

**Universidad de Costa Rica**

**Facultad de Bellas Artes**

**Escuela de Artes Plásticas**

**Proyecto de graduación para obtener el grado de Licenciatura  
con énfasis en Grabado:**

**La personificación de Fifi: una proyección de lo racional  
a lo irracional**

**Marcela Membreño Aguilar**

**2015**



### **Agradecimiento y dedicatoria.**

Agradezco a las personas que de manera incondicional siempre me han apoyado, dado cariño y aceptado mi esencia, quienes se han convertido en mi familia de alma. En especial a Xinia Miranda que se ha convertido en mi madre y mentora, Irella González, Noemy Serrano, Edmundo Montealegre, Gustavo Mago y a mi hermana Adriana, quien siempre creyó en mí. A Frida mi perra, por inspirarme y acompañarme en todo este tiempo, en donde he crecido de muchas formas, y por quien he tenido que agenciármelas para poder vivir juntas.

La familia es de sangre, la familia es de alma, al final de cuentas, la familia son quienes te edifican y te inspiran a ser mejor solo por el hecho de que te quieren y punto.

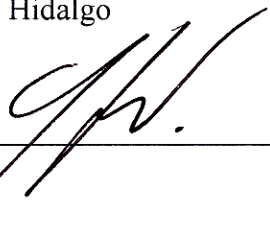
Dedico este proyecto de Graduación a mi perra Frida, y a mi hermana Adriana Membreño, quien fue y es alma, sangre y amor. (Sé que me cuidas desde donde estés).



## Miembros del tribunal evaluador

Presidente del Jurado Evaluador

MSc. Eric Hidalgo

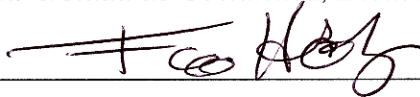


---

Comité asesor

Director

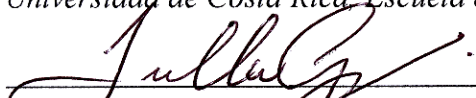
MSc. Francisco Hernández Chavarría  
*Universidad de Costa Rica, Escuela de Artes Plásticas*



---

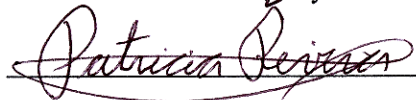
Lectores

Lic. Irella González  
*Universidad de Costa Rica, Escuela de Artes Plásticas*



---

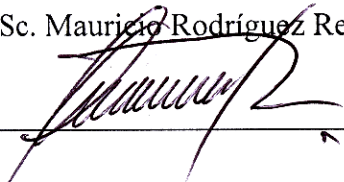
Dra. Patricia Rivera Moya



---

Lector invitado

MSc. Mauricio Rodríguez Reyes



---

Universidad de Costa Rica, Escuela de Artes Plásticas

---

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>Capítulo 1</b>	11
1. Introducción	11
1.1 Tema	11
1.1.1 Definición del tema	11
1.1.2 Delimitación del tema	12
1.2 Antecedentes	13
1.2.1 Antecedentes Conceptuales	13
1.2.2 Antecedentes Plásticos	15
1.2.2.1 Laura Astorga Monestel	15
1.2.2.2 John Tenniel	15
1.2.2.3 Arthur Sarnoff	16
1.2.2.4 Jane Hammond	16
1.2.2.5 Marcela Membreño	17
1.3 Justificación	18
1.4 Objetivos	18
1.4.1 Objetivo general	18
1.4.2 Objetivos específico	18
<b>Capítulo 2</b>	19
1. Marco Conceptual	19
1.1 Antropofornismo, acercando lo irracional a lo racional	19
1.2 Antropofornismo animal en la vida moderna	21
1.3 Domesticación convivencia: beneficios del vínculo	22
1.4 Desvirtuando el vínculo	26
<b>Capítulo 3</b>	29
1. Proceso utilizado para la creación de la obra plástica	29
1.1 Bitácora de trabajo en campo de bocetos	31
2. Primer Obra	32
2.1 “El gato rey	32
2.1.1 Construcción de personajes a partir de bocetos	38
2.1.1.2 Personaje 1: “El gato rey”	38
2.1.1.2 Personaje 2: Carlos	45
2.1.1.3 Personaje 3: Sofía	49
2.2 Bocetos de las posibles escenas e interacciones con “El gato rey”	50
2.2.1 Escenas seleccionadas	52
2.2.1.1 Escena del Sillón	52
2.2.1.2 Mirando desde arriba la ciudad en una nube	55
2.2.1.3 El gato rey ilumina la casa	58
3. Segunda Obra	59
3.1 “La señorita Frida pone todo en movimiento”	59
3.1.1 Procedimiento del trabajo en las placas	66
3.1.2 Pos-producción	71

3.1.3 Resultados finales	71
3.1.3.1 Primer escena	71
3.1.3.2 Segunda escena	72
3.1.3.3 Tercera escena	72
<b>Capítulo 4</b>	75
1. Conclusiones	75
<b>Bibliografía</b>	77
1. Libros	77
2. Artículos de revista	77
3. Videos	78
4. Páginas de Internet	78
<b>Índice de figuras</b>	
<b>Figura 1</b> Berlioz	32
<b>Figura 2</b> Berlioz y Sofía	32
<b>Figura 3</b> Berlioz y Carlos	33
<b>Figura 4</b> Sofía, Carlos y Berlioz	33
<b>Figura 5</b> Sofía y Berlioz	33
<b>Figura 6</b> Sofía y Berlioz	33
<b>Figura 7</b> Mesa de trabajo	34
<b>Figura 8</b> Primer boceto del gato	34
<b>Figura 9</b> Boceto de Berlioz y Carlos	34
<b>Figura 10</b> Boceto de Berlioz y Carlos	34
<b>Figura 11</b> Personajes interactuando en lo tridimensional	35
<b>Figura 12</b> Estudio del piso de la escena	35
<b>Figura 13</b> Estudio de instalación	35
<b>Figura 14</b> Estudio de instalación y combinación de elementos	36
<b>Figura 15</b> Estudio de instalación y combinación de elementos	36
<b>Figura 16</b> Primer conjunto de bocetos de la instalación	36
<b>Figura 17</b> Estudio al acercamiento a la tridimensionalidad a partir de la superposición de la misma imagen	37
<b>Figura 18</b> Boceto Berlioz	38
<b>Figura 19</b> Boceto Berlioz	38
<b>Figura 20</b> Boceto Berlioz	38
<b>Figura 21</b> Boceto Gato rey	39
<b>Figura 22</b> Boceto Gato rey	39
<b>Figura 23</b> Boceto Gato rey	40
<b>Figura 24</b> Boceto Gato rey	40
<b>Figura 25</b> Mural de bocetos	40
<b>Figura 26</b> Berlioz en la realidad	40
<b>Figura 27</b> Boceto a partir de la realidad	41
<b>Figura 28</b> Boceto gato rey	41
<b>Figura 29</b> Mural de Bocetos	41
<b>Figura 30</b> Berlioz en la realidad	42

<b>Figura 31</b> Boceto a partir de la realidad	42
<b>Figura 32</b> Boceto a partir de la estilización	42
<b>Figura 33</b> El gato rey	43
<b>Figura 34</b> Boceto de interpretación de los ojos del gato como bombillos que iluminan la casa	43
<b>Figura 35</b> Ojos como bombillos	44
<b>Figura 36</b> Boceto gato rey	44
<b>Figura 37</b> Boceto de la casa del gato	44
<b>Figura 38</b> Boceto del Gato rey iluminando la casa	44
<b>Figura 39</b> Boceto de Berlioz y Carlos interactuando	46
<b>Figura 40</b> Boceto real de la interacción entre Carlos y Berlioz	47
<b>Figura 41</b> Boceto estilización de Carlos	47
<b>Figura 42</b> Boceto estilización de Carlos	47
<b>Figura 43</b> Boceto Estilización de Carlos...	48
<b>Figura 44</b> Boceto estilización de Carlos con Berlioz	48
<b>Figura 45</b> Definición del personaje Carlos	48
<b>Figura 46</b> Definición del personaje Carlos	48
<b>Figura 47</b> Primer boceto de Sofía y Berlioz	49
<b>Figura 48</b> Experimentación con la superposición de figuras	49
<b>Figura 49</b> Estudio Sofía y Berlioz	49
<b>Figura 50</b> Estudio Sofía y Berlioz	49
<b>Figura 51</b> Estilización de Sofía	49
<b>Figura 52</b> Definición del personaje de Sofía	50
<b>Figura 53</b> El Gato Rey con sus ojos te hipnotiza	50
<b>Figura 54</b> El Gato rey ilumina la casa	51
<b>Figura 55</b> El Gato rey ilumina la casa	51
<b>Figura 56</b> El Gato rey es monumental	51
<b>Figura 57</b> Berlioz y Carlos	51
<b>Figura 58</b> Ojos como bombillos	51
<b>Figura 59</b> Acercamiento a una instalación	51
<b>Figura 60</b>	52
<b>Figura 61</b>	53
<b>Figura 62</b>	53
<b>Figura 63</b>	53
<b>Figura 64</b>	53
<b>Figura 65</b>	53
<b>Figura 66</b>	54
<b>Figura 67</b>	54
<b>Figura 68</b> Aguatinta y aguafuerte en placa de cobre. Mordiente, Cloruro Férrico	55
<b>Figura 69</b>	56
<b>Figura 70</b> Se escogió esta imagen	56
<b>Figura 71</b> Aguatinta y aguafuerte en placa de cobre. Mordiente, Cloruro Férrico	56
<b>Figura 72</b>	58



<b>Figura 73</b>	58
<b>Figura 74</b>	58
<b>Figura 75</b> Teatrino	58
<b>Figura 76</b> Zootropo	61
<b>Figura 77</b> Zootropo	61
<b>Figura 78</b> Zootropo	61
<b>Figura 79</b> Zootropo	62
<b>Figura 80</b> Zootropo	62
<b>Figura 81</b> Secuencia para un tiempo lineal	62
<b>Figura 82</b> Secuencia para un tiempo lineal	62
<b>Figura 83</b> Secuencia para un tiempo lineal	62
<b>Figura 84</b> Secuencia para un tiempo lineal	62
<b>Figura 85</b> Secuencia para un tiempo lineal	62
<b>Figura 86</b> Secuencia para un tiempo lineal	62
<b>Figura 87</b> Secuencia para un tiempo lineal	63
<b>Figura 88</b> Secuencia para un tiempo lineal	63
<b>Figura 89</b> Secuencia para un tiempo lineal	63
<b>Figura 90</b> Secuencia para un tiempo lineal	63
<b>Figura 91</b> Secuencia para un tiempo lineal	63
<b>Figura 92</b> Secuencia para un tiempo lineal	63
<b>Figura 93</b> Secuencia para un tiempo lineal	63
<b>Figura 94</b> Secuencia para un tiempo lineal	63
<b>Figura 95</b>	64
<b>Figura 96</b>	64
<b>Figura 97</b>	64
<b>Figura 98</b>	64
<b>Figura 99</b> Placas de cobre, aguainta y aguafuerte	65
<b>Figura 100</b> Placas de cobre, aguainta y aguafuerte	65
<b>Figura 101</b> En clase de Diseño	65
<b>Figura 102</b> Con la hermana	65
<b>Figura 103</b> Descansando en el sillón	65
<b>Figura 104</b> Frida acompaña debajo de la mesa a quienes estén trabajando	66
<b>Figura 105</b> Frida acompaña debajo de la mesa a quienes estén trabajando	66
<b>Figura 106</b> Frida acompaña debajo de la mesa a quienes estén trabajando	66
<b>Figura 107</b>	67
<b>Figura 108</b>	67
<b>Figura 109</b>	67
<b>Figura 110</b>	67
<b>Figura 111</b> Entintando a la poupé	67
<b>Figura 112</b> proceso de corte de las imágenes con bisturí para una mayor precisión de las formas	67
<b>Figura 113</b> proceso de corte de las imágenes con bisturí para una mayor precisión de las formas	67

<b>Figura 114</b>	Fotografías tomadas con la cámara Olympus, para pruebas de material y escenas	68
<b>Figura 115</b>	Fotografías tomadas con la cámara Olympus, para pruebas de material y escenas	68
<b>Figura 116</b>	Trabajo en el campo con vista desde arriba, animando los recortes de grabado sobre la mesa	68
<b>Figura 117</b>	Monotipias hechas sobre acetato	69
<b>Figura 118</b>	Monotipias hechas sobre acetato	69
<b>Figura 119</b>	Pruebas de escenografía con los personajes en una perspectiva frontal	69
<b>Figura 120</b>	Pruebas de escenografía con los personajes en una perspectiva frontal	69
<b>Figura 121</b>	Pruebas de escenografía con los personajes en una perspectiva frontal	69
<b>Figura 122</b>	Proceso de animación y escenografía	70
<b>Figura 123</b>	Proceso de animación y escenografía	70
<b>Figura 124</b>	Proceso de animación y escenografía	70
<b>Figura 125</b>	Proceso de animación y escenografía	70
<b>Figura 126</b>	Escena tomada con la cámara Olympus	73
<b>Figura 127</b>	Escena tomada con la cámara Olympus	73
<b>Figura 128</b>	Escena tomada con la cámara Cannon	73

## **Capítulo 1**

### **1. Introducción**

#### **1.1 Tema**

Exponer mediante diferentes expresiones del grabado en metal la forma en que las personas se proyectan en sus mascotas, atribuyéndoles características humanas.

##### **1.1.1 Definición del Tema**

Este proyecto de Graduación consta de un cuento gráfico, que narra historias cotidianas basadas en vivencias de personas, que tienen vínculos muy estrechos con sus mascotas, al grado de que éstas ocupan un sitio en el hogar como un miembro más de la familia y les confieren cualidades prácticamente humanas. Fifi es el nombre genérico que se le puede dar a cualquier mascota, y con esta acción se adjudica una personalidad al animal. Es común ver a los dueños referir a sus mascotas con características propias del humano, en cuanto a la interacción, por ejemplo: “ella es tan coqueta”, “él es caprichoso”, “ella es casi humana”, “él es muy odioso con los extraños”, entre otros. Con dicho nombre hereda un rol en convivencia con el humano y se convierte en un miembro más de la familia.

La investigación realizada ha permitido identificar una serie de casos que ilustran la propuesta, para los cuales utilizaremos nombres ficticios para reservar el anonimato.

La primera historia narra el caso de Carlos, un joven profesional, que comparte su apartamento con una amiga extranjera, quien tiene un gatito. La otra historia, y podría decirse que es la mayor motivación inicial para este proyecto, es mi mascota *Frida*, una perra rescatada de la calle, que llegó a mi vida hace casi 10 años y que ha sido mi familia, compañera y confidente. Frida convive en todo mi mundo, tanto laboral como personal.

La técnica que se utilizó para los cuentos gráficos fue la de grabado en metal. Además, se utilizaron técnicas alternativas como ensambles, técnicas mixtas y el recurso del teatrino, aplicado a la instalación en pequeño y mediano formato; además del video. Lo anterior se hizo con el propósito de romper los estándares tradicionales del grabado, y dar continuidad a procesos experimentales que he venido desarrollando a título personal.

### **1.1.2 Delimitación del tema**

El trabajo se circunscribe únicamente a las relaciones exitosas entre seres humanos y sus mascotas, donde los vínculos emocionales trascienden y marcan las relaciones. En contraparte, el proyecto se desarrolla sobre una amplia gama de posibilidades técnicas. Cada cuento gráfico cuenta la historia, para llevar al espectador a sentir el vínculo entre el humano y su mascota, y la manera en cómo se le otorgan características antropomórficas al animal. El cuento busca mostrar cómo se proyecta la persona con su mascota, pero de una forma poética, por medio de imágenes y según el caso, textos que complementan y apoyan la obra, ya sea incluido en la cédula o en viñetas.

## **1.2 Antecedentes**

### **1.2.1 Antecedentes Conceptuales**

Una investigación bibliográfica realizada explorando las relaciones positivas entre dueños y sus mascotas, ha brindado información científica importante, que puede catalogarse desde diversos enfoques, como el histórico, el psicológico e incluso el sociológico como por ejemplo la investigación que hicieron Gutiérrez et al. (2007), en su artículo “Interacciones humano-animal: características e implicaciones para el bienestar de los humanos”. La mayoría de esta información es de carácter muy técnico y se encuentra en revistas científicas, orientadas hacia un público muy restringido según su especialidad; no obstante, es posible hacer un enfoque más general y coloquial, basado en la observación empírica de esas relaciones, tal como ha documentado César Millán en su libro “El encantador de perros” (2009), pues este tipo de enfoque es más acorde a una transformación plástica, tal como se plantea en esta propuesta artística.

El análisis bibliográfico que da sustento a la propuesta plástica, se orientó hacia las relaciones positivas generadas por las mascotas, lo que involucra desde mejoras en la salud mental, reducción del estrés e incluso mejoras físicas en los dueños de perros estudiados psicológicamente, tal como ha documentado González et al. (2011); pues en dichas relaciones, se establece una comunicación efectiva con los perros, que desarrollan la capacidad de “leer al humano”, y de esta manera, reforzar las terapias de resolución de problemas (Bentosela y Mustaca, 2007).

Otro aspecto importante es la edad de los “dueños de mascotas”, pues prácticamente en todos los ámbitos de edad, desde ancianos hasta niños, se ha documentado ese efecto beneficioso asociado a la mascota. Por ejemplo Núñez et al. (2004), menciona como en personas de la tercera edad, especialmente cuando viven solos, los animales de compañía realmente llenan ese vacío que padecen y esto apunta a uno de problemas importantes de nuestra sociedad, en la cual, muchas veces los ancianos son relegados a un segundo plano. Si bien el estudio de Núñez y colaboradores (2004) se realizó en Chile, nuestro país no está exento de esa problemática, que se hace más patente día con día, lo cual se evidencia por las tasas de abandono que muestra el hospital Blanco Cervantes. Esas relaciones afectivas con los perros, se traducen en mejoras en la calidad de vida del adulto mayor.

Otro grupo etario, mencionado por Ortiz et al. (2012), beneficiado con las mascotas son los adolescentes, que sufren diferentes problemas emocionales, para los cuales los perros de compañía se convierten en verdaderos “co-terapeutas” y les ayudan a recuperar la autoestima, fortaleciendo el sentido de pertenencia y seguridad. Según Schenckel y Farkas (2012). En el caso de niños, también se ha realizado este tipo de investigación, un ejemplo de ello es el estudio realizado con escolares, que muestran una mejora socioemocional que involucra a toda la familia.

Esta información científica corrobora las observaciones empíricas, que señalan la existencia de lazos afectivos con las mascotas, cuando estas interrelaciones son positivas, al grado de que muchas personas asumen a su mascota como un “ser querido”, que trasciende las relaciones humano-animal, y convierten a esos animales de compañía en verdaderos amigos y soportes para la vida, tal como se propuso ilustrar en este proyecto.

## **1.2.2 Antecedentes plásticos:**

A continuación se nombran algunos artistas que han trabajado con el tema y han experimentado con técnicas similares a las que se utilizaron en este proyecto.

**1.2.2.1 Laura Astorga Monestel:** Artista Plástica costarricense, que ilustra con crítica social algunas situaciones decadentes del entorno político, religioso y cotidiano, utilizando personajes representados por animales o híbridos entre humanos y animales, que son cargados por expresiones en sus rostros. Su trabajo es a partir del dibujo, generando una forma de escritura inmediata, inspirado en el dadaísmo y el expresionismo alemán.<sup>a</sup>

**1.2.2.2 John Tenniel:** Ilustrador y caricaturista, que ilustró el cuento “Alicia en el país de las maravillas” del escritor Lewis Carroll (1865), cuyas ilustraciones se pasaron a la xilografía, para la reproducción de las imágenes en los libros. Este artista se basó en los bocetos y cartas que el escritor le hizo, con descripciones e indicaciones para realizar su trabajo. Observar estas ilustraciones nos remite a un mundo mágico, en donde tanto humanos como animales, conviven en una escena de interacción, donde los animales hablan y cumplen con un rol de acompañantes, importante en el mundo maravilloso de Alicia. Tanto en el texto como en el cuento, las interacciones con los personajes tienen que ver con el tipo de contexto del lector de la época, 1865. Estos personajes tienen ropa, hablan y dan señales a la protagonista, y en las ilustraciones describe muy bien la intención del escritor.

---

<sup>a</sup>[http://www.nacion.com/ocio/artes/Laura-Astorga-Monestel-metamorfosis-individual\\_0\\_1406859329.html](http://www.nacion.com/ocio/artes/Laura-Astorga-Monestel-metamorfosis-individual_0_1406859329.html)

<http://laurastorgamonestel.blogspot.com/>

**1.2.2.3 Arthur Sarnoff:** ilustrador de campañas publicitarias para revistas importantes de Estados Unidos, retrata la cultura estadounidense con un tanto de humor “*slapstick*”, su obra “El Buscavidas” (*The hustler*) en la década de los cincuentas, fue una de las impresiones más vendidas, consta de una escena de perros con características humanas, tanto de acción como de expresión, jugando billar. También otra obra característica es “Jack el destripador”, nuevamente, se trata de perros jugando billar, que se muestran consternados porque uno de sus colegas rompe la felpa de la mesa de pool, el culpable del accidente refleja congoja y frustración, se nota como Sarnoff les otorga a sus personajes características de expresión humana, aparte de su corporalidad, ropa y accesorios. Puede decirse que es parte del arte kish del siglo XX, ya que ha sido utilizada en bares y en las casas posiblemente por su humor característico.

**1.2.2.4 Jane Hammond:** Esta artista estadounidense trabaja el mono-grabado a modo de ensamble, usa los personajes como si fueran “muñecas de vestir”, que interactúan en un espacio en común provocando gravedad, cercanía y lejanía. Ella mezcla diferentes realidades simbólicas, con el escenario como soporte para distintas historias, pero a la vez similares. Es como jugar a hacer una historia, pues usa personajes icónicos, pero manejados de una manera absurda; como el caso de “Napoleón”, quien con un guante-títere de payaso, se postra en el mismo escenario junto con una geisha y otros personajes y a esto ella le llama: “elasticidad del significado”. En estos escenarios, la eclecticidad de sus personajes incluye desde Andy Warhol, ella misma y emparedados para comer. Hammond usa como matriz la técnica de la xilografía para los personajes, interviene las muñecas de papel individualmente a modo de crear en conjunto una pieza única de grabado, o monograbado, como ella le define.



**1.2.2.5 Marcela Membreño:** En el 2013 hice una serie de cuadros en mediano formato, que representan la necesidad que tienen las personas de humanizar a los animales. La gráfica está inspirada en Frida, mi mascota, que ha sido mi compañera desde hace más de 10 años, durante los cuales hemos construido un puente de comunicación cotidiano.

Estos antecedentes plásticos, en especial mi propia experiencia, fueron un punto de partida importante para abordar el tema, pues en ellos, con excepción de Hammond, el común denominador es la visión antropomórfica. Adicionalmente, el referente de Hammond sustentó la técnica de los escenarios, que ya había utilizado previamente.

### **1.3 Justificación**

El cuento gráfico permite una gama muy amplia de posibilidades técnicas, desde una concepción muy ortodoxa de la narración ilustrada, hasta propuestas plásticas fuera de la delimitación bidimensional, y precisamente este es el enfoque que tiene esta propuesta; en la cual se empleó como base el grabado en metal, bajo las modalidades no tóxicas; aunado a técnicas alternativas como ensambles, técnicas mixtas, en el entorno del teatrino y el video; lo cual permitió realizar instalaciones en pequeño y mediano formato. Lo anterior tiene como propósito romper con los estándares tradicionales del grabado, dando continuidad a procesos experimentales, que había venido desarrollando a título personal desde varios años atrás, y a la vez, este enfoque se abrió a otras opciones expresivas de la estampa gráfica.

### **1.4 Objetivos**

**1.4.1 Objetivo general:** Desarrollar cuentos gráficos sobre historias de relaciones cotidianas entre personas y sus mascotas.

#### **1.4.2 Objetivos específicos:**

1. Estudiar, a lo largo de la historia, la función que los animales domesticados han jugado en el contexto humano.
2. Investigar las relaciones emocionales, psicológicas y dependencias que se dan entre las personas y sus mascotas.
3. Elaborar el guión para cada cuento.
4. Investigar los recursos técnicos y expresivos para desarrollar la obra artística.
5. Exponer la propuesta artística desarrollada.

## Capítulo 2

### 1. Marco conceptual

#### 1.1 Antropomorfismo, acercando lo irracional a lo racional.

Los animales, en especial los domesticados, han estado junto a los humanos desde la prehistoria y han sido partícipes en muchas aventuras, desde suplir alimento, hasta su utilización la representación de un mundo sobrenatural. Ello ha llevado a adjudicarles características antropomorfas, convirtiéndolos en parte del imaginario de muchas culturas; cuya presencia se inicia en las pinturas rupestres y continúa con la representación simbólica de ideas. En este contexto, debemos tomar en cuenta lo que menciona Quirós (1998), que el dibujo es parte de la comunicación y se convierte en el inicio de la escritura; ahora bien, con ella, lo antropomorfo se documenta más, tal como se constata en los jeroglíficos egipcios, textos griegos y en los códices maya; lo que ejemplariza el significado de los animales en las distintas culturas.

La cultura egipcia representa un punto de partida significativo en este sentido, pues en los antiguos jeroglíficos se encuentra la primera representación de seres con características “humano-animal”, como es el caso del dios Rá, entre otras deidades; el cual aparece en la esfinge, una escultura colosal de un león con cabeza humana, que data de la IV Dinastía, *ca.* 2600 a. C (Pijoan, 1975).

También, es notable la utilización del comportamiento de algunos animales, para referirse a características de sus dioses; un ejemplo de ello se encuentra en el Chacal, pues es un animal carroñero y posiblemente los antiguos egipcios lideraron con él en cementerios, lo cual sirvió para encarnar el rostro el dios funerario Anubis.

La cultura griega es otro gran referente del antropomorfismo animal y los dos ejemplos más notables son el Centauro y el Minotauro. El primero se define estéticamente como un caballo con caja torácica y cabeza humana; que representó la bestialidad humana, asociándose con la actitud brutal, agresiva, alcohólica e incluso la agresión sexual (Harrauer, Hunger, 2008). En tanto que el minotauro corresponde a un hombre con cabeza de toro y la mitología atribuye su origen a una historia complicada, de rencores y castigos; en la cual Minos, hijo de Zeus y rey de Creta, pide un toro a Poseidón, dios del mar, para un sacrificio en su honor; pero en su lugar se sacrificó un toro ordinario; lo que enojó a Poseidón, quien como venganza hizo que Pasifae, la esposa de Minos, se enamore del toro, con el cual tiene un hijo: el Minotauro.

En la América prehispánica se confirió un papel sagrado a muchos animales como la serpiente, aves, el jaguar y el cocodrilo. Una curiosidad es el mito maya de que los muertos, son acompañados por un perro de la raza *Xoloitzcuintle*, quien les guía en el camino al inframundo (Campos, 2008); lo que guarda similitud con la cultura egipcia y el dios Amubis, representado por un chacal, con una función similar. También la cerámica y orfebrería costarricense prehispánica es rica en representaciones de animales, incluyendo imágenes antropomórficas.

## 1.2 Antropomorfismo animal en la vida moderna

La mitología griega ha inspirado a artistas plásticos, músicos y literatos de diferentes épocas, generando personajes e historias magníficas cargadas de fantasía; algunos ejemplos, son el Minotauro, que inspiró a Picasso en algunos de los grabados de la Suite Vollard, a Marck Chagall en su pintura Sueños de una noche de verano; o bien, al músico Kris Roemers con “El viaje de Teseo” o José Lucas A. Narejos con la pieza para piano “Minotauro” y a Jorge Luis Borges con el cuento “La casa de Asterión”.

En contraposición a ese clasicismo, en el siglo XX se hizo más patente un nuevo estilo de representaciones antropomorfas de animales, totalmente alejado de deidades o misticismo, para acercarse más a la caricatura. Así, los personajes son animales dotados de una personalidad y ropa, que los aleja del estado animal para humanizarlos; aquí el cine y la televisión tuvieron una función importante para divulgar y afianzar en el imaginario universal ese nuevo antropomorfismo. El arte kish del siglo XX popularizó esa tendencia, como se mencionó anteriormente, con el artista plástico Sarnoff, en la década de 1950, cuando popularizó sus obras, como *the hustler*”, que ocuparon lugares en alfombras, paños y su accesibilidad para venta masiva de litografías, que aún hoy se ofrecen por internet.

En paralelo con esa situación, resulta familiar ver a las personas referirse al estado emocional de su mascota como si se tratara de otra persona. Adicionalmente, la televisión muestra y promueve la venta de accesorios para mascotas que incluyen desde joyería fina, hasta zapatos y ropa, lo cual es tan frecuente que se torna común y es aceptado por una gran parte de la población, al grado de que no causa sorpresa ver en la calle a alguien paseando un perro con tales atuendos.

Consecuencia de tal antropomorfismo, conduce a describir personas, haciendo alusión a alguna característica animal, lo que puede ser tanto peyorativo como una alabanza.

### **1.3 Domesticación y convivencia: beneficios del vínculo.**

Como puede deducirse de las descripciones previas, nuestra historia ha sido marcada en buena parte, por la presencia de los animales y eso data desde los testimonios plasmados en las cuevas de Altamira; cuyas interpretaciones modernas conducen a invocar el éxito en la caza, ya sea con una intensión mística o meramente didáctica. Y ya, en ese contexto hace su aparición los primeros animales domesticados que junto a la agricultura, marcaron un nuevo paradigma en la vida de los humanos, ya que dejaron de sobrevivir según lo que lograran encontrar o cazar y pasaron a cultivar y producir su alimento; por lo tanto, lograron asentarse en un lugar e iniciar las estructuras de las sociedades que conocemos. En esta nueva forma de vivir, los animales pasan a ocupar una función diferente, pues se transforman en colaboradores en la caza, en el control de otros animales, en la protección, en el transporte y el acarreo de alimentos (Martínez, 2008).

Según Gutiérrez et al. (2007), las evidencias tempranas de ese convivir con animales domesticados en la prehistoria provienen de la arqueo-zoología. Así, se cuenta con pruebas científicas de que el primer animal domesticado fue el perro, y eso ocurrió en el Neolítico. Se dice que el perro (*Canis familiaris*), salió de la selección de lobos mansos que se acercaban a los asentamientos humanos en busca de alimento; los humanos aprovecharon esa situación y poco a poco seleccionó la especie y controló su reproducción; lo cual se mantiene en nuestros días y fruto de ello son las razas seleccionadas como mascotas. Similar ocurrió con otros animales seleccionados para producción de carne, lácteos y otros.

Como menciona Gutiérrez et al. (2007), esa relación de convivencia mutua entre humanos y algunos animales, marcó la realidad de ambos; pues el humano hizo cambios en lo social y económico; mientras que el animal se convirtió en un medio para acercarse o lograr ese cambio y sustentar las nuevas realidades. Mientras los humanos transformaron su entorno, los animales domesticados se tornaron cada vez más dependientes al grado que se alteró su naturaleza, tanto en la forma de comportarse, como en su anatomía.

Según Bentosela y Mustaca (2007), su comportamiento modificado es más patente con los perros, al extremo de traducirse en una comunicación exitosa entre ambos, que supera la comunicación aún con primates. Se cree que esto es un producto de la domesticación, ya que muchas de sus acciones obedecen al estímulo del premio o castigo, que conduce a rutinas aprendidas que se convierten en hábitos; esto corresponde a acciones en las cuales el perro se adelanta a su dueño, como una forma de marcar su propia conducta, pero siempre en una camaradería compartida a la hora de sincronizar sus actos. Esta capacidad es característica del perro, porque con estudios similares con lobos no se ha obtenido éxito.

Históricamente la relación con los animales fue de compañía y de trabajo; sin embargo, se cambió paulatinamente a un plano más emocional y esto se refleja en el hecho de cada vez hay más hogares que poseen mascotas, en los cuales la afectividad es tal que la mascota es vista como a un miembro más de la familia. La interacción llega al punto, que para la mascota su dueño se convierte en parte de su manada y se generan vínculos afectivos muy fuertes entre ambos. Parafraseando los argumentos previos, uno adopta al otro como parte de la manada y el otro como un miembro de su familia o un amigo cercano.

Para Gutiérrez et al. (2007), esos vínculos están acordes con las características de cada persona según edad y sexo; por ejemplo, para los niños la mascota es un compañero de juegos, para los adolescentes alguien que les brinda compañía y un puente para socializar, para los adultos también significa compañía, pero muchas veces es más un apoyo emocional y en algunos casos se convierte en el compañero en los deportes, como los individuos que salen a trotar con su perro. Pero los beneficios pueden ser mayores, cuando la presencia del animal se torna parte de una terapia; por ejemplo, en ancianos ese vínculo afectivo con una mascota puede ayudar a sobrellevar problemas depresivos, como se constató en un estudio realizado en un asilo de ancianos, en el cual hicieron dos grupos de diez personas cada uno; uno de los grupos convivía con su mascota y el otro no; los primeros narraron que vivieron momentos que recordaban con felicidad, bajando el sentimiento de abandono y tristeza (Gutiérrez et al. 2007).

Algunas de esas terapias se basan en la tarea de ocuparse de otro ser, vivir, interactuar con él, lo cual, más allá de una simple distracción, se convierte en un paliativo para sobrellevar una enfermedad; pues una mascota no va a juzgar por condiciones que solo los humanos percibimos entre nosotros, ellos simplemente van a aceptar a su compañero humano. Ese sentimiento por el otro se verá reflejado en beneficios para sí mismo, por tal razón, como menciona Friedmann (2000), la terapia con animales ayuda en la autoestima; así, existen terapias con perros y caballos para jóvenes con problemas de comportamiento, víctimas de violencia, autismo, personas con VIH-SIDA; incluso, hay evidencias de pacientes con enfermedades cardiovasculares, que muestran mejoras físicas al interactuar con sus mascotas.



También Serpell (1991), en un estudio prospectivo de 10 meses, expone como se mostró que los propietarios de mascotas, especialmente perros, mostraron una disminución en problemas menores de salud, comparados con individuos que no tenían mascotas. Los propietarios de gatos también reportaron un cambio similar a 6 meses, pero el efecto disminuyó para el momento de terminación del estudio. Otro estudio mostró que los propietarios de mascotas tienden a visitar con menor frecuencia al médico (Siegel, 1993).

La terapia con mascotas ha tenido auge en las últimas décadas, sin embargo, data de hace más de dos siglos, solo que hasta ahora existe un enfoque de reconocimiento. La primera evidencia en tal sentido es de 1792, en Inglaterra, con pacientes psiquiátricos, atendidos por el doctor William Tuke; también, en Pawling, Nueva York, de 1944 a 1955, se trabajó con soldados heridos de la Segunda Guerra Mundial en el *Army Air Force Convalescent Center*.

Una anécdota interesante que llevó al psiquiatra Boris M. Levison a ver a su mascota como compañero de trabajo, data de 1953; y ocurrió cuando observó que había un comportamiento positivo en su paciente, cuando este, por casualidad interactuaba con su perro; de ahí en adelante el contacto con el perro fue parte del tratamiento. En 1969, expuso su experiencia al público y con ello se oficializó la terapia con animales de compañía para casos variados de discapacidades, incluyendo el autismo. Actualmente en EEUU se mencionan diversos tipos de esta terapia, como “*Animal Assisted Therapy*”, para tratamientos psicológicos, relacionados con problemas de conducta, autismo y depresión; el “*Animal Assisted Activities*” un programa liderado por personas que no son preparadas para dar una terapia, sino que fomentan actividades recreativas dirigidas a adultos mayores,

niños y adultos con algún tipo de discapacidad; el “*Animal Facilitated Therapy*” en pro de mejorar la salud emocional y física. También en España se tiene la “Terapia asistida por animales de compañía”, dirigida a pacientes que sufren diversos tipos de enfermedades y condiciones físicas que comprometan la movilidad, problemas de aprendizaje, y en general a personas con algún grado de discapacidad. Los animales utilizados para este tipo de terapia principalmente son perros; aunque también se utilizan gatos y caballos (Martínez, 2008).

En Costa Rica (Heredia), el Hospital “San Vicente de Paul” acaba de incorporar perros para terapia de recuperación para niños, esto lo hace un centro e Terapia Asistida por Animales llamado “Dejando Huella” que entrena perros para ayudar a pacientes.<sup>b</sup> También se encuentra en el país “Acoteama”<sup>c</sup>, desde el 2010, esta organización cuenta con voluntarios para dar asistencia al adulto mayor en acilos, a niños y enfermos terminales.

#### **1.4 Desvirtuando el vínculo**

A lo largo de la historia es común, conferir características antropomorfas a perros y gatos, que se han constituido en las mascotas más comunes en las casas. Sin embargo, pese a los beneficios mutuos que devenga el binomio dueño-mascota, también es común el maltrato a los animales, por lo que han surgido organizaciones enfocadas en la erradicación de ese maltrato; algunas se enfocan en la búsqueda de hogares dispuestos a abrigar y dar afecto a perros y gatos.

---

<sup>b</sup> [www.ameliarueda.com/nota/perros-contribuiran-pediatrica-hospital-san-vicente-paul-heredia](http://www.ameliarueda.com/nota/perros-contribuiran-pediatrica-hospital-san-vicente-paul-heredia) noviembre 18, 2015 por Luis Ramírez Salazar

<sup>c</sup> <http://www.Acoteama.org>

Estas organizaciones promueven a través de las redes sociales ferias de adopción y castración; también, es notorio cómo una gran cantidad de público comparte la información de estos eventos, lo que constata la conciencia colectiva en torno al bienestar de las mascotas.

En la parte negativa asociada a ese interés cada vez más grande por tener mascotas, figura el lucro generado con la venta de cachorros, que es catalogado como un abuso y una explotación, pues los animales de cría se convierten en una especie de máquinas de parir, a veces mantenidos en condiciones paupérrimas y de abuso. Como contraparte se promueve la adopción de animales abandonados, en vez de pagar por un animal de raza. Un perro abandonado de la calle o “zaguante”, es un potencial compañero, que ya existe y necesita de techo y amor. Algunas de las organizaciones pendientes del maltrato animal son: “Territorio de zaguanes”, “contra el maltrato animal”, “Asociación por los animalitos abandonados” entre otros. De hecho existe en nuestro país el Proyecto de Ley No.18298- Contra el Maltrato Animal, para erradicar este problema.

Un adalid de esas campañas en torno al bienestar y comprensión de los perros como mascotas es César Millán, autor del libro “El encantador de perros” (2013), quien advierte que la mayoría de las veces, ese ejercicio de humanizar al animal no es adecuado para el desarrollo y bienestar de este; ya que se olvida que es una mascota y no una persona, y que tiene necesidades básicas propias de su condición de animal e incluso de su raza. Explica que la mayoría de interacciones con la mascota van de la mano con referirle un papel, un nombre y una persona “El nombre va ligado a la personalidad.

También somos la única especie que identifica a sus miembros por su personalidad (...) aunque las perras no se reconocen entre ellas de este modo, tendemos a proyectar en ellas nuestro concepto humano de personalidad” (Millán, 2013, p. 105): Esto apoya el tema de este proyecto de graduación, que intenta demostrar cómo los humanos le otorgan características antropomorfas a sus mascotas, para proyectar su condición humana en la interacción.

Sin embargo, se debe tomar en cuenta las necesidades de cada especie y se deben modular los comportamientos de ambas partes, por una parte, el humano debe estar consciente de no maltratar ni abusar, pues muchas veces no se es consciente del abuso. Se debe tener presente del hecho de que tener una mascota implica responsabilidades, tanto en cuidados físicos, alimentación, afecto. Estar consciente “del otro” lleva a descentralizarnos de la existencia en este mundo y nos ayudará a convivir de manera más justa para cada especie.

En conclusión, al ser humano le favorece tener una mascota para su autoestima, crecimiento emocional y social; incluso, para algunos pacientes, la mascota se convierte en una luz en el camino para sobrellevar la recuperación o salir de una depresión, porque al estar consciente de otro ser, la persona puede desarrollar empatía y olvidarse por un rato de los problemas o condiciones personales. Esta interacción permite desarrollar herramientas para socializar, mejorar la autoestima, la paciencia y el autocontrol.

## Capítulo 3

### 1. Proceso utilizado para la creación de la obra plástica

La motivación para efectuar este proyecto de graduación es a partir de la experiencia, tanto personal como de personas cercanas, de tener una mascota, gato o perro, con quien se mantenga un vínculo de convivencia, camaradería y ternura. A continuación se describe el proceso creativo utilizado a la hora de efectuar el camino hacia la realización de la obra.

Como parte de la metodología incorporo una investigación bibliográfica para construir un marco referencial teórico, a partir de libros, artículos de revistas e información derivada de internet. Este marco de antecedentes ilustrará la relación humano-animal, desde la pre-historia y hasta la actualidad en las culturas europeas y la América pre-hispánica; se llevará a cabo un estudio sobre el significado y la simbología de los animales para esas culturas.

La investigación bibliográfica permitirá comprender mejor esas relaciones afectivas humano-mascota, desde una visión psicológica y sociológica; abordando el tema en un contexto internacional, para comparar con nuestro entorno, en relación con esas dependencias emocionales, tanto positivas como negativas, que despiertan las mascotas en diferentes países y cómo se manifiestan en el nuestro.

Se trabajó en el guión gráfico con base en entrevistas y observaciones de relaciones cotidianas entre individuos y sus mascotas. Se efectuó una tarea de etapa formal, pues en esta se trabajó en los bocetos que dieron paso a la definición del trabajo plástico, el cual es la razón final de este proyecto de graduación.

Sobre la base del guión, se trabajó el concepto de antropomorfismo y se efectuó una serie de bocetos que mostraron cómo algunas personas se proyectan a sí mismas a través de sus mascotas, otorgándoles comportamientos y características propias de los humanos. Una vez definidos y seleccionados los bocetos utilizados como base de la propuesta plástica, se investigó la manera óptima de trabajar el grabado en metal, con el propósito de romper los estándares bidimensionales, y mezclar dicha técnica con la instalación; esto con el deseo de buscar recursos innovadores para la exposición de la obra. Por ello se investigó la posibilidad de crear un puente entre la bi y la tridimensión (pop up, ensambles, técnica mixta y collage para ser aplicado a mural-instalación) y las leyes del espacio ilusorio en el diseño.

Finalmente se buscó un lugar con un espacio adecuado y con amplitud de criterios que permita exponer la obra plástica. Además, se divulgó mediante de las redes sociales, para llegar a un sector amplio y atraer a la mayor cantidad de público posible.

## **1.1 Bitácora de trabajo en campo de bocetos**

El proceso en el cual he ido trabajando es el de documentar el entorno que veo, a partir de mi reinterpretación de los vínculos de dos historias reales en específico. Para lograrlo sigo ciertos parámetros que me llevan a sentir, conocer e imaginar las vivencias de dichas historias; aunque los nombres se han cambiado. A continuación los pasos que seguí para llevar a cabo las piezas:

1. Visita a la casa de la historia. Aquí converso con los dueños y ellos cuentan su experiencia de vida con sus mascotas. Los observo interactuar. Tomo fotos de la mascota, de los dueños interactuando con ellas, la cámara viene siendo una herramienta para documentar y tener un referente visual de cada personaje de la historia.
2. En mi espacio personal de trabajo inicio el proceso de bocetos donde reinterpreto el vínculo de la historia. Bien es cierto que el referente visual resulta literal, pero a la hora de incluir mi lectura de la relación humano-animal, lo que intento rescatar es el vínculo positivo de estos estelares, convirtiéndose el cariño y el vínculo en otro personaje, al cual se le da gran interés a la hora de representar de manera visual, en una futura obra artística.
3. Una vez resuelto el tema visual a trabajar y definidos los personajes junto con el entorno, exploramos con diversas técnicas junto con el grabado, para crear la instalación que contendrá la información de la reinterpretación. Se explora con el material dejando que este también sugiera expresar su capacidad de generar emociones.

## 2. Primer Obra

### 2.1 “El gato rey”

La primera historia narra el caso de Carlos, un joven profesional que comparte su apartamento con una amiga extranjera que tiene un gatito. Este gato es grande, no es convencional y sus características son muy notorias. Según sus compañeros de casa, él es un gato que se sabe un rey, cariñoso y dormilón, que los busca cuando requiere cariño. Acompaña y afecta el ambiente de la casa, en momentos de introspección de los humanos, Berlioz, el gato, se cola en su espacio para estelarizar el entorno y ellos responden con una expresión de cariño física o alguna frase particular, como: “¿Qué paso gatito?”, o un “hola mi bebé!!



Figura No. 1 Berlioz

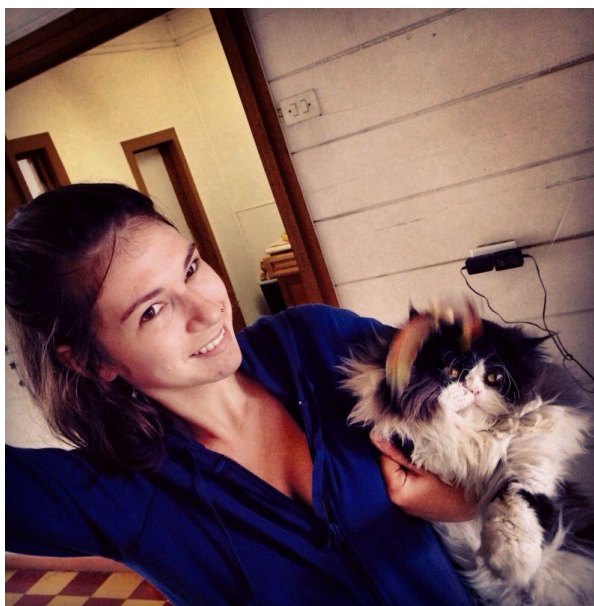


Figura No. 2 Berlioz y Sofía





Figura No. 3 Berlioz y Carlos



Figura No. 4 Sofía, Carlos y Berlioz



Figura No. 5 Sofía y Berlioz



Figura No. 6 Sofía y Berlioz

A partir de mi cercanía con los personajes de la historia, el proceso de bocetos inicia cuando los visito a su casa, los veo interactuar, me cuentan historias de esa interacción y observo la relación. Lo que quiero demostrar en este caso es como el gato Berlioz, es un “gato rey”, monumental en presencia y tamaño, porque de por sí su raza, Persa, es más grande que el común denominador de los gatos que encontramos en el país. Es ahí donde se inicia el primer paso, donde se toman fotos del animal, tanto de los dueños posando como en acciones cotidianas. Se entiende que es imposible que mi presencia no afecte, al ser un

agente externo en la casa, familia; pero de todas maneras, mi propuesta es una interpretación desde mi punto de vista.

Luego, en el espacio de trabajo, se revisan las fotos, se hace un recuento en donde se fusionen características físicas de los personajes como de personalidad y carácter. Y mi propia interpretación al tratar de integrar toda la información. Como la idea de este proyecto de Graduación, es apartarse de la concepción tradicional del grabado. Por ello se piensa en trabajar los personajes por secciones, como muñecas de papel independientes, que se convierten en módulos, para dar un efecto de individuo personaje, que se puede desplazar por la escena.

Los primeros bocetos fueron a partir de las fotografías, para una familiarización con la forma, luego cada personaje pasa por un proceso de simplificación, para lograr llegar a una estilización a partir de mi punto de vista e interpretación.



Figura No. 7 Mesa de trabajo



Figura No. 8 Primer boceto del gato



Figura No. 9 y 10 Bocetos de Berlioz y Carlos

El primer boceto pensado como pieza artística fue con una caja de té, en la cual se pegaban fotocopias de los dibujos de Berlioz y Carlos, como primer intento de romper con la puesta del grabado tradicional. Luego conseguimos unas cajas de madera para simular un espacio como casa, para contener a los personajes.



Figura No. 11 Personajes interactuando en lo tridimensional

En un principio se quería mantener ciertos caracteres existentes del hogar real de los personajes y fue cuando se jugó con el concepto de rejilla modular del piso, de esta manera se quería mantener la información de primera mano.

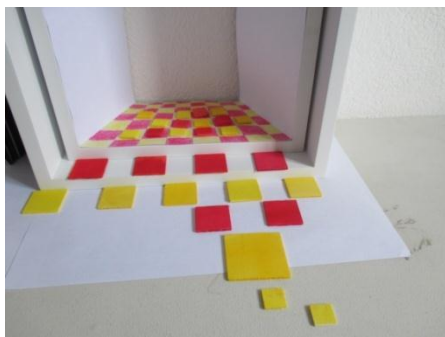
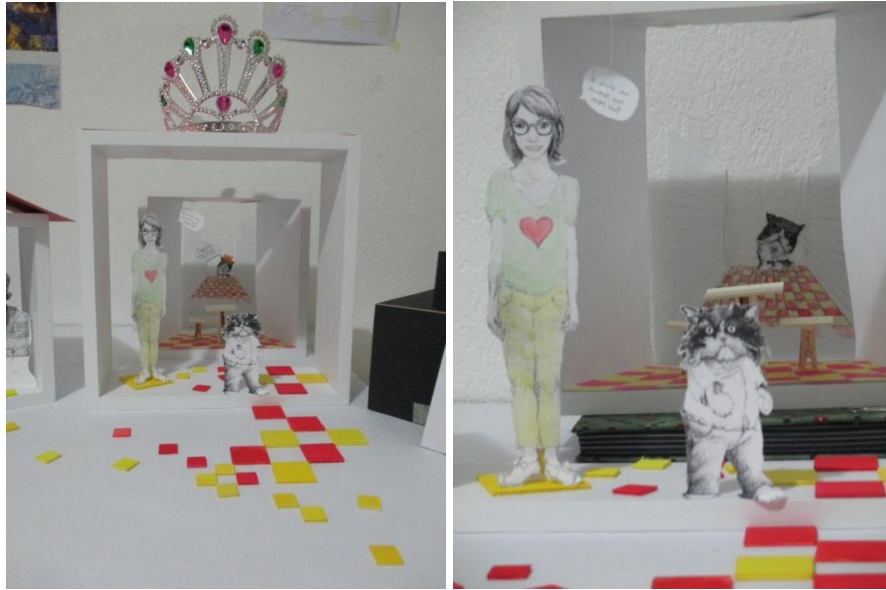


Figura No. 12 Estudio del piso de la escena



Figura No. 13 Estudio de instalación



Figuras No. 14 y 15 Estudio de instalación y combinación de elementos.



Figura No.16 Primer conjunto de bocetos de la instalación

Con objetos se quiso complementar la escena, en este caso la corona, el techo de una de las cajas con un papel construcción. Iniciamos con la idea de jugar con el espacio pensando en una futura instalación. Otro de los procesos fue el concepto de



varias imágenes iguales, para dar la sensación de tridimensión, de esta manera acercarnos a lo que queríamos desde un principio, que era romper con la presentación del grabado tradicional.



Figura No. 17 Estudio al acercamiento a la tridimensinalidad a partir de la superposición de la misma imagen.

Sin embargo, este boceto se acercaba a la fotografía y el paso siguiente era empezar a simplificar y estilizar a los personajes a partir de su carácter, personalidad y lo que me transmitía en su interacción, tanto el gato como los humanos. Se trabajó cada uno por separado, pasando por diversas etapas para evolucionar el resultado y poder transmitir lo intrínseco de cada uno.

## 2.1.1 Construcción de los personajes a partir de bocetos

### 2.1.1.1 Personaje 1 “El Gato Rey”

Como se dijo anteriormente, este gato de raza persa, resulta particular a la hora de mirarlo por primera vez. En lo personal, su gran tamaño intimida y da la impresión de ser agresivo, pero la realidad es que es muy “cariñoso y chineado”, y es así como sus compañeros de casa lo describen. Por tal razón, en el primer intento de trabajar el personaje se dibujó grande, simulando el tamaño de un niño con la ropa de Carlos. Berlioz busca a Carlos por razones interesadas, es quien está más en la casa y la mayoría del tiempo es el que le da la comida, y el gato lo busca cuando quiere afecto. Es acá donde hago la visualización de un niño que admira a su padre y quiere ser como él, le pongo ropa similar a la de Carlos, y una actitud del niño mimado, que siente gran admiración y confianza con su padre. Cuando ya se define un primer boceto satisfactorio, paso a sacarle fotocopia, ya que así puedo manipularlo y tiene un carácter parecido, como reseña de lo que será el grabado en metal.



Figura No. 18 Boceto Berlioz



Figura No. 19 Boceto Berlioz



Figura No. 20 Boceto Berlioz

Luego el gato tuvo otra lluvia de ideas de cómo podría ser el personaje; nos salimos del confort del dibujo inicial, para encontrar otras características y así simplificar y estilizar y darle el toque propio, característico del personaje. Una de sus características importantes es que es un gato, según sus dueños, que se cree “un rey”; es ahí donde le ponemos corona al “Gato Rey”. Para esto se pegaron papeles en una pared para el bombardeo de ideas, se utilizó lápiz de color, marcadores, con recortes de papel, y crayolas, sobre papel bond blanco y kraf.



Figura No. 21 Boceto del Gato rey



Figura No. 22 Boceto Gato rey





Figura No. 23 Boceto Gato rey



Figura No. 24 Boceto Gato rey



Figura No. 25 Boceto Gato rey



Figura No. 26 Boceto Gato rey





Figura No. 27 Boceto Gato rey



Figura No. 28 Boceto Gato rey



Figura no. 29 Mural de bocetos

Se definió la estética del gato a partir de un dibujo cercano a la realidad, con una fusión de los bocetos anteriormente mostrados, porque era importante mantener las características de su raza Persa, pero con el toque personal:



Figura No. 30 Berlioz en la realidad



Figura No. 31 Boceto a partir de la realidad



Figura No. 32 Boceto a partir de la estilización

Otra premisa importante de nuestro personaje, son sus ojos. Estos impactan y me dieron la impresión de que hipnotizan e iluminan la casa que habita. Así que sumado con una corona, el Gato va teniendo sus símbolos que ayudan a definirlo gráficamente.



Figura No. 33 "El gato Rey"

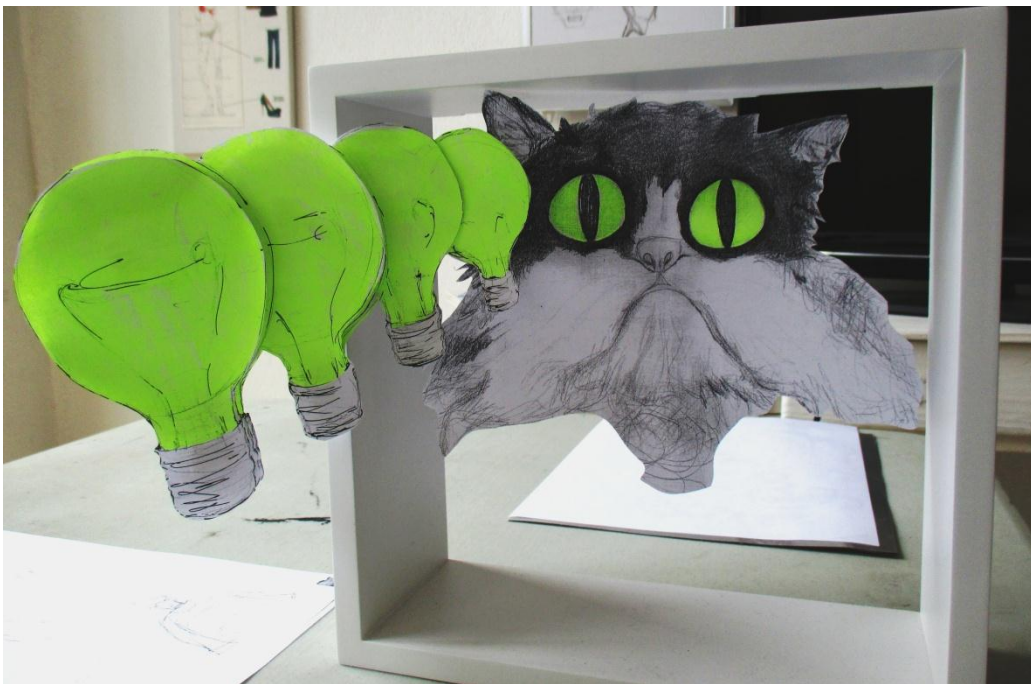


Figura No. 34 Boceto de interpretación de los ojos del gato como bombillos que iluminan la casa



Este es un boceto más cercano al trabajo a lo que queremos llegar, recordemos que parte importante del proyecto, es romper con la manera en como se trabaja el grabado tradicionalmente. Es acá donde el personaje se convierte en un módulo y los elementos que lo acompañan también. Desde el inicio se han utilizado cajas de madera tipo estante, para dar referencia al hogar, a encajar en un entorno a los personajes.

Ya teniendo más definido el norte de lo que se quiere, descubriendo poco a poco, ya sea con dibujos o a partir del propio material, seguimos el proceso de cambio sobre lo que ya se tiene, con la idea de que los mismos elementos obtenidos nos lleven a un camino nuevo y nos sintamos bien en él.

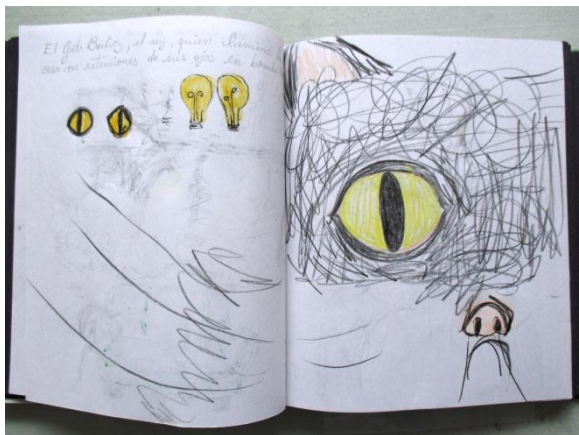


Figura No. 35 Ojos como bombillos



Figura No. 36 Boceto Gato rey



Figura No. 37 Boceto de la casa del gato



Figura No. 38 Boceto del Gato rey iluminando la casa

Los bombillos de las imágenes anteriores, nos refieren a los ojos, porque “los ojos del Gato rey iluminan la casa”. Sin embargo, luego de una reunión con parte del comité asesor, se llegó a la conclusión de que es muy obvia la comparación y que se debe experimentar un poco más en el proceso para definir mejor los elementos simbólicos.

### **2.1.1.2 Personaje 2 “Carlos”**

Este personaje es un hombre de 30 años, arquitecto, delgado y muy brillante en lo que tiene que ver con arquitectura, que es su profesión, trabaja en su estudio en la casa, por lo tanto está muy presente en la vida de Berlioz. Cuando los voy a visitar, he observado como el gato lo busca para que le haga cariño. Carlos se convierte en un ser paternal cuando está con él, cambia su tono de voz cuando se comunica con su gato, independientemente de lo que el humano esté haciendo, ya sea trabajando o compartiendo con sus amigos, Carlos lo recibe con un: “¿Que pasó gatito?”. Recuerdo la vez en que el gato tenía problemas con gatos cimarrones vecinos y estos peleaban con él en su territorio. Carlos siempre decía que estaba preocupado, pero que el gato debía aprender a defenderse y a defender su casa. Me imaginé entonces, la siguiente escena: Carlos en la computadora y en eso llega el gato angustiado y él le pregunta: “¿Qué pasó gatito?” y que “el gato niño” le contaba que tenía problema con unos matones y que el humano lo escuchaba. Otra escena es cuando Carlos sentado en su sillón es interrumpido por Berlioz, mientras toma café o lee un libro en el sillón; esta es la idea que tomé como uno de las obras finales.

Todo lo descrito anteriormente, me ayuda a definir la postura de el segundo personaje. Ya se dijo que era un hombre de 30 años, arquitecto y estudioso, delgado, usa ropa clásica, no tienen tiempo en la moda, anteojos y cabello rizado.

Al igual que el gato se hizo un primer boceto en donde se acerca de cierta forma a la realidad, el primer boceto se hace en una tarde que fui con Carlos a tomar café, por los alrededores de San Pedro de Montes de Oca. Se le sacó fotocopia al boceto y se interactuó con el primer boceto que se hizo de Berlioz.



Figura No. 39 Boceto de Berlioz y Carlos interactuando

En este boceto se remite a la escena en donde Berlioz llega a buscar a Carlos, y es recibido por un “¿Qué pasó gatito?”, se puso una viñeta con la frase y un corazón, para evidenciar el enamoramiento del gato hacia su compañero de casa.

Luego se hicieron otros bocetos tratando de simplificar, para finalmente estilizar a Carlos.



Figura No. 40 Boceto real de la interacción entre Carlos y Berlioz

En este boceto se quiso recrear la forma en que Carlos le da afecto al gato, la imagen de atrás es para referir la mirada tierna del gato que está viendo a Carlos en ese instante.



Figura No. 41 Boceto estilización de Carlos



Figura No. 42 Boceto estilización de Carlos





Figura No. 43 Boceto estilización de Carlos



Figura No. 44 Boceto estilización de Carlos con Berlioz



Figura No. 45 Definición del personaje de Carlos



Figura No. 46 Definición del personaje Carlos

Finalmente se define la estilización del personaje de Carlos, sintetizando sus características más notorias, como su delgadez, su corte de cabello, los lunares de su cara, su expresión y sus anteojos.



### 2.1.1.3 Personaje 3 “Sofía”:

Esta chica francesa, es de estatura pequeña, delgada y usa anteojos. Ciertos días a la semana trabaja desde su casa haciendo traducciones. Ama a su gato mucho y lo mimra como un bebé, este se convierte en su familia, puesto que la suya está en Francia. Cuando este se enferma, ella se preocupa y dice: “Pobrecito Berlioz, mi bebé está enfermo”, o lo usa como una bufanda, lo besa, le habla en un tono suave, le presta la atención como si este fuera su hijo o un niño.



Figura No. 47 Primer boceto de Sofía y Berlioz



Figura No. 48 Experimentación con la superposición de figuras



Figura No. 49 Estudio Sofía y Berlioz



Figura No. 50 Estudio Sofía



Figura No. 51 Estilización de Sofía y Berlioz



Figura No. 52 definición del personaje de Sofía

## 2.2 Bocetos de las posibles escenas e interacciones con EL Gato rey



Figura No. 53 Te hipnotizo. "El Gato Rey con sus ojos te hipnotiza". Los ojos de los persas son grandes e impactan a quien los mire.



Figuras No.54 y 55. El Gato rey ilumina la casa



Figura No. 56  
"El Gato Rey es monumental"



Figura No. 57 Berlioz y Carlos



Figura No. 58 Ojos como bombillos



Figura No. 59 acercamiento a una instalación



### 2.2.1 Escenas seleccionadas:

A continuación tenemos tres piezas, que logran simplificar lo que se quiso decir en el cuento gráfico. Sus matrices en cobre, trabajadas en la técnica de aguafuerte y aguatinta.

#### 2.2.1.1 Escena en el sillón

Berlioz busca la atención de Carlos mientras este descansa en el sillón. Lo recibe con un conmovedor y tierno: “¡Qué pasó gatito!”. Esta escena tan cotidiana la quise representar con movimiento, con la repetición del gato en módulos que se superponen, para crear la sensación de tridimensión:

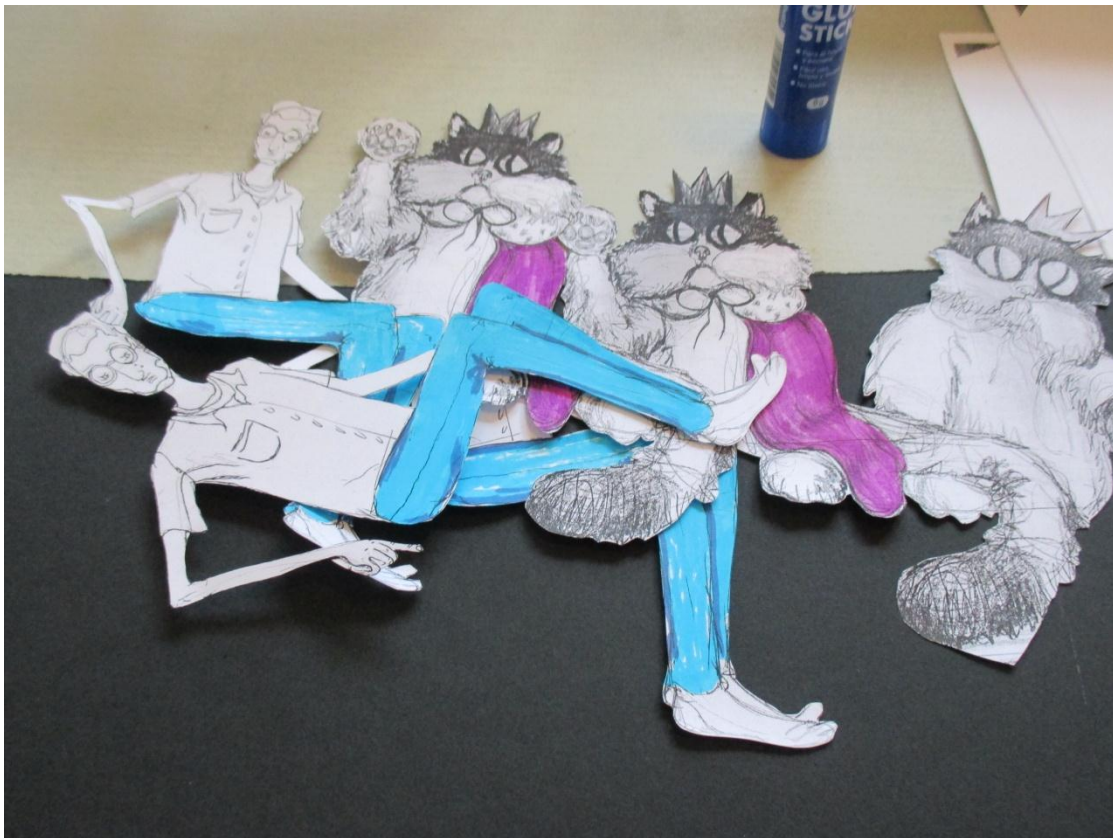


Figura No. 60



Figura No. 61



Figura No. 62



Figura No. 63



Figura No. 64

Ejercicio de superposición de los planos



Figura No. 65

Los personajes se sobreponen en módulos en sí mismos, en capas controladas para dar la sensación de tridimensión y el concepto de cercanía-lejanía. La imagen anterior es una de las que finalmente se seleccionó.

Lo que siguió en el proceso fue que esta pieza va dentro de una caja que enmarca y es parte de la escena; la caja nos remonta a la burbuja, al momento preciso, a la casa, a la estructura física y nos ayuda a demarcar un momento y situación específicos:



Figura No. 66

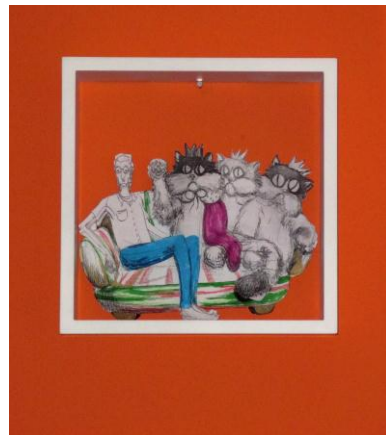


Figura No. 67

El grabado en metal se hizo sobre cobre, con las técnicas de aguafuerte y aguainta, gracias al mordiente de “Cloruro Férrico”:





Figura No. 68 Aguatinta y aguafuerte en placa de cobre. Mordiente, Cloruro Férrico

### **2.2.1.2 Mirando desde arriba la ciudad en una nube**

Otra de las piezas seleccionadas es la de Sofía con Berlioz sentados juntos, donde el gato abraza de manera fraternal a su compañera, como si tuvieran un secreto, como si este supiera los secretos internos de ella, lo que la aflige, lo que la pone feliz.



Figura No. 69



Figura No. 70 Se escogió esta imagen



Figura No. 71 Aguatinta y aguafuerte en placa de cobre. Mordiente, Cloruro Férrico.

Se hicieron una serie de pruebas de impresión para escoger el entintado, que fue a la poupé, en una sola impresión, con una capa de tinta negra y por último, para darle color, se



seleccionaron zonas de la misma placa, y así añadir tintas de color luego de retirar el exceso de tinta negra. Luego se cortaron las impresiones al contorno de la figura con un bisturí.

El fondo de dos escenarios, fueron hechos con la técnica de monotipia, y uno de ellos con el grabado en metal. Ambos tipos de impresión fueron entintados con tonos acromáticos, negro y gris, para que los fondos no compitieran con la figuras.

Un elemento que complementó la obra fue la iluminación, pues le da un refuerzo al color y a la escena. Se utilizaron luces de led para maquetas. La totalidad del ensamble es una sucesión de de cajas que ayudan a contar una historia estelarizada por las imágenes. La interpretación de la obra es parte importante en sí misma, cada espectador tendrá su libre interpretación a partir de las imágenes que sugieren el vínculo a partir de imágenes mágicas y cotidianas, donde al gato Berlioz se le adjudican características antropomorfas.

Cada miembro humano de la familia, tiene un vínculo diferente con la mascota; la primera escena del teatrino, es el gato con Sofía, ambos subidos en una nube, ven la ciudad iluminada por las luces. Berlioz abraza a su compañera, como si fuese su gran confidente y amigo. La segunda escena, al centro del conjunto, es en la sala de la casa, el sillón contiene a los personajes, un gato que se multiplica, para dar a entender el desplazamiento y movimiento de la mascota, al buscar la atención de su compañero Carlos. Otra característica importante de esta escena, es la superposición de los personajes, según su cercanía con relación al espectador, para dar un acercamiento a una presentación tridimensional.

### 2.2.1.3 El gato rey ilumina la casa

Por último, la tercera escena fue la del gato con un tamaño gigante, comparado con la escala de los elementos de la casa, que se encarga de iluminar el comedor de la casa. En este caso, se utilizaron un juego de comedor para maquetas, a base de madera de balsa, con el fin de interactuar el grabado con un elemento tridimensional, por la razón de que lo que se quiso en este proyecto de graduación, fue llevar al grabado fuera de la presentación tradicional.

Las escenas se sostienen sobre una base que dentro de sí, contiene el cableado de la iluminación. Tanto las cajas de las escenas como la base mencionada, fueron confeccionadas con madera. Sus dimensiones son 34 x 36 cm en su totalidad y de luz 30,5 x 32,5 cm, con 10 cm de profundidad. La base es de 142 cm de ancho, 14,5 cm de alto y 22 de profundidad.



Figura No. 72



Figura No. 73



Figura No. 74



Figura No. 75 Teatrino.

### **3. Segunda Obra:**

#### **3.1 “La señorita Frida, pone todo en movimiento”**

A partir de experimentaciones con diversos materiales y técnicas, nace la idea del personaje de “La Señorita Frida”. En el 2004 yo quería mucho tener una perra, la deseaba con todas mis fuerzas, le pedí al universo una compañera con ciertas características: que fuera zaguante (término para los perros de las calles, sin hogar y sin una raza específica, más bien combinada), que fuera hembra, con las orejas peludas, con lindo pelaje, color café con negro y con los ojos tiernos. Yo quería sentirme acompañada, tener un vínculo con otro ser en mi casa, debido a que me había independizado y pasaba por una situación difícil a nivel personal. Dos meses después, un vecino pasó cargando a una perrita joven, me dijo que le estaba buscando casa, cuando la vi, me di cuenta que tenía las características que pedía de un perro, y era una perra. No tenía las condiciones, porque en el apartamento en que vivía en ese tiempo no permitían mascotas. Debo decir que mi necesidad y mi deseo por tener a esta cachorra era inmenso y esta amiga terminó estando en casas de amigos mientras yo conseguía una casa adecuada para las dos. Al final encontré una casa cerca de donde estaba, tenía espacio y la dueña no dijo nada de la tenencia de mascotas, de hecho me fijé y la vecina inmediata, también inquilina de la misma dueña, tenía como 20 gatos.

Esta decisión de convivir y hacerme responsable de una mascota, trajo consigo un sinnúmero de situaciones y condicionamientos tales, como el hecho de cambiarme de casa, y que no en todos los lugares aceptan mascotas, y para poder mantenerla, debía alquilar cierto tipo de casas que eran más caras de lo habitual, lo cual me hizo tener que esforzarme más por poder pagar el alquiler y mantener a la familia reunida.

Existen un sinnúmero de experiencias jocosas y enternecedoras, pero en síntesis lo que puedo decir es que ella le pone movimiento a mi mundo, ya que soy distraída y de repente pierdo la noción del tiempo y el espacio, pero Frida se encarga de hacerse sentir presente, en especial cuando olvido darle su comida a tiempo o cuando quiere cariño. Otra situación interesante es que ha estado presente en mi trabajo también, pues en el taller donde doy clases, el cual en ocasiones ha sido en mi misma casa, ella está ahí y es cariñosa y recibe cariño y atención de los estudiantes, tanto así que parte del espacio está muy estelarizado por su presencia.

En el ir y venir del tiempo he compartido la casa con diversas personas, extranjeros, nacionales, amigos, gente desconocida que se hace amiga, y ella es parte de la familia como un miembro más, y parte de la condición para que viva alguien con nosotras es que ella merece respeto. En definitiva Frida ve a quienes han convivido con nosotras como otro miembro más de la manada. Y pues compartimos de cierta manera la responsabilidad cuando me voy de viaje o paso la noche en otro lugar.

Por lo anterior, en esta obra dirigida y dedicada a Frida, pretendo mostrar el movimiento en tiempo lineal, en donde con técnicas básicas y primarias de animación tradicional, Frida se anima, se mueve y afecta al entorno; por medio de esta repetición se efectuó un video corto, inicialmente se propuso un GIF, el cual permite la repetición constante de un movimiento en específico y es una técnica que se presenta en redes sociales y en páginas web; sin embargo, se procesó más hasta hacer una producción audiovisual, a manera de un video corto.

El personaje de “La Señorita Frida”, se trabajó en grabado en metal, como módulos estilo muñecas de papel, que se pueden manipular, donde sus extremidades están separadas a la hora de imprimir, para luego manipularlas a intención de cuadro por cuadro, para

archivar en la imagen un movimiento constante y sencillo. Su manipulación en la videoinstalación será superpuesta en un escenario trabajado en grabado en metal. La idea es que Frida sea la estelar en cuanto al movimiento.

Para llegar al resultado final, hubo una experimentación previa donde se trabajó y jugó con el material. Para crear los bocetos, primero se partió del personaje principal, donde se usó la cara de Frida mezclada con el cuerpo de una niña de 3 años, ya que en cierta forma Frida es como una hija feliz, que pone todo en movimiento.

Una vez que el personaje de “La señorita Frida” fue hecho en módulos, se realizaron ejercicios de experimentación con el material, para llegar a madurar la idea de movimiento que se quiere dar a esta historia.

La primera idea llevada a boceto, fue la de hacer un zootropo, para generar el movimiento que caracteriza Frida en esta historia. Se construyó uno con materiales como cartón negro, un vaso plástico y una tachuela, y aparte una tira unida en ambos extremos para formar una carrucha de imágenes que paulatinamente cambiaban el movimiento para generar fluidez:



Figura No. 76

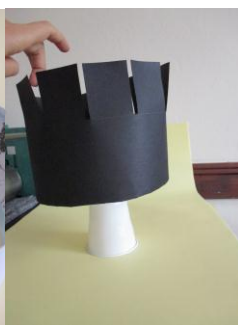


Figura No. 77



Figura No. 78



Figuras No. 79 y 80

En el ejercicio anterior no se sintió satisfacción con el resultado, me pareció muy monótono y aburrido.

Otro proceso de bocetos fue con la misma experiencia, de tener un contacto directo con el material, en este caso fotocopias simulando los módulos que podrían llegar a convertirse en grabado. Para crear movimiento con superposiciones de los módulos y jugar con las posibles composiciones.



Figura No. 81

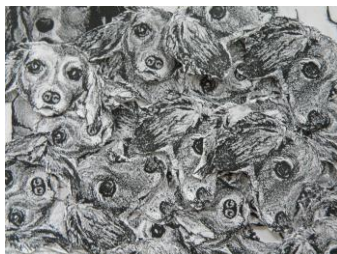


Figura No. 82

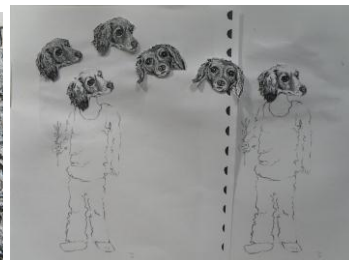
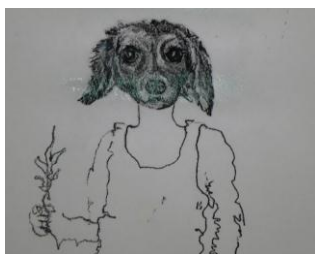


Figura No. 83



Figuras No. 84, 85, 86. Secuencia para un tiempo lineal.

El ejercicio anterior, fue la primera aproximación a lo que se quiere lograr en cuanto a movimiento, generando pequeñas diferencias al cambiar en cada cuadro ligeras posiciones, que editadas generaran un movimiento.



Figuras No. 87, 88, 89, 90. Secuencia para un tiempo lineal.

Otro ejercicio para generar movimiento, fue jugar con las extremidades por separado, generando movimiento cuadro por cuadro. Se manipularon las partes del personaje de una manera en que el movimiento fuese ligero, para simular un movimiento suave.



Figuras No. 91, 92, 93, 94. Secuencia para un tiempo lineal

La conclusión del diseño de este proyecto es partiendo de una caja escenario, donde el entorno siempre se mantenga estático y el movimiento se haga en la capa frontal, sobre una filmina superpuesta a la escenografía. Dicho conjunto es contenido en un cajón muy similar al del ejemplo anterior.

Los ejercicios anteriores dan punto de partida para el resultado final. La idea como se dijo anteriormente, es lograr llevar el grabado a otras formas de presentación y proyección. En el caso de “La señorita Frida”, el tema es el movimiento, por tal razón se llevó a cabo una serie de bocetos que culminó en las escenas y acciones del personaje principal, su entorno y elementos cotidianos, junto con mi personaje.





Figura No. 95

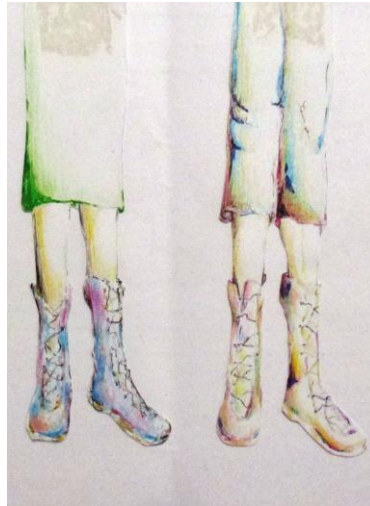


Figura No. 96

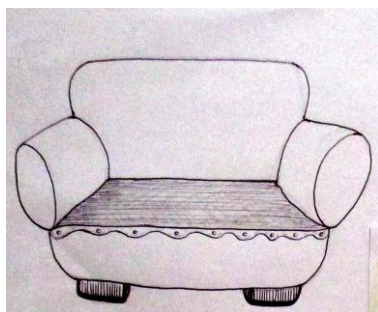


Figura No. 97

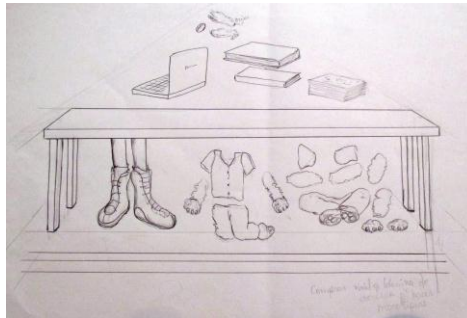


Figura No. 98

Estos personajes, módulos y elementos hechos en grabado, se trabajaron de forma separada, para luego ser tomados en cuenta para la escenografía. En la fotografía inferior izquierda se puede ver como las extremidades y el tronco son trabajados por separado, con la intención de mover de manera independiente al personaje.





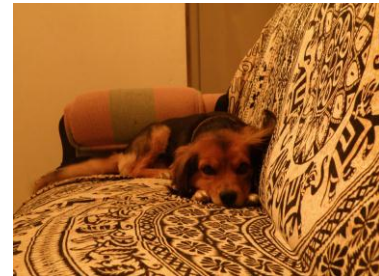
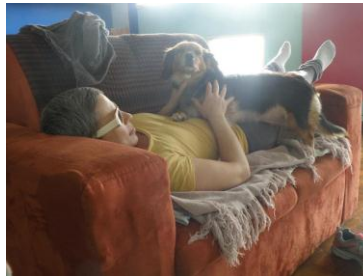
Figura No. 99



Figura No. 100

La técnica con la que se trabajaron las placas fue la de agua fuerte y aguatinta. Las luces y las sombras se terminaron de trabajar con pulidor y aceite WD-40.

Este trabajo más que una obra final, se convirtió en una animación, donde se represente el movimiento que estelariza a Frida. La obra final es un conjunto de escenas, que representan la interacción entre Frida y yo, y las diversas formas de conexión entre nosotras. Los elementos escogidos son la mesa de trabajo donde hago mis tareas y diseños, y donde también doy clases; un sillón, el cual ha sido el objeto de deseo y de crisis de límites para Frida, de ahí la escogencia de ese elemento para las escenas.



Figuras No. 101, 102, 103 De izquierda a derecha, en clase de Diseño, con la hermana, descansando en el sillón.



Figuras No. 104, 105, 106. Las imágenes anteriores refieren al cotidiano antes descrito, donde Frida acompaña debajo de la mesa a quienes estén trabajando, tanto a mí como a mis estudiantes.

El siguiente paso tiene que ver en cómo se ensamblan y trabajan las escenas con el tratamiento de la composición y fotografía, para los diferentes cuadros que conforman la animación. El proceso creativo que se realizó tiene mucho que ver con la libertad de jugar con el material ya impreso, con el juego y la intuición para encontrar la forma más genuina para expresar.

### **3.1.1 Procedimiento del trabajo en las placas**

Una vez seleccionados los bocetos de los personajes y elementos que forman parte de la escena, se empezaron a trabajar en la placa.

La técnica utilizada en este proyecto fue la de grabado en metal, aguainta y aguafuerte en placas de cobre. El mordiente que se utilizó fue el de Cloruro Férrico, y los barnices que se utilizaron fueron a base de una mezcla de Betún negro y cera de abejas para el quemado de las sombras (aguainta), y como extremo barniz (por su toxicidad) la mezcla de tapagoterías disuelto con thinner. Este último barniz fue utilizado con la intención de lograr calidades de líneas más finas y diversas, ya que a la hora del secado es lo suficientemente duro para raspar la placa y dejar al descubierto la línea que se quiere, de una manera más nítida que la ofrecida por el barniz a base de betún, que por su viscosidad cuesta más que se adhiera a la placa.



Figura No. 107



Figura No. 108



Figura No. 109



Figura No. 110

El siguiente paso corresponde a las pruebas de impresión de los personajes, esta impresión se hizo a la poupé, para dar color y línea en una o 2 impresiones con una sola placa. Se hizo una serie de pruebas, para lograr el resultado de impresión que más se adecuara a lo deseado.

En el caso de la historia de “La señorita Frida”, cada grabado es tomado en cuenta para ser parte de una fotografía, que se modificaría con leves alteraciones una de otra, para lograr un movimiento en tiempo lineal.



Figuras No. 111, 112, 113. De izquierda a derecha: 1. entintado a la poupé, 2. y 3. proceso de corte de las imágenes con bisturí para una mayor precisión de las formas.

Una vez que se cortaron las imágenes, cada una se convierte en un módulo estelar de la escena; esta escenografía junto con sus actrices, tomó en cuenta composición del todo, pensando así, en un resultado final como si fuese un grabado tradicional; la diferencia es que la repetición y la alteración en una secuencia de dichos módulos es en fotografía. Para esto se trabajó con dos cámaras: una semiprofesional (Olympus SP-570UZ , 10 megapíxeles y un lente de zoom 4.6-92mm 1:28-45, para una mayor capacidad zoom); la otra cámara digital, (Canon Power shot ELPH 135 de 16 megapíxeles de imagen y 8x de zoom). El trabajo con la primera cámara muestra un mejor detalle en las texturas; mientras que con la segunda se captura mejor la iluminación y el encuadre general, por lo que se combinaron ambas.

Las imágenes siguientes corresponden a las pruebas de encuadres en cuanto a composición e iluminación.

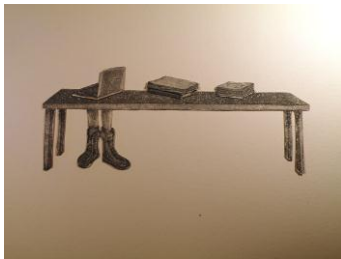


Figura No. 114



Figura No. 115

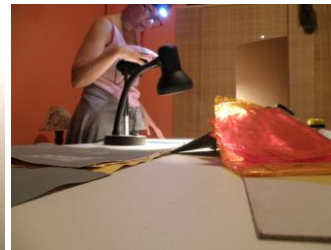


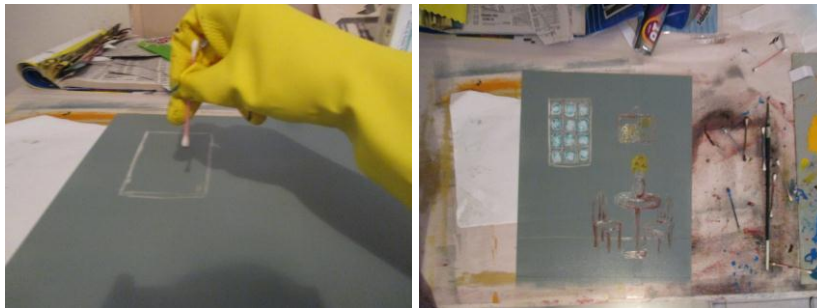
Figura No. 116

Fig. 114 y 115. Fotografías tomadas con la cámara Olympus, para pruebas de material y escenas. Fig 116. Trabajo en el campo con vista desde arriba, animando los recortes de grabado sobre la mesa.

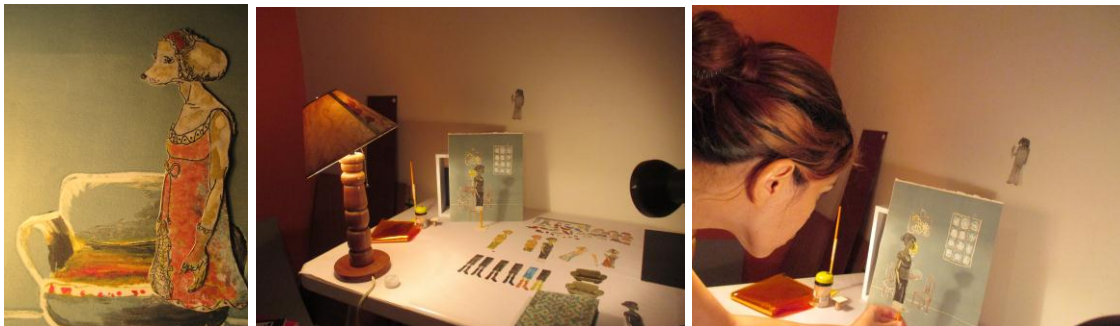
Para trabajar en la animación, cada elemento fue cortado por separado y puesto en los lugares estratégicos e idóneos a la hora de montar la escena. Previamente, se hizo un *story board* , donde se planeó el guión gráfico, y de allí se partió para la secuencia lineal del producto final.



Se trabajaron los escenarios con monotipias, con un acetato y tintas de grabado, del mismo tipo utilizado en las placas. Se buscó que el fondo de la escena no compitiera con los personajes, sin embargo, que ambos elementos (personajes y fondo) se conjugaran bien en su totalidad. Se tomaron en cuenta las leyes del espacio ilusorio tanto en textura, como la teoría del color, en cuanto a lejanía y cercanía, y por supuesto, en la composición y equilibrio del espacio compuesto por las muñecas de papel y el fondo.



Figuras No. 117 y 118. Monotipias hechas sobre acetato.

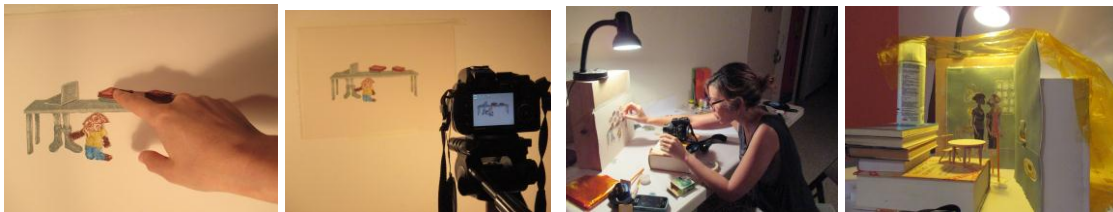


Figuras No. 119, 120, 121. Pruebas de escenografía con los personajes en una perspectiva frontal.

Es importante mencionar que la posición de las cámaras en relación con la escena, tanto si es aérea como frontal, influye en el resultado final, por una cuestión de perspectiva; por lo tanto, se escogió la perspectiva frontal, pues el resultado era más adecuado a la realidad y la sensación que se le quería transmitir al espectador.

En este punto del proceso, la luz llega a tener un papel importante, ya que brinda el toque final al resultado pictórico que se requiere en una escenografía, y afecta la imagen que capta la cámara. Se utilizaron lámparas comunes de escritorio, junto con focos leds con celofán de tonos cálidos. Al no contar con un cuarto oscuro, este proceso se llevó a cabo de noche, para controlar mejor la luz.

Para sostener los grabados y articular las diferentes partes del cuerpo de la perra, se utilizó cinta transparente libre de ácido, para no afectar la calidad del grabado en sus diversas manipulaciones.



Figuras No. 122, 123, 124, 125. Proceso de animación y escenografía.

Al momento de la filmación, siempre se tuvo claro la idea, escenografía y el tipo de cámara e iluminación con la que se trabajó. Sin embargo, siempre dentro de la idea predeterminada, se dio pie a experimentar con el material, para conseguir tomas frescas y más fluidas.

Para dar soporte a las escenografías hechas en monotipia, se utilizaron cajas de madera, una lata de pegamento en aerosol y libros. Para lograr un tono cálido en el todo, se utilizó papel celofán amarillo y naranja, como techo en medio de la lámpara y la escena. Se hicieron estructuras pequeñas en madera, para sostener los personajes, parecido al concepto de muñecas de papel, con palitos y pastillas de madera delgada en forma cuadrada, para soportar verticalmente la figura.



### **3.1.2 Post-producción**

La animación se editó en el programa Photoshop, para darle tiempo de secuencia a las fotografías tomadas de los grabados en escenografía. Una vez hecho este paso, y llevado el grabado a un tiempo lineal, se unieron las escenas y el audio en el programa Adobe Premier.

El sonido se trabajó previamente, documentando las acciones cotidianas de la casa de Frida y Marcela, desde el ambiente y el ruido de las patas de la mascota, hasta las composiciones musicales de la dueña. Es acá donde se termina de dar una pincelada real de lo que este proyecto intenta reflejar, en cuanto a la cotidianidad de esta casa; donde se fusionan las dos actividades que realiza la autora: arte plástico y música. De esta manera, se da paso a proyectos venideros relacionados con una pluralidad de las acciones de expresión, que conlleva la mezcla de disciplinas.

### **3.1.3 Resultados finales:**

La animación consta de tres escenas, cada una con diferentes tomas, con la intención de hacerla dinámica y mantener la atención del espectador, y lograr transmitir la intención de la historia: cómo una mascota saca de la enajenación a su dueña; cómo la humana se da cuenta de su humanidad a través de la consciencia y conexión con su mascota, la cual mantiene todo en movimiento, dándole color al entorno cotidiano.

#### **3.1.3.1 Primer escena:**

La historia inicia con unos pies debajo de una mesa, y sobre esta, utensilios de trabajo cotidiano: computadora, libros y pilas de papeles; todos estos elementos en un inicio son grises. Cuando la perra Frida estelariza con su movimiento, el color aparece en los

elementos de la escena, lo cual representa la idea principal de la obra: “La señorita Frida pone todo en movimiento”.

La mascota altera el entorno a partir de su propio movimiento, y su llamada de atención a la humana, lleva a gritar con la repetición de su cara en el espacio, a manera de módulos intermitentes con su movimiento.

### **3.1.3.2 Segunda escena:**

Frida ve desde su espacio, como su dueña camina por la casa, percatándose poco a poco de su presencia, pero no de manera directa. Es ahí donde acompañada por la música, Frida pasa a la tercera escena, en donde adquiere una mayor interacción con su compañera humana.

### **3.1.3.3 Tercera escena**

Frida, con su movimiento y color, logra sacar de un estado de concentración y abstracción a su dueña; dicha noción o despertar de su mundo enajenado, envuelve en una relación más allá de perro-humana, al lograr que la humana se conecte con su propia humanidad a la hora de verse interactuando con otro ser, que requiere de sus cuidados y estado presente. La dueña es traída a su propia consciencia y su lugar en el espacio, de ahí la repetición de la humana, como una secuencia de módulos, tomando conciencia de que existe la casa, los adornos, otros elementos inanimados, y por supuesto Frida, junto con todo lo que conlleva tener una mascota, se sabe en un espacio compartido, y en un mundo real más allá de sus tareas y de la computadora.

En esta parte, Frida aparece con el cuerpo de una mujer, para proyectar la conexión con Marcela, más de frente, más de tú a tú, es donde Marcela proyecta su condición humana en la mascota, donde interactúa con ella y es feliz en el ejercicio.

Finalmente la animación culmina con un beso de nariz entre las dos protagonistas.



Figuras No. 126, 127, 128. Cada imagen pertenece en orden a las tres diferentes escenas de la animación. Las dos primeras con la cámara Olympus, y la tercera con la cámara Canon.

Se concluye en este proyecto, que el tiempo invertido para trabajar cada disciplina es extenuante, y cada paso técnico, conlleva invertir gran cantidad de esfuerzo y tiempo. Lo ecléctico de la animación, permite a la autora sentirse satisfecha, desarrollando enormes deseos de superarse así misma y aprender, ya sea de una manera formal o informal, y así, llenar los vacíos que ella considera necesarios para seguir con sus proyectos audiovisuales.

El conocimiento básico de diseño y dibujo, obtenidos en el paso de estudio en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Costa Rica, logran sensibilizar y dar paso a tener una visión global. A partir de esto se puede soñar y visualizar ese sueño para llegar a culminar proyectos, con pasos estructurados y con la fuerza de voluntad necesaria.



## Capítulo 4

### Conclusiones

La visión antropomorfa ha estado presente desde los inicios de la historia y es inherente a nuestra percepción del mundo, como quedó patente en las pinturas rupestres; y la inclusión de animales en sus primeras representaciones, da testimonio una relación efectiva, que inicialmente fue de presa y cazador; pero eventualmente evolucionó a relaciones más afectivas, cuando se domesticaron animales para beneficio propio en labores agrícolas, de carga, transporte y de compañía, cuya afectividad fue creciendo y ha trascendido las diversas edades de la historia, hasta llegar a nuestros días, con mascotas que en algunos casos se constituyen prácticamente en miembros de la familia y en algunos casos hasta en elementos de una terapia con múltiples facetas, que en las últimas dos décadas ha sido objeto de investigaciones biomédicas sistemáticas, que documentan los beneficios que brinda la mascota.

En el contexto de este trabajo, se partió de esos efectos positivos derivados de la tenencia de una mascota, que toma un papel importante en una familia, constituyéndose en el eje afectivo, que ilumina, da movimiento o simplemente llena de cariño un hogar. Tal

documentación se hizo gráficamente partiendo del grabado en metal, pero, en un contexto diferente a la representación bidimensional que dicta la tradición. De esta forma se rompieron los cánones preexistentes, para trasladar la imagen a un entorno tridimensional inspirado en el teatrino, la instalación y el video. En todo caso, la propia obra final es el inicio de una siguiente etapa evolutiva en mi manifestación artística.

Ambas obras cumplieron satisfactoriamente el romper las dimensionalidades en cuanto a la presentación del grabado tradicional, al poner las impresiones en diversos niveles. En el caso de la obra “El gato rey”, la superposición de los grabados llegó a darle una representación acercándose a la tercera dimensión, para generar sensación de movimiento; y un video donde salen una serie de imágenes llevadas al tiempo lineal, como en el expresionismo alemán, en donde la iluminación y los fondos de la escenografía complementan el desplazamiento de los actores al jugar con perspectivas e ilusión de profundidad.

Romper con la presentación tradicional del grabado, significó el implemento de elementos que lo complementaran, tanto como la iluminación; y en el caso de la producción audiovisual, cámaras de foto y programas de computadora para post-producción.

Finalmente, tanto el grabado en sí, como los modelos de trabajo incorporados para este proyecto, completan un grupo de herramientas para expresar lo que se quiso exponer desde un principio: cómo los seres humanos le adjudican características antropomorfas a sus mascotas y el vínculo positivo en la convivencia cotidiana de los protagonistas, que finalmente, se convierte en una hermandad y un sentido de pertenencia tanto por parte de la mascota como por parte del humano.



## **Bibliografía**

### **1. Libros**

Harrauer, C; Hunger H. (2008). Diccionario de Mitología Griega y Romana. Barcelona: Herder.

Chevalier, J; Gheerbrant A. (1986). Diccionario de los símbolos. Barcelona: Herder.

Quirós L. (1998) Diseño. Teoría, acción, sentido. Cartago (1er ed) Cartago, Costa Rica: Editorial Tecnológica de Costa Rica.

Millán, C. Peltier, M J. (2009). El encantador de perros. Los mejores consejos para educar y comprender a tu mascota. México: Santillana Ediciones Generales, S.A.

Antreasian GZ, Adams C. (1970). The Tamarind book of lithography: Art & Techniques. Harry N Abrams Inc, Publishers, New York. pp 464.

### **2. Artículos de revista**

González, M; Landero, R. (2011). Diferencias en estrés percibido, salud mental y física de acuerdo al tipo de relación humano-perro. Revista colombiana de Psicología. Volúmen 20 (1), 75-86.

Bentosela, M; Mustaca, A (2007). Comunicación entre perros domésticos (Canis Familiaris) y hombres. Revista Latinoamericana de psicología. Volúmen 39 (2), 375-387.

Núñez, F; León, M; Morales, M; Roa, M (2004). La relación del adulto mayor con los animales de compañía en una comuna de Santiago. Avances en ciencias veterinarias. Volúmen 19 (1, 2), 75-79.

Ortiz, X; Landero, R; González, M; (2012). Terapia asistida por perros en el tratamiento del manejo de las emociones en adolescentes. SUMMA PSICOLÓGICA UST. Volumen 9 (2), 25-32.

Schenckel, C; Farkas, C. (2012). Estudio de la vinculación que tienen los niños y niñas escolares con sus perros y los efectos socioemocionales de este vínculo. SUMMA PSICOLÓGICA UST. Volúmen 9 (1), 23-32.

Gutiérrez, G; Granados, D; Piar, N. (2007). Interacciones humano-animal: características e implicaciones para el bienestar de los humanos. Revista colombiana de psicología. (16), 163-184.

Martínez, R. (2008). La terapia asistida por animales: una nueva perspectiva y línea de investigación en la atención a la diversidad. Indivisa. (9), 117-144.

Mariezkurrena, K. (1990) Caza y domesticación durante el Neolítico y Edad de los Metales en el País Vasco. MUNIBE. (42), 241-252.

Vargas, H. (2013). Representaciones entre la representación Antropomorfa-Zoomorfa de piezas Prehispánicas de la Región Central de Costa Rica y dos cartas de Juan Vázquez de Coronado del siglo XVI. Filología y Lingüística. (39), 61-76.

Campos, J. (2008). Visión ética de la naturaleza en la cultura Maya. Herencia. (21), 23-35.

Crespo, G. (1999). La comunicación literaria y el tipo de lector modelo que propone la actual literatura infantil. Educación y biblioteca (105), 20-27.

Carroll, L. (2003). Alicia en el país de las maravillas (1er ed.). Ediciones del sur. (

### **3. Videos:**

Kennedy, A. (Director). (2013). Jane Hammond: Collaged Monoprints (entrevista). New York: Pace Prints.

### **4. Páginas en internet:**

<http://www.egiptología.org>

[http://www.nacion.com/ocio/artes/Laura-Astorga-Monestel-metamorfosis-individual\\_0\\_1406859329.html](http://www.nacion.com/ocio/artes/Laura-Astorga-Monestel-metamorfosis-individual_0_1406859329.html)

<http://laurastorgamonestel.blogspot.com/>

<http://www.wakeling.demon.co.uk/page10-Tenniel.htm>

<http://slodive.com/inspiration/beautiful-illustrations-by-arthur-sarnoff/>

<http://www.americanartarchives.com/sarnoff.htm>

[http://www.artcyclopedia.com/artists/sarnoff\\_arthur.html](http://www.artcyclopedia.com/artists/sarnoff_arthur.html)

<http://janehammondartist.com/>

[http://www.ameliarueda.com/nota/perros-contribuiran-pediatria-hospital-san-vicente-paul-heredia\\_noviembre\\_18,\\_2015\\_por\\_Luis\\_Ramírez\\_Salazar](http://www.ameliarueda.com/nota/perros-contribuiran-pediatria-hospital-san-vicente-paul-heredia_noviembre_18,_2015_por_Luis_Ramírez_Salazar)

<http://www.dejandohuella.cr>

<http://www.Acoteama.org>

<http://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-19Carroll.AliciaEnElPaisDeLasMaravillas.pdf>