8), dirigido por Yonatan Tal, me interesaba mucho la forma en la que a partir de diálogos, sonidos y animación muestran una perspectiva que cambia a medida que avanza la historia. En

---

2 Sundown disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=-jKh-DP89FPY>

3 Golden Hour disponible en línea: [https://www.youtube.com/watch?v=4L\\_51wTMBXY&t](https://www.youtube.com/watch?v=4L_51wTMBXY&t)

4 Blind Eye disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=QaeT-YAsV0fg>

5 Mr. Carefree Butterfly disponible en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=5UKSrLzOokY&t>

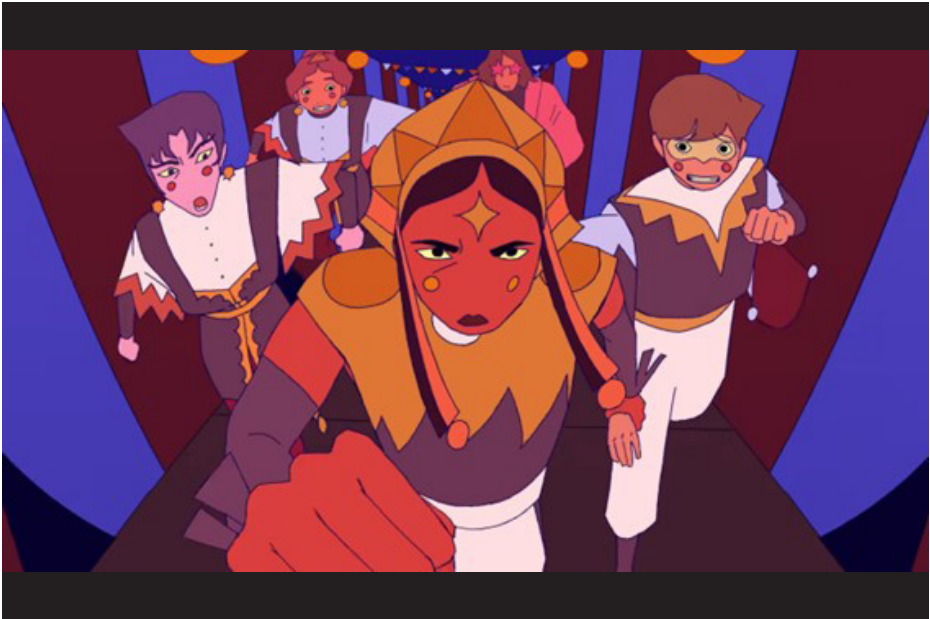


Fig. 5. Brocal et al. 2020. *Sundown*.



Fig. 6. Li et al. 2021. *Golden Hour*.

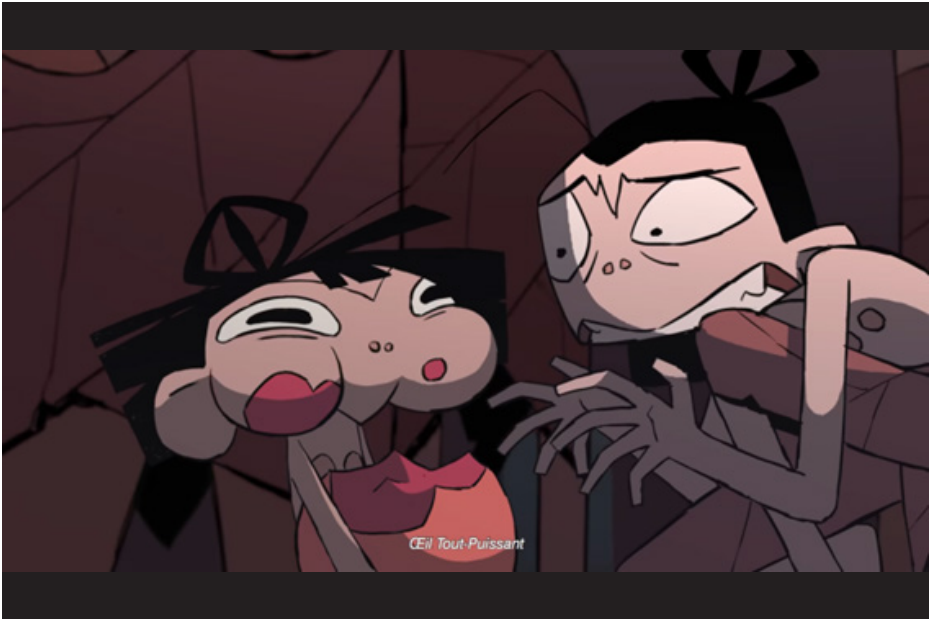


Fig. 7. Cohen et al. 2019. *Blind Eye*.

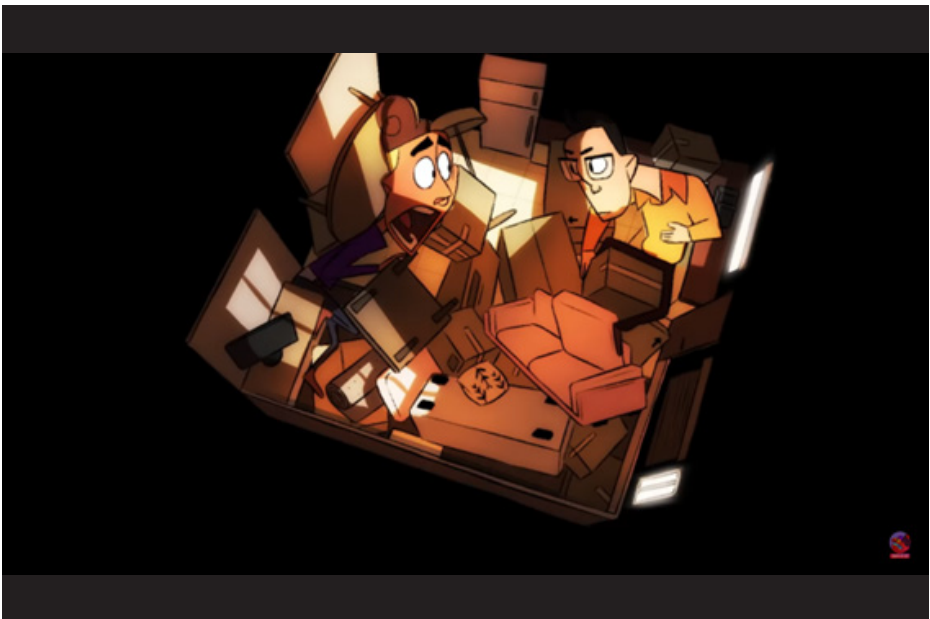


Fig. 8. Yonatan Tal. 2017. *Mr Carefree Butterfly*.

este corto no se sentencian una opinión, sino que se la deja en cuestión, por ello también formó parte de mis referentes.

Así también, fuera de los trabajos estudiantiles, tomé como referencia los cortos animados de Cortocircuito, una serie que incluye producciones de artistas que trabajan en los diferentes estudios de Disney o escenas de series como Kipo and the Age of Wonderbeasts, dirigida por Radford Sechrist, que aportaron con las formas en las que se puede resolver y plantear diferentes problemáticas.

Mi sketchbook fue parte fundamental para el desarrollo de mi corto, en este compartía mis primeras ideas y conceptos acerca de lo que quería que el corto llegara a ser, tomando en cuenta que la duración estimada era de 3 a 4 minutos y al mismo tiempo quería transmitir un mensaje personal. En mi bocetero anotaba ideas y las dibujaba, hacía garabatos y manchas para entender hacia donde me quería dirigirme con la idea de "llorar está bien y es necesario" que luego se tradujo en "el desarrollo de una catarsis".

A partir de esas ideas trabajé desde mi experiencia personal frente a momentos ansiosos, en donde reinterpreté el entumecimiento que se generaba en mis manos como una mancha imaginaria que estaba sobre ellas. El "manchar" percibido como "ensuciarse" se relacionaba con mis

aproximaciones hacia los sentimientos ocultos y el proceso de una catarsis. Quería reinterpretar a esta mancha como algo que no es positivo ni negativo, solo está en nosotros y hay que vivir con ello, a veces estando más presente que en otros momentos.

Mi primer acercamiento al corto fue el desarrollo del personaje principal. En base a diferentes bocetos e ideas fui desarrollando el diseño de la protagonista, buscando entre vestimenta, estilos de cabello, tipo de cuerpo y más que nada averiguando un diseño que se me hiciera cómodo en dibujarlo y animarlo, así también que se pueda contemplar que puede ser una chica de nuestro alrededor.

Para la resolución de los lugares en donde se iba a situar la protagonista contaba con apuntes de dos ideas clave que tenía para ello. Un baño y un bosque. Esto surge debido a una experiencia personal en donde encuentro que los baños son un lugar privado, de escape y al mismo tiempo de encierro y frialdad. Y, por último, el bosque, tenía la idea de que la protagonista pase directamente del baño -lugar frío y cerrado- a una zona llena de árboles -lugar cálido y abierto-.

El diseño oficial de personajes y lugares se dio poco después de la creación del guion, sin embargo, puedo decir que estos procesos se trabajaron simultáneamente. Mientras realizaba

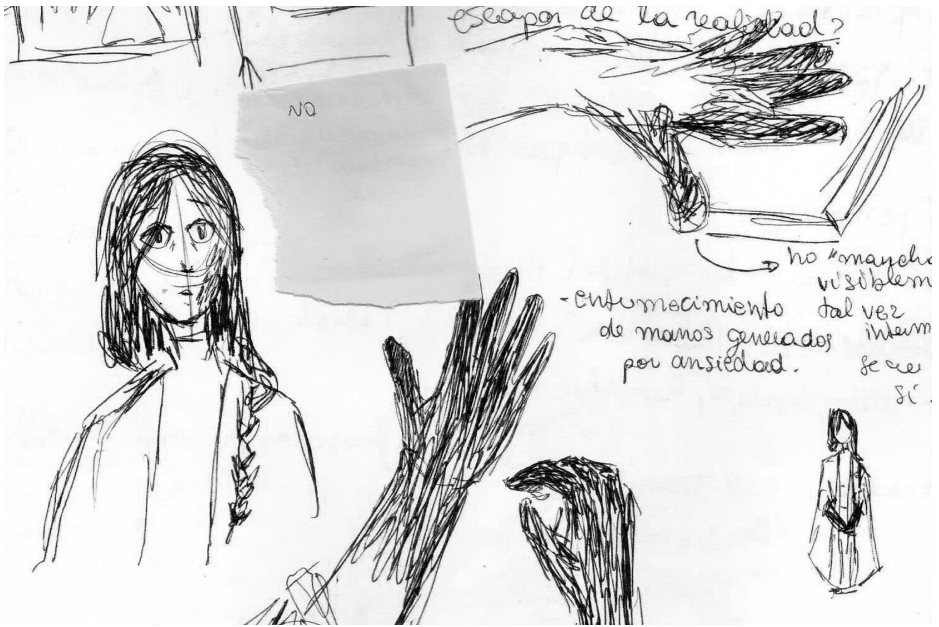


Fig. 9. Adriana Luna. 2021. Bocetos.

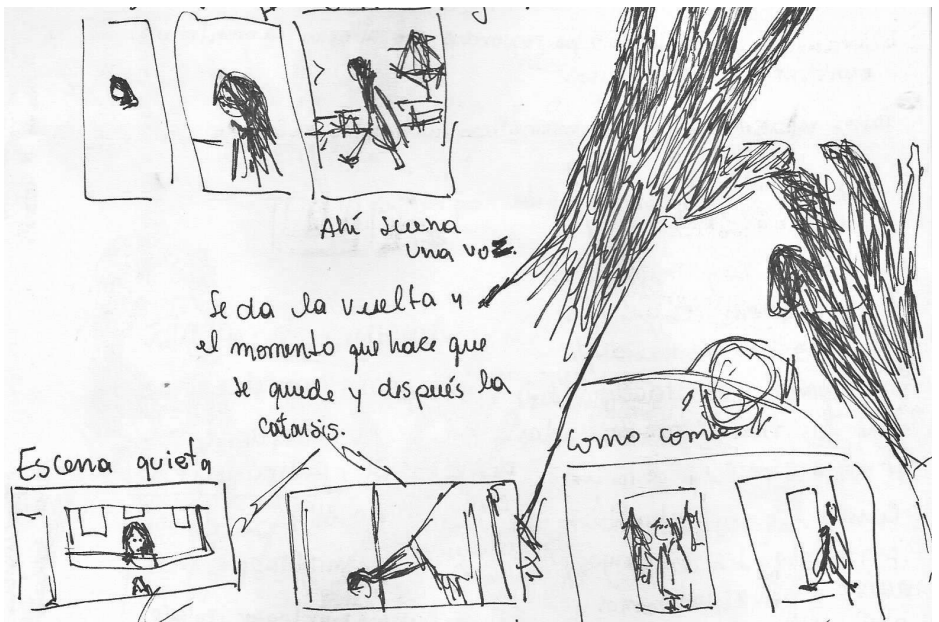


Fig. 10. Adriana Luna. 2021. Bocetos.



Fig. 11. Adriana Luna. 2021. Primer borrador digital/borrador protagonista/borrador baño.

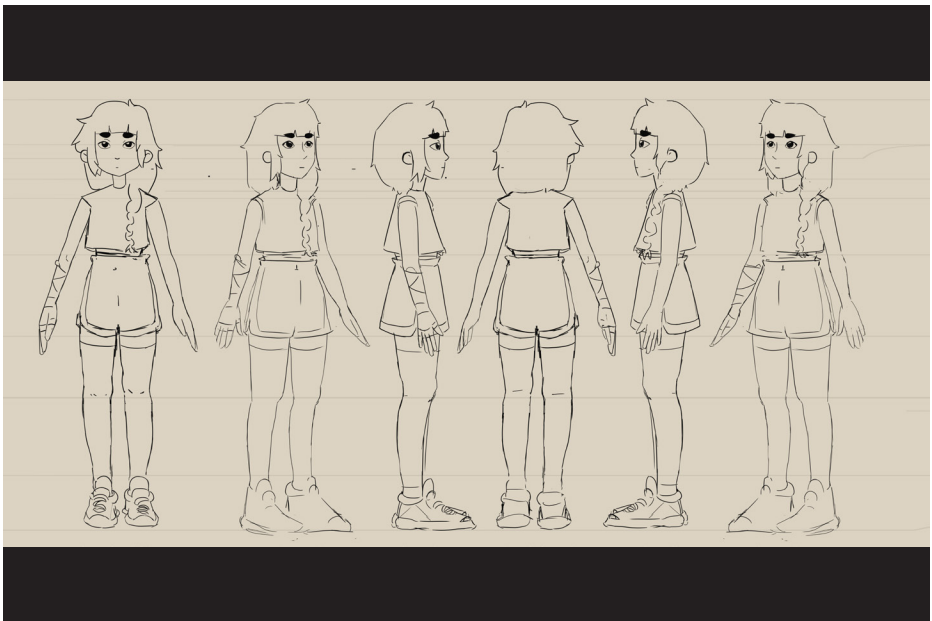


Fig. 12. Adriana Luna. 2021. 360 Protagonista.

el guion buscaba que este diseño sea lo más cercano a la idea que quería transmitir y el ambiente que quería lograr.

Producir un guion fue un reto para mí, por lo que con la ayuda de diferentes tutoriales y guías entré a un proceso de prueba y error para poder desarrollarlo. Buscaba no extenderme mucho con la parte escrita y al mismo tiempo poder incluir todos los detalles sobre el mismo, ya que el corto no contiene diálogo.

Desde el desarrollo del guion empecé a anotar el ángulo fotográfico con el que quería que se resolviera cada escena, logrando así una mayor organización personal y un inicio a la siguiente parte en la metodología. El escribir cada detalle y tener claro la resolución visual descrita con palabras, facilitó mi proceso del desarrollo final del diseño de la protagonista, lugares, colores y demás.

Así también, en esta parte de la preproducción empecé a escribir como quería que fuese cada lugar, ahora lo concebía como 3 escenarios principales, el baño, el bosque de colores cálidos y el bosque lleno de ojos, idea que surgió dentro del proceso de entender como representar una catarsis a partir de un lugar.

Con el diseño del segundo bosque (Figura 14) buscaba dar una sensación

de agobio y encierro, al mismo tiempo que hacia un paralelismo con el primer bosque dando a entender que la protagonista se encuentra en un lugar imaginario intervenido por sus emociones. De igual manera, algunas escenas se situarían en espacios en blanco y negro, representando el cambiar de un espacio a otro.

El corto se desarrollaría en 3 actos principales, lo cual dio la posibilidad de entender mejor la distribución de tiempos y el sentido de color que le iba a dar a cada uno de ellos. Para que, así como dije anteriormente, este sea más fiel a la propuesta que tenía en mente.

El primer acto se dirigía al momento en el que la protagonista observa las manchas que aparecían en sus manos, todo eso producido por su sentimiento de angustia y ansiedad. En el segundo acto, ella evitaría su realidad imaginando un espacio ficticio que la ayudaría a calmarse, pero la mancha seguía ahí y aumentaba. En el tercer acto, experimenta la catarsis después de recordar y atravesar todos los lugares que la llevaron a ese momento; una vez experimentada esa liberación emocional, vuelve a la realidad en donde visualiza que la mancha sigue ahí, pero en menor cantidad y tiene un aspecto más discreto. Así también, logra ver que sus compañeras también tienen rastros de una mancha en su cuerpo.

Con el desarrollo de los 3 actos buscaba concluir la idea con una normalización de la presencia de esa mancha, interpretada como sentimientos y emociones ocultas, en el cuerpo de los personajes. Así también, cada uno de los actos se los entendería por su color, su estilo de línea y música. Con esto surgió la idea de darle un ambiente diferente a cada uno de ellos.

Otro proceso que se trabajaba simultáneamente era el de desarrollo del storyboard<sup>6</sup>, concept art<sup>7</sup> y color script<sup>8</sup>. A medida que dibujaba cada una de las partes en el storyboard, aprovechaba para resolver detalles como el color y el ambiente. Dibujar los lugares y descifrar el color me permitían entender y justificar cada una de las tomas y la disposición de la cámara imaginaria. El corto empezaría con tonos fríos, el segundo escenario tiene colores cálidos, el de la catarsis es una combinación de ambos y al volver a la realidad ya no se siente este lado abrumador de los tonos verdes.

Una vez listo el storyboard, diseño de personajes y colorscript, desarrollé un animatic de todo el corto para entender mejor los tiempos y cuál

sería la duración final del mismo. En el animatic intentaba buscar qué escenas me tomaría más tiempo trabajarlas y en cuáles necesitaría ayuda o las cambiaría para que la idea se siga entendiendo, pero su resolución sea más sencilla de hacer. También al tener el storyboard y parte del animatic me sentía más lista para empezar a hacer las búsquedas de sonido, intentar traducir sonoramente al corto con ayuda externa.

---

6 storyboard: conjunto de dibujos que permiten visualizar las escenas de un guion.

7 concept art: en animación, el concept art representa visualmente la idea, el ambiente y diseño de lo que busca en el proyecto que se va a realizar.

8 color script: guía de color de cada escena que se va a desarrollar.

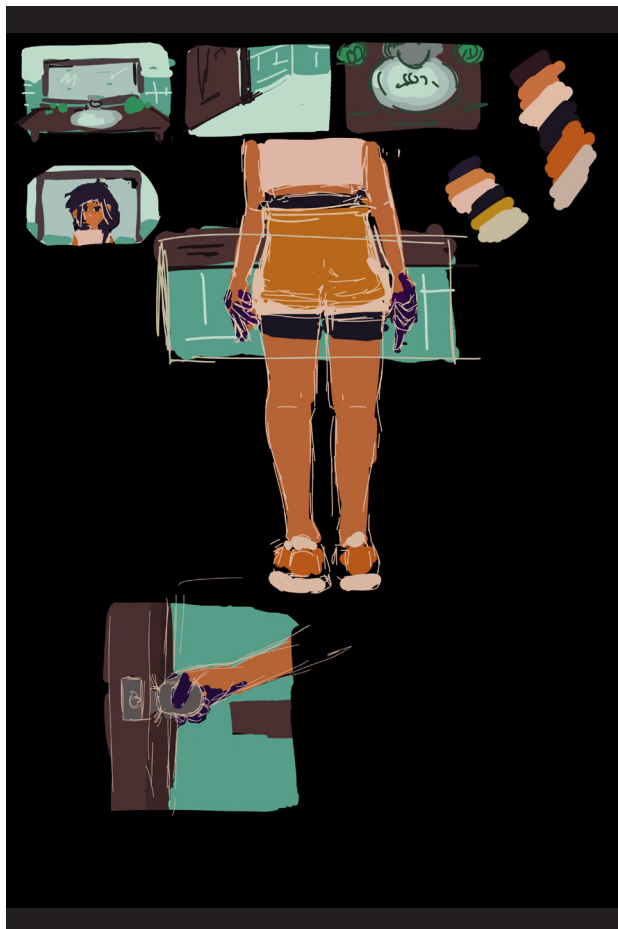


Fig. 13. Adriana Luna. 2021. Borradores primer acto.



Fig. 14. Adriana Luna. 2021. Borrador segundo acto.

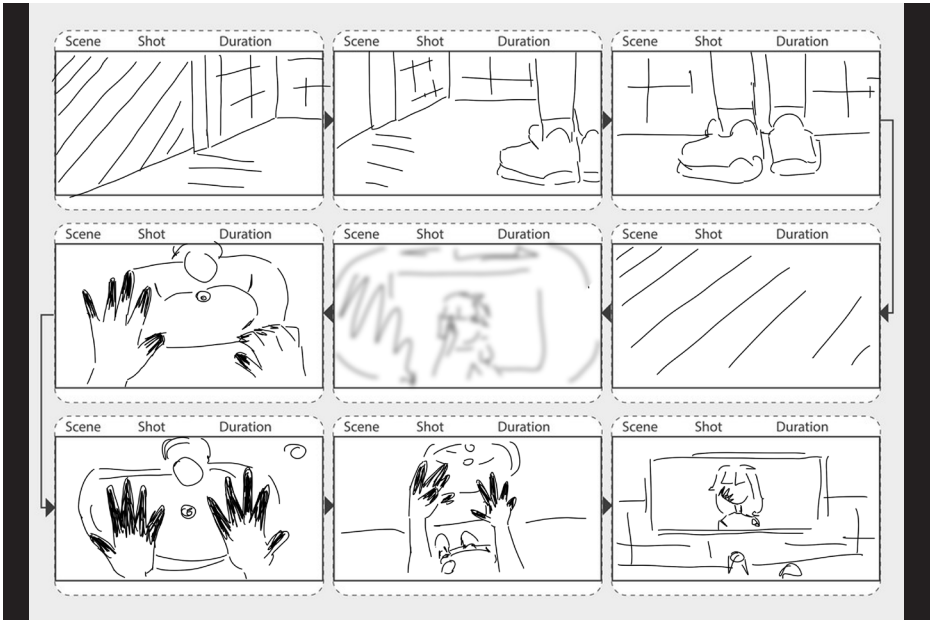


Fig. 15. Adriana Luna. 2021. Storyboard acto 1 pag 1.



Fig. 15. Adriana Luna. 2021. Colorscrip.

## Producción

Para empezar la producción del corto, después de definir cada una de las ideas y tener listo los diseños de lugares y colores, empecé a hacer un borrador de la animación final, que lo trabajaría por escenas. Hacía borradores de cada una de las escenas de los actos y cada vez que limpiaba las líneas de la escena, empezaba a pintarlo con la ayuda principal de mis compañeras Ariel Cantuña y Francesca Fruci.

Mientras realizaba el borrador de las otras partes, las escenas anteriores ya se estaban pintando y buscando errores o corrigiéndolos. Esta fue una de las partes más difíciles y agotadoras del proceso. El realizar una animación es un proceso largo y lento, por lo que, en lugar de trabajar 24 fotogramas por segundo, trabajé 12 por segundo tomando en cuenta que la duración de este sería 3 minutos. Buscaba constantemente optimizar mi tiempo para enfocarme en el colorizado y la corrección de detalles. Dentro de la colorización se corregían los colores para cada escena ya que constantemente cambiaba de ambiente lo que implicaba que los colores de la piel de la protagonista o su vestimenta también lo hicieran. El sonido lo trabajaba a la par que terminaba o empezaba un acto.

Cuando acabé el borrador del primer acto me contacté con Guillermo Wan, estudiante de producción musical, quien me ayudaría con la sonorización, le mostré el animatic con el borrador inicial del corto, así como el storyboard, guion y el borrador del corto final. Con esto buscaba que tanto él como yo tengamos claro hacia dónde nos dirigíamos con el cortometraje, pero también buscaba que el concepto de catarsis no solo sea desde mi perspectiva. Todas las personas que trabajaron y me ayudaron con la producción del corto incluían su idea sobre la catarsis y cómo ellos la sentirían desde el ámbito visual y sonoro. Tanto Ernesto Salazar, director de mi proyecto de grado, Francesca Fruci, Ariel Cantuña, compañeras colaboradoras, y Guillermo Wan aportaban con soluciones creativas para detalles del corto.

Con la producción musical buscamos generar un ambiente dirigido a lo "Lofi"<sup>9</sup> (mezcla entre Hip-hop y Jazz) pero al mismo tiempo lo trabajamos desde perspectivas personales y diferentes opiniones, yo quería incluir el ritmo del corazón dentro de la sonorización, así como Wan, quería incluir sonidos de agua debido al contexto inicial. Al combinar nuestras ideas se pudo generar este sonido que va relacionado con la protagonista, el contexto, la

---

9 Lofi: proviene del inglés low fidelity (baja fidelidad).

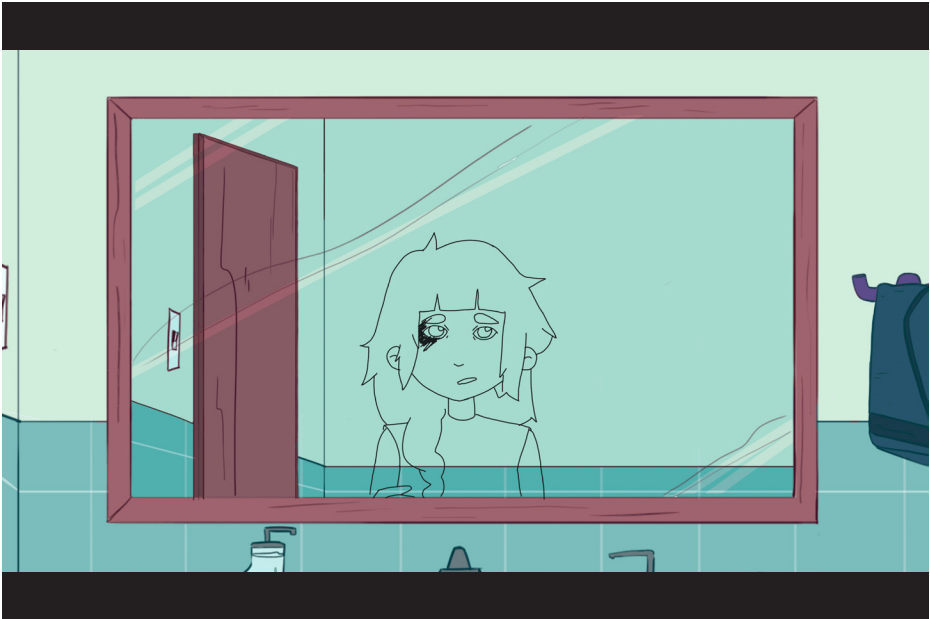


Fig. 16. Adriana Luna. 2022. Escena lineart acto 1.

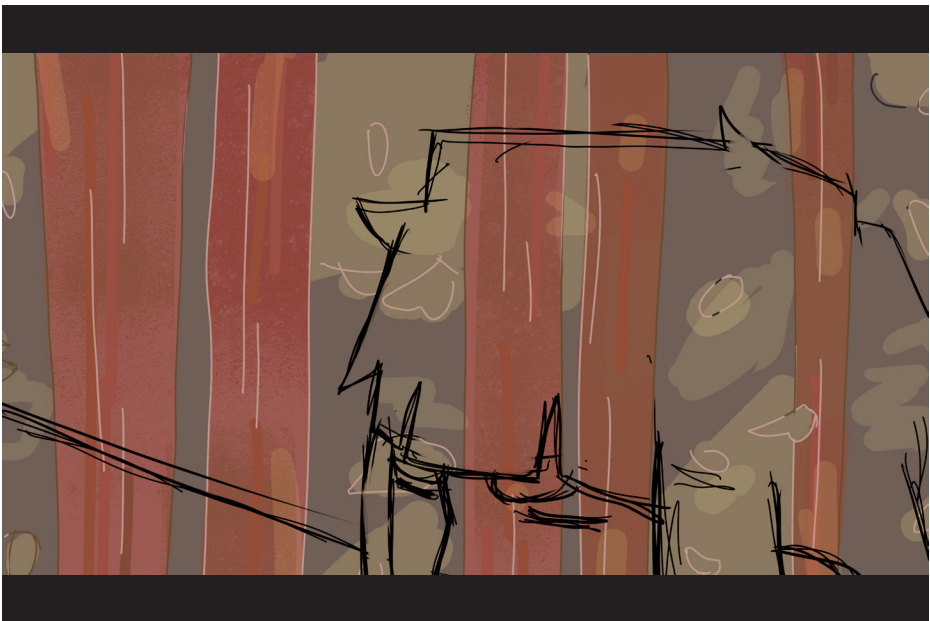


Fig. 17. Adriana Luna. 2021. Escena lineart acto 2.

distribución de tiempos por acto y demás aspectos como el diseño de fondos.

Para la catarsis, el momento más crucial en la animación, debido a que la narrativa de esta escena no se iba a traducir con la presencia de la protagonista o de un lugar, la animación demandó técnicas visuales más experimentales. Decidí que se componga por manchas, líneas e incluso letras. La sonorización de esta escena también demandaba un alejamiento de lo convencionalmente musical. Con la ayuda de Francesca Fruci buscamos sonidos y ruidos

caóticos que puedan expresar momentos de conexión y desconexión. A partir de un diálogo constante y el compartir ideas sobre qué sonidos incluir y qué sonidos descartar surge la sonorización de esa escena.

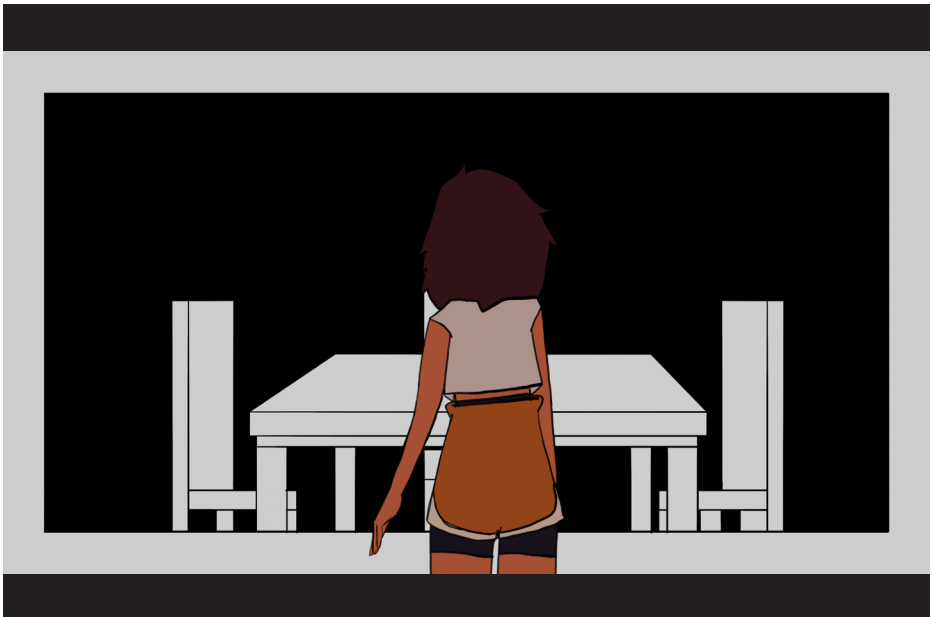


Fig. 18. Adriana Luna. 2022. Escena coloring acto 3.

## Post-producción

Por último, en la post-producción añadí detalles como las manchas, a las que buscaba representar en forma de líneas en desorden que unidas, den una impresión de mancha. Como ya fue mencionado anteriormente, estas surgen a partir de la desesperación y ansiedad de la protagonista. Empiezan en sus dedos y se van extendiendo a medida que siente sus emociones. Así también, estas solo pueden marcharla a ella más no a otros objetos.

También en esta parte del proceso se trabajó con los bordes negros del primer acto y la edición final con cada una de las escenas junto a la sonorización. En esta sección buscamos añadirle velocidad o quitársela en ciertas partes, logrando que el sonido empate con el video. Buscar con qué tiempos se maneja mejor el corto y trabajar toda la parte final de edición. Los créditos se desarrollaron al final, de la misma forma fueron realizados digitalmente, incluyendo a las personas que me ayudaron en la elaboración del corto.

Con la preproducción, producción y postproducción, se pudo navegar por diferentes lenguajes acerca de la animación digital, buscando posibilidades y resoluciones para generar una proposición de materiales, estilos, técnicas y narrativas visuales. Se cerró la producción y al mismo

tiempo que se terminaba esa parte simultáneamente trabajaba en la forma en la que se iba a exponer. Ya definido el lugar, se desarrolló un render de cómo se vería espacialmente y busqué diferentes alternativas para presentarlo al público.



Fig. 19. Adriana Luna. 2022. Fragmento acto 1

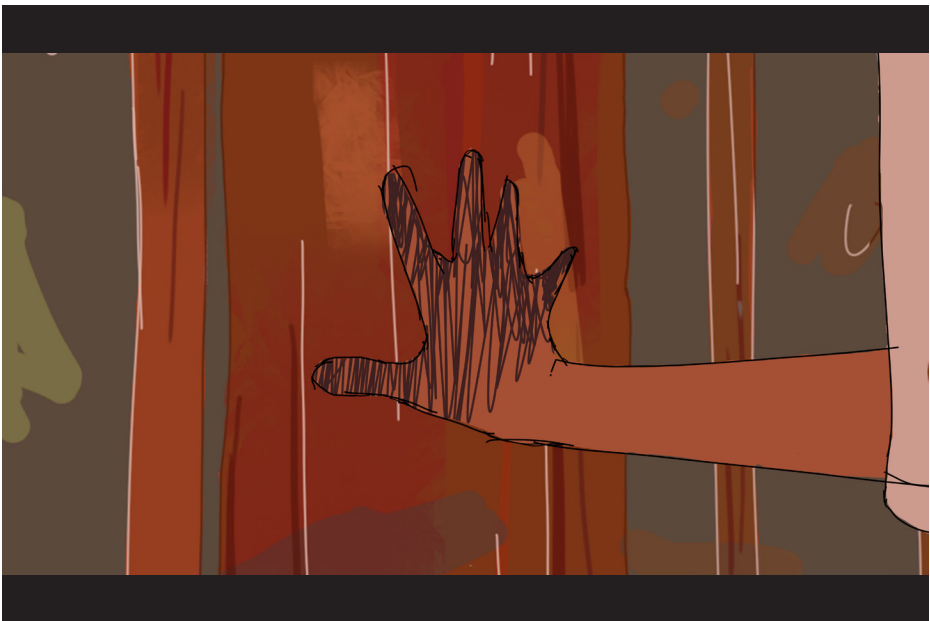


Fig. 20. Adriana Luna. 2022. Fragmento acto 2.

## Resultados del proyecto artístico y exposición

La exposición del corto se dio en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito, por lo que el montaje iba dirigido a las posibilidades y oportunidades de este lugar. La fecha del montaje fue el 17 de mayo del 2022. Desde un inicio deseaba que el corto fuera proyectado, por la calidad y la forma en la que un video con proyector se muestra y mira de manera diferente a uno presentado por televisión. También, mi deseo era que se exponga con paredes negras ya que de esa manera se potenciaba la percepción del corto y buscaba que el sonido permita al espectador involucrarse con el mismo.

Se realizaron varios borradores sobre la posible distribución de parlantes, para que dentro de la post producción musical realizarla con un sonido estéreo. Sin embargo, el resultado final fue la proyección del corto sobre la pared y un solo parlante ubicado en el techo. Al ser una exposición colectiva la obra se ubicó en el espacio conocido dentro del CAC como Cubo Alto frente al proyecto de Francesca

Fruci, donde ambos procesos dialogaban y compartían espacio. Los medios de cada producción artística eran diferentes, pero ambos al estar ubicados en una sala negra permitían este acercamiento más personal del espectador. Una vez inaugurada la obra se colocaron unos asientos para que los visitantes puedan ver el corto con mayor comodidad.

La inauguración de la exposición colectiva se dio el 18 de mayo del 2022 a las 19:00 en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito. Su título fue "Tropezar" ya que se redirigía a esta acción de estar más presente en el lugar después de detenerse por el tropiezo. El primer acercamiento del público fue esa noche, en donde por grupos veían el corto. Algunas personas se quedaban allí, viéndolo varias veces, mientras otras después de acabarlo se reunían a hablar de él o a preguntarme directamente acerca del eje central del corto o comentarme sus opiniones.

Generar curiosidad al momento de ver el corto era algo que buscaba desde el inicio, pues al ser un diseño animado y digital hay mayor probabilidad de que se dé un acercamiento a personas de diferentes edades y con diferentes gustos. Ver que tanto niños, jóvenes y adultos se acercaban a ver el corto e incluso lo repetían o jugaban con la sombra que podían generar con la proyección, era una acción que significaba que buscaban otras posibilidades dentro de la proyección en un cuarto oscuro.

Para terminar, durante la exposición, también realicé otras visitas al CAC

en donde hablé con los mediadores acerca de mi obra explicándoles con mayor detalle la producción del corto y participé en un ejercicio llamado "CAC+1" en donde grupalmente realizábamos un recorrido por la exposición con público externo, para así poder cerrar la parte de mediación educativa para los visitantes de la exposición.



Fig. 21. Adriana Luna. 2022. Registro inauguración exposición *Tropezar*.



Fig. 22. Adriana Luna. 2022. Catarsis en  
exposición *Tropezar*.

## Conclusiones

Mis reflexiones personales en torno al desarrollo del corto animado se basaron en una clara exploración alrededor de diversos lenguajes, relacionados con la producción detrás de cortometrajes animados, en donde la metodología y la elaboración de un orden específico es fundamental para que se pueda desarrollar de manera efectiva un corto. Además, al recibir ayuda externa, me permitió entender de mejor manera el diálogo entre varias partes para coordinar actividades y desarrollarlas.

Desde el inicio de este proceso buscaba darle una mirada a la presencia de emociones y lo difícil que es liberarlas ya que constantemente nos educan a esconderlas. Todo esto lo traduje en las manchas en las manos, debido a que, para mí, cada vez que atravieso momentos ansiosos mis manos se entumescen, lo que sentía yo como un conjunto de garabatos sobre ellas. Reflejar eso en una historia, simbolizó también en mi un proceso de acompañamiento y reflexión alrededor de ello.

Resolver a partir de un cortometraje el concepto e idea inicial que tenía alrededor de la representación de liberar emociones, así como el diseño de lugares, personajes, desarrollo de guion, storyboard y búsquedas

personales para plantear una idea principal reflejada en un corto animado, me resultó de gran interés y utilidad. En el proceso de diseño y elaboración de cada parte buscaba reflejar otro tipo de aspiraciones, desde desarrollar una protagonista mujer con características latinoamericanas, hasta el diseño de color inspirado por series y referentes que han marcado un interés en mí por la animación.

Presentar mi visión alrededor de la liberación emocional, así como compartir experiencias con el resto, fue una actividad enriquecedora que me permitió darle diferentes caminos e interpretaciones al cortometraje.

# BIBLIOGRAFÍA

- Klein, T., Robles, L. (2014). Apuntes sobre estética. La relación entre arte y psicología en Brecht y Vigotski. [En línea], pp.47-50. En línea: <https://www.academica.org/000-035/91.pdf>
- Klein, T. (2016, junio) Puentes entre la Psicología y el Arte. Aportes de Freud y Brecht a la praxis artística. Revista digital de la facultad de Psicología – Uba. Año 6 -Número 19. En línea: [http://intersecciones.psi.uba.ar/revista\\_ed\\_num\\_19.pdf](http://intersecciones.psi.uba.ar/revista_ed_num_19.pdf)
- Szczeklik, S. (2013) Catarsis Sobre el poder curativo de la naturaleza y del arte. Barcelona, España, ACANTILADO.
- Mon, S. [szi mön] (2015, Julio 8) John Berger - Ways of Seeing / Modos de ver (Ep. 1) Subtitulado (CC) [Video] YouTube. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=2km4IN\\_udIE](https://www.youtube.com/watch?v=2km4IN_udIE)
- Bjørn Melhus [bjornmelhus] (2009, abril 19) WEEPING [Video] YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=mri85ABvRgc&t=2s>
- Takahata, I. (Director). (2013). El cuento de la princesa Kaguya [Película]. Studio Ghibli.
- Catmull, E., Wallace, A. (2014) Creatividad, S. A. Editorial Conecta.
- Shi, D. (Directora). (2022). Turning Red [Película]. Pixar.
- Brocal, J., et al. (2020). Sundown [Cortometraje]. Gobelins.
- Li, S., et al. (2021). Golder Hour [Cortometraje]. Gobelins.
- Cohen, B., et al (2019). Blind Eye [Cortometraje]. Gobelins.
- Tal, Y. (2017). Mr. Carefree Butterfly [Cortometraje]. CalArts.

# ANEXOS



Fig. 23. Adriana Luna. 2022. Clave de color.

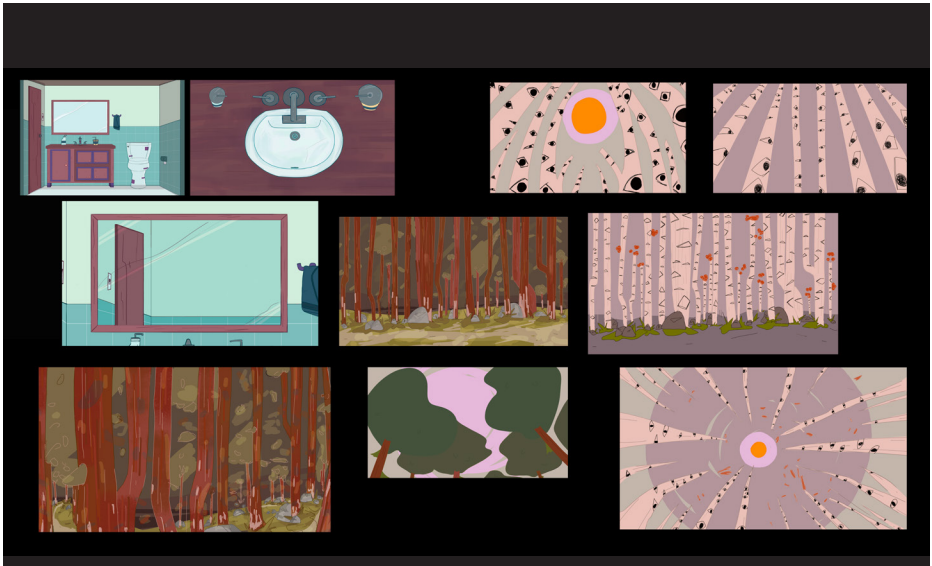


Fig. 24. Adriana Luna. 2022. Recopilación fondos a color.



Fig. 25. Adriana Luna. 2022. Recopilación fondos blanco y negro.



Fig. 26. Adriana Luna. 2021. Storyboard acto 1 pag 2

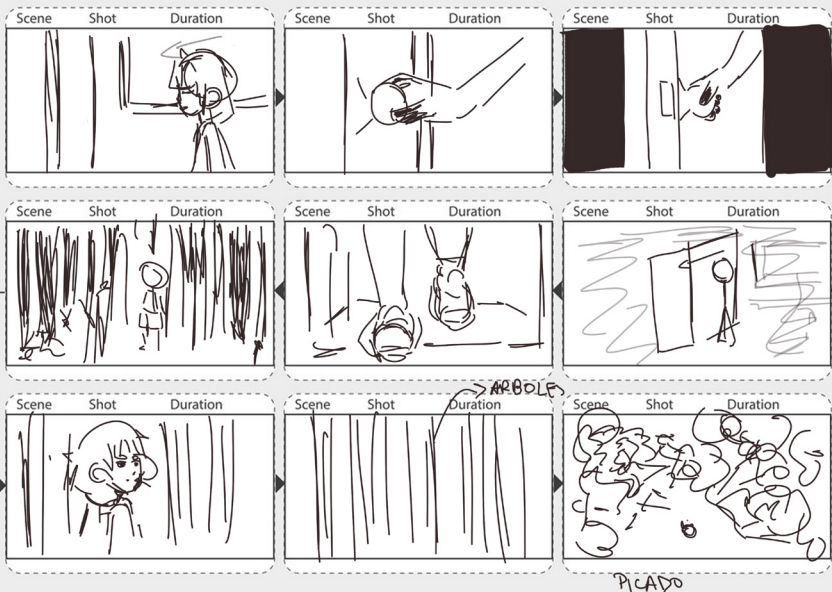


Fig. 27. Adriana Luna. 2021. Storyboard acto 2 pag 3

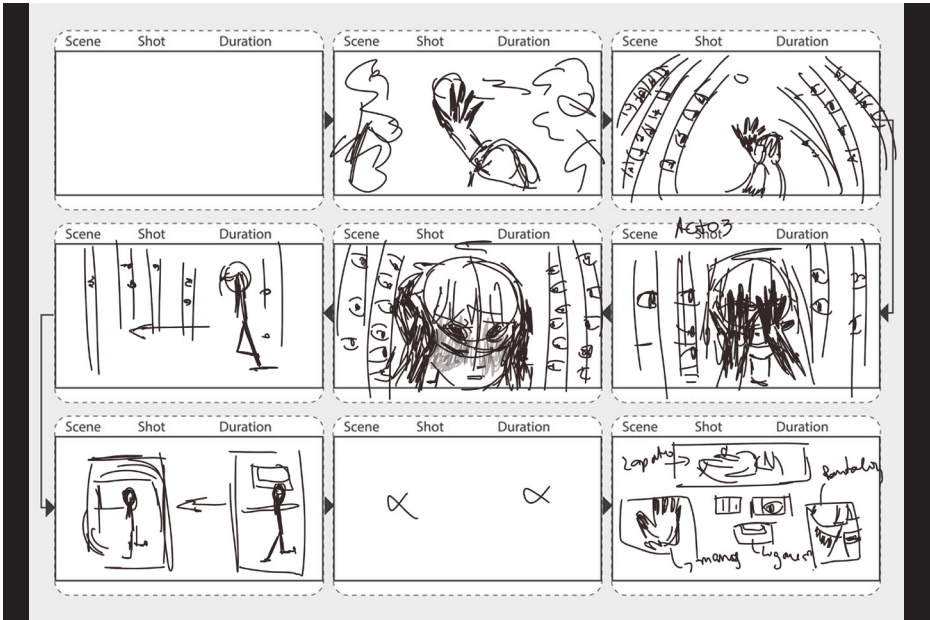


Fig. 28. Adriana Luna. 2021. Storyboard acto 3 pag 4



Fig. 29. Adriana Luna. 2021. Borrador fondos.

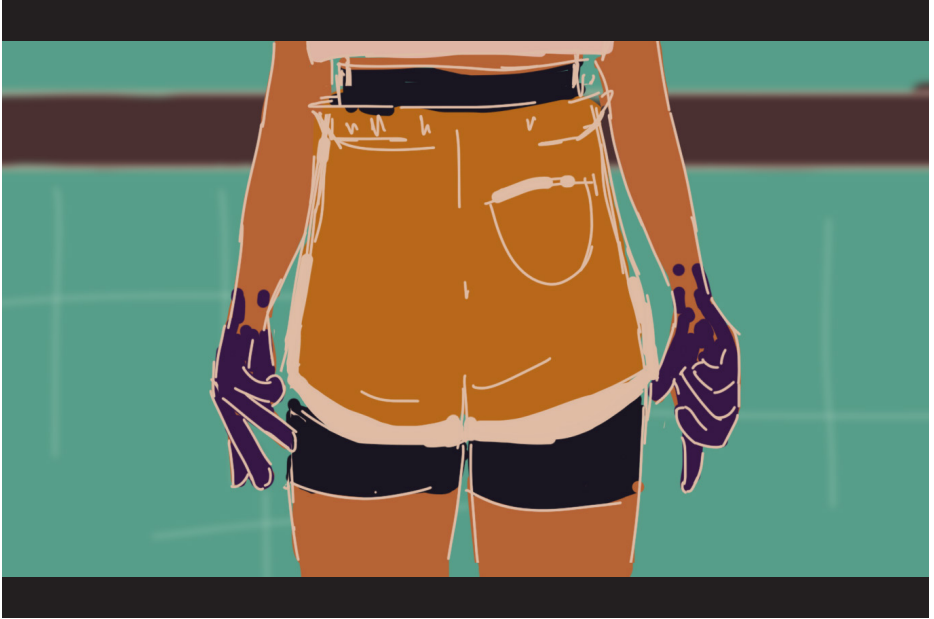


Fig. 30. Adriana Luna. 2021. Concept art acto 1.

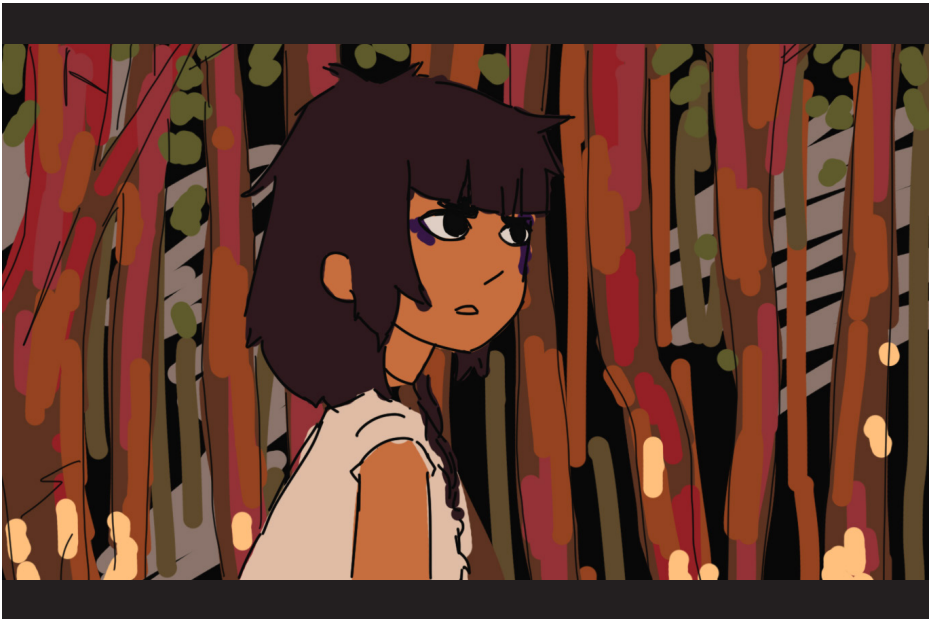


Fig. 31. Adriana Luna. 2021. Concept art acto 2.



Fig. 32. Adriana Luna. 2022. Clave de color 2.



Fig. 32. Adriana Luna. 2022. Boceto exposición.

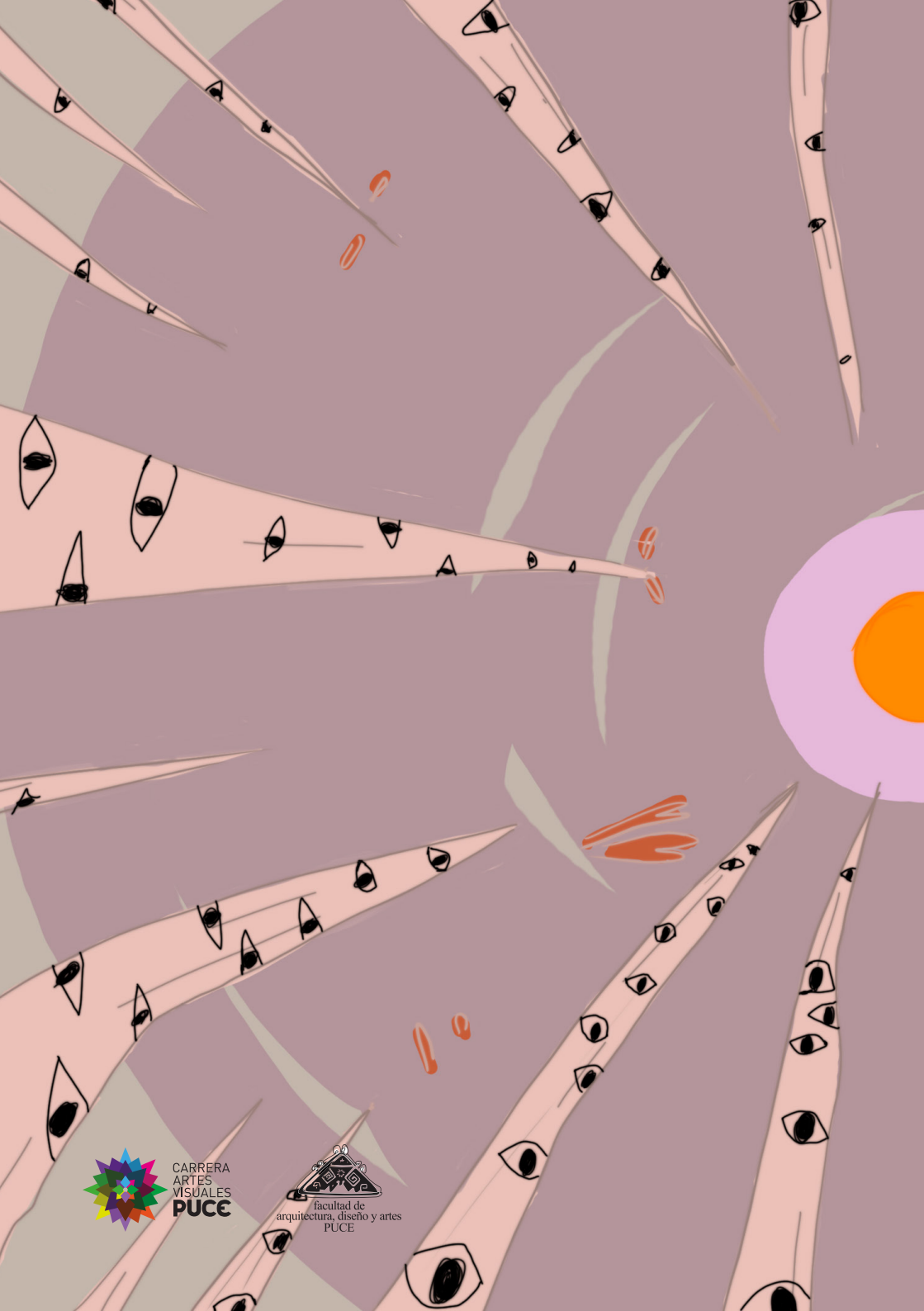


Fig. 33. Adriana Luna. 2022. Boceto 2 exposición.



Fig. 34. Adriana Luna. 2022. Catarsis en exposición *Tropezar*.

Esta publicación es parte del proceso de titulación de las y los estudiantes de la Carrera de Artes Visuales de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.



CARRERA  
ARTES  
VISUALES  
**PUCE**



Facultad de  
arquitectura, diseño y artes  
PUCE