



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DOCUMENTAL
ANIMADO SOBRE LOS TABÚES, MIEDOS E
INSEGURIDADES PRESENTES EN LA SEXUALIDAD
FEMENINA**

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA:
CYNTHIA NAYELI ZÁRATE ROLDÁN**

**ASESORA
MTRA. MAGDA LILLALÍ RENDÓN GARCÍA**



CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX. 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá y mi papá, por estar siempre presentes, dispuestos a ayudarme en cualquier cosa, por escucharme, y siempre apoyarme a seguir creciendo y desarrollar mis ideas locas.

A mis abuelos, Titi y Tata, por su amor incondicional y los ánimos que siempre me dieron para seguir adelante.

A Magda, mi asesora, por su paciencia y flexibilidad durante la montaña rusa que fue este proyecto desde el inicio, y por impulsarme a buscar distintas perspectivas creativas.

A las entrevistadas, por su confianza, valentía, honestidad y entrega al abrirse sobre temas tan delicados y personales.

A El Hino, MUMA, Fanny, Nabi, y Mitchelle, que me dieron luz sobre cómo funciona la industria de la animación en el mundo real.

A Demi, por prestarme su voz para una de las entrevistadas que solicitó no se escuchara su voz real.

Y a Tania, Zayra, Miguel, Alberto, y Carles, por acompañarme durante todo el recorrido y escucharme, por ayudarme a encontrar claridad cuando estaba perdida, por todos esos kilos de apoyo emocional; por dejarme enseñarles el animatic veinte veces, por toda su retroalimentación sincera, y por su ayuda cuando me atoraba y me quedaba sin ideas.

Con muchísimo amor, Cynthia Zárate.

ÍNDICE	
Introducción.....	4
Capítulo 1. El documental animado.....	7
1.1 Definición.....	7
1.1.1 Documental	7
1.1.2 Animación.....	8
1.1.3 Documental animado.....	12
1.2 La importancia de los documentales animados.....	15
1.2.1 Estados internos de la mente y sensaciones abstractas	15
1.2.2 Puntos de vista personales y subjetivos.....	21
1.2.3 Procesos y sistemas complejos o que escapan de nuestra visión	27
1.2.4 Cuando no es posible obtener las imágenes en acción viva	29
1.2.5 Búsqueda del anonimato.....	35
1.2.6 Presupuesto limitado	39
1.3 Propuesta	40
Capítulo 2. Carpeta de producción.....	44
2.1 Ficha técnica	44
2.2 Escaleta.....	45
2.3 Storyboard.....	56
2.4 Justificación.....	59
2.5 Metodología.....	61
2.6 Calendario de producción.....	63
2.7 Presupuesto	68
Capítulo 3. Conceptualización y desarrollo o <i>detrás de escenas</i>	72
3.1 Surgimiento de la idea.....	72
3.2 Proceso de entrevistas.....	73
3.3 Construcción sonora.....	81
3.4 Arte conceptual	85
3.5 Escaleta.....	96
3.6 Storyboard.....	99
3.7 <i>Animatic</i>	103
3.8 Retroalimentación.....	107
3.9 Propuesta sonora	109
3.10 Organización para la animación	110
Conclusiones.....	121
Referencias	124
Bibliografía	127

Introducción

Desde que entré a la universidad sabía que quería titularme con algo relacionado a la animación, no porque me hubiera equivocado de carrera, sino porque era consciente de su potencial comunicativo prácticamente ilimitado, y su poder para transmitir mensajes complejos de formas simples e impactar al espectador profundamente.

Como gran fanática de la animación desde que tengo memoria y fiel creyente de estas cualidades, al pasar de los años me he encontrado con producciones animadas que han elegido este arte como el medio para contar historias y tocar temáticas bastante delicadas y complejas, como las guerras o la trata de personas. Éstas llamaron especialmente mi atención al darme cuenta de que no habrían generado el mismo impacto si hubieran sido plasmadas en acción viva, pues la animación las volvía más interesantes, introspectivas, y poderosas.

Al ingresar a Ciencias de la comunicación, por un momento sentí que debía hacer a un lado mi pasión por los dibujos animados para poder concentrarme en lo que me enseñaban en clase, que parecía no tener relación alguna. No obstante, poco a poco me encontré con profesores que me demostraron que no tenía por qué sentirme limitada o abrumada por cómo se supone que debían ser las cosas, y me impulsaron a buscar conexiones entre lo que aprendía, que a veces no tenía ningún sentido, y lo que me apasionaba o interesaba, de manera que terminaba encontrándole todo el sentido del mundo.

Aunado a esto, la academia también ayudó a desarrollar mi conciencia social, lo cual al final del día, marcó la diferencia en la perspectiva que comencé a buscar en la animación. Por lo tanto, a la hora de elegir cómo titularme, decidí no solo contar una historia a través del cine y la animación, sino que también visibilizara alguna problemática social e invitara a la audiencia a reflexionar al respecto.

Pero, ¿cómo elegir una problemática de la realidad social habiendo tantas y tan delicadas en el mundo? Un patrón que pude notar en algunos documentales animados es que el director o escritor también es el protagonista o está profundamente conectado con el tema. Esto me llevó a reflexionar sobre los problemas sociales que me podrían estar atravesando, y así es como finalmente elegí los tabúes de la sexualidad femenina.

En el panorama general de México y gran parte del mundo, la sexualidad es malentendida como un tema que se limita exclusivamente al acto coital, y a lo largo de la historia, sobre todo la sexualidad femenina, se ha excluido de la conversación, relegada a existir tan solo por medio de mitos, prohibiciones, prejuicios e ideas mal concebidas hasta nuestros días.

Como consecuencia, el no contar con la educación e información elemental sobre sexualidad, desemboca en una serie de dificultades que nos perjudican profundamente, desde el desconocimiento del cuerpo propio y la presión social de cumplir con un “deber ser”, hasta enfermedades de transmisión sexual, embarazos no deseados, y abuso sexual.

El objetivo de esta tesina es presentar la construcción y desarrollo de un documental animado en formato de cortometraje, enfocado en visibilizar los miedos, inseguridades y tabúes que las mujeres tenemos sobre nuestra sexualidad, con el propósito de iniciar una conversación sin prejuicios al respecto, y comenzar a cambiar sus enfoques negativos.

En el primer capítulo se exploran brevemente los componentes y la definición del género documental animado, a saber que es un concepto bastante flexible, por lo que se revisan varios ejemplos para comprender su importancia y por qué en algunos casos se le da preferencia sobre el documental tradicional para abordar la

realidad. Y finalmente daré una introducción a *Nace, florece y cállate*, el documental animado particular de este proyecto.

En el segundo capítulo se presenta su carpeta de producción, reflejo de la etapa de preproducción, y que, entre otras cosas, abarca metodología, justificación, storyboard, calendario de producción y presupuesto. Para finalmente dar paso al capítulo 3, donde se describen a profundidad las etapas de la realización de la preproducción, desde el surgimiento de la idea hasta la organización de la animación, junto con una reflexión sobre mi experiencia personal, obstáculos que encontré en el camino, soluciones y aprendizajes.

Este proyecto es muy especial y personal, espero poder transmitir dicha pasión y que quien lea mis palabras lo disfrute y se maraville de la misma forma que yo lo hice al pasar por sus procesos y redactarlo.

Capítulo 1. El documental animado

1.1 Definición

Al escuchar el término *documental animado* resulta común suponer que se está hablando sobre un documental que aborda el tema de la animación. No obstante, se refiere a un género cinematográfico poco conocido, que al igual que el documental, busca abordar “el mundo en que vivimos, más que un mundo imaginado por el cineasta.” (Nichols, 2013, p.13) con la diferencia de que lo hace apoyándose de la animación como recurso principal de expresión. Pero para lograr entenderlo a profundidad será necesario separar los conceptos que lo componen y definirlos brevemente.

1.1.1 Documental

Existe un sin fin de descripciones sobre el género documental, y tanto su definición como el tipo de producciones audiovisuales que se consideran dentro de sus categorías, varían con el tiempo dependiendo de factores tales como “Las oportunidades y las limitantes institucionales, las innovaciones tecnológicas, la inspiración creativa, y las evolucionantes expectativas del público” (p.167). Por lo que, para fines prácticos de este proyecto, me limitaré a la definición de Bill Nichols (2013), teórico sobre el tema, pues considero que es lo suficientemente amplia y abarca sus características esenciales:

Definimos el documental como una forma de cine que nos habla acerca de situaciones y sucesos reales. Involucra a gente real (actores sociales) que se nos presentan a sí mismos en historias que comunican una propuesta plausible o perspectiva sobre las vidas, las situaciones y los sucesos descritos. El punto de vista distintivo del cineasta da forma de manera directa a esta historia hasta hacerla una propuesta o perspectiva sobre el mundo histórico, adhiriéndose a hechos conocidos más que creando una alegoría ficcional. (p.167)

El considerarlo una forma de cine implica que no es una reproducción de la realidad, sino una representación de ella, pues consiste en recolectar evidencia del

mundo histórico y organizarla para construir un relato. Es por ello que, tal como menciona Nichols, este parte de la perspectiva o propuesta particular del cineasta. Así mismo, en palabras de Carlos Mendoza (2015), profesor y documentalista cinematográfico, las cualidades del documental son más propias de un medio que de un fin, pues “A diferencia del cine de ficción [...] los documentales suelen producirse con objetivos prácticos determinados y, generalmente, su vocación está ligada a instruir, informar, analizar o interpretar” (p.134).

1.1.2 Animación

A diferencia del documental, la animación no es un género cinematográfico¹ como erróneamente se cree con frecuencia, sino un arte del que cualquier género puede disponer.² Este consiste en

una simulación de movimiento producida a partir de imágenes estáticas creadas y registradas una por una que, al ser proyectadas de modo continuo, crean la ilusión de que dichas imágenes adquieren movimiento [...]. Así, el movimiento que no existe en la realidad es construido en nuestro cerebro. (Mendoza, 2015, p.109)

Al dotar de movimiento aquello que es naturalmente inanimado, el resultado del proceso de animación “aparenta la ilusión de vida” (Cotte, 2009, p. 5.), por lo cual es posible representar acciones previamente imaginadas, y dotar de “emoción y carácter propio” (Barry, 2010, p. 7) a aquello que es animado. De este principio parte un sin fin de técnicas, que, junto con el estilo y dependiendo de las intenciones y habilidades del animador, logran una identidad visual específica.

¹ Rick Altman (1999) postula que el término “género” abarca diferentes definiciones de acuerdo con los diferentes niveles de la producción de un filme, entre ellas, “estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas” y “etiqueta o nombre fundamental para las decisiones y comunicado de distribuidores y exhibidores”.

² Por mencionar algunos: *Rango* (Verbinski, 2011) es western, *Recuerdos del ayer* (Takahata, 1991) coming of age, *Wall-e* (Stanton, 2008) ciencia ficción, *La tumba de las luciérnagas* (Takahata, 1988) bélico, *A scanner darkly* (Linklater, 2006) suspenso, *Tehran Taboo* (Soozandeh, 2017) drama, *Perfect Blue* (Kon,1997) terror psicológico, y *The Song of the sea* (Moore, 2014) fantasía.

Entre estas técnicas se encuentra la animación de dibujos (sobre acetato, papel, pizarrón, vidrio, etc.), de muñecos, objetos o plastilina (stop motion); de personas (pixilación), animación digital (2D o 3D), y rotoscopía (la acción viva sirve como una guía sobre la que se anima). No hay límite en su uso, e incluso pueden combinarse en una misma producción, lo cual revela la complejidad y flexibilidad natural de este arte. En palabras de Paul Wells (2007):

La animación es la forma de expresión más dinámica que existe. [...] proporciona continuamente posibilidades narrativas, estéticas y técnicas nuevas, y estimula a los animadores, artistas y profesionales a explorar más formas narrativas y crear estilos gráficos e ilustrativos nuevos, así como a utilizar herramientas tanto nuevas como tradicionales en la ejecución de su trabajo. (p.7)

Este panorama prácticamente ilimitado de posibilidades de expresión se desarrolla a través del lenguaje distintivo de la animación, el cual refiere a sus características creativas, visuales y narrativas, que son:

- La metamorfosis (la habilidad de cambiar de un formato a otro sin edición).
- La condensación (cómo obtener el máximo grado de sugestión con un número mínimo de imágenes).
- El antropomorfismo (otorgar rasgos humanos a animales, objetos y entornos).
- La invención (la creación física y material de figuras y espacios imaginarios).
- La penetración (la visualización de interiores psicológicos, físicos y técnicos inimaginables).
- La asociación simbólica (el uso de signos abstractos y visuales y sus significados relacionados). (p. 70)

Por otro lado, a diferencia de la acción viva, en la animación cada elemento de cada cuadro es completamente planeado y diseñado; desde las piedras más pequeñas en la acera, hasta los ademanes en las actuaciones de cada personaje, lo cual quiere decir que el animador tiene total control sobre lo que se comunica y cómo se hace. Por ende, al ser una imagen en movimiento “que se crea artificialmente y que no se obtiene por grabación directa del mundo real” (p. 7), entonces “cualquier cosa imaginable es factible”, incluso si implica desafiar las leyes de la naturaleza y la lógica.

Como consecuencia, esto significa que el animador puede romper las convenciones establecidas de la plástica y el lenguaje cinematográfico, como en el uso de planos, escenarios, y secuencias, para mostrarnos cosas que serían complicado presentar en acción viva, o que implicarían un gasto de producción mayor, por ejemplo, en locaciones o efectos especiales. Esta impresionante cualidad de la animación desborda en múltiples usos, siendo uno de ellos en el género documental.

El empleo de la animación como recurso de apoyo en producciones documentales es bastante común y sirve para aclarar, ejemplificar y esclarecer conceptos, hechos, e ideas del mundo real. Tal como dice Mendoza:

una de las vertientes en las que el aporte del dibujo animado es especialmente apreciable es en el documental científico, sin duda por los atributos de ese recurso como simplificador de información y como eficaz auxiliar en la explicación visual de los fenómenos y proceso complejos de los que se ocupa la ciencia. (p. 111)

De este hecho existe infinidad de ejemplos, como las series documentales *Cosmos* (Adrian Malone, 2000) y *Explained* (Klein y Posner, 2018), que, siguiendo el esquema de muchas producciones de carácter científico, se sirven de la animación para mostrar procesos y sistemas que escapan de nuestra visión, como el espacio exterior o el interior del cuerpo humano.

Figura 1

Explained (2018), animación como apoyo documental.



Nota: Fotograma extraído de Posner, J. (guionista). (5 de septiembre de 2018). Why Women Are Paid Less (Temporada 1 capítulo 18) [Episodio de serie de televisión]. En Klein, E. et al. (Productor ejecutivo), *Explained*. Vox.

Sin embargo, este recurso no se limita únicamente al apartado científico, pues existen filmes como *The Age of Stupid* (Armstrong, 2009), *Le clitoris, ce cher inconnu* (Dominici et al., 2003) y *Bowling for Columbine* (Moore, 2002), en cuyos casos la animación más bien funciona para explicar de manera simplificada sucesos históricos o problemas sociales complejos, como el saqueo de recursos entre naciones, la forma en que se ha pensado el clítoris a lo largo del tiempo, y la historia de las armas en Estados Unidos.

Figura 2

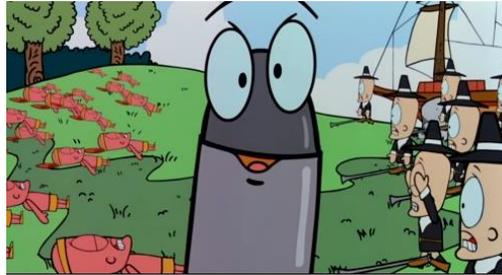
Le clitoris, ce cher inconnu (2003)



Nota: Fotograma extraído de Dominici, M., et al. (Director). (2003). *Le clitoris, ce cher inconnu* [El clítoris, ese gran desconocido] [película]. ARTE/ Sylicone/ Cats & Dogs Films.

Figura 3

Bowling for Columbine (2002)



Nota: Fotograma extraído de Moore, M. (Director). (2002). *Bowling for Columbine* [Película]. United Artists; Alliance Atlantis; Salter Street Films; Dog Eat Dog Films.

Ya que se ha aclarado que el arte de la animación de ninguna manera le es ajeno al documental cinematográfico, podemos ahora proceder a definir el género de la animación documental y entender cómo se diferencia de los ejemplos mencionados.

1.1.3 Documental animado

Al igual que el documental, este género se encuentra en constante cambio, redefiniéndose y siempre en busca de distintas maneras de expresar y comunicar, cuyas pautas no están escritas en piedra, y cuyos límites son empujados continuamente. Por ello es que, para fines de esta investigación, me basaré en la definición de Annabelle Honess Roe (2013), investigadora en estudios cinematográficos y de animación:

Un trabajo audiovisual [...] puede ser considerado un documental animado si: (i) ha sido registrado o creado cuadro por cuadro; (ii) es sobre el mundo, en vez de un mundo imaginado completamente por su creador; y (iii) ha sido presentado como un

documental por sus productores y/o recibido como un documental por la audiencia, festivales o críticos." (p.4)³

La animación deja de ser un medio secundario de apoyo, y se transforma en la vía fundamental de comunicación para el documentalista. Pues, en lugar de limitarse a ejemplificar y esclarecer el material principal de la producción, lo encarna íntegramente, a un nivel de libertad total de expresión audiovisual. Así mismo, es importante dejar en claro que, a pesar de que en el punto (i) Roe sostiene que la producción debe ser creada cuadro por cuadro, posteriormente menciona que es posible presentar material en acción viva siempre y cuando el material animado sea indispensable para la comprensión de la producción en cuestión.

Ahora bien, es probable que, al no presentar imágenes en acción viva, resulte sencillo poner en duda la legitimidad documental de la animación, sin embargo, es importante recordar que cualquier técnica que se use -ya sea que hagamos un documental en animación o en acción viva- el cómo la verdad es contada es una construcción. El cineasta ha escogido el tema y cómo será presentado. La diferencia, como plantea Birgitta Hosea (2016) es que mientras que en la animación el proceso de construcción es bastante evidente, con el uso de la acción viva, este acto suele quedar oculto a la vista, y como consecuencia, la audiencia siente que las películas filmadas a través de una lente deben ser "verdaderas" porque han sido fotografiadas. (p.14)⁴

En otras palabras, todo documental, animado o no, implica cierto grado de ficción debido a que es una construcción audiovisual que parte de las decisiones del cineasta. De esta manera se decide qué mostrar (y qué no) y cómo a partir de

³ Cita original: "an audiovisual work [...] could be considered an animated documentary if it: (i) has been recorded or created frame by frame; (ii) is about the world rather than a world wholly imagined by its creator; and (iii) has been presented as a documentary by its producers and/or received as a documentary by audiences, festivals or critics."

⁴ Cita original: Whatever technique is being used – whether we are making animated or live action documentaries - how the truth is told is a construction. The filmmaker has chosen the subject and how it will be presented. With the use of live action, this act of construction is often hidden from view. The audience is made to feel that films shot through a lens must really be 'true' since they have been photographed.

un punto de vista específico que guiará el uso de planos, encuadres, sonido, etc. La diferencia es que en la animación documental esta cualidad es mucho más evidente debido a que la imagen es completamente creada cuadro por cuadro.

Es claro que los documentales animados pierden la indicialidad de la imagen, no obstante, es allí donde el componente sonoro adquiere muchísima más importancia, sobre todo en las entrevistas, pues como menciona Roe: El sonido en estas películas es significativo como confirmación de su estatus de documental. A menudo tiene una estética de producción irregular, lo que nos recuerda que este elemento de la película mantiene su conexión indicial con la realidad. (p.64)⁵

No obstante, es importante dejar en claro que, aun así, el audio indicial no es indispensable para que un producto creado cuadro por cuadro pueda considerarse un documental animado y sea digno de representar la realidad. Pues incluso si se dispone de la actuación de voz para recrear situaciones en lugar de la voz de los actores sociales, como argumentan Samantha Moore (2013) y Jacqueline Ristola (2016), ambos llevan la huella indicial de las palabras⁶ originales, ya que las actuaciones vocales remedian encuentros e interacciones reales ocurridas en el mundo real⁷ (p.15), que es lo mismo que sucede en las recreaciones de los documentales convencionales. Además, invocando la palabra de Nichols, estas producciones aún

- hablan acerca de situaciones y sucesos reales
- involucran gente real que se presenta a sí misma
- a través del punto de vista del cineasta
- generando una propuesta o perspectiva sobre el mundo histórico y

⁵ Cita original: The sound in these films is significant as a confirmation of their documentary status. It often has a rough production aesthetic, which reminds us that this element of the film retains its indexical link with reality.

⁶ Cita original: "they both carry the indexical trace of the words" (Moore, S. (15 de abril de 2013). Who said that? The dispensability of original sound in animated documentary. animationstudies 2.0. <https://blog.animationstudies.org/?p=169>)

⁷ Cita original: vocal performances remediate real encounters and interactions that occurred in the real world.

- adhiriéndose a hechos conocidos más que creando una alegoría ficcional.

De cualquier manera, el hecho de que los documentales animados no mantengan su nexos a nivel de imagen, y a veces sonido, no es resultado de un simple capricho de estilo o representación, sino que surge como una necesidad, una herramienta que responde a las limitaciones del alcance de la acción viva. Sobre esta cualidad recae su importancia, ya que, de esta forma, la animación expande el rango y profundidad de lo que un documental puede representar y cómo lo hace. (Roe, 2013, p.170)⁸ y por ende, termina ofreciendo al espectador formas nuevas o alternativas de ver el mundo. (p.2)⁹ Es por ello que en el siguiente apartado se explorará cuáles son las principales necesidades a las que el arte de la animación responde que no puede atender la acción viva, o en otras palabras, ¿por qué se le ha dado preferencia para abordar la realidad y cómo lo logra?

1.2 La importancia de los documentales animados

A continuación, presentaré los motivos más comunes que incentivan el uso de la animación documental de acuerdo con la investigación que realicé para este proyecto. Para ello nos apoyaremos de diversos documentales animados, que no solo nos ayudarán a comprender mejor el género, sino que también nos permitirán ver la rica variedad y el amplio rango de lo que identifica y puede encontrarse en un documental animado. Por último, es importante dejar claro que varias de estas razones pueden motivar una misma producción.

1.2.1 Estados internos de la mente y sensaciones abstractas

Los documentales convencionales usan la animación principalmente para explicar términos cuyas representaciones son comunes y concretas. Por ejemplo, la figura humana, un mapa, un ecosistema, etc., pero, ¿cómo podría hacerse alusión a

⁸ Cita original: animation expands the range and depth of what documentary can represent and how it can do it.

⁹ Cita original: by offering new or alternative ways of seeing the world.

emociones y conceptos abstractos como una crisis existencial, la soledad, el amor, y la injusticia; a experiencias y sensaciones como el orgasmo, o a estados mentales y psicológicos como la depresión o el autismo?

El buscar expresar estados internos de la mente y sensaciones abstractas es una de las razones más populares y atractivas para el uso de la animación documental. Gracias a su versatilidad de técnicas, libertad visual y lenguaje distintivo, este arte permite traer al espectador nociones y pensamientos invisibles o que son difíciles de poner en palabras, a través de símbolos, metáforas visuales y manifestaciones surrealistas o abstractas de la imagen. Por ende, estas producciones pueden ser tan subjetivas y experimentales como se desee siempre y cuando mantengan su referencia o alusión al mundo real.

Así mismo, este tipo de documentales nos permiten explorar diferentes perspectivas o enfoques sobre un tema dado, estimulando la imaginación y entendimiento de la audiencia sobre un punto de vista de la realidad que puede estar muy alejado del suyo, pues como explica Roe: La animación en estas películas no es simplemente simbólica, ni presentación, ni representación. En su lugar, nos anima a imaginar, desde nuestro punto de vista, y a empatizar con las experiencias desconocidas de otras personas. (p.15)¹⁰. Estas cualidades se pueden ver reflejadas en los siguientes ejemplos.

A is for Autism (Webb, 1992)

Este corto nos muestra cómo se siente vivir con autismo gracias a ciertos elementos como la repetición de figuras y acciones en encuadres subjetivos, y mediante el uso experimental de la acción viva. Por ejemplo, el testimonio “Cuando era niña, quería sentir la comodidad de ser abrazada, ansiaba caricias tiernas al mismo tiempo que

¹⁰ cita original: The animation in these films is not simply symbolic, it is ‘neither presentation nor representation’ (...). Instead, it encourages us to imagine, from our own point of view, and empathise with the unfamiliar experiences of other people.

me retiraba del contacto. Ser abrazada era como ser tragada por una marea”.¹¹ se representa con una metáfora en la cual vemos a una mujer de carne y hueso sosteniendo entre sus brazos el dibujo de una niña que se va haciendo cada vez más pequeño. De esta manera, el hecho de que la persona que abraza sea en acción viva y la representación de la que habla sea un dibujo, marca la barrera y distanciamiento que ésta siente al tratar de tener contacto físico con otras personas.

Figura 4

A is for Autism (1992)



Nota: Fotograma extraído de Webb, T. (Director). (1992). *A is for Autism* [cortometraje]. Finetake Productions.

An eyeful of sound (Moore, 2009)

Este documental es guiado por el audio de varias personas que explican cómo es vivir con sinestesia audiovisual, condición que consiste en percibir colores al escuchar sonidos. El resultado es un collage de distintos sonidos que se materializan en sincronía con toda una explosión de formas y colores en movimiento. Por ejemplo, siempre que se escucha el ladrido de un perro, se ve una figura de picos que se expande y retrae, dando a la audiencia una idea sobre cómo funcionan los sentidos de una persona con esta característica sensorial.

¹¹ Cita original: “As a child I wanted to feel the comfort of being held, I craved tender touching at the same time I withdrew from touch, being hug was like being swallowed by a tidal wave.”

Figura 5

An eyeful of sound (2009), explosión de formas y colores y la expresión visual del ladrido de un perro.



Nota: Fotogramas extraído de Moore, S. (Directora). (2009). *An eyeful of sound* [cortometraje]. Sapiens Productions.

Carlotta's Face (Schuld y Riedl, 2018)

Este corto documental logra acercar al público a un estado de la mente casi inimaginable, la prosopagnosia, trastorno cognitivo en el cual la persona es incapaz de reconocer rostros familiares, incluyendo el propio. Esto se transmite de distintas formas a lo largo de corto, por ejemplo, al escuchar a esta persona decir que en la escuela no reconocía a sus compañeros, estos son representados como bultos abstractos muy similares entre ellos, lo cual nos ayuda a comprender cómo se siente el saber que las personas que te rodean son diferentes, pero no poder advertir dichas diferencias.

Figura 6

Carlotta's Face (2018), compañeros de escuela representados como bultos.



Nota: Fotograma extraído de Riedl, V., Schuld, F. (Directores). (2018). *Carlotta's Face* [cortometraje]. Fabian & Fred.

Ryan (Landreth, 2004)

Este documental animado consiste en una entrevista a Ryan Larkin, animador pionero en su campo pero que terminó perdiéndose a sí mismo. El director buscó manifestar físicamente los problemas internos de los personajes. Por ejemplo, el personaje con el que se representa a sí mismo tiene sumida una parte del cráneo, mientras que su entrevistado prácticamente no tiene cabeza y le falta una parte del rostro, de esta manera, nos cuentan dos historias simultáneas: la de la entrevista, y aquella que, mediante deformaciones físicas, revela las cicatrices psicológicas del pasado de los participantes.

Figura 7

Ryan (2004), representaciones visuales del director y el entrevistado.



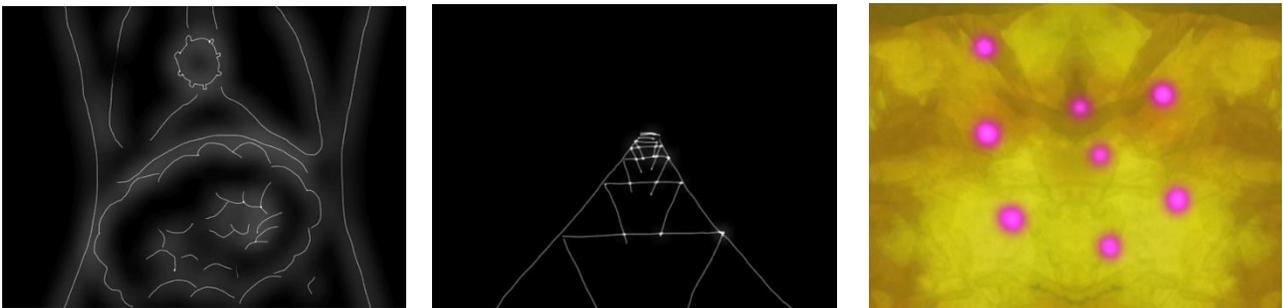
Nota: Fotogramas extraídos de Landreth, C. (Director). (2004). *Ryan* [Cortometraje]. National Film Board of Canada.

Little Deaths (Lingford, 2007)

Este cortometraje explora la experiencia del orgasmo a partir de diferentes entrevistas que son interpretadas a través de dibujos en movimiento. El resultado es una mezcla de imágenes en constante metamorfosis, colores, formas abstractas, y metáforas visuales que afloran los sentidos y la imaginación de la audiencia. Por ejemplo, al mostrar una silueta humana transformarse en los rieles de una montaña rusa, invocando y comparando sus emociones, y otro tipo de imágenes más abstractas donde texturas en movimiento que abarcan todo el encuadre cambian de color.

Figura 7

Little Deaths (2007), figura humana, rieles de montaña rusa, e imágenes abstractas.



Nota: Fotogramas extraídos de Lingford, R. (Directora). (2010). *Little Deaths* [Cortometraje]. Film Study Center Harvard University.

Otras producciones que coinciden con estas características son:

- *Animated minds* (Glynne, 2003)
- *My First Crush* (Pott, 2007)

- *Centrefold* (Land, 2012)
- *Private Parts* (Ginsburg, 2015)
- *Egg* (Scarpelli, 2018)
- *Dejarse crecer el cuerpo* (Gudiño, 2018)
- *Carne* (Kater, 2019)

1.2.2 Puntos de vista personales y subjetivos

El tener la oportunidad de manifestar todas esas sensaciones abstractas, no solo nos permite manifestar diversos estados mentales, sino que nos da la oportunidad de explorar experiencias y enfoques subjetivos y personales sobre situaciones particulares o eventos históricos, y tratar de reconocer la memoria oculta u olvidada, lo cual a su vez otorga mayor libertad creativa al cineasta para poder expresarse.

La animación en estas producciones no se interesa en mostrar cómo ocurrieron los hechos, sino cómo se sintieron para la persona que los vivió. Ejemplo de ello sucede en *Break the silence: kids Against child abuse* (Peltier, 1994), documental que relata las historias de 4 niños que fueron abusados físicamente. Sobre ello, John Canemaker, uno de los animadores, comenta que la animación es algo que puede personificar el pensamiento y convertirse en emociones, no querían mostrar el abuso como sucedió, sino cómo se sienten los niños al respecto¹² (Kriger, 2012, p.49). Este atributo es retratado de diferentes formas en las siguientes producciones.

Vals Im Bashir (Folman, 2008)

Por medio de una estética y estilo surreal, este filme presenta un recorrido a través de los recuerdos tormentosos de su director sobre su participación en la Guerra del Líbano de 1982. Elementos como el uso del color, el diseño de los entornos y el montaje de las escenas, sin ataduras a las convenciones cinematográficas

¹² Cita original: Animation is something which can personify thought, it can become emotions. [...] “Yes, because we don’t want to show the abuse as it happened, we want to show how it felt to the children.”

documentales tradicionales, permiten al cineasta expresar sus conflictos internos, confusión y angustia de manera más artística y subjetiva. Y así mismo, la producción logra que el público conozca un punto de vista alternativo sobre dicho acontecimiento histórico. Como menciona el director de animación, Yoni Goodman:

la gente podía conectar con ella porque es sobre la experiencia humana, no sobre la experiencia política [...] en realidad no decimos nada controversial porque todo de lo que hablamos en la película ha sido debatido muchas veces en Israel. Esta película es sobre la experiencia personal de Ari en la guerra, nada más, nada menos. Es muy subjetiva, pero mucha gente puede relacionarse con ella.¹³ (p.12)

Figura 8

Vals Im Bashir (2008), conflictos internos del cineasta e imágenes surreales.



Nota: Fotogramas extraídos de Folman, A. (Director). (2008). *Vals Im Bashir* [Vals con Bashir] [Película]. Bridgit Folman Film Gang; Les Films d'Ici; Razor Film Produktion.

Couleur de peau: Miel (Boileau y Henin, 2012)

Este documental cuenta las complicaciones que su director vivió durante la infancia al ser un niño coreano adoptado por una familia europea. Mediante la animación, y con ayuda de breves fragmentos de videos caseros, se presenta una compilación

¹³ Cita original: People could connect with it because it talks about human experience and not about political experience (...). We don't really say anything controversial because everything we talk about in the movie has been debated many times in Israel. This movie was about Ari's personal experience of the war, nothing more, nothing less. It's very subjective, but many people can relate to it.

de diferentes situaciones que marcaron su niñez. Estos son intercalados con tomas en acción viva del director en “el presente”, visitando Corea por primera vez desde su adopción en búsqueda de información sobre su pasado para el documental. Estos dos niveles no solo funcionan de manera narrativa para separar pasado y presente, sino que se complementan de manera que nos permiten ver un panorama más amplio de entendimiento sobre el conflicto del cineasta: la búsqueda de su identidad como un individuo que fue adoptado.

Figura 9

Couleur de peau: Miel (2012), representaciones del pasado y el presente.



Nota: Fotogramas extraídos de Boileau, L., Henin, J. (Directores). (2012). *Couleur de peau: Miel* [Color de piel: miel] [Película]. Artemis Productions; Mosaïque Films.

La historia de todos (Aguerre, 2003)

Este corto documental es guiado por las voces de varios niños de comunidades indígenas que se ven en la necesidad de dejar a sus familias para trabajar en campos de cultivo. Sus relatos son representados a través de la animación de muñecos de plastilina que los mismos niños diseñaron. De esta manera, al escuchar sus historias y las formas en que son contadas, junto con las figuras de plastilina que son reflejo de su imaginación, este documental logra adentrar al público en sus experiencias y sentires de manera íntima, permitiéndonos conocer y entender no solo los complicados contextos que viven, sino sus puntos de vista únicos, ilusiones, pensamientos y formas de ver la vida.

Figura 10

La historia de todos (2003)



Nota: Fotograma extraído de Aguerre, B. (Directora). (2003). *La historia de todos* [cortometraje].

Places other people have lived (Yilmaz, 2011)

En este documental la realizadora entrevista a su familia sobre los recuerdos que tienen de la casa en la que solían vivir. Para lograr expresar visualmente la complejidad de sus memorias y pensamientos, echó mano de diferentes técnicas de animación. Por ejemplo, el desconocimiento y reconocimiento simultáneo de estas personas hacia ese lugar, es transmitido a través de imágenes en movimiento del interior de la casa que son alteradas de manera que causan desconcierto en la audiencia.

Figura 11

Places other people have lived (2011), imágenes alteradas y variedad de técnicas.



Nota: Fotogramas extraídos de Yilmaz, L. (Directora). (2011). *Places other people have lived* [Cortometraje]. John C. Hench Division of Animation & Digital Arts.

Lipsett Diaries (Ushev, 2010)

Este corto animado habla sobre la vida traumática del director de cine experimental Arthur Lipsett. El realizador nos lleva a través de un viaje de imágenes volátiles y caóticas, principalmente en sepia y blanco y negro, que, guiadas por narraciones inspiradas en las notas de Lipsett, buscan explorar su memoria olvidada. Muchas de estas imágenes se caracterizan por la complejidad en su composición y movimiento. De esta manera, el montaje y las transformaciones de la imagen, así como el sonido, en ocasiones estruendoso y en otras casi imperceptible, logran no solo acercarnos a la vida de aquel cineasta, sino transmitirnos el desorden y la perturbación en sus emociones y recuerdos.

Figura 12

Lipsett Diaries (2010).



Nota: Fotograma extraído de Ushev, T. (Director). (2010). *Lipsett Diaries* [Cortometraje]. National Film Board of Canada.

Otras producciones que coinciden con estas características son:

- *Blind Justice* (Yadin, 1988)
- *And then I'll stop...* (Fierlinger, 1989)
- *Feeling my way* (Hodgson, 1997)
- *Silence* (Yadin, Bringas, 1998)
- *Irinka et Sandrinka* (Finck y Stoyanov, 2007)
- *Persépolis* (Satrapi, 2007)
- *Suertes, humores y pequeñas historias de la Independencia y de la Revolución* (Téllez, Castañeda, et. al., 2009)
- *My dog Tulip* (Fierlinger, 2009)
- *Blackout* (Mirsky, 2013)
- *Last day of freedom* (Talisman, Hibbert-Jones, 2015)
- *I'm ok* (Hobbs, 2018)
- *Un día más con vida* (de la Fuente y Renow, 2018)
- *Flee* (Rasmussen, 2021)
- *Mi casa está en otra parte* (Villalobos y Hagerman, 2022)

Como podemos observar, el gran número de producciones presentadas entre el 1.2.1 y el 1.2.2 dejan en evidencia la popularidad del medio, elegido e implementado por diferentes artistas en su búsqueda por expresar subjetividad e introspección. No obstante, la nobleza y dinamismo de la animación también invita al realizador a acercarse a la realidad dados los siguientes motivos.

1.2.3 Procesos y sistemas complejos o que escapan de nuestra visión

Esta motivación se encuentra en el extremo opuesto de las dos anteriores, pues no busca apelar a las emociones a través de formas de expresión abstractas o subjetivas, sino que consiste en hacer entender al público de forma clara, concisa y objetiva procesos o sistemas complejos que escapan de nuestra visión, como el funcionamiento del cuerpo humano o algún proceso de índole científica o social. Por lo tanto, en estas producciones suele buscarse un estilo visual que se asemeje a la realidad.

Como se mencionó anteriormente, este es el papel con el que comúnmente cumple la animación en los documentales de acción viva. La diferencia recae en que en estos últimos suele usarse como material de apoyo, mientras que en los documentales animados abarca la mayoría o todo el tiempo en pantalla. A continuación, se presentan algunos ejemplos.

Tlacuilo (Escalona, 1987)

Este documental se sirve de la animación para lograr explicar la pictografía náhuatl, principalmente mostrando animaciones de los símbolos en los códices para esclarecer sus significados. Por ejemplo, quizá podría ser confuso entender qué representa una U con espirales en sus puntas, pero al verla en movimiento, logramos entender que se trata de un canal de agua visto desde enfrente.

Figura 13

Tlacuilo (1987), símbolo náhuatl en perspectiva.



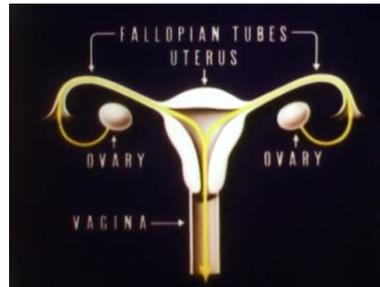
Nota: Fotogramas extraídos de Escalona, E. (Director). (1987). *Tlacuilo* [Película]. Centro de investigaciones y estudios superiores en antropología social.

The Story of Menstruation (Kinney, 1946)

Este corto animado tratar de explicar de manera educativa el proceso de la menstruación, para lo cual presenta al personaje de una mujer y las diferentes etapas de su crecimiento, además de esquemas en movimiento de las partes del aparato reproductor femenino con nombres y flechas.

Figura 14

The story of menstruation (1946) etapas de la mujer y esquema de la matriz.



Nota: Fotogramas extraídos de Kinney, J. (Director). (1946). *The story of menstruation* [Cortometraje]. Walt Disney Productions.

So much for so little (Jones y Freleng, 1949)

Aunque a primera vista pudiera parecer una caricatura clásica de Warner Bros., en realidad este segmento logra esclarecer de manera concreta la importancia del sistema de salud de Estados Unidos de mediados del siglo XX, por un lado, al relatar una historia a través de las imágenes animadas, y por el otro, al acompañar estas con una narración seria y formal.

Figura 15

So much for so little (1949).



Nota: Fotograma extraído de Jones, C., Freleng, F. (Directores). (1949). *So much for so little* [Cortometraje]. Warner Bros. Cartoons, United States Public Health Service.

1.2.4 Cuando no es posible obtener las imágenes en acción viva

El uso del documental animado en ocasiones es requerido como alternativa debido a la ausencia de material filmico: cuando no existen registros fotográficos o videográficos del evento que se quiere documentar, o no es posible filmar en ciertas locaciones. Si bien en estos casos se busca que la animación sustituya el material ausente, el cómo se llevará a cabo dependerá del enfoque que se le quiera dar al suceso en cuestión.

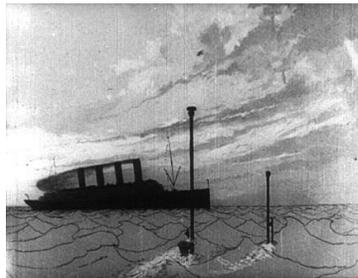
Por un lado, la representación podría estar buscando ser lo más concisa y apegada a la realidad, sin elementos oníricos o subjetivos, simplemente tratando de ser una recreación fiel a la objetividad del acontecimiento. Y en consecuencia, al igual que en el 1.2.3, el estilo visual se inclina hacia la verosimilitud. Ejemplos de este modo son:

The sinking of the Lusitania (McCay, 1918)

Este es el primer documental animado del que se tiene registro, y se limita simplemente a mostrar el hundimiento del barco Lusitania de 1915 a la distancia. Claramente, al haber sido un accidente, en primer lugar, y al ubicarse en un periodo con tecnología inferior a la actual, en segundo, habría sido prácticamente imposible capturar el momento con una cámara. Por lo tanto, McCay logró recrear el suceso a partir de testimonios de los sobrevivientes, y de esta manera permitió que otras personas pudieran darse una idea sobre cómo pudo haber sucedido tal tragedia.

Figura 16

The Sinking of the Lusitania (1918).



Nota: Fotograma extraído de McCay, W. (Director). (1918). *The sinking of the Lusitania* [Cortometraje]. Universal Films.

Walking with Dinosaurs (Haines y James, 1999)

El objetivo de esta serie documental consistió en dar a conocer a la gente información precisa sobre el modo de vida de los dinosaurios. Sin embargo, en lugar de mostrar entrevistas a paleontólogos, apostaron por aparentar el estilo de un documental sobre la fauna salvaje, mostrando a los reptiles en su hábitat natural. Esto fue posible gracias a la animación por computadora. Se filmaban locaciones boscosas, y posteriormente sobre ellas se insertaban las animaciones de los dinosaurios.

Figura 17

Walking with Dinosaurs (1999).



Nota: Fotograma extraído de Haines, T. (Director). (4 de octubre de 1999). New Blood (Temporada 1, Episodio 1) [Episodio de serie de televisión]. En Lynch, J. (Productor ejecutivo), *Walking with Dinosaurs*. BBC Natural History Unit.

Flee (Rasmussen, 2021)

Este largometraje sigue la vida de un hombre a punto de casarse, que relata su pasado como refugiado al haber tenido que huir de Afganistán. Parafraseando a Janus Billeskov Jansen, editor del filme, todo comenzó como un documental ordinario. Después se transformó en animación. Y fue muy interesante, porque habría sido muy difícil hacer un documental regular, pues habría sido muy complicado filmar y obtener imágenes de diferentes periodos de tiempo.¹⁴ (Robinson, 2022)

¹⁴ cita original: "It started out as an ordinary documentary. Later, it turned into an animation. And it was very interesting, because it would have been very difficult to do a regular documentary. Not just because Amin wanted to be anonymous, but because it would have been very complicated to film and to get footage from different periods of time." Recuperado de: Robinson, C. (17 de marzo de 2022). Editor Janus Billeskov Jansen explains his role in constructing the narrative of 'Flee'. Cartoon Brew. <https://www.cartoonbrew.com/interviews/editor-janus-billeskov-jansen-explains-his-role-in-constructing-the-narrative-of-flee-214304.html>

Figura 18

Flee (2021).



Nota: Fotograma extraído Rasmussen, J. (Director). (2021). *Flee* [Película]. Final Cut for Real; Most Film: RYOT Films; Sun Creature Studio; Vivement Lund.

Tehran Taboo (Soozandeh, 2017)

Esta película mezcla ficción y realidad para abordar diversas injusticias y problemas sociales que se viven día a día en Teherán, Irán, entre los que se encuentran la prostitución, trata de personas, y cirugías clandestinas para "recuperar la virginidad". Sin embargo, las leyes de censura iraníes impedían filmar en Teherán, por lo que el cineasta halló en la animación una alternativa para poder expresarse.

Figura 19

Tehran Taboo (2017).



Nota: Fotograma extraído de Soozandeh, A. (director). (2017). *Tehran Taboo* [Película]. Little Dream Entertainment; Coop 99; Österreichischer Rundfunk (ORF).

Si bien a falta de imágenes en acción viva estos documentales tratan de ser visualmente similares a la realidad, por otro lado, también hay producciones en las que, en sintonía con los apartados 1.2.1 y 1.2.2, este inconveniente se toma como una oportunidad para añadir algo extra y darse la libertad de hacer algo diferente o mostrar una perspectiva nueva. Tal como se refleja en los siguientes ejemplos:

Amor, nuestra prisión (Corral, 2016)

Para este cortometraje documental, la directora buscaba entrevistar mujeres en prisión sobre las complicaciones en la forma que viven sus relaciones amorosas. No obstante, fue difícil filmar dentro del penal, por lo que, como explica: “creímos que la animación podría ser una nueva ventana para entrar a la cárcel, desde nuestra imaginación, la imaginación de las internas, la imaginación del animador”.¹⁵ De esta manera, se limitaron a registrar solamente el audio de las entrevistas para posteriormente interpretarlas y presentarlas a través de distintas técnicas de animación y metáforas visuales, dando como resultado un producto mucho más íntimo e introspectivo.

Figura 20

Amor, nuestra prisión (2016).



Nota: Fotograma extraído de Corral, C. (directora). (2016) *Amor, nuestra prisión* [Cortometraje]. La Sandía Digital; Magma Films.

¹⁵ Noticias 22. (12 de junio de 2017) “Amor, nuestra prisión” fue posible gracias a la animación [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=3_nJBwfm2YA

Xochimilco 1914 (Azuela, Soler, et. al., 2009)

Este cortometraje está basado en el primer encuentro entre Emiliano Zapata y Francisco Villa que ocurrió en diciembre de 1914, del cual sólo se tiene un registro taquigráfico. Por lo que, a través de un estilo visual que hace alusión al cine de aquella época, los directores decidieron, no solo mostrarnos una representación con imágenes animadas de los revolucionarios sentados platicando, sino toda una serie de imágenes que, junto con las palabras de los personajes históricos, invocan diversas reflexiones, situaciones y problemáticas sociales que han existido en México a lo largo de su historia.

Por ejemplo, en un fragmento en que se habla sobre la relación entre progreso y tiranía, vemos esta última palabra en pantalla con una tipografía que recuerda a la identidad visual de los carteles de 1968, año en que México fue anfitrión de las Olimpiadas tan solo 10 días tras la matanza de Tlatelolco.

Figura 21

Xochimilco 1914 (2009), tipografía de 1968.



Nota: Fotograma extraído de Azuela, E. et al. (Director). (2009). *Xochimilco 1914* [Cortometraje]. Axolote Cine.

1.2.5 Búsqueda del anonimato

Hay ocasiones en las que sí es posible registrar las imágenes en acción viva pero se decide no hacerlo por cuestiones de anonimato. En estas situaciones, en los documentales tradicionales se suelen usar ciertas técnicas como proyectar luces sobre el sujeto de manera que solo se perciba su silueta, ocultando su identidad. No obstante, la animación lo lleva a otro nivel, pues como ya se ha explicado en puntos anteriores, se busca algo más allá, a un nivel interno y abstracto.

Además, se encuentran otras ventajas en esta alternativa. Por un lado, el prometer a los sujetos que sus representaciones animadas no tendrán semejanza con su aspecto en la vida real, les brinda seguridad para expresarse de manera más libre. Y por otro, el hecho de que no se muestren sus apariencias reales provoca que la audiencia se enfoque más en las palabras dichas sin crear juicios o estigmas respecto a su aspecto. Un ejemplo de este motivo es la ya mencionada *Flee*, donde el personaje principal quería permanecer anónimo, y a continuación se profundiza en otras producciones.

It's like that (Southern Ladies Animation Group, 2005)

Este corto presenta las entrevistas de tres niños que viven en un centro de detención de inmigrantes en Australia. El uso de la animación permite otorgarles un rostro diferente al propio para mantener su seguridad: son representados como pájaros, lo cual además aleja su apariencia de cualquier estereotipo o juicio racial, para que el público se enfoque en sus testimonios como seres humanos sin importar de donde vengan. Así mismo, la selección de dicha representación añade otro nivel a la narrativa en búsqueda de la empatía del público, pues al ser pájaros, se construye una metáfora entorno a la privación de la libertad de los niños.

Figura 22

It's like that (2005)



Nota: Fotograma extraído de Southern Ladies Animation Group (Director). (2003). *It's Like That* [Cortometraje]. Sophie Raymond for S.L.A.G.

Persépolis (Satrapi, 2007)¹⁶

Este filme está basado en un cómic del mismo nombre y relata la cruda vida de su autora en Irán y Austria durante los movimientos sociales y guerras en Irán entre los años 70 y 90. Si bien no busca el anonimato, el uso de la animación sin duda apoya la idea del párrafo anterior. Pues como Satrapi explica:

Un dibujo es en parte abstracto. Si utilizáramos imágenes reales, serían unos cuantos árabes en un país. Se convertiría en un filme étnico. Serían los problemas de la gente que vive allí [...] Pero los dibujos, al ser abstractos enfatizan lo universal. [...] una dictadura es una dictadura, sea en Chile, en China, en Irán o donde sea, es lo mismo. Los dibujos son lo bastante abstractos como para hacerte considerar que podría ser cualquier sitio. (Cogné, Marie (directora). (2007). *El lado oculto de Persépolis* [Making of], Francia, 2.4.7. Films, Diaphana Distribution)

¹⁶ La directora de este filme no considera su producción un documental animado, pero sí busca acercarse a la verdad de los sucesos reflejados, en sus palabras: "No hay que olvidar que desde que escribes una historia, una historia es una historia, y cuando la convertimos en un guion, el guion se convierte en ficción. Porque debemos construir la historia, y en la construcción de una historia siempre hay engaño. Por lo tanto, no estamos investigando la realidad, pero intentamos acercarnos lo máximo posible a la verdad. La realidad es lo que debe aparecer en la prensa, en la televisión y en la radio. Ese es su trabajo. El mío es contar una buena historia lo más precisamente posible." (Cogné, Marie (directora). (2007). *El lado oculto de Persépolis* [Making of], Francia, 2.4.7. Films, Diaphana Distribution)

Figura 23

Persépolis (2007)



Nota: Fotograma extraído de Satrapi, M., Paronnaud, V. (directores). (2007). *Persépolis* [Película]. 2.4.7. Films; France 3 Cinéma; The Kennedy/Marshall Company.

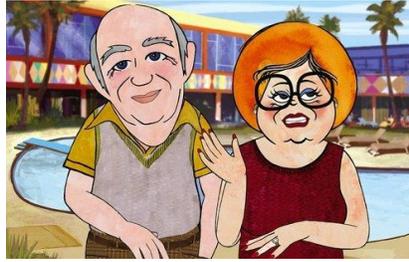
Backseat bingo (Blazer, 2003)

Este documental presenta una recopilación de entrevistas a personas de la tercera edad sobre sus experiencias y deseos sexuales. Sus alter egos animados son representados con una estética colorida y divertida que resalta sus actitudes joviales, lo cual hace a un lado cualquier estigma o juicio que se pudiera tener sobre la gente mayor respecto a esos temas. Sin embargo, al final se muestran fotografías de estas personas, revelando su apariencia real, lo cual, de acuerdo con Roe, podría interpretarse como si la producción pidiera a la audiencia que mire más allá de los prejuicios sobre la corporeidad de la figura envejecida, y en su lugar vea los deseos físicos que estos cuerpos esconden.¹⁷(p.94)

¹⁷ Cita original: the film can be read as asking audiences to look beyond the prejudices regarding the corporeality of the aging body and to see, instead, the physical desires such bodies hide.

Figura 24

Backseat bingo (2003)



Nota: Fotograma extraído de Blazer, L. (Directora). (2003).

Backseat bingo [Cortometraje]. University of Southern California.

Hidden (Heilborn, Aronowitsch, et. al., 2002)

Esta animación cuenta la historia de un niño inmigrante que debe vivir escondido para no ser deportado, por ello es que se recurre al anonimato. En ella vemos breves fragmentos de imágenes en movimiento de acción viva de las calles de su país natal, y de un aula escolar del país en el que se encuentra refugiado. En ambas imágenes la representación del pequeño es el único elemento de caricatura, lo cual lo aísla de su entorno, denotando su estado como marginado al ser un niño de la calle en la primera, y como excluido al no poder convivir con sus compañeros de clase por miedo a que sus padres sean policías en la segunda.

Figura 25

Hidden (2002)



Nota: Fotograma extraído de Heilborn, H. et al. (Director). (2002). *Hidden* [Cortometraje]. Story AB.

1.2.6 Presupuesto limitado

Si bien en general la producción de animación puede ser realmente costosa, hay documentales en los que resulta ser una alternativa mucho más viable y económica. En palabras de Paul Fierlinger, creador de documentales animados, no puedes recrear el pasado tan convincentemente en acción viva como en animación. Las recreaciones son terriblemente costosas y no funcionan muy bien; se ven “jocosas”. Pero en animación es lo contrario—son atractivas e interesantes.¹⁸ (Kriger, 2012, p. 191)

Ejemplo de ello, podemos verlo nuevamente en el largometraje *Flee*, sobre lo que Jansen comenta:

Para mí, en los largometrajes, normalmente empezamos a editar durante el rodaje. Así que puedes volver y pedir tomas adicionales o cosas por el estilo. Tienen prisa y cuesta dinero, así que cuando pides algo, realmente tienes que pensar con cuidado y no pedir mucho. Pero con *Flee*, solo es decir: "Oh, ¿no deberíamos tener una toma amplia de Kabul antes de entrar en escena con la madre y las hermanas alrededor de la mesa?" a lo que sencillamente responden: "Está bien". Si eso fuera una toma en vivo, sería complicado y costoso, pero aquí simplemente pueden dibujarlo.¹⁹ (Robinson, 2022)

¹⁸ cita original: you can't re-create the past as convincingly in live action as you can with animation. Reenactments are terribly expensive and don't work well; the look "hokey". But in animation, it's just the opposite—they're attractive and interesting

¹⁹ cita original: "For me, in feature films, we normally start editing throughout the shooting. So you can go back and ask for additional shots or things like that. They are in a hurry and it costs money, so when you ask for something, you really have to think carefully and not ask too much. But with *Flee*, it's just saying, "Oh, shouldn't we have a wide shot of Kabul before we actually get into the scene with the mother and sisters around the table there?" Then they just say, "Okay." If that was a live shot, it would be complicated and expensive, but here they can just draw it."

Olimpia (Cravioto, 2018)

Este largometraje nos lleva a través de las historias de varios jóvenes que se involucran en el movimiento de 1968 en la Ciudad de México. Al igual que *Tehran Taboo*, si bien no busca ser un documental en su totalidad, su objetivo sí es abordar problemáticas sociales o sucesos del día a día en el contexto o entorno que el cineasta u otros viven o vivieron. Dado que la intención era presentar una mezcla entre metraje original y material de archivo, pero se contaba con un presupuesto limitado, se encontró en la animación la mejor alternativa para lograr una unidad visual efectiva.

Figura 26

Olimpia (2018), rotoscopía sobre material de archivo y metraje original.



Nota: Fotograma extraído de Cravioto, J. (Director). (2019). *Olimpia* [Película]. Pirexia Films.

Ahora que tenemos una mejor noción sobre qué es la animación documental y a qué necesidades responde, podemos dar paso a presentar la propuesta de documental animado que concierne a este trabajo.

1.3 Propuesta

Nace, florece y cállate es un documental animado en desarrollo que presenta una serie de entrevistas de audio interpretadas y representadas mediante el lenguaje distintivo de la animación. La temática son los tabúes de la sexualidad femenina, y

el hilo narrativo es un recorrido desde la infancia de las entrevistadas y sus primeros acercamientos con la sexualidad, pasando por su primera menstruación, el reconocimiento del cuerpo propio, y sus inquietudes adolescentes, hasta las inseguridades de la vida adulta que involucran embarazos no deseados, enfermedades de transmisión sexual, métodos anticonceptivos y el deber ser de la mujer en la sociedad.

Decidí que la animación era la vía más adecuada para transmitir los testimonios de las entrevistadas, ya que representan todo un abanico de emociones, sensaciones abstractas y puntos de vista personales y subjetivos. De esta manera, mediante distintas técnicas de animación, el documental se verá dotado de un estilo de aspecto surreal, que evocará lo onírico y poético a través de metáforas visuales y formas abstractas. Además, el uso de este arte también responde a la solicitud de algunas entrevistadas de permanecer en anonimato, por lo que el público podrá enfocarse más en los testimonios e involucrarse de forma más íntima con el contenido, sin hacer juicios sobre la apariencia física de las entrevistadas.

Otros títulos de documentales animados que presentan temáticas similares son:

Little Deaths (Lingford, 2007)

Como mencioné con anterioridad, este cortometraje explora la experiencia del orgasmo mediante imágenes, colores y formas abstractas en constante transformación, de manera que se incentivan los sentidos y la imaginación de la audiencia.

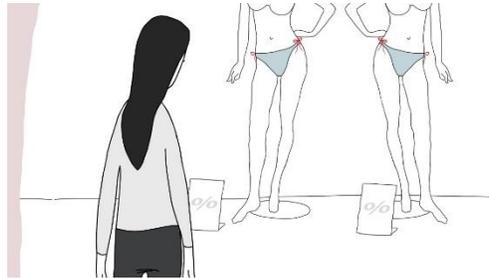
Centrefold (Land, 2012)

Este corto documental presenta las entrevistas de audio de varias mujeres sobre los prejuicios de sus labios genitales y la decisión de haberse operado. Todas las entrevistadas son representadas con un único personaje mediante una estética minimalista, y mostrando lugares conocidos, como una habitación o un centro

comercial. Estos elementos no solo responden al anonimato, sino que también invitan al público a conocer el tema e iniciar una discusión sin prejuicios al respecto.

Figura 27

Centrefold (Land, 2012)



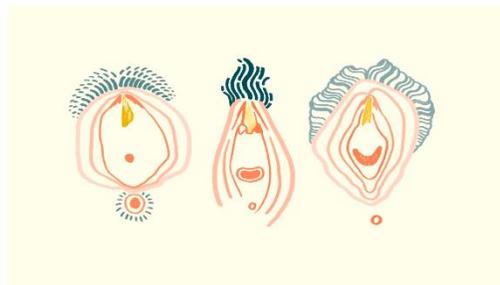
Nota: Fotograma extraído de Land, E. (Directora). (2012). *Centrefold* [Cortometraje]. Siobhan Fenton, Lynchpin.

Private Parts (Ginsburg, 2015)

Este documental busca motivar una conversación sobre la inequidad sexual entre hombres y mujeres, por lo que expone entrevistas a personas de ambos sexos respecto a las vaginas, la masturbación y el vello púbico. Su estética divertida muestra colores llamativos y representa a los entrevistados como si fueran genitales parlantes.

Figura 28

Private Parts (2015)



Nota: Fotograma extraído de Ginsburg, A (Directora). (2015). *Private Parts* [Cortometraje]. It's Nice That.

Carne (Kater, 2019)

Mediante una metáfora sobre la cocción de la carne y distintas técnicas de animación, este documental animado muestra diferentes etapas de la vida de la mujer y las problemáticas o inseguridades que puede tener sobre su cuerpo en cada una de ellas. Desde su peso cuando es una niña, hasta la aceptación de la menopausia en la madurez.

Figura 29

Carne (2019), representaciones de la niñez y la madurez.



Nota: Fotogramas extraídos de Kater, C. (Directora). (2019). *Carne* [Cortometraje]. Abano Producciones.

Ahora, para conocer *Nace, florece y cállate* a mayor profundidad y comprender su importancia, en el siguiente capítulo presento su carpeta de producción.

Capítulo 2. Carpeta de producción

En este capítulo presento la carpeta de producción de mi proyecto, la cual, de acuerdo con Carlos Taibo (2011) “es un documento que debe a) servir de guía durante el proceso de desarrollo y la preparación, b) de ella surge la carpeta de presentación que debe enaltecer y vender las cualidades del proyecto, y c) la carpeta de presentación debe demostrar conocimiento y control de la práctica cinematográfica.” (p.60). Así mismo,

es la conclusión de un periodo de desarrollo, y debe ser la herramienta para:

- Convencer a un tercero de participar (actor, locación, apoyo de cualquier índole o coproducción).
- Trabajar con el equipo de trabajo en papel para poder explicar cómo se pretende filmar.
- Reflexionar y mejorar la relación recursos/resultados. (p.60)

Sin embargo, como se menciona en la tesis *Desarrollo y producción del cortometraje documental “Desde la noche hasta sus ojos”* (2013), en México no existen parámetros oficiales para hacer una carpeta de producción específica para documental (p.79), mucho menos para un documental animado. Por tal motivo, a continuación, se presenta una adaptación de acuerdo con las características, cualidades y necesidades específicas de esta producción.

2.1 Ficha técnica

Título: *Nace, florece y cállate*

Género: Documental animado

Duración estimada: 13 minutos

Formato: Digital HD

Público general: B15 (No recomendada para menores de 15 años)

Plataforma/Transmisión: youtube/vimeo/redes sociales

Objetivo: Visibilizar los miedos e inseguridades que alimentan los tabúes de la sexualidad femenina.

Sinopsis: Mujeres de distintas edades cuentan por primera vez sus pensamientos, experiencias, miedos e inseguridades sobre su sexualidad y la pesada carga social de ser mujer, al tiempo que son retratados de maneras surreales, a través de formas abstractas y metáforas visuales.

2.2 Escaleta

Dada la naturaleza de este proyecto, no se contó con un guion literario, no obstante, previo al storyboard fue necesario realizar una escaleta para plasmar y proponer las descripciones visuales que acompañarían las voces de las entrevistadas. Como se puede observar, la estructura del documental se dividió por tema en 10 rectángulos. Dentro de cada uno, del lado izquierdo se encuentran la letra que representa a la entrevistada con las primeras palabras de su intervención, mientras que en el resto del espacio se muestran notas con descripciones y algunos dibujos de apoyo. A continuación, se muestra la escaleta completa, seguida de cada recuadro para su legibilidad.

Figura 30

Escaleta de Nace, florece y cállate.

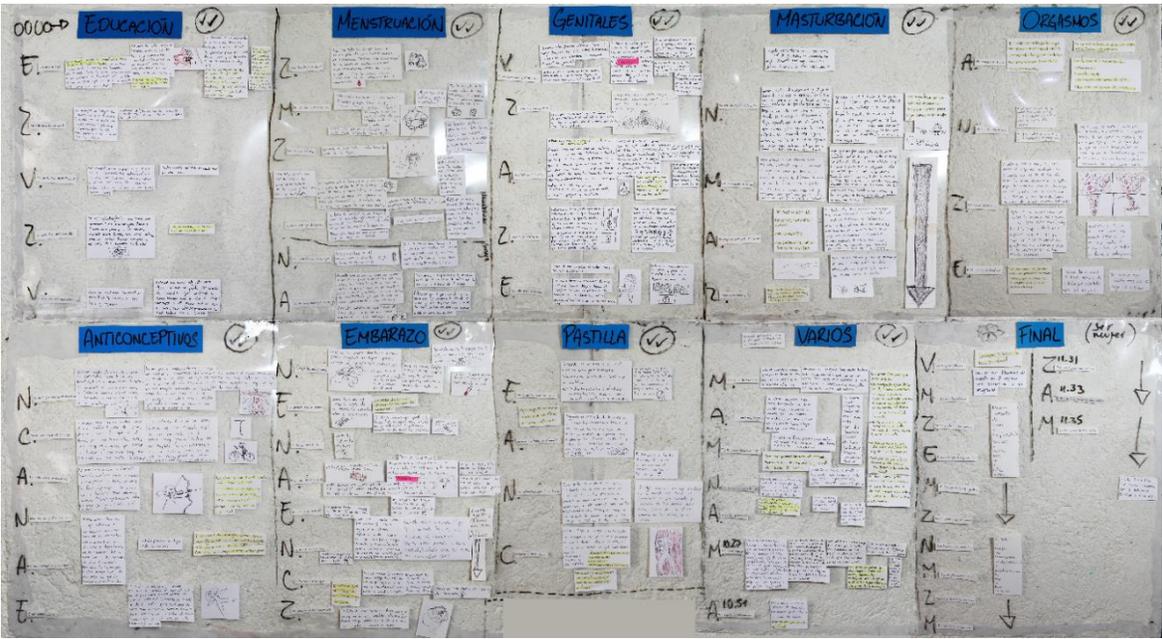


Figura 31

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Educación sexual.

OOOO → **EDUCACIÓN** ✓✓

E. En mi niñez

La primera imagen se manifiesta como el libro de Misión Foster. En primer plano está la mamá de Amanda planchando. Solo es como una sombra o un contorno o transparente, y solo vemos la parte que se ve a la altura del burro de planchar.

A través de ella vemos a Amanda sentada viendo hacia la cámara (en realidad esta viendo a su mamá) tiene la cara recargada en las manos, se le ve incómodo.

Amanda se ve "adulta". Solo que no se le vean las bubis.

la cámara se va acercando a la cara de Amanda cuando de repente ¡Za! la plancha pasa por encima de su boca y se la quita o se la quema o algo así.

Que la veamos de adulta es como de que ella se está acordando del pasado y aún tiene la frustración de ese entonces. Aún avanza cosas de cuando era niña.

que la mamá esté planchando además de que es un clásico es como si "desapareciera" los pechos o los temas tabúes que se deberían hablar

Z. Mi educación sexual

La imagen se tergiversa y ahora como si fuéramos Amanda en un salón de clases, vemos el pizarrón al frente, pero se ve raro, como borroso o como que se alga.

También podría ser que de donde está sentada "cae" a su silla en el salón de clases.

V. No, pues las metedebaut

"Volteamos" hacia el pupitre y vemos un libro con metedebauts y luego con matrices, vaginas, vulvas, pero se ven como de Waking Life, todas las ilustraciones moviéndose como rasas.

Hasta podría ser que se caubinan en uno solo.

Z. Tu vez la imagen de

La vagina/vulva/matriz luce como una ilustración científica antigua. Como si fuera una planta o un animal. También darte formas muy complicadas, como con muchas flechas, nombres y números. Que exprese confusión.

Hay referencias en la caja y/o en NEODBOARD.

V. o sea, no nos enseñan ego

Fase de verse muy esquemático, metódico y tascó, a algo bello y orgánico.

Entonces nos vamos alejando para dejar ver que es parte del cuerpo de Amanda. Igual conforme la vamos viendo más a ella de cuerpo completo o el plano que se vaya a usar, esta vulva/vagina/matriz va disolviéndose en su cuerpo.

Figura 32

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Menstruación.

MENSTRUACIÓN

Z.

Cae una gota de sangre como la primera gota de lluvia sobre la cabeza de Amanda. "Mierda, esto es ser mujer" Si la vemos en un momento podría ser más impactante, voltea al cielo y ~~ella~~ a ella la vemos chiquita, como que va a enfrentarse lo desconocido.



M.

"Felicidades, que buena yo eres mujer" Amanda parada frente a la cama, se le da cosas clásicas de mujer como un bebé, o algo de aseo ~~luz~~ o de cocina.

¿Alguna cosa que simbolice pureza o castidad?

En la segunda parte, donde habla de las emociones y así, podemos tener un momento animado de Amanda con ella misma.

Z.

En teoría sabría. Empieza a llover más y más, Amanda corre de la lluvia.

Que también podemos apoyarlo con otras formas visuales más simbólicas, como sombras, o siluetas, o algo sobre el espacio y el fondo.

También podría ser que se mete a su casa para cubrirse de la lluvia y continuar con la narración.

Continuando con el tema de la lluvia que una gota de te (no de sangre) carga sobre la taza, y ~~ella~~ mientras se hacen las ondas en el agua, ahí aparece la cara de Amanda y el resaca de la taza se convierten en unos brazos.

Los estilos podemos mostrarlos como The Weatherman, como una tormenta (ya que estamos en tierra de lluvia) dentro de Amanda.

La taza se convierte ya en Amanda como tal acostada tipo como en los brazos de su mamá y se ve una mano que le acaricia la cabeza.

Estas son temas cerradas.

Podemos explorar mucho los momentos animados en esta parte, como mostrando los objetos que hay alrededor, incluso tipo la lluvia por la ventana.

N.

mi mamá me tenía que Amanda sentada en el inodoro como incómoda o como de el ahora que?

Cuando habla del dolor la expresión de Amanda se vuelve más dolorosa.

A.

si te enseñan que la sangre Amanda camina con una lluvia por dentro tratando de taparse. Podría ser que sus brazos no traen la lluvia y tapa su cuerpo un poco, o que en sus brazos si está la lluvia y entonces es inútil tratar de ocultarse (o que poco a poco se vaya extendiendo a sus brazos).

Podríamos hacer parpadeos de imagen donde la lluvia pasa de estar en el exterior al interior de Amanda.

Amanda sintiéndose mortificada al punto del llanto por no poder ocultarse a ella misma.

Podría ser que el piso en el que va corriendo se convierte en papel de baño y ella tropieza. Como que se la traga, se hace pequeño y se empieza a obblar hasta desaparecer.

Sangre

Figura 33

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Genitales.

GENITALES

V

o sea, como que satonizan

Amanda está parada viéndose frente al espejo (hay una ref. en los videos de Moolboud) su cara es como extrañeza, incomodidad, ¿bisteza? ¿resignación?

El lápiz se suelta y sale volando. Se convierte en una metáfora sobre el pene. Por un momento la pantalla se que **caulivar**, entonces entra el lápiz que estaba cayendo y se queda en esta posición y entonces se "para" →

Z

Como que tienes que

Voltea a ver su brazo, un lápiz aparece encadenado a su muñeca. Agita la mano como queriendo deshacerse de él

Vemos las clásicas líneas de que la cámara hace un plano hacia Amanda que estaba viendo el lápiz y entonces se voltea a ver.

A

Mis labios menores

Nos acercamos al espejo y con alguna especie de metamorfosis (que los labios se abran o algo así) entramos al pasaje del parto de "vulva Pública".

... explorar para conocerme mejor: Amanda continuando sobre la vulva con los vellos como si fuera pasto largo.

Z

Nadie te invita a

... pero esto nos apoyamos de las tomas de **centrefold**

Vemos un punto intermitente con blur que simboliza al clitoris. la intermitencia simboliza la sensibilidad. De repente solo se ve como un punto, que es como luce el clitoris por fuera, y de repente se ve como luz por dentro. Solo hay que tomar en cuenta que los labios menores nacen de **enmedio** no de los lados.

E

cuando me baño me

Antes de que empiece el audio, vemos a Amanda bañándose.

Esa vulva se va metamorfoseando y transformándose en diferentes cosas con forma de vulva. y si, también en vulvas pueden intercambiarse. incluso que adquiere formas abstractas o se descompone en sus partes y estas fluyen y se reubonan.

Vemos a Amanda secándose. Primero viéndose (hacia abajo o hacia el espejo - si se presta - pero que el espejo sea la cámara), pero después voltea hacia arriba no queriendo ver.

Entran o crecen pelos en la terna y pasa un rastriillo que las retra dejando ver una vulva

Figura 34

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Masturbación.

MASTURBACIÓN



Amanda cocinando. La vulva que vemos al final de genitales se convierte en algún alimento que siga haciéndole alusión. Amanda lo toca sugestivamente.

No me llama la atención Amanda suelta abruptamente y deja de hacer lo que estaba haciendo. Como está en la cocina se va a lavar las manos, esto queda con lo que dice que se siente suya. Después una olla que tiene en la estufa se empieza a desbordar de flujo vaginal, ella trata de taparla, pero cuando va a agarrar la tapa, adquiere la forma de una vagina, entonces no la toca, va a agarrar un paño para sostener la tapa con él, pero también adquiere esa forma.

M hacer alusión a que Amanda como que está ocultando algo, va caminando o algo así, como que llega a un cuarto, se asegura de diferentes maneras que no la vean, cierra la puerta, tal vez pone un seguro, cosas así, y mostramos algo que hace que te des cuenta de que se empieza a masturbar.

A entonces le va a bajar a la perilla de la flama pero también adquiere esa forma, entonces no lo hace. Al final le explota, lo tiene en todo el cuerpo, está asqueada. Al final llega su gato y pasa todo concluido por ahí, hasta pasando su cola por la nariz de Amanda. Ella no deja de estar asqueada.

Esto significa que por más que rechaza su cuerpo, no puede porque sigue siendo parte de ella.

Hay que arreglar bien esta parte, pero también podría ser que Amanda se queda cubierta de flujo y hacer alusión a que se siente observada y juzgada y ella no quiere que la vean ni la socialen. También podría ser que trata de quitarse el flujo del cuerpo con mucho asco pero mientras más va pasando sus manos por su cuerpo con repudio, más le va gustando y lo empieza a hacer más en un sentido de caricia.

En toda esta parte vemos un montaje que hace referencia a la masturbación e incluye: imágenes de falando en movimientos, el como Amanda mueve los pies/dedos de los pies mientras lo hace, cosas que se contraen y expanden, intercalaciones de cosas sensitivas/sensoriales no sexuales que también provoquen placer, que su mano pase por su pecho y por un momento el pezón quede entre los dedos intercalado con manos que pasan sus dedos entre el pasto.

APROYATE MUCHO DE:
 • IDEAS DEL CUADERNO VERDE
 • MOODBOARD
 • LA CARPETA DE VIDEOS QUE ESTÁ EN REF

A Yo luego me pateado con habas

Z llegué a mi casa y aquí volvemos a hablar de exploración pero muy diferente. Ya con hacer referencias a lo otro.

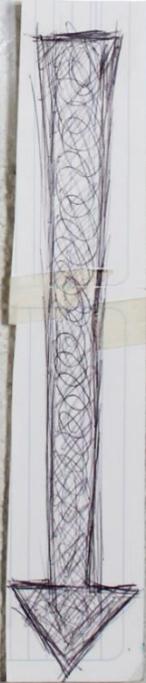






Figura 35

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Orgasmos.

ORGASMOS



A. Me empezé a tocar

El inicio de esta parte sigue un poco en el mood de lo último de la parte anterior. Solo hay que ver bien como lo diferenciamos.

Tiene que notarse el paso de esta masturbación al orgasmo.

Aquí también me apoyamos de:

- Moodboard
- Libreta verde
- La carpeta de videos de REF
- Los videos de youtube de referencias.

N. No sé de eso, nunca

Contraste visual fuerte entre todos los colores y movimientos de antes con la nada de ahora.

O que todos esos colores y movimientos se congelen.

Hay un vacío, se siente un vacío por un momento, pero entonces de alguna manera lo que vemos en orgasmo se vuelve por ejemplo en el agua del té que se sirve Amanda. No me refiero a que se transforma completamente, sino que su forma externa cambia. Un poco como haciendo

alusión a este mensaje de "ese placer del orgasmo, también es o puede ser el de tomar té, sentir la lluvia, acariciar a tu gato, regar las plantas, caminar descalza en el pasto, ver la puesta de sol". Entonces que Amanda haga algunas de estas acciones tranquila

que no se malentienda que es "el té después del orgasmo" o que todas estas actividades las hizo después de tener un orgasmo, sino que en su expresión y en la atmósfera se note que ahora Amanda pasa a ser una mujer que no ha sentido orgasmos.

También es obvio a ti que nunca has sentido orgasmos que no pasa nada, te quiero y hay un montón de formas de sentir placer.

E. A mi en lo particular

Está es como el "primer aviso": un pequeño momento intenso, que anuncia y te prepara para lo que vendrá después.

Amanda tiene como un breve momento de susto/angustia/perturbación del momento.

Es como un mini infarto pero que no llega al climax.



Figura 36

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Anticonceptivos.

ANTICONCEPTIVOS

N. Yo llevo ya casi como un coco

Amanda salta de un quión, abre su paracaídas, tiene forma de pastilla, todo va bien pero de repente se empieza a descontrolar como si hubiera mucho viento vemos a Amanda de cerca, parece que va a vomitar.



C. Pense en usar el Divo de

la imagen se metamorfosea y vemos un implante subdérmico. Nos vamos alejando y se deja ver que es un remo con el que Amanda va en un kayak. Amanda se asusta, trata de remar pero es inútil, la imagen se aleja más y resulta que está a punto de caer en una cascada de menstruación.



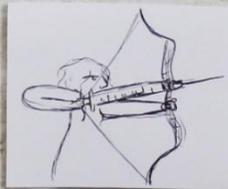
A. Me puse unas inyecciones

la imagen tergiversa en un div, luego el div cambia ligeramente y nos damos cuenta de que es el frente de una bicicleta. vemos unas pequeñas manos que batan de tomar el manubrio, luego unas pequeñas pias que tratan de alcanzar los pedales. Al final nos damos cuenta de que Amanda está en una bicicleta que le queda muy grande. Podría ser que después incluso comienza a irse de lado y parece que se va a caer, porque no puede controlarla para mantener el equilibrio.



N. Pues no es justo que unas

la imagen tergiversa a Amanda haciendo tiro con arco. la flecha es una jeringa, la tira, seguimos la flecha/jeringa y se clava en su hombro. Ahora estamos viendo a Amanda quitando de adentro con una jeringa clavada en el brazo.



A. los anticonceptivos en lugar

Vemos cortos clips en los que volvemos a los escenas anteriores pero son los momentos del después (tal vez del durante dependiendo de la situación). Así es como uno o dos segundos de ella disgustada con cara de "clungada madre, tengo que lidiar con esto" es molestia, cansancio, frustración.

E. y con protección o

Esta parte quisiera que fuera como muy fluida, con un ritmo constante, quizá más rápido que todo lo anterior. Que vaya anticonceptivo tras anticonceptivo.

También pueden ser tipo stills de anime.

En la última imagen la vemos acostada, la vemos en cenital, esta en el piso boca arriba porque se cayó o algo así. Entonces se mueve/ se da la vuelta para acostarse de lado. Pero cuando la cámara cambia para volver a ver su rostro de frente cuando ya está de lado, ya es la última imagen del sig.



Figura 37

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Miedo al embarazo.

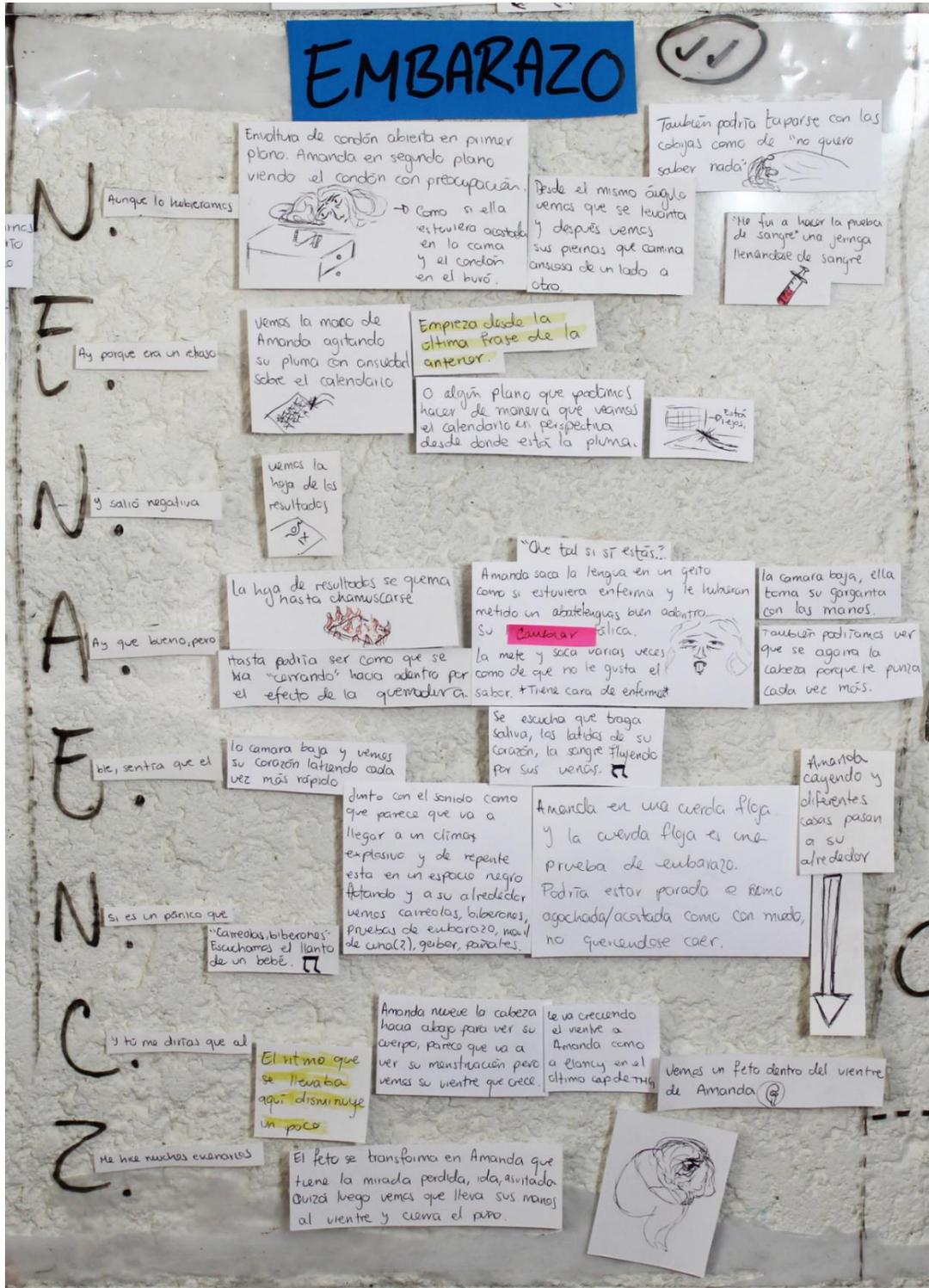


Figura 38

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Pastilla del día siguiente.

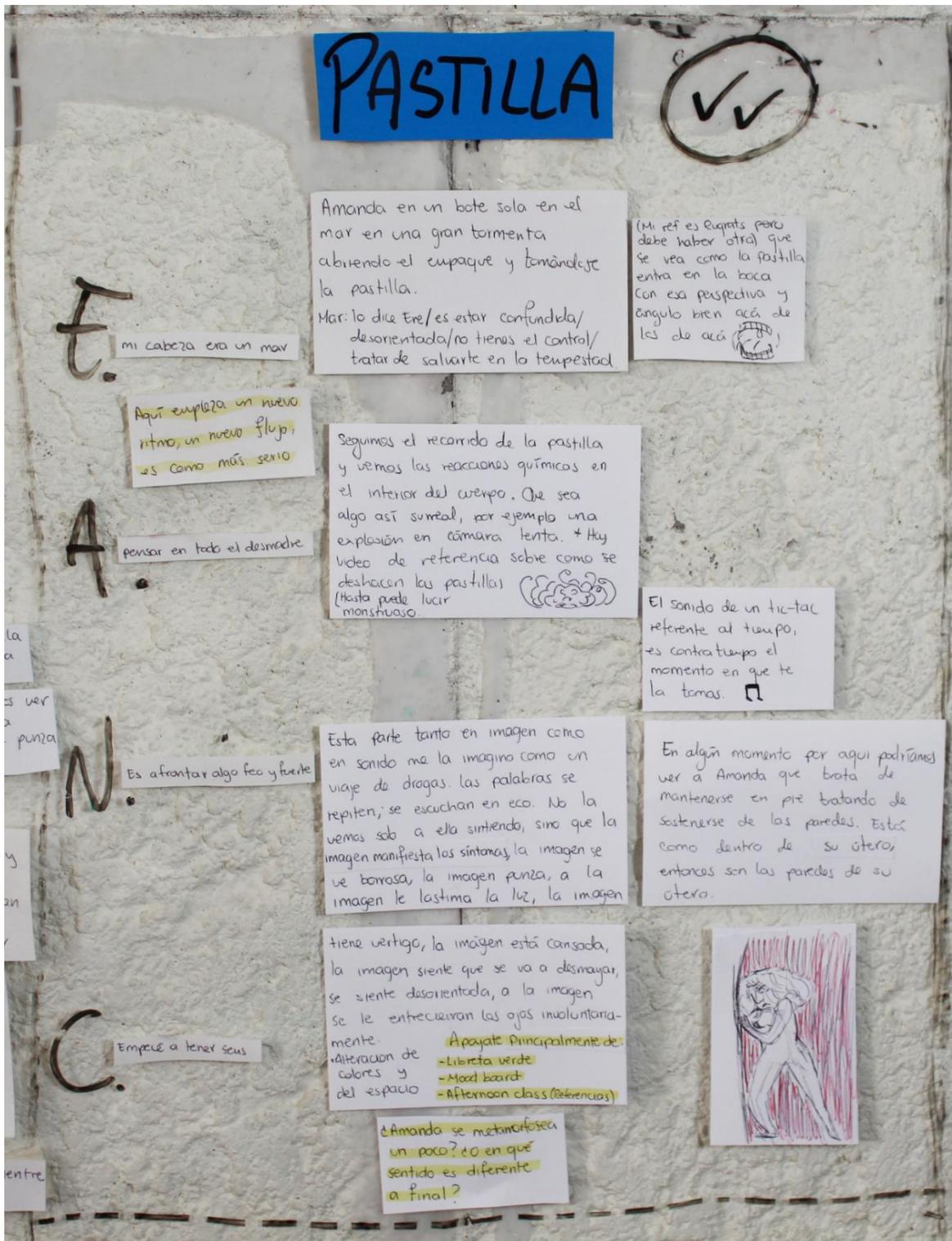


Figura 39

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Varios.

VARIOS

✓✓

También podríamos ver a Amanda flotando en la oscuridad del espacio.

M. Es que lo de manos es...

Todo el escándalo sonoro y visual se frena en seco. Vos vamos a negro y solo se escucha esta voz.

Amanda va manejando, hay mucho tráfico. Esto agarrando el volante con las dos manos pero como está detenido el coche ella tiene la frente/cabeza recargada en la parte central del volante.

la vemos haciendo varias cosas: Manejando secándose las lágrimas, agarrando el volante con las manos estruadas y la cara viendo completamente hacia abajo. Hay que explorar poses.

Se siente:
-Triste
-Angustada
-Desesperada
-Frustrada
-Sola
-Deprimida
-Presionada
-Juzgada
-Asustada
-Confundida
-Ansiosa
-Estresada
-Tensa

Esto puede funcionar por varias razones:
-Va manejando: quiere llegar a algún lado, quiere vivir.
-La siguiente parte es bastante abstracta entonces alguien en una situación completamente cotidiana y urbana es su total contraste.
-Podría ser que lo que va manejando es su vida, tratando de llevar, avanzar y dirigir su vida.
-El tráfico es como que está estancado/atorado, algo le impide avanzar.
-También es un último momento de reposo para llegar a la intensidad del final.
-También como para alejarse de cierta manera de estos temas, porque solo son subterráneos, entonces es como no tocarlos tan directamente.

A. Hay muchas mujeres

Es como si fuera pensando en todas las cosas que narran y ella fuera a quien le están pasando.

Yo te puedo decir que el 90%.

Este es probablemente el momento menos abstracto, metafórico y surreal de toda el corto.

También el coche se puede ir haciendo más chuinto cada vez. Como apisonándolo, como sofocada, como atrapada.

cuando habla de la insistencia de su novio podría ser que ve que le llegan notificaciones a su celular. Y solo ve que le siguen llegando.

Podría terminar con ella llevándolo recargada en el volante.

y en la parte final alguien la jala del brazo para conectar con la siguiente parte.

M. El tiene la mentalidad

Quizás esto podría ir empezando discretamente desde antes tal vez solo con sonidos y entonces ya en esa parte entran los.

Esta feo porque no.

M. 10.77
Una frame platicos

Esto se ve con sombras. Agarran a Amanda del brazo (con torzueledad y como que la avientan a una cama) (y tal vez le abren las piernas). Pero todo se ve en un plano subjetivo, es espectador es Amanda. Te están zangoteando, controlándote, haciéndote algo que no quieres y no puedes hacer nada.

Las sombras se transforman en snop de chocolate que va bajando. Hasta podría empezar a hacerlo con ritmo como en espiral. Y otros ingredientes pueden empezar a caer a su lado, como fresas, por ejemplo.

Hasta podría tener alguna forma sugestiva que refiera a la cachonada.

Cae sobre un pastel. Luego podría ser que se corta una rebanada de ese pastel o algo por el estilo (¿que pase su dado por el merengue tal vez?)

Y en la última parte que Amanda camine alejándose de un mostrador de pastelería.

Esta parte simboliza que ella siempre si tiene el control. Además la metáfora con el pastel y el dulce hacen referencia a la parte de la cachonada.

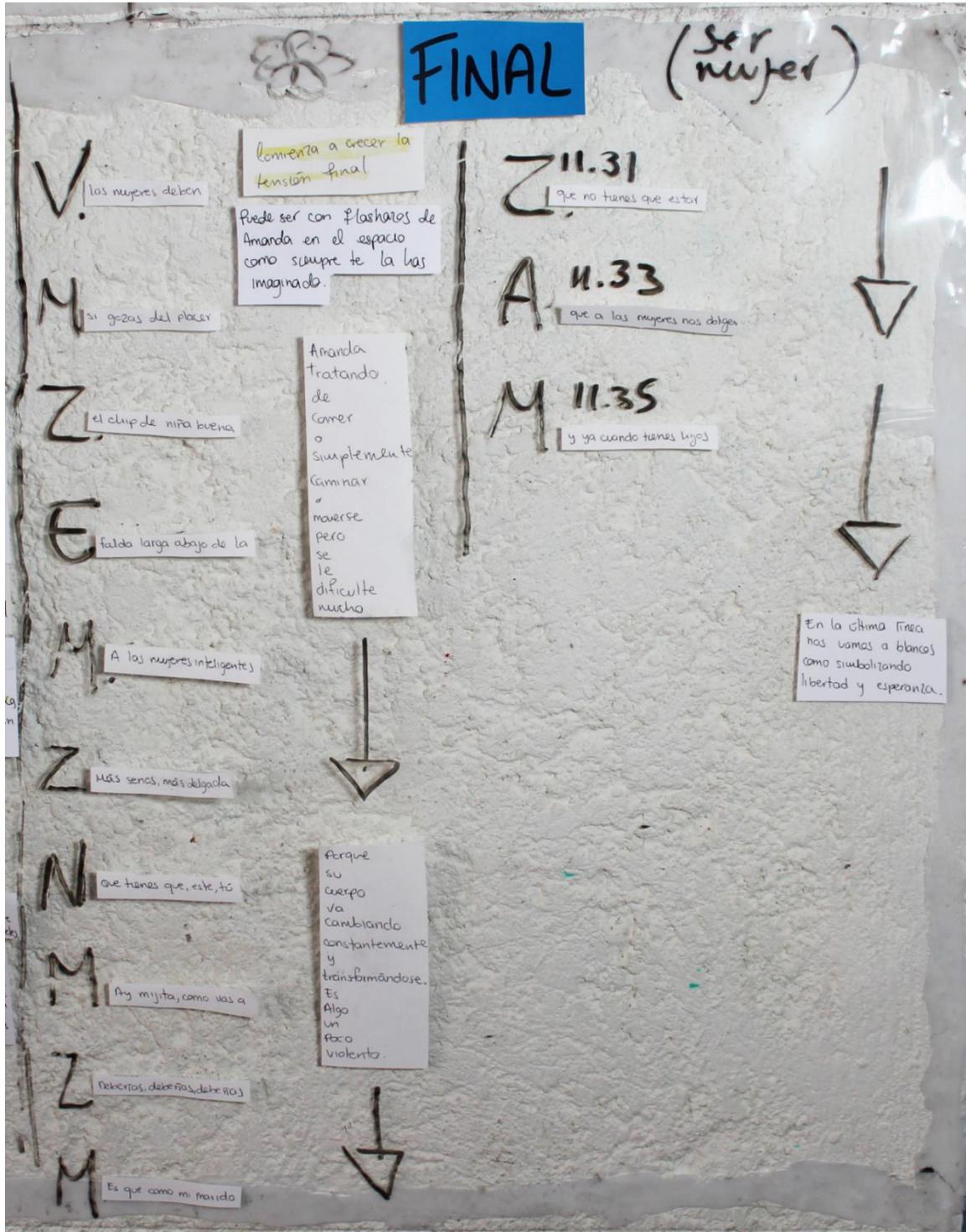
algo que esto no se mal entendido como de que usa a los hombres como jugos

A. 10.51
los hombres piensan en

Continuamos la escena anterior de Amanda caminando pero ahora la vemos de cerca. Esto ya da pie directo al final.

Figura 40

Escaleta, recuadro perteneciente al tema Ser Mujer.



Es importante mencionar que algunas de las ideas plasmadas en la escaleta cambiaron en las siguientes etapas, sin embargo, su desarrollo fue primordial, ya que significó un punto de partida. Por otro lado, como se puede notar, tiene un aspecto artesanal, lo cual, junto con su construcción, se explicará y detallará en el capítulo 3.

2.3 Storyboard

El storyboard es la interpretación visual de las descripciones de la escaleta. En el capítulo 3 se profundizará sobre su desarrollo y los inconvenientes que se encontraron en el camino. Dada su gran extensión, se muestran tan solo los fragmentos pertenecientes a los temas *Anticonceptivos* y *Miedo al embarazo*.

Figura 41

Segmento del storyboard perteneciente al tema Anticonceptivos.



Figura 42

Segmento del storyboard perteneciente al tema Miedo al embarazo.



2.4 Justificación

En nuestra sociedad, la sexualidad, y concretamente la sexualidad femenina, está fuertemente cargada de tabúes, temas de los que no se habla debido a distintos factores, entre ellos la cultura, los valores, creencias y el sistema de pensamiento patriarcal, lo cual se ve reflejado en la manera que la sexualidad es tratada en la casa, la escuela, los círculos sociales, y los medios de comunicación. En otras palabras, “estos mitos sexuales son transmitidos oralmente, (...) a través de consejos, bromas populares, obras artísticas y tienen una gran fuerza moral en el comportamiento de las personas.” (Martínez, 2009).

Este conocimiento se construye y comparte socialmente a partir de mitos, prejuicios, suposiciones, malentendidos e ideas mal concebidas. Como explican Canek González y Jessica Guzmán (2019), “nuestra sexualidad ha sido formada en la cultura de la prohibición, la represión, el miedo, el silencio, los sermones moralizantes y la incomunicación; tradicionalmente se ha rodeado de un halo de culpabilidad, represión y rechazo.” (p.68) Esto deriva en un verdadero problema social, pues al no recibir la información correcta, día a día muchas mujeres tienen embarazos no deseados, contraen enfermedades de transmisión sexual y son abusadas sexualmente, entre otras cosas.

Las relaciones sexuales, los roles de género o el embarazo adolescente, entre otros, son tratados con dificultad o soslayados por los padres y los educadores, mismos que carecen de la información necesaria. Esta clara ausencia de una educación formal de la sexualidad facilita la distorsión de la vida sexual, tanto en el adolescente como en el adulto. A su vez, la comercialización y trivialización de los temas sobre sexo, amor y erotismo han deshumanizando la experiencia de lo sexual (...) En la sexualidad, la ignorancia que priva origina una gran cantidad de mitos. Las dudas se convierten en prejuicios que pueden provocar problemas en la expresión de la conducta sexual. (Chávez, Petzelová y Zapata, 2009, p.139)

La situación es mucho más grave si se considera el hecho de que esta no solo abarca la vida sexual, sino que, de acuerdo con la OMS,

Abarca el sexo, las identidades y los roles de género, la orientación sexual, el erotismo, el placer, la intimidad y la reproducción. Se siente y se expresa a través de pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, comportamientos, prácticas, roles y relaciones. (...) La sexualidad está influida por la interacción de factores biológicos, psicológicos, sociales, económicos, políticos, culturales, éticos, legales, históricos, religiosos y espirituales.” (OMS, 2018, p.3)

Aquí debe enfatizarse el hecho de que “La sexualidad femenina no se limita al sexo genital y al orgasmo; tiene que ver con la manera en que nos expresamos a través de nuestros cuerpos y con los sentimientos que experimentamos hacia ellos en la pubertad, el ciclo ovárico, el embarazo, el nacimiento, la lactancia, la crianza de los hijos y la menopausia.” (Carrillo, 1988, p.11).

La sexualidad es un proceso en constante cambio, de acuerdo con los aprendizajes, experiencias y vivencias de cada individuo. De forma que, al ser censurada se ve fuertemente afectada en distintos niveles. Por ejemplo, a nivel personal, donde este problema desemboca en el terrible desconocimiento del cuerpo propio y la presión social de cumplir con un “deber ser”.

Es frecuente encontrarse con mujeres que han rechazado las percepciones de sus cuerpos en un afán de adaptarse a las creencias inculcadas acerca del sexo, negándose la oportunidad de conocer y experimentar las distintas sensaciones placenteras que les brinda su sexualidad, lo cual, a la larga, genera un círculo vicioso donde la mujer no solo es reprimida sino represora al reproducir y transmitir la misma ideología. (Flores, 1997, p. 17)

Es necesario y urgente cambiar estos pensamientos y conductas, como explica María del Pilar Valdés (2003), “en nuestro medio lo sexual es vergonzoso y prohibido porque se ha rebajado, se ha menospreciado. Revaluando el sexo empezaran a quedar sin sentido muchos códigos normativos y muchas prohibiciones.” (p.28) De esta manera, el primer paso es manifestar y visibilizar el problema. En los últimos años el tema de la sexualidad femenina se ha abierto paso en búsqueda de la salida de su represión. Esto se ve reflejado a través de movimientos feministas, páginas como *Pussypedia* y canales de *Youtube* como *La Papaya*, que buscan generar espacios de conocimiento y apoyo libres de prejuicios.

De aquí parte la importancia y motivación de este proyecto, que es visibilizar los tabúes de la sexualidad femenina y sus consecuencias a través de un documental guiado por entrevistas a varias mujeres que compartirán sus experiencias, miedos e inseguridades respecto a su sexualidad. Dado que el conocimiento sobre este tema se construye en el imaginario social, un documental como este es de suma importancia, pues podrá mostrar de forma distinta la sexualidad femenina al público, y comenzar a cambiar los enfoques negativos respecto al tema.

2.5 Metodología

La metodología se refiere a los pasos y el plan de trabajo a seguir para poder realizar de manera efectiva el proyecto. De acuerdo con Herrera Jaimes (2014) en el proceso de animación “cada equipo de producción, ya sea bajo la bandera de un estudio o haciendo uso de los postulados de una escuela, cuenta con su propia metodología.” (p.9), esto es debido a las necesidades de cada proyecto. Por tal es oportuno aclarar que la metodología que se describirá a continuación responde únicamente al contexto, motivaciones y necesidades de esta producción específica, que, pensada como un documental animado independiente, compartirá algunas características con el proceso de animación y otras con el del documental.

Preproducción.

Para visibilizar los tabúes de la sexualidad femenina la estructura narrativa del documental será guiada por entrevistas a varias mujeres que compartirán sus experiencias, miedos e inseguridades respecto a su sexualidad, por lo que el paso principal es realizar una investigación sobre el tema que nos permitirá realizar un guion de entrevistas. Posteriormente se buscarán mujeres de distintas edades que estén dispuestas a compartir abiertamente sus experiencias personales respecto a los tabúes de su sexualidad. Tras la selección de las participantes, se establecerán reuniones por llamada telefónica para la realización y grabación de las entrevistas.

Tras finalizar la etapa de entrevistas, el siguiente paso será construir la estructura sonora preliminar que guiará la narrativa del documental. Esto se logrará a partir de la selección, discriminación y edición del material de audio de las entrevistas. Durante el desarrollo de esta etapa comenzará la exploración visual del documental, la cual requerirá una recopilación de referencias visuales que servirá de inspiración para la realización del diseño de producción y el desarrollo del arte conceptual.

Se proseguirá con la elaboración de la escaleta y el storyboard, que darán paso a la realización del *animatic*. Es importante contemplar que en esta etapa la construcción sonora preliminar podría sufrir algunos cambios según las ideas que vayan surgiendo durante el storyboard y el *animatic*, lo cual resultará en su versión definitiva. Con el *animatic* terminado se decidirán las técnicas de animación destinadas a cada secuencia y el orden en que serán animadas. Así mismo, se definirán y conseguirán los materiales necesarios que demande cada técnica.

Producción.

Esta etapa contemplará el proceso de animación basado en el plan de trabajo preestablecido en la etapa anterior. Es importante mencionar que, al comenzar la animación de cada secuencia, dado que se explorarán diferentes técnicas (animación de dibujos sobre papel, stop motion, animación digital, rotoscopía, etc.), se permitirá un espacio de tiempo dedicado a la experimentación. Así mismo, la coloración y el diseño de fondos dependerá de cada secuencia, pues son elementos que no serán necesarios en cada una de ellas. Durante la etapa de animación se realizará el diseño sonoro y la musicalización para lo cual se contratará a una persona especializada.

Postproducción.

En la postproducción se realizarán los ajustes de montaje y retoques necesarios, dando paso a la mezcla y edición final del producto.

Todo lo anterior se desarrollará bajo un plan de trabajo que abarcará un calendario, tomará en cuenta el presupuesto, y la revisión de los recursos y tecnologías necesarias.

2.6 Calendario de producción

Este diagrama representa el tiempo real en que se llevaron a cabo las etapas de la preproducción. Es importante recalcar que no trabajé los fines de semana, y en días laborales las horas de trabajo fluctuaron entre 3 y 7 dependiendo de la etapa o los diferentes procesos internos de cada una. Así mismo, cabe resaltar que no todo el tiempo fue posible trabajar, debido a que, como parte del desarrollo creativo, es fundamental dedicar momentos a la reflexión y la aclaración de ideas.

El segundo cronograma corresponde al calendario de producción, en el cual están acomodadas las secuencias en orden que serán animadas de acuerdo con diferentes características como su técnica y nivel de dificultad, sobre lo cual se profundizará en el capítulo 3. Es importante aclarar que este plan contempla que una sola persona hará todo el trabajo, en caso de contar con la ayuda de otros animadores, varias secuencias se animarán a la vez, y se reducirá el tiempo de producción.

Por último, se muestra el calendario final reuniendo las tres etapas: preproducción, que ya se llevó a cabo, y los tiempos esperados para producción y postproducción.

Tabla 3

Calendario general del proyecto.

ETAPA	FECHA DE INICIO	FECHA DE TERMINO	2020				2021					2022					2023
			JUN - JUL	AGO - SEP	OCT - NOV	DIC	ENE - FEB	MAR - ABR	MAY - JUN	JUL - AGO	SEP - OCT	NOV - DIC	ENE - FEB	MAR - ABR	MAY - JUN	JUL - AGO	SEP - OCT
PREPRODUCCIÓN	13/06/2020	13/12/2021	■				■										
TESINA	10/01/2022	30/06/2022										■					
PRODUCCIÓN	11/07/2022	03/01/2023													■		■
POSTPRODUCCIÓN	05/11/2022	10/01/2023															■

2.7 Presupuesto

Estas tablas representan un ejercicio de presupuesto. Si bien, en teoría se refieren a los costos de todo el proyecto, es importante mencionar que no se contó con un presupuesto limitado dado que los costos fueron absorbidos por mí y/o mis padres. Es debido a esto que gastos como la luz y el internet son aproximados. Por otro lado, al ser un trabajo en solitario no fue necesario delegar tareas y por lo tanto contratar artistas para las distintas áreas o etapas, sin embargo, normalmente estos deben tomarse en cuenta.

Es necesario aclarar que ya contaba con varios de los materiales utilizados debido a proyectos pasados, y que opté por comprar el resto en lugar de rentarlo, por tal es que en la tabla se refleja un único costo, de lo contrario habría sido necesario considerar los tiempos de renta. Como consecuencia, se podría pensar que el rubro de preproducción es muy costo, sin embargo, representa una inversión para todas las etapas y que también servirá para futuros proyectos.

Así mismo, considero relevante mencionar que recursos tales como la cámara o la grabadora fueron elegidos de acuerdo con las características necesarias para realizar el proyecto. Aquí destaco especialmente la computadora, pues fue armada para coincidir con las características requeridas para el óptimo funcionamiento de los diferentes softwares, entre las cuales están:

- Windows 10 (64 bit)
- Procesador Intel Core i7
- Memoria 32 GB
- Tarjeta gráfica NVIDIA Geforce GTX 1060

Por otro lado, hice una distinción respecto a los rubros de papelería en los costos de preproducción y producción debido a que cumplen diferentes funciones. Mientras que el primero se refiere a lo esperado, como copias, hojas de papel o chinchetas, en el segundo se abarcan los materiales para la animación análoga, tales como hojas de colores, plumones, pinturas, plastilina y una perforadora para que las hojas embonen con la mesa de luz.

Por último, es importante dejar en claro que en la tabla de postproducción se anuló el precio del software de video debido a que su costo se considera dentro del año señalado en producción, pues se estima que las etapas se trabajaran a la par.

Tabla 4*Presupuesto de la etapa de preproducción.*

PREPRODUCCIÓN				
CONCEPTO	UNIDAD	TIEMPO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
GASTOS DE INVESTIGACIÓN	1	PROYECTO	569.28	\$569.28
COMPUTADORA	1	PROYECTO	\$35,715.06	\$35,715.06
CELULAR	1	PROYECTO	\$4,599	\$4,599
GABRADORA	1	PROYECTO	\$9,590	\$9,590
SD	1	PROYECTO	\$422	\$422
AUDÍFONOS	1	PROYECTO	\$1,575	\$1,575
MESA DE LUZ	1	PROYECTO	\$2,000	\$2,000
ATRIL	1	PROYECTO	\$244.78	\$244.78
PANEL DE LED	2	PROYECTO	\$1,714.50	\$3,429
TRIPIÉ PARA PANEL	2	PROYECTO	\$541.43	\$1,082.86
CURSO HARMONY	1	3 meses	\$2,760	\$2,760
CURSO DISEÑO DE PERSONAJES	1	/	\$189	\$189
ADOBE AUDITION (estudiante)	1	17 meses	\$388.09 x mes (primer año)	8,265.46
ADOBE PREMIERE (estudiante)	1		\$649.00 x mes (meses restantes)	
GASTOS DE OFICINA	1	PROYECTO	\$1,294	\$1,294
SERVICIO DE LUZ	/	25 meses	\$125 x mes	\$3,125
SERVICIO DE INTERNET	/	25 meses	\$250 x mes	\$6,250
TOTAL				\$81,110.49

Tabla 5*Presupuesto de la etapa de producción.*

PRODUCCIÓN				
CONCEPTO	UNIDAD	TIEMPO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
COMPUTADORA	1	/	/	/
MESA DE LUZ	1	/	/	/
PANEL DE LED	2	/	/	/
TRIPIÉ PARA PANEL	2	/	/	/
CELULAR	1	/	/	/
SD	1	/	/	/
TOON BOOM HARMONY (estudiante)	1	6 meses	\$268.65 x mes	\$1,612
CÁMARA	1	PROYECTO	\$7,057.40	\$7,057.40
TRIPIÉ	1	PROYECTO	\$1,000	\$1,000
TABLETA DIGITALIZADORA	1	PROYECTO	\$2,000	\$2,000
ADOBE PREMIERE	1	1 año	\$5,324.26 x año	\$5,324.26
PAPELERÍA	1	PROYECTO	\$3,089.40	\$3,089.40
TOTAL				\$14,759

Tabla 6*Presupuesto de la etapa de postproducción*

POSTPRODUCCIÓN				
CONCEPTO	UNIDAD	TIEMPO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
COMPUTADORA	1	/	/	/
ADOBE PREMIERE	1	/	/	/
AUDÍFONOS	1	/	/	/
DISEÑO SONORO	1	PROYECTO	\$1,500	\$1,500
DERECHOS DE AUTOR	1	PROYECTO	\$271	\$271
TOTAL				\$1,771

Tabla 7*Presupuesto general del proyecto.*

PRESUPUESTO GENERAL	
PREPRODUCCIÓN	\$81,110.49
PRODUCCIÓN	\$14,759
POSTPRODUCCIÓN	\$1,771
IMPREVISTOS (2%)	\$1,973
TOTAL	99,613.29

Aunado a este presupuesto, si se desea competir en festivales, será necesario tomar en cuenta y añadir los costos adicionales relacionados con los requisitos para las convocatorias. Estos pueden abarcar desde el propio registro, pasando por el subtítulaje de la obra, hasta los viáticos.

Al haber presentado la carpeta de producción, en el siguiente capítulo se describe el recorrido necesario que tomé para llegar a este resultado, así como sus contratiempos y soluciones.

Capítulo 3. Conceptualización y desarrollo o *detrás de escenas*

En este capítulo describiré las etapas por las que pasé durante la realización de la preproducción, desde el surgimiento de la idea hasta la organización de la animación, haciendo énfasis en mi experiencia personal y destacando las complicaciones, soluciones y aprendizajes de cada fase.

3.1 Surgimiento de la idea

El origen de este documental surgió un día que tuve en mis manos el instructivo de una pastilla del día siguiente. Era una hoja doble carta con letra minúscula que abarcaba los dos lados por completo. Lo que más me sorprendió fue la cantidad ridícula de efectos secundarios que una pastilla podía provocar en el cuerpo de la mujer, y que encima, la mayoría de las veces ésta tiene que enfrentar sola.

Este evento se alineó con mi clase de Psicología de la Comunicación en quinto semestre de la carrera, una clase bastante retadora, que nos enfrentaba con nosotros mismos y nos provocaba a mí y a mis amigos juntarnos después de clase y hablar de nuestras experiencias personales, de nuestras inseguridades y miedos más profundos.

Estas pláticas y aquel instructivo fueron la base e inspiración para escribir *Trance Ectópico*, un relato sobre una chica que toma la pastilla del día siguiente y en su camino a casa comienza a experimentar los efectos secundarios de manera surreal, mientras que prejuicios e inseguridades sobre su sexualidad comienzan a invadir su mente llenándola de miedos y dudas. Con este relato, mi intención era explorar la desinformación con que la mayoría de las mujeres somos educadas respecto a nuestro cuerpo y sexualidad, lo cual al crecer se manifiesta en forma de tabúes, conflictos, prejuicios, limitaciones, e inseguridades con el cuerpo propio y el rol de la mujer en la sociedad.

Al haber finalizado *Trance Ectópico* fue natural imaginarme cómo sería si este relato se tradujera al lenguaje audiovisual, transformando los pensamientos de aquella chica en testimonios de mujeres reales, y todas esas descripciones surreales en metáforas visuales e imágenes oníricas a través de la animación. Al plantearme seriamente la idea de desarrollar este proyecto fue que me di cuenta de que, bien ejecutado, podría significar un pequeño paso para visibilizar estos tabúes con los que nos han educado y comenzar una conversación entre mujeres. Al final comprendí que, si mi plan era representar testimonios reales de mujeres por medio de la animación, estaría entrando nada más y nada menos que al campo del documental animado.

3.2 Proceso de entrevistas

Al decidir llevar a cabo este proyecto habían muchas cosas que no tenía claras: voy a hablar sobre los tabúes de la sexualidad femenina, pero, ¿dirigido hacia qué? Voy a entrevistar mujeres, pero, ¿a cuántas y qué les voy a preguntar exactamente? Para responder todo esto, lo primordial fue hacer una investigación que posteriormente me permitiera conocer el tema lo suficiente para poder definir los conceptos clave que comenzarían a guiar el camino del proyecto documental. Tales conceptos fueron:

- Cuerpo propio
- Menstruación
- Virginidad
- Masturbación
- Orgasmos
- Relaciones sexuales
- Métodos anticonceptivos
- Embarazo no deseado

Aunque aún eran generales, estos conceptos fueron elementales como punto de partida para delimitar cada vez mejor el rango de temas que se abarcarían en el documental y por lo tanto en las entrevistas.

Así mismo, el proceso de investigación me permitió definir la intención comunicativa del documental: su propósito no sería dar información puntual sobre los temas tratados, sino dar a conocer las problemáticas que existen alrededor de ellos como tabúes insertos en la sociedad, haciendo énfasis en los sentires y emociones, experiencias subjetivas y expresiones sensoriales de las entrevistadas. En otras palabras, por ejemplo, no se daría información sobre los métodos anticonceptivos, sino que su importancia recaería en mostrar los problemas e inquietudes que pueden generar en las mujeres que los usan al no recibir la información suficiente sobre ellos.

Teniendo estas bases claras, para proceder con la etapa de entrevistas, busqué mujeres de diferentes edades y contextos de las cuales se pudieran obtener experiencias y respuestas variadas para nutrir el contenido del documental. Finalmente seleccioné seis mujeres de entre mis conocidas que estaban dispuestas a hablar sobre sus experiencias personales dada la confianza y cercanía mutua, o que no tenían problemas para expresarse aunque no existiera tal cercanía.

Al principio, la idea no era que todas las entrevistadas fueran conocidas, justo para poder lograr la variedad de perfiles, sin embargo, tras hacer esas seis entrevistas me di cuenta de que ya no era necesario buscar mujeres desconocidas, pues las respuestas de esas entrevistas ya eran lo suficientemente variadas y satisfactorias para los intereses del documental. De cualquier manera, entre las seis entrevistadas una sí fue desconocida.

Debido a la pandemia por COVID-19, me vi forzada a llevar a cabo las entrevistas a distancia, a través de llamadas telefónicas que fueron grabadas. Esta modalidad trajo consigo varias desventajas. Por ejemplo, se buscó que fueran

llamadas de audio y a través de internet en lugar de videollamadas o llamadas telefónicas comunes para obtener una mejor calidad de sonido, no obstante, aun así, en ocasiones estas se llegaban a interrumpir o el audio se presentaba cortado.

Así mismo, otro elemento muy importante que se perdió al hacer las entrevistas de esta manera, fue la interacción física con las entrevistadas, lo cual, como entrevistadora me privó de obtener información respecto a su lenguaje corporal, y sus emociones y reacciones en sus gestos, elementos que habrían enriquecido mucho sus respuestas o me habría permitido interpretarlas a diferentes niveles. Por otro lado, hubo ocasiones en las que sin querer interrumpí a la entrevistada ya que, al no ver su rostro, no podía advertir que estaba a punto de hablar.

A pesar de estos inconvenientes, también se encontraron ventajas en el hecho de haber realizado las entrevistas a distancia y únicamente a través de la voz. Dado que hablaron sobre temas muy personales y profundos, a pesar de que sabían que la llamada estaba siendo grabada, al no ver una grabadora frente a ellas capturando cada una de sus palabras, no tuvieron oportunidad de sentirse intimidadas, y fueron capaces de expresarse con mayor libertad.

De igual forma, pudieron deslindarse de sentirse observadas o presionadas por la presencia de la entrevistadora, además porque la gente está más dispuesta a compartir cosas más personales contigo porque son anónimos (Kriger, 2012, p.95)²⁰. Y por último, dado que les solicité estar en un lugar donde se sintieran cómodas y seguras durante la entrevista, pudieron relajarse y abrirse más a hablar sobre sus vidas.

Las entrevistas se programaron a lo largo de una semana de acuerdo con la disponibilidad de horario de cada entrevistada. Unos días antes de su entrevista les envié el siguiente texto:

²⁰ Cita original: People are more willing to share more personal things with you because they're anonymous.

Preparación para la entrevista:

- Tu voz será grabada y se escuchará en el documental, pero tu identidad no será revelada en ningún momento.
- Tu testimonio se usará exclusivamente para el documental con fines académicos e informativos.
- Siéntete con total libertad y confianza para expresarte, no serás juzgada ni criticada.
- Lo que busco en tus palabras es que seas tú, así que no te preocupes por las palabras que "deberías" decir.
- No te guardes nada, lo que tenga que salir que salga.

Para el día de la entrevista:

- Busca un espacio donde te sientas cómoda y segura hablando.
- La entrevista se hará a través de una llamada de Messenger, por lo que es necesario estar en un lugar con buen internet.
- Debe ser en un momento del día donde dispongas de buen tiempo, sin tener pendientes ni interrupciones.
- Es importante que ese momento se lo dediques solo a la entrevista y no hacer otra cosa al mismo tiempo.

La entrevistada más cercana a mí accedió a que su entrevista fuera el prototipo para las demás, por lo que, tras realizarla, compartió conmigo sus comentarios sobre su experiencia como entrevistada para tomarlos en cuenta en las siguientes entrevistas. Así mismo, fue de utilidad para definir elementos técnicos, como la distancia entre el celular de la llamada y la grabadora.

A continuación, se presenta el guion de entrevistas. Es importante aclarar que, dado que en un inicio solo era para mi uso personal, su presentación tenía un tono más informal, sin embargo, una de las entrevistadas me lo solicitó para poder

expresarse mejor el día de su entrevista, por lo que escribí esta nueva versión, la cual, al final fue mi guía para el resto de las entrevistas.

Guion de entrevistas

Aunado a la forma en que respondas las preguntas, es importante hacer énfasis en la narración y descripción de tus emociones.

Si antes de comenzar con las preguntas ya tienes claro algo acerca de los prejuicios, inseguridades, ideas erróneas o inquietudes que tienes o tuviste sobre tu sexualidad, tu cuerpo, y las relaciones sexuales, así como sus consecuencias, este es el momento para hablarlo. Si respondes esta parte es probable que muchas de las siguientes preguntas se vuelvan redundantes, no es necesario volver a responderlas, solo si sientes que hay algo más que debas añadir. También puedes guiarte de ellas para responder esta parte.

Preguntas

No es necesario volver a responder si algunas de estas preguntas tienen la misma respuesta o respuestas similares. Considéralas como una guía y siéntete con la libertad de añadir cualquier cosa que creas necesaria en tus respuestas, aunque no se esté preguntando directamente. Así mismo, no todas las preguntas deben responderse, pues la historia de vida de cada mujer es diferente.

- ¿Qué y cómo te enseñaron sobre sexualidad en tu casa?
- ¿Qué y cómo te enseñaron sobre sexualidad en la escuela?
- ¿Qué se habla o hablaba en tus círculos sociales (amigos, amigas, compañeros, compañeras, etc.) sobre la sexualidad femenina?
- ¿Qué ideas tenías sobre la virginidad? ¿A qué se debe?
- ¿Qué ideas tenías sobre la menstruación? ¿A qué se debe?

Sobre el cuerpo propio

- ¿Cómo es tu relación con tu cuerpo? ¿Cómo era antes? ¿A qué se debe?

- ¿En el pasado te habías preguntado por tu placer? ¿Cómo son las cosas ahora?
- ¿Creías que merecías sentir placer sexual? ¿y ahora?

Sobre tus genitales

- ¿Cómo ha sido tu relación con ellos a lo largo de tu vida? ¿Los has visto?
- ¿Cómo ha sido tu historia con el tema de la masturbación?

Sobre las relaciones sexuales

- Antes de tener tu primera relación sexual ¿Qué pensamientos y emociones tenías cuando pensabas en la primera vez que tendrías sexo?
- ¿Cómo fue tu primera experiencia sexual? ¿Qué sentiste? ¿Qué pensaste?
- ¿Cómo te sientes con tu vida sexual? ¿Hay algo que quisieras cambiar? ¿Cómo era antes?
- Cuando tienes relaciones sexuales, ¿lo disfrutas? ¿lo disfrutabas?
- ¿Sabes lo que quieres? ¿Lo sabías antes? Explica tu respuesta.
- ¿Has tenido problemas a la hora de intimar con otra persona? ¿A qué se debe?
- ¿Has fingido orgasmos? ¿Por qué?
- ¿Cuál es tu mayor problema o complicación a la hora de tener relaciones sexuales?
- ¿Cuál es tu historia con los métodos anticonceptivos?
- ¿Cuál es tu historia con el tema del embarazo no deseado?

Narra alguna experiencia (si la hay) en que hayas sentido lo siguiente.

*no se limita al acto de la relación sexual, puede ser cualquier cosa relacionada con tu cuerpo y el ser mujer.

- Culpa
- Vergüenza
- Presión
- Humillación
- Inseguridad
- Vulnerabilidad

- Tener que cumplir con expectativas
- ¿Cómo aprendiste algunas de las cosas más importantes sobre tu sexo y tu sexualidad?
- ¿Qué es lo más difícil que has aprendido sobre tu sexualidad?
- ¿Qué es lo más difícil de lo que te has dado cuenta?
- ¿Qué es lo que más miedo te ha dado respecto al tema? ¿A qué se debe?
- ¿Qué es lo que más te preocupa o te preocupaba? ¿A qué se debe?
- ¿Tienes alguna experiencia específica de la que quisieras hablarme, algo más que quisieras contar, o algo de lo que quieras quejarte o desahogarte? Adelante.

Por último, aquí hay una lista de temas en caso de que tengas experiencias, sentimientos, o pensamientos al respecto que quieras compartir.

- Acoso
- Abuso
- Consentimiento
- Enfermedades de transmisión sexual
- Aborto
- Pruebas de embarazo

Gracias por tu tiempo y confianza.

Cada entrevista fue completamente diferente, sin embargo, en todas la experiencia fue desafiante. A partir del momento en que presionaba “grabar”, la conversación se volvía un malabareo entre las preguntas del guion, que terminaban pasando a segundo plano en vez de seguirlas al pie de la letra, y las inquietudes que éstas desencadenaban en las entrevistadas, las cuales terminaban definiendo hacia donde se inclinaba la entrevista o los temas sobre los cuales profundizar dependiendo de la historia de vida de cada una de ellas.

Sin duda, un componente clave que me ayudó para poder navegar a través de cada entrevista, fue la Clase Magistral del Encuentro Internacional de Cine

Documental 2011 del Centro de Capacitación Cinematográfica impartida por la documentalista Coco Schrijber²¹. En ella, Schrijber menciona que en cada entrevista hay algo importante que el entrevistado tiene que decir y que le será útil al entrevistador, sin embargo, al principio no querrá compartirlo o responder de inmediato, por lo que, aunque el entrevistador no tenga claro qué es aquello tan importante, es su trabajo lograr averiguarlo y atravesar esa barrera.

Como recién mencioné, cada entrevista fue diferente, y por lo tanto, también lo fue el proceso en que cada entrevistada fue soltándose a hablar y permitiéndome profundizar sobre sus experiencias y sentires. Debido a esto, aquel momento fundamental del que habla Schrijber logró alcanzarse en algunas entrevistas en un punto muy temprano, mientras que en otras, casi llegando al final. Y aunque podría sonar muy complejo tener que encontrar un *no sé qué* muy importante en las respuestas de las entrevistadas, Schrijber menciona que en realidad

Entrevistar no es otra cosa más que una conversación, una conversación personal, y lo único que se requiere es ser una persona verdaderamente interesada, curiosa, honestamente curiosa [...] La gente quiere hablar sobre lo que les molesta y les perturba, así es que ni siquiera tiene uno que presionar, sencillamente hay que [...] mostrar esa curiosidad de manera genuina. (Centro de Capacitación Cinematográfica, A.C., 2011, 52m15s)

Presentarse simplemente como una misma y sin apariencias permite con mayor facilidad abrir los caminos entre entrevistadora y entrevistada, sobre todo con temas tan delicados, siempre escuchando con mucha atención lo que ella tiene decir. En palabras de Carlos Mendoza (2015), “El mejor camino para obtener información pasa por la amistad.” (p.49)

Aunado a esto, también es muy importante tomar en cuenta aquello que la entrevistada no dice. Parafraseando a Schrijber, los silencios son importantes en

²¹ Recuperado de:

Centro de Capacitación Cinematográfica, A.C. (17 de agosto de 2011) Clase Magistral / Master Class con Coco Schrijber [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qp2xwR99FbQ>

las entrevistas, son momentos. Hay que morderse la lengua para no perturbar el momento (1h2m22s). Los silencios también nos dan información sobre la entrevistada o la respuesta que está dando. Así como una trata de presentarse como sí misma al entrevistar, darle esos momentos a la entrevistada es permitirle también ser ella misma.

Una última enseñanza de la documentalista para abrir los caminos de la entrevista y navegar con mayor facilidad a través de ella, es ser específicos con las preguntas. Se trata de hacer que la conversación fluya y no agobiar a la entrevistada con preguntas largas o complejamente estructuradas. En mi experiencia con este documental, este punto quizá sería el que tendría que pulir mejor para futuros proyectos.

Al haber finalizado todas las entrevistas pude confirmar que, efectivamente, los tabúes de la sexualidad femenina son temas que muy pocas mujeres suelen compartir, pues algo que todas las entrevistadas tuvieron en común es que me compartieron que nunca habían hablado de tal forma sobre cómo los viven día a día y las experiencias traumáticas que han tenido al respecto, tanto así que la mayoría de ellas me agradecieron por haber abierto ese pequeño espacio de escucha y entendimiento. Si bien me di cuenta de que el mismo tema puede ser muy diferente para cada una, todas tenemos inquietudes muy similares y nos vendría bien hablarlo entre nosotras más seguido. Al final, aprendí algo de cada una de las entrevistadas, y no solo para fines de este documental.

3.3 Construcción sonora

Los 6 archivos de audio de las entrevistas contaron con una duración aproximada de 2 horas cada uno debido que se abarcaron muchos temas y en cada entrevista se ramificaron hacia diferentes direcciones. El objetivo de la construcción sonora era sintetizar esas 12 horas de audio en los 10 minutos que se estimaba duraría el documental. Esto se lograría recuperando las frases o testimonios más importantes

de las entrevistadas, y entonces, a partir de ellos, se comenzaría a construir la estructura narrativa del cortometraje.

Para lograr una selección efectiva de frases y testimonios sin perderme en todo ese mar de experiencias, opiniones y emociones, fue primordial tener presentes las intenciones y motivaciones del documental (Las cuales también servirían como base y dirección para el desarrollo de las etapas posteriores): ¿Cuál es el tema principal? ¿Qué tratamiento, perspectiva o dirección se pretende dar? ¿Cuál es el objetivo comunicativo o mensaje? y ¿Qué emociones se buscan evocar?

A partir de estas preguntas, la intención y objetivo principal que definí fue: *quiero que la espectadora se vaya motivada de hablar sobre sus problemas con otras mujeres*. Así mismo, hice dos filtros para la selección, el primero sobre temáticas a tomar en cuenta, como el orgasmo, los métodos anticonceptivos y el embarazo no deseado, y el segundo sobre las sensaciones, emociones e ideas que buscaba evocar o transmitir a la espectadora, como frustración, enojo, miedo, y agobio.

Posteriormente, revisé los documentales animados *Amor nuestra prisión* (2016), *Little Deaths* (2010), *Centrefold* (2012), *An eyeful of sound* (2010) y *Blackout* (2013) para poder entender el tratamiento que se le dio a las intervenciones de los entrevistados, pues su hilo narrativo está construido exclusivamente a través de testimonios sonoros, tal como pretendía con este documental:

- ¿Qué duración tiene cada intervención?
- ¿Bajo qué lógica e intención se ordenaron?
- ¿Hay más de una intervención a la vez?
- ¿Hay intervenciones que se repiten? ¿con qué intención?
- ¿Hay espacios sin voz? ¿Qué tan seguido y qué tan largos? ¿con qué intención?

- ¿Se le dio algún tratamiento creativo a las intervenciones y la forma en que conviven entre ellas?

Este breve análisis dio pie a la toma de diferentes decisiones sobre la construcción sonora del documental. Una de las más significativas y que más distaba de las producciones revisadas, fue el ritmo y frecuencia de las intervenciones. Esos documentales presentan ligeras pausas entre intervenciones y una que otra de mayor duración, lo cual la mayoría de las veces funciona para generar pequeños momentos de respiro y descanso en el espectador. Tomando esto en cuenta, para este documental decidí prescindir de aquellas pausas casi por completo, esto con el propósito de suscitar un sentimiento de bruma y desesperación en la audiencia en sincronía con los temas tratados a lo largo del corto.

Así pues, inició el proceso de selección. Hice un primer ejercicio de escucha, durante el cual, separé los segmentos de audio que cumplían con la intensidad y los filtros establecidos. A partir de ellos realicé una segunda selección, de la cual las frases y testimonios resultantes se clasificaron de acuerdo con los siguientes temas:

- Cuerpo
- Entre mujeres
- Genitales
- Educación sexual
- Orgasmo
- Masturbación
- Menstruación
- Mamás y vida sexual
- Acto sexual y hombres
- Anticonceptivos
- Pastilla del día siguiente
- Embarazo

- ETS
- Ser mujer

Es importante aclarar que esta clasificación temática no fue la definitiva, sin embargo, funcionó como una base lo suficientemente fuerte para poder avanzar con la construcción sonora a pesar de que, desde un momento temprano, supe que sufriría cambios a lo largo de las siguientes etapas. Esta es la razón por la cual el producto resultante de ésta se consideró como la construcción sonora preliminar.

Empecé a trabajar dentro de cada clasificación por separado con el objetivo de construir pequeñas propuestas narrativas por tema, lo cual logré ligando las intervenciones de las entrevistadas para darles un sentido. El objetivo final era tener una sola línea narrativa que uniera todos los temas de forma que se complementaran entre ellos, por ende, cada tema fue dependiente de los demás y sus construcciones se realizaron en paralelo.

La selección, discriminación y clasificación de intervenciones significó un proceso realmente arduo y complejo por distintas razones. En primer lugar, debido a la forma en que abordaban su tema, varias de ellas coincidían en más de una clasificación temática. Y en segundo, a pesar de que habían pasado por los filtros de selección, aún representaban un número muy extenso. Dado que se pretendía que la duración total de la unión de intervenciones fuera de 10 minutos, muchas tuvieron que ser descartadas a pesar de que tocaban temas y perspectivas muy relevantes.

Decidir cuales intervenciones se iban y cuales se quedaban, así como lograr definir su clasificación no fue tarea sencilla, sin embargo, el construir las propuestas narrativas por tema de forma paralela fue un elemento clave en este proceso, pues me permitió hacer pruebas para empezar a unir los temas entre ellos, y por lo tanto comenzar a ver la propuesta narrativa general desde una perspectiva diferente.

Finalmente, la construcción llegó a una duración total de 15 minutos, la cual requirió de un último proceso de selección y discriminación para tratar de reducirlo a 10, pero solo se logró bajar a 13. No obstante, consideré que por el momento era suficiente, dado que, al representar la construcción sonora preliminar, aún podría sufrir cambios en las siguientes etapas. Respecto al material descartado, decidí que, al ser tanto y tan valioso podría guardarse para futuros proyectos.

A continuación, se muestra la clasificación temática final de esta fase por orden de aparición dentro del documental:

- Educación sexual
- Menstruación
- Genitales
- Masturbación
- Orgasmos
- Anticonceptivos
- Miedo al embarazo
- Pastilla del día siguiente
- Enfermedades de transmisión sexual
- Ser mujer

Con este esqueleto sonoro lo suficientemente sólido fue posible dar paso al apartado visual.

3.4 Arte conceptual

La etapa del arte conceptual, es decir, la búsqueda de la identidad visual del cortometraje, inició mucho antes de tener lista la construcción sonora preliminar. Desde el primer momento del surgimiento de la idea inició una cacería silenciosa dedicada a considerar cualquier estímulo visual del día a día como posible

referencia o inspiración para el aspecto del documental. No obstante, fue hasta concluir la fase anterior que le presté total atención.

El primer paso en la búsqueda de un estilo visual fue preguntarme qué sensaciones y emociones quería transmitir a través de la imagen en conjunto con aquello que por sí sola ya denotaba la estructura sonora. Para esto me apoyé del filtro evocativo de la etapa anterior y, finalmente, decidí que en general buscaría evocar sensaciones de caos, cambio e intranquilidad. Así mismo, también determiné cierta inclinación hacia un estilo más minimalista en lugar de lleno de detalles o realista.

La primera referencia, claro está, fue la construcción sonora. Era fundamental tomar en cuenta las descripciones emocionales y testimonios de las entrevistadas, pues, antes que nada, eso es lo que quería representar visualmente. En segundo lugar, el estilo del corto se basó en las descripciones visuales de *Trance Ectópico*, el relato antes mencionado que sirvió de inspiración para el proyecto.

Al tener estos dos pilares definidos comenzó la cacería. Recolecté referencias de todas partes. Desde gestos de personas del día a día o elementos de la naturaleza, pasando por pinturas, libros, ilustraciones, anuncios publicitarios, y producciones audiovisuales; hasta joyería, patrones textiles y decoración de interiores, e incluso bocetos y arte conceptual de otras producciones. Indudablemente mis gustos también formaron parte de las referencias del documental, y por supuesto, diversos documentales animados, así como cortometrajes que vi en festivales de animación.

Todo este bagaje de referencias aportó de alguna manera al estilo visual del documental. No había sido solo el hecho de recolectarlas, sino evidenciar por qué me habían llamado la atención. Algunas lo hicieron por su técnica, la manera en que usaba la línea del contorno o la combinación de colores, mientras que otras debido

a las formas que presentaban o al ritmo y flujo de movimiento que generaban; algunas más dada su textura, y otras debido a los elementos que simbolizaban.

Dado que todo este material representaba referencias a diferentes niveles, creé categorías para poder ordenarlas en un *moodboard* digital, el cual puede ser descrito como un tablero que contiene un collage de imágenes dirigidas hacia un mismo tema. La construcción de este *moodboard* me permitió definir cada vez con mayor precisión el estilo visual definitivo del documental.

Un último elemento fundamental que sirvió de base e inspiración en la narrativa visual y representación de los testimonios de las entrevistadas fue el trabajo de las artistas y animadoras ShiShi Yamazaki y Rebecca Sugar, ya que, a través de su arte, ambas proponen modos muy interesantes sobre la representación del cuerpo de la mujer en movimiento.

Yamazaki, por su parte, explora la idea de que el cuerpo humano se encuentra en constante cambio tanto física como emocionalmente. Desde el punto de vista biológico, el cambio se manifiesta, por ejemplo, en las células que nos componen dado que constantemente mueren y son remplazadas por nuevas. Mientras que psicológicamente, cada día vivimos experiencias diversas que nos provocan sensaciones, impulsos y emociones diferentes todo el tiempo. Aunado a esto, Yamazaki reflexiona que, al pensar en el cuerpo propio, la imagen que se genera en nuestra mente es ambigua y no tenemos una idea exacta sobre él.

Por lo tanto, a la hora de representar el cuerpo a través de ilustraciones o animación, la artista lo considera como algo ligero que no es siempre sólido. Esta filosofía se manifiesta en su estilo al prescindir de la línea del contorno y usar principalmente la técnica de acuarela, de forma que logra reflejar la figura del cuerpo femenino mediante áreas de color irregular en movimiento que sugieren una forma definida, más nunca completa, y que se encuentra en constante metamorfosis.

Figura 43

Let's Just Get It Started, (Yamazaki, 2020)

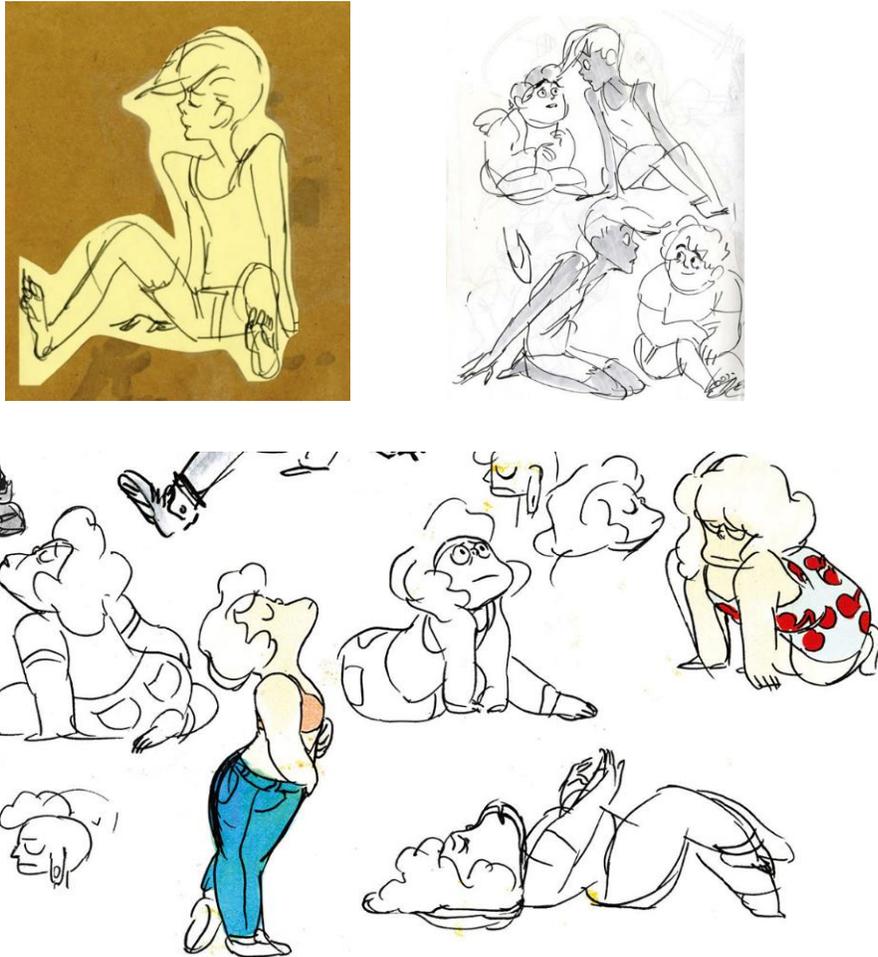


Nota: Fotogramas extraídos de シシヤマザキ ShiShi Yamazaki. (4 de abril de 2020)
とにかくなにかをはじめよう | Let's Just Get It Started | 总之先开始行动起来吧
[Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtu.be/z85_GINFD8g.

Por otro lado, Sugar se enfoca en el componente comunicativo al dibujar personajes femeninos. Su interpretación dista de las imágenes comerciales convencionales que suelen mostrar la figura femenina posando y sugiriendo su presencia al servicio de alguien más. Al contrario, la animadora ilustra a la mujer en su propia intimidad, sin posar, sin deberle nada a nadie, simplemente siendo ella misma en su forma natural de habitar y ocupar el espacio con su cuerpo. Además, también prioriza el potencial innato que tiene el cuerpo humano para comunicar. A través de su arte explora diferentes posturas, gestos y movimientos que acomodan a la figura humana para expresar y transmitir emociones, pensamientos y sensaciones con todo el cuerpo.

Figura 44

Arte conceptual de Rebecca Sugar para Steven Universe en McDonnell (2017)



Nota: Imágenes extraídas de McDonnell, C. (2017). Steven Universe: Art & Origins. Harry N Abrams.

Tras considerar y adaptar las referencias antes mencionadas, determiné las siguientes características visuales para el documental:

- Trazo inestable y variable en lugar de recto y firme; en constante movimiento en vez de estático.
- Estilo abstracto sobre realista.

- Diseños limpios y simples con pocos elementos, casi minimalista, (también para que sea más fácil de dibujar/animar)
- Prioridad a la metamorfosis, transformación, y deconstrucción.
- Movimientos fluidos.
- Tendencia por las formas curvas sobre las rectas (sin caer en círculos perfectos).
- Dar lugar a momentos de descanso y contemplación.
- Importancia a los ojos y el cabello para expresar estados de ánimo, emociones y personalidad.
- Balance entre figuras abstractas y figuras reconocibles
- Generar textura
- Alusión al agua como un reflejo de la mujer, que fluye, tiene muchas formas y se adapta.

Siguiendo estas pautas tomé la decisión de que un sólo personaje sería suficiente para encarnar las experiencias y pensamientos de todas las entrevistadas, siempre y cuando presentara simplicidad en su diseño, pues en su libro *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), Scott McCloud señala que al simplificar un rostro humano y abstraerlo hasta sus características más esenciales, este se vuelve más universal, permitiendo que un número mayor de personas se identifiquen con él; cualquiera puede verse a sí mismo o misma en la cara simplificada de una caricatura, de un círculo con dos puntos y una línea (Roe, 2013, p. 110)²².

Esto se debe a que cuando interactúas con otra persona, eres consciente de su rostro porque lo estás viendo, sin embargo, la imagen mental que tienes del tuyo solo es una construcción vaga... la idea de una forma... la idea de un posicionamiento general. Algo tan simple y básico como una caricatura²³ por lo que

²² Cita original: Everyone can see him or herself in a simplified cartoon face of a circle filled with two dots and a line.

²³ cita original: is just a sketchy arrangement ... a sense of shape ... a sense of general placement. Something as simple and basic as a cartoon

cuando entras al mundo de la caricatura te vez a ti mismo.²⁴ (McCloud, 1993, p.36). De esta manera, un único personaje con diseño simplificado funcionará no solo para representar a las entrevistadas, sino para empatizar con las espectadoras.

El personaje en cuestión fue inspirado en la protagonista de *Trance Ectópico* y conservó su nombre: Amanda. Si bien en un inicio ya tenía algunas nociones básicas sobre su diseño, como el pelo corto, me interesaba que sus características físicas fueran diseñadas con una intensión específica. Para lograrlo, hice diversos ejercicios de dibujo que además me permitieron explorar las posibilidades de sus gestos y lenguaje corporal, y reconocer la extensión y comportamiento de su cuerpo en el espacio. Finalmente, definí las siguientes características.

Cabeza. En conjunto, el rostro de Amanda y su cabello despeinado hacen alusión a la forma de una medusa en contracción, denotando los sentimientos de tensión, frustración, y desesperación que encarnan los testimonios de las entrevistadas. Así también está la cabeza de Amanda en el interior, llena de confusión y desorden, lo cual se manifiesta principalmente a través de lo alborotado de su cabello. Por el lado técnico, decidí que su cabello llegue hasta el hombro para que sea más rápido de dibujar y sencillo de animar.

Ojos. El interior de los ojos de Amanda son garabatos en movimiento, en lugar de puntos estáticos perfectos. Por un lado, al igual que el cabello, buscan ser el reflejo emocional y caótico de los testimonios de las entrevistadas, y por el otro, el tamaño completo del ojo es grande para poder generar más expresividad.

Nariz. En lugar de una línea o medio triángulo, como suele ser común, decidí que la nariz tendría un diseño más vistoso y característico. Como consecuencia, el hecho de que sea grande y esté tan presente en su rostro hace alusión al lugar desde el que están hablando las entrevistadas, sus recuerdos, ya que el sentido del olfato está fuertemente conectado con la memoria.

²⁴ cita original: when you enter the world of the cartoon you see yourself.

Boca. Definí un tamaño pequeño, el cual simboliza que, como mujeres, pocas veces hablamos de aquellos temas que encarna el documental, porque socialmente nos han enseñado a callar sobre ellos. Y es la misma razón por la cual en momentos, para representar la inconformidad de Amanda, se vuelve mucho más grande.

Manos. Las manos de Amanda representan su actuar y capacidad para tomar decisiones, son pequeñas aludiendo a que no tiene el control de su vida, porque la sociedad le ha dicho que hacer y cómo comportarse. Por el lado técnico, se han decidido así por simplicidad a la hora de animar, y únicamente cuando sea necesario serán más visibles.

Cintura y pechos. El componente más importante en el diseño de Amanda es que no reflejara los cánones de belleza de la mujer ideal, porque estos solo engañan a las mujeres y las inundan de frustraciones respecto a su cuerpo. Por lo tanto, busqué que no tuviera cintura de avispa como las que suelen tener las caricaturas, optando por un volumen más realista. De igual forma decidí que sus pechos no serían voluminosos, sino más reducidos.

A continuación, se muestran algunos sketches y bocetos sobre el diseño de Amanda.

Figura 45

Exploración de poses de Amanda.

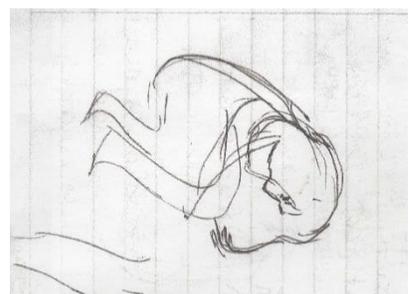
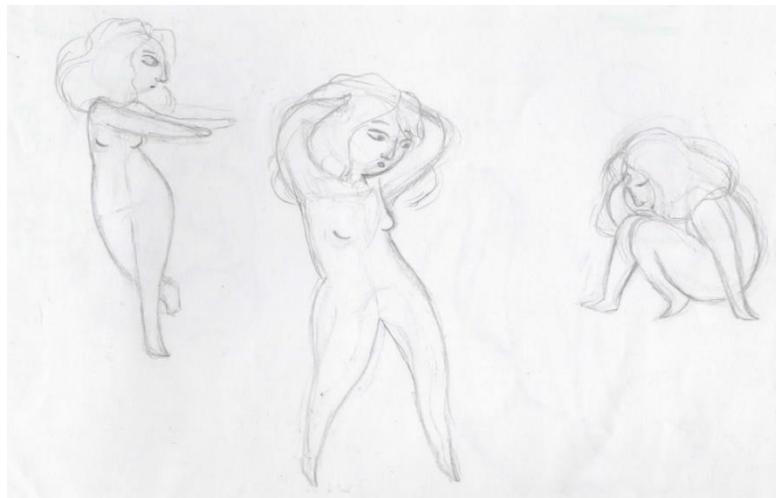
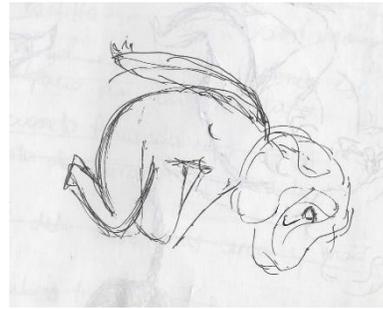
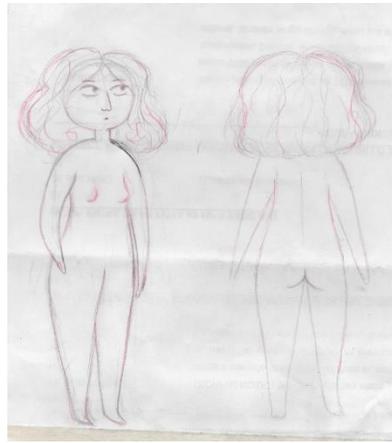
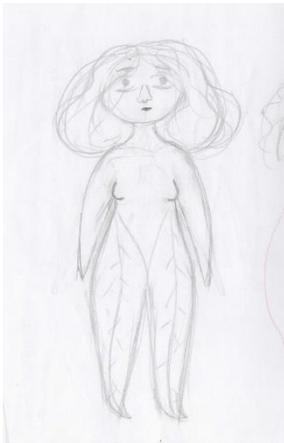
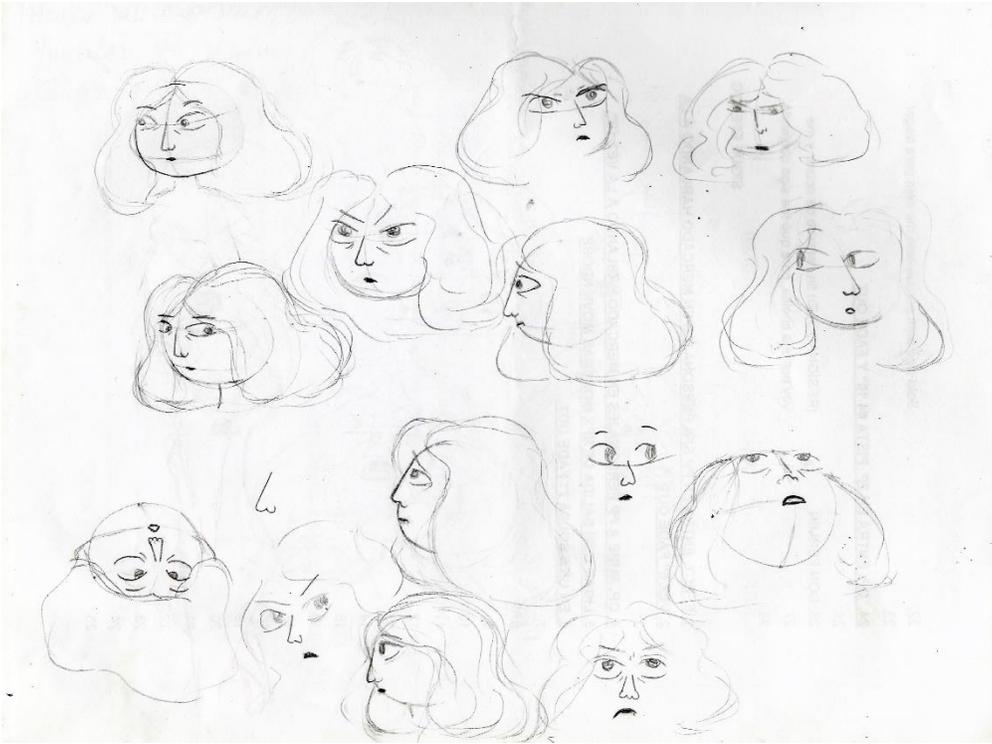
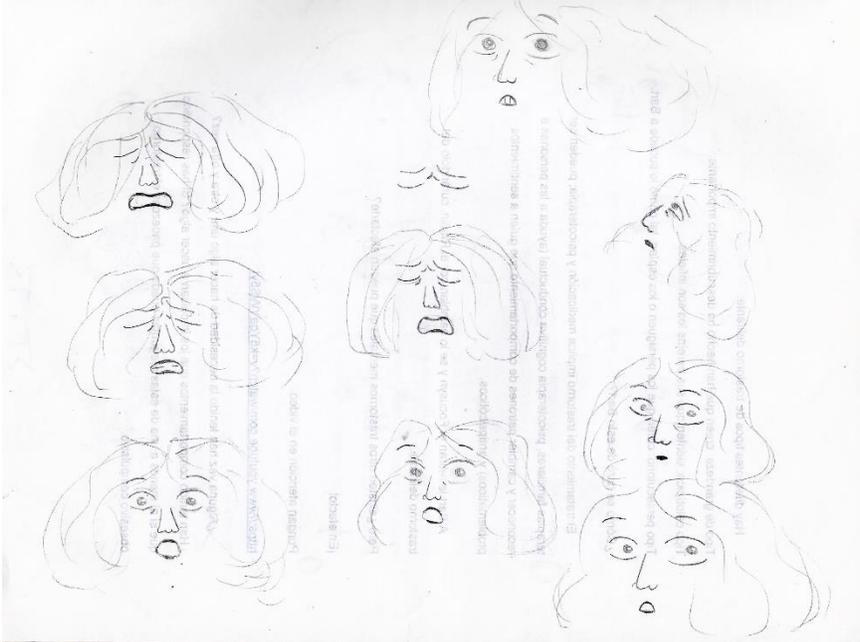
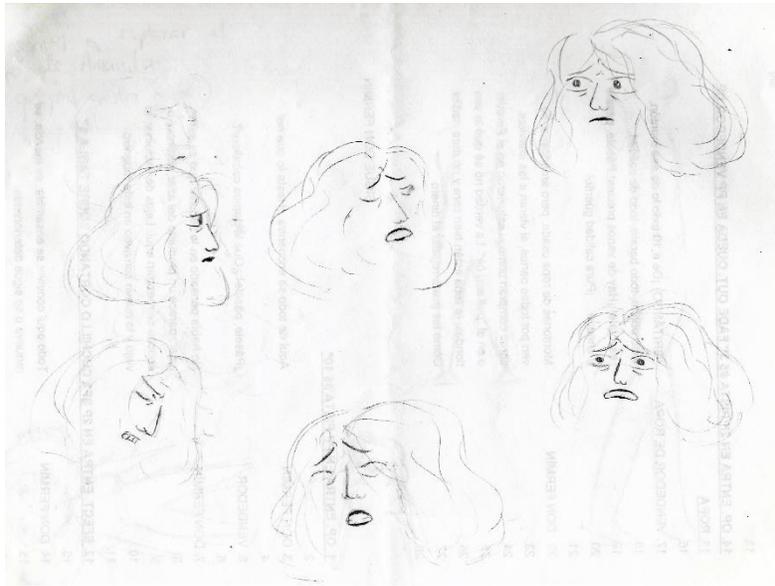


Figura 46

Exploración de gestos de Amanda.





Tras definir a Amanda comencé a plantear decorados y otros elementos en contraste o afinidad con su diseño. Decidí que solo en unas pocas escenas se contaría con un escenario y para el resto sería suficiente con un fondo de color y textura. Este proceso se llevó a cabo de acuerdo con las necesidades de cada secuencia y terminó de definirse hasta la etapa de organización para la animación.

Es importante señalar que no hice mucho trabajo de diseño de producción sobre elementos como la paleta de colores, ya que cada secuencia del cortometraje responde a situaciones, emociones y estilos diferentes, por lo que decidí que lo mejor sería abrir un espacio para la experimentación previo a la animación de cada secuencia para definir esos elementos.

3.5 Escaleta

Con el diseño de Amanda listo llegó el momento de hacer la construcción narrativa visual, en otras palabras, la planeación de las secuencias de imágenes que compondrían las escenas. Hay que recordar que, al ser un documental animado, no contaba con un guion tradicional que describiera visualmente dichas escenas, por lo que la guía era la narración de la estructura sonora.

No obstante, lejos de presentar descripciones claras de escenarios y situaciones concretas, la construcción sonora resultó ser más un compilado de pensamientos y emociones subjetivas, por lo que no era lo suficientemente clara para pasar directo a la etapa del guion gráfico o storyboard y expresarlo en automático de manera visual, como sí sucede con muchas producciones animadas que precinden de un guion literario. En cada caso siempre dependerá de las características y necesidades particulares de la producción.

Debido a esto, construí una especie de escaleta, la cual se muestra en el capítulo 2, en la que separé la estructura sonora por temas, y dentro de cada tema, por intervención. El objetivo era proponer las imágenes y secuencias que cada una

abarcaría. Este proceso representó un trabajo complejo que constantemente sufría cambios, ya que consistía en tratar de retratar pensamientos y emociones, lo cual abarcaba una gran gama de abstracciones, desde escenas cotidianas como tomar un baño, pasando por metáforas visuales como caminar sobre una cuerda floja con una prueba de embarazo gigante para representar el miedo al embarazo, hasta explosiones de colores y figuras surreales en alusión al orgasmo.

Dada su complejidad, decidí que la mejor forma de llevar a cabo la escaleta, en lugar de hacerlo de manera digital, lo trabajaría sobre una pared, representando cada tema con un rectángulo vertical y ajustando las intervenciones (señaladas con una letra clave) del lado izquierdo, de esta forma, podría disponer del resto del espacio para las propuestas, a través de notas, descripciones y dibujos de apoyo. Estos rectángulos se acomodaron en dos hileras horizontales, de esta manera, y dado que se hizo en una pared, fue posible trabajar y analizar las propuestas específicas por intervención sin perder de vista el panorama completo, pues no eran imágenes aisladas, dependían entre ellas dentro de cada tema, y la última del primer tema debía ligarse de manera orgánica con la primera del siguiente.

Figura 47

La escaleta en tamaño real.



Pero, ¿Cómo llegas a la idea de mostrar a Amanda en una cuerda floja sosteniendo una prueba de embarazo gigante? El proceso de abstracción visual narrativa se llevó a cabo de la siguiente manera. Primero seleccionaba el tema sobre el que iba a trabajar. Sus intervenciones las transcribía en una hoja marcada con dos columnas, con las transcripciones del lado izquierdo dejando el lado derecho para anotaciones.

A continuación, seleccionaba una frase o intervención específica y comenzaba a trabajar sobre ella. El objetivo era abstraer su mensaje particular, la esencia y subtexto de lo que dicha frase quería decir. Así mismo, buscaba palabras clave, no solo en el texto, sino dada la entonación de la entrevistada al reproducir y escuchar la frase. Teniendo esta información clara procedía la búsqueda del objetivo comunicativo, es decir, dado el mensaje de esta frase, ¿qué es lo que quiero comunicar? ¿qué punto de vista quiero mostrar? ¿qué parte de él quiero resaltar? o ¿qué me gustaría añadir al mensaje?, de esta manera, al tener una respuesta aproximada comenzaba a trabajar sobre el *cómo* mediante un ejercicio de lluvia de ideas.

Todo este procedimiento conllevaba la formulación y refutación de propuestas narrativas visuales, considerando puntos a favor, en contra y variaciones. Es importante mencionar que este proceso sería lo equivalente a una junta creativa, sin embargo, dado que trabajé en solitario, lo llevé a cabo a través de un ejercicio de escritura en el que soltaba la mano, dejando fluir los pensamientos y buscando abarcar diferentes puntos de vista. Así mismo, al abordar los fragmentos más complejos, requerí de la ayuda de otras personas para buscar nuevas alternativas.

Al haber definido la secuencia de imágenes trabajada, dicha descripción se pasaba en limpio a pequeñas tarjetas, en ocasiones apoyadas de dibujos, y se colocaban en la pared, señalando la o las intervenciones que abarcaría. En muchas ocasiones, conforme fui avanzando en la construcción, las propuestas se movieron,

cancelaron o intercambiaron entre ellas. Así mismo, como consecuencia, también fue necesario modificar algunas partes de la estructura sonora, siendo la más notoria, la anulación del tema *Enfermedades de transmisión sexual*, pues consideré que no contaba con el material suficiente para poder sostenerse narrativamente. De esta manera terminó siendo sustituida por *Varios*, el cual abarcaría un abanico de diversos temas, que si bien por sí solos se tambaleaban, al ensamblarse tomaban fuerza.

Esta etapa significó un gran aprendizaje. Continuamente consistió en tener que comprometerme absolutamente con una secuencia, idea o propuesta, a pesar de que era muy probable que no sería la definitiva y tendría que ser cambiada. No obstante, este es el procedimiento que a mí me funcionó, pues fue completamente necesario construir algo sólido de lo cual partir, para de esta manera, tener cada vez más claro qué era aquello que estaba buscando y descubrir cual era la mejor forma de expresarlo. Este ejercicio también sería fundamental en storyboard y *animatic*.

Al final, la escaleta no se completó al 100%, sin embargo, lo decidí de esta manera ya que hubo un par de segmentos, que dada su complejidad, sería más sencillo conceptualizar visualmente en las siguientes fases.

3.6 Storyboard

De acuerdo con Julia Bracegirdle en *Dibujo para animación* (2009), el guion gráfico o storyboard “es una serie de cuadros (o dibujos individuales) en orden secuencial que ilustran y apoyan la historia [...] una herramienta de visualización que ayuda a definir la imagen de la película.” (p.86), lo cual, en el caso específico de este proyecto, consistió en pasar las descripciones visuales de la escaleta a una secuencia lógica de imágenes, tarea que no fue fácil.

Si bien, estas descripciones daban un esbozo sobre la intención visual, tan solo sirvieron como punto de partida, pues el dejar de pensarlas a través de la palabra escrita para comenzar a aterrizarlas en un plano completamente visual, significó cambiar la perspectiva desde cual abordarlas. Los pocos dibujos que plasmé en la escaleta fueron de gran ayuda para iniciar, sin embargo, para proceder, fue necesario tener claras ciertas funciones del storyboard.

El guion gráfico y la elaboración de la narrativa visual representan un proceso en constante cambio. Con cada secuencia se busca transmitir “una idea, una emoción o sentimiento, un estado de ánimo, una acción.” (de León, 2013, p.85), para lo cual es necesario enfrentar un proceso de prueba y error que consiste en dibujar y redibujar las propuestas visuales, corregir, sustituir y seleccionar paneles y tomar decisiones de composición. Sin duda es un proceso largo, pero es necesario para poder “detectar la existencia de posibles problemas en el diseño pictórico o el orden de las secuencias antes de que el proyecto llegue a la fase de producción de la animación” (Wells, 2007, p.39), etapa en la que costaría muchísimo más, tanto en tiempo como económicamente, hacer correcciones.

Al tener esta información clara, partí de la separación de secuencias establecida en la escaleta. Nuevamente, fue necesario entender la esencia de la frase sobre la que estuviera trabajando, pero ahora para expresarla a través de puros garabatos. Era importante preguntarme qué intención quería darle, hacia donde dirigir la idea, y qué pretendía expresar. Quizá, respondiendo a través de la palabra escrita, pero siempre dando la última sentencia únicamente mediante dibujos.

Aunado a lo anterior, realicé ejercicios de escucha de la construcción sonora, cuyo objetivo consistía en prestar especial atención a la pronunciación de las palabras de la entrevistada en la frase en cuestión, y de esta manera, recuperar emociones clave y comenzar a encarnarlas en Amanda. Así mismo, para lograr reflejar dichos sentires y pensamientos, fue de mucha ayuda tratar de imaginarme

en esa situación, explorando lo que como consecuencia Amanda podría estar sintiendo, y grabarme o tomarme fotos para usar de referencia. Esta última técnica también la utilicé para establecer acciones y mejorar el dibujo de expresiones y movimientos corporales.

Al ir plasmando gráficamente las descripciones de la escaleta, pude notar el efecto que las imágenes generaban respecto a su antecesora y predecesora, de lo cual advertí que algunas secuencias no funcionaban, por lo que como consecuencia, tuve que replantearlas o ajustarlas. Era importante no olvidar que la escaleta sólo era una guía, por lo que de ninguna manera debía limitar la expresión visual, sino más bien, incitar la exploración de ideas adicionales que fueran más allá de lo establecido, para de esta manera, nutrir y expandir la expresión de la narrativa visual.

Ahora, por el lado técnico, decidí realizar el storyboard de manera análoga, dibujando cada panel sobre un cuarto de hoja con pluma negra, y en ocasiones con ayuda de una mesa de luz. Opté por este método sobre el digital, debido a que en lo personal me resultaba más cómodo y manejable, y me ayudó a sentir más involucrada con el procedimiento. Es verdad que cada vez suele ser más común, sobre todo en el mundo profesional, que estos procesos se lleven a cabo de manera digital y con softwares especializados, sin embargo, considero más importante tomar estas decisiones de acuerdo con las necesidades de cada proyecto.

En este sentido, el caso particular de este documental es similar al de la directora Nina Paley con su filme *Sita Sings the Blues* (2008). Paley trabajó sola, por lo tanto “no tenía que hacer entender el guión a nadie más. El storyboard era sólo una manera de encontrar soluciones, no de presentar ideas.” (Wells, Quinn, y Mills, 2009, p.147). Como se da a entender en esta cita, comúnmente esta etapa es una colaboración entre varios artistas y con el fin de que sea una guía para otra persona. Sin embargo, dado que mi documental es un trabajo en solitario, al igual que Paley, mientras mi storyboard resultara funcional para mí y pudiera entender lo

que comunicaban mis dibujos, no era necesario que luciera presentable o sofisticado.

Independientemente del tipo de proyecto, querer hacer el storyboard bonito o detallado podría entorpecer el trabajo, pues solo se trata de hacer dibujos simples y rápidos que establezcan acción y se enfoquen en la emoción. Para poder lograrlo, los animadores Julia Pott y Mic Graves incluso sugieren trabajar sobre notas adhesivas, de esta manera lo hacen rápido y a pequeña escala, “No te puedes poner exquisito cuando trabajas así” (de Wit, 2020)²⁵. Esta es la razón por la que decidí usar tinta en lugar de lápiz, para no clavarme con un solo dibujo, pues como aconseja la artista Joanna Quinn, si te equivocas, sencillamente puedes descartarlo o rehacer el dibujo y no has gastado una eternidad en ello [...] si no te gusta, puedes simplemente volverlo a hacer. (National Science and Media Museum, 2009, 3m21s)²⁶

Al final, si bien se llenaron algunos de los huecos faltantes de la escaleta, aún hubieron partes que se dejaron en blanco, pues tras varios intentos, decidí que sería más sencillo encontrar soluciones al ver la secuencia junto con el audio, dentro del *animatic*. Esta fase, al igual que las demás, representó un reto, y más que poner a prueba mis habilidades de dibujo, puso a prueba mis habilidades de comprensión, tolerancia, y adaptación. Aprendí que hacer un storyboard se trata de estar buscando soluciones visuales todo el tiempo: ¿Cómo expresas todas esas preocupaciones, angustias y pensamientos tan solo con imágenes?, se trata de mantener las cosas simples y no clavarse, pero sobre todo, para poder avanzar, se trata de cometer errores.

²⁵ cita original: You can't get too precious when you work like this

²⁶ cita original: “if you make a mistake, you can just drop it out or redo de drawing and you haven't spent ages doing it (...) If it's no good you can just do it again” Recuperado de: National Science and Media Museum (3 de diciembre de 2009) Joanna Quinn: How I Animate [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=rWfVEdbvdoE&list=PL36kvQJMsZ9U6xWesmFqtB_0N0LfQVrGu&index=78&t=2s

3.7 Animatic

En esencia, el *animatic* consiste en colocar y editar los paneles del storyboard en secuencia y sincronización con la banda sonora. Como explica Tony White en *Animación del lápiz al pixel* (2006), este tiene varias funciones:

El *animatic* es la última e inestimable comprobación de que la línea argumental, la banda sonora, la selección de las escenas y de los planos y la propuesta de timing y la continuidad de la acción funcionan por anticipado, antes de poner en marcha una costosa producción de animación. El *animatic* también es el último lujo creativo del director, donde nuevas ideas, cambios y experimentos siguen teniendo cabida sin por ello aumentar los costes de la propia producción. (p.302)

Mi idea inicial sobre este proceso era que no representaría un trabajo igual de arduo que el storyboard, sino que simplemente constaría en acomodar los paneles en conjunto con el audio, porque el trabajo pesado ya se había realizado en esa etapa. Sin embargo, al hacer la primera versión, me di cuenta de que esa idea no podía estar más alejada de la realidad y que el storyboard pasaría tan solo a ser el primer borrador visual.

El *animatic* no es un procedimiento de un solo paso, sino un proceso en constante construcción. Existe una línea muy fina con el storyboard e incluso llega un momento en que ambos se vuelven el mismo. Esto es debido a que, para poder acomodar nuevas propuestas dentro de la secuencia, es necesario volver al papel y la pluma, y replantear los dibujos. Cada vez que se planteen nuevos cambios, es necesario volver a esos paneles estáticos. En otras palabras, aquí se sigue trabajando el storyboard.

Con la primera versión del *animatic* me di cuenta de que este proceso es inevitable, pues ver los paneles en movimiento guiados por el audio, dejó en evidencia que varias de las propuestas planteadas en el storyboard no funcionaban y que la mayoría requería ajustes. Esto llevó a un nuevo ejercicio en el que revisé cada escena para determinar si cumplía o no con lo esperado, y en caso de que no,

plantear los cambios, dibujar sus respectivas imágenes, incorporarlas al montaje y evaluar si representaban un resultado satisfactorio.

Evidentemente, esa primera versión no resultó ser la buena, ni la definitiva, sin embargo, fue completamente necesaria para tener un punto del cuál partir, y con ello, una idea más clara sobre lo que quería lograr en cada secuencia. Así mismo, esta versión me permitió, por primera vez, dimensionar realmente el tamaño del proyecto, y como consecuencia, que necesitaría muchísimo más tiempo del estimado para su producción total, lo cual me llevó a replantear el calendario completo.

El primer ejercicio del *animatic* dio como resultado una maraña confusa de dibujos y secuencias que pedían con urgencia modificaciones en distintos aspectos y a diferentes niveles cada una. Por lo que, para evitar los sentimientos de bruma y estancamiento que este resultado motivó, opté por una nueva dinámica. En lugar de detenerme y clavarme en cada secuencia, realicé un repaso general de todo sin pausas, para, de esta manera, resaltar cuáles eran los puntos más débiles y porqué.

Esta práctica fue un éxito debido a que la lleve a cabo a través de la grabación de voz en lugar de la escritura, de esta forma mis ideas y pensamientos pudieron manifestarse de manera más fluida, lo cual me permitió determinar de forma sencilla qué funcionaba y qué no, por qué, qué sería necesario resolver, y qué requeriría más trabajo. Recordemos que, al ser un proyecto en solitario, no existía un personaje formal con quien intercambiar ideas, sin embargo, este ejercicio se asemejó a una explicación en una junta creativa.

Posteriormente, escuché la grabación para darle orden a todas esas ideas y pensamientos, y comenzar a traducirlos a dibujos. No obstante, al estar constantemente sumergida en el *animatic* y expuesta todo el tiempo a las mismas frases e imágenes, llegó un momento de incertidumbre en que resultó confuso advertir si al hacer las correcciones, se estaba transmitiendo el mensaje deseado.

Debido a esto, organicé una sesión con otra persona en la que revisamos las partes más conflictivas. El objetivo era explicarle los inconvenientes para que pudiera darme su punto de vista y comenzar a trabajar sobre las soluciones.

Esta junta creativa fue bastante fructífera, pues gracias a ella pude ver en perspectiva mi documental, y como consecuencia, percibir con mayor claridad cada problema para encontrarle una solución. Así mismo, fue posible advertir si se estaban logrando transmitir los mensajes deseados. Además, se plantaron las semillas para completar los espacios que faltaban en el *animatic*, ya sea porque así venían desde la escaleta, porque al traducirlos en secuencia no abarcaban el tiempo del audio, o porque simplemente no funcionaban.

Al reflexionar sobre esta sesión volví a las palabras de Nina Paley acerca del storyboard. Si bien, en esa fase no era primordial que alguien más entendiera lo que se quería comunicar a través de los dibujos, al editarlos en secuencia resultó completamente lo contrario. El *animatic* cumple la función de ser la estructura y guía visual principal de la producción, por lo tanto, debe ser preciso y claro independientemente de que sea un trabajo en solitario, pues ya no sería solo para entendimiento de los compañeros de trabajo, sino para conectar con la audiencia.

No obstante, durante esta etapa sí fueron de bastante ayuda otras de las técnicas implementadas durante el storyboard y la escaleta. Retomé con muchísima mayor fuerza los ejercicios de escritura que buscaban el *qué* y *cómo* de los objetivos comunicativos a través de lluvias de ideas y formulación y refutación de propuestas. Así mismo, a la hora de plasmar las ideas en dibujos, resultó aún más fundamental el uso de referencias, tanto grabarme para capturar ciertos movimientos o gestos, como apoyarme de cualquier tipo de producto audiovisual, imagen o ilustración dentro o fuera del *moodboard*. Muchas veces la referencia que se está buscando o que podría ser de ayuda está en el lugar menos pensado.

Ahora, es importante advertir que, si bien el uso de referencias es primordial, puede llegar a entorpecer el proyecto. Su búsqueda y uso representan una exposición constante a diversos estímulos visuales, por tal, puede resultar sencillo perderse en ellos y querer abarcarlos todos, empezar a divagar y generar nuevas propuestas que podrían desviar el camino de la producción. Para que esto no suceda es de vital importancia tener muy claros y firmes los objetivos específicos a atender o a los que deben responder las referencias que se buscan. Conforme más se vaya moldeando y aterrizando el proyecto, se necesitarán referencias cada vez más puntuales y concretas.

Finalmente, para mantener una línea narrativa lógica y orgánica se extendieron algunas secuencias y se redujeron otras. En ocasiones fue necesario descansar la construcción sonora para dar espacios de pura contemplación visual, así como otros momentos donde la imagen no acompañó al audio. Estos ajustes, claramente, alteraron la estructura sonora, sin embargo, dieron como resultado su versión definitiva, con una duración total de 12 minutos y 13 segundos.

Sin duda, esta etapa me dejó muchas enseñanzas. Por más que te prepares leyendo libros y asistiendo a conferencias sobre el tema, no puedes saber realmente de lo que se trata hasta que lo experimentas. Nunca me había enfrentado a un proyecto de este tamaño, y menos en solitario, donde cada paso, grande o pequeño, depende de mí y es necesario estar tomando decisiones difíciles constantemente para poder avanzar.

En ocasiones, esto puede llegar a ser especialmente abrumador porque en el momento que tomas una decisión rechazas todas las demás opciones sobre como pudiste haber expresado esto o aquello, dejando latente el pensamiento de que quizá pudo existir una mejor forma de hacerlo. En esos momentos es importante ser firme y recordar que es un trabajo artístico y muy subjetivo, tener presente que

Hay muchas formas de hacer muchas cosas. Y muchas de ellas son buenas. No se trata de averiguar la mejor forma de dibujar que nadie ha encontrado, como si

fuéramos a revelar algún código—la gente ya ha encontrado muchísimas soluciones sobre como describir cosas que existen en el mundo. Y tú puedes encontrar nuevas soluciones—hay infinidad de formas de dibujar algo y muchas de esas formas tendrán sentido y se sentirán bien. (Sugar en McDonnell, 2017, p.80)²⁷

Si te sientes bien con tu decisión, no hay necesidad de sobre pensarla ni ponerla en duda, eso solo complicará las cosas y entorpecerá el proyecto. Hay que solucionar los problemas, pero no seguir pensándolos después, ni darles vueltas, *¿funciona lo que hiciste? bien, vamos con lo que sigue*. No tiene que ser perfecto, tiene que ser funcional, porque hay muchos elementos en juego, y detenerse tanto en cada uno pondría todo el proyecto en riesgo de nunca ser terminado.

La etapa del *animatic* comprobó que, desde el surgimiento de la idea cada fase ha sido más compleja que la anterior. Encontré inconvenientes al trabajar en solitario, pero traté de sobrellevarlos. Fue vital aprender a tornar los obstáculos a favor, mantener las cosas simples, ir un paso a la vez, y sobre todo, ser muy flexible.

3.8 Retroalimentación

Al terminar el *animatic*, dado que sería la base de la producción, era necesario saber si estaba transmitiendo el mensaje deseado y qué impacto podría generar sobre la audiencia. Por tal motivo, se lo mostré a diferentes personas, tanto hombres como mujeres, e incluso a algunas de las entrevistadas, para poder obtener una pequeña muestra de opiniones variadas.

Al ser un producto de carácter subjetivo, metafórico y algo surreal, claramente esperaba que los participantes presentaran interpretaciones distintas desde su contexto e historia de vida, y así fue. De cualquier forma, es importante saber que esto sucede en diferente medida con toda producción audiovisual

²⁷ Cita original: There are so many ways to do so many things. And so many of them are good. It's not a matter of figuring out the best way to draw that nobody's figured out, like we're going to crack some code—people have found so many solutions already on how to describe things that exist in the world. And you can find new solutions—there are infinite ways to draw something and so many of those ways will make sense and feel right.

independientemente de su carácter, pues si se quiere crear una conexión con la audiencia, es necesario dejar espacios en blanco para que el espectador los pueda llenar con sus experiencias y puntos de vista.

No obstante, es importante no perder de vista los mensajes principales que se busca transmitir. Por ello, fue necesario comparar las opiniones de los participantes e identificar los puntos altos y bajos del alcance del objetivo comunicativo a lo largo del documental. El resultado me permitió advertir que existía una secuencia específica que requería ajustes, pues su mensaje no había llegado a ninguno de los participantes.

Analicé el caso para poder determinar sobre qué recaía el problema y las decisiones que habría que tomar para solucionarlo, así como los cambios que requeriría la narrativa visual para lograr un balance entre el mensaje deseado y la interpretación que se le había dado. Solucionar esta secuencia fue particularmente retador, pues incluso requerí ayuda de varias personas para lograrlo, ya que además de lo antes mencionado, también debía responder a factores como su coexistencia con la secuencia previa y la anterior, su tiempo en pantalla, y las frases de las entrevistadas.

El resultado final de esta pequeña etapa fue increíblemente revelador. Hasta el *animatic*, este documental solo existía para mí, porque yo lo construía y solo yo le daba sentido. Sin embargo, a partir de esta fase comenzó a pertenecerle a más personas porque dieron sus puntos de vista e interpretaciones sobre él, o en otras palabras, lo hicieron suyo. Algunas de las respuestas obtenidas fueron las esperadas, pero otras me sorprendieron, pues varios participantes encontraron mensajes y significados muy interesantes que yo no había previsto y que enriquecieron la sustancia del cortometraje.

Definitivamente no estaba lista para enfrentar lo que significaba compartir el documental y que adquiriera nuevos significados. Sin embargo, cuando lo digerí me

di cuenta de no querría que fuera de otra manera, pues el punto era y sigue siendo que cada quien pueda llenar esos huecos en blanco con sus experiencias, historias de vida, y puntos de vista. Era lo que quería desde el principio, pero pude ser verdaderamente consciente de ello hasta que sucedió. Al final, la retroalimentación elevó mi proyecto y me ayudó a comprenderlo en un nuevo nivel.

3.9 Propuesta sonora

El plan nunca fue dejar las voces desnudas de las entrevistadas como el único elemento sonoro. Desde el surgimiento de la idea decidí que éstas serían acompañadas por una serie de sonidos que en conjunto definirían la identidad sonora del documental, realzarían el sentido de los testimonios y serían la última pieza para unirlos entre ellos y junto con la animación.

Para el momento en que escribo este texto no cuento con una propuesta sonora definida, ya que será a la par del proceso de animación donde por fin le dedicaré la atención deseada. No obstante, al igual que con el arte conceptual, he ido recolectando diversas referencias sonoras y musicales de acuerdo con su capacidad para generar o sugerir un sentimiento, idea, o atmosfera específica. Y por ahora, he detectado una cierta tendencia hacia sonidos tenues, suaves, y suspendidos producidos principalmente por sintetizadores y osciladores.

Por otro lado, revisé una vez más los documentales animados que sirvieron de referencia en la construcción sonora. En ellos detecté contrastes, afinidades y *leitmotifs* o motivos sonoros que de acuerdo con el desarrollo de la narrativa se repiten en más de una ocasión para generar conexiones u otras intensiones específicas. Así mismo, presté especial atención a los momentos de silencios y mayor intensidad sonora con el fin de develar su propósito.

El siguiente paso fue preguntarme qué conceptos generales busco evocar musical y sonoramente. Algunas ideas a las que he llegado son explorar la relación

entre la mujer y la sociedad en que vive, dado que en esta nacen los tabúes de los que ella es víctima, pero al mismo tiempo replica. Así como el contraste entre tabú y libertad mediante sensaciones de represión y encierro para el primero, y de ligereza y lo etéreo para el segundo. Y por último, denotar que algo se siente fuera de lugar.

La expresión auditiva de estos conceptos se logrará a través de la construcción del paisaje sonoro y la manera en que los sonidos incidentales y musicales serán ordenados y convivirán entre ellos. Para llevarlo a cabo de manera exitosa será necesaria la ayuda de una diseñadora sonora y quizá un compositor musical. De esta manera repasaremos cada segmento del *animatic* en conjunto para aclarar y proponer la atmosfera o intensidad deseada de cada uno y cómo expresarlo a través de los sonidos.

Finalmente se buscará limpiar y ajustar el sonido de las entrevistas, ya que, si bien no se pretende que dejen de sonar como llamadas telefónicas, considero necesario depurarlo para alcanzar un sonido más nítido, también debido a que la intensidad es lograr una calidad digna de cortometraje para entrar a festivales y competencias.

3.10 Organización para la animación

Al contar con la versión definitiva del *animatic* llegó el momento de hacer los preparativos esenciales para poder comenzar a animar. Lo primero fue realizar una sesión de repaso con el propósito de visualizar, proponer y posteriormente establecer aspectos de color y diseño, para lo cual fue de gran ayuda visitar las referencias del *moodboard* y buscar adicionales, así como checar información y textos nuevos y ya leídos.

Al trabajar esta parte comprendí que tanto el estilo visual como la técnica con que se plasmaría presentarían ciertas diferencias a lo largo de la narrativa, pues

que mejor manera de reflejar esa diversidad de experiencias, pensamientos y emociones que a través de una variedad de técnicas, estilos y experimentación.

Como resultado, el *animatic* se dividió en 46 secuencias de entre tres segundos y un minuto cada una. De esta manera, fue necesario realizar un archivo para registrar las particularidades, indicaciones y consideraciones de cada secuencia, como la técnica y materiales a usar, el uso o supresión del color, si el fondo tendría escenario o sería plano; los problemas que podría presentar con algunas posibles soluciones, referencias en caso de haberlas, y la relación con sus secuencias previa y posterior.

Así mismo, se determinaron las razones de tales características. Por ejemplo, dentro del tema *Genitales* se encuentra la frase *...nadie te invita a conocerte realmente, y también nadie te dice que cada vagina es distinta, y que existen millones de formas, colores, olores...* Tras varias propuestas, finalmente decidí que este segmento se representaría a través de la técnica de stop motion, mostrando una vulva hecha de plastilina cuyas partes y colores se mantendrían en constante metamorfosis. Elegí esta técnica sobre las demás debido a que la plastilina evoca una sensación kinestésica y tangible, de algo que no es abstracto y confuso, sino que existe en el cuerpo y tiene textura y color. Una pequeña invitación a tocar y conocer el cuerpo propio.

A continuación, se muestra el registro de esta secuencia en el archivo mencionado. Es importante aclarar que fue de los cambios que se hicieron de último momento, ya que desde la escaleta hasta el *animatic* se manejó una idea diferente, y es por ello que se indican ajustes particulares.

16)NADIE TE INVITA

Dificultad: media-fácil

Técnica: Stop motion

En lugar de dibujos de objetos que hagan alusión a la forma de la vulva, vamos a ver diferentes tipos de vulva con plastilina.

- Esto le dará una sensación más kinestésica y orgánica, como de algo que puedes tocar, como tu vulva que debe ser tocada.
- No creo que vaya a traernos tantos problemas porque solo es animar el frente, no es una figura que tenga extremidades y deba mover diferentes partes de su cuerpo. No es exactamente como una escultura porque va a estar adherida a una superficie.
- Hay que apoyarnos de su respectiva carpeta de referencias
- También podemos guiarnos de las imágenes e ilustraciones de <https://www.pussypedia.net/> y <https://www.todas-las-vulvas-son-hermosas.com/>

Es una muy bonita secuencia con un gran mensaje, sugiero que le demos algo más de tiempo en pantalla. O sea, espacio sin voz.

FONDO: Plastilina, colores entre el café, rosa y naranja.

REFERENCIA:

- Imágenes que tenemos de cupcakes
- *Carne* - Camila Kater, min 7:09
- <https://www.thevulgagallery.com/stories>
- <https://www.facebook.com/100983214910399/posts/179011877107532/>

LÍNEA: sin línea

COLORES: Basado en cupcakes y aretes que tenemos en referencias.

Transición

- Nos vamos a negros.
 - Como le vamos a dar más tiempo a esta parte, la música tiene que ayudar mucho a que permanezca levantada la escena cuando acaba la voz y entonces nos vamos a negros.
 - ¿Si es necesario irnos a negros? podemos simplemente pasar a lo siguiente o hacer una transición simple.

PLAN DE ACCIÓN

1. Hacer un boceto con dibujos para definir cuántas vulvas van a ser y qué formas van a tener.
2. Pasarlo al animatic para tener claro el ritmo
3. Definir colores. Va a ser con plasti normal, no es necesario que sea profesional ni epóxica.
4. Hacer la animación (esto obviamente contempla tener claro cuantas fotos tenemos que tomar).

Comentarios:

- Para la parte inicial hay que hacer green screen para la transición con la parte anterior.
- Considerar darle un poco más de tiempo en pantalla a esta parte.

Dejar la puerta abierta a buscar la técnica o estilo particular de cada secuencia de acuerdo con su tema e intensidad, ciertamente no fue un trabajo sencillo, sin embargo, lo decidí de esta manera dado que el proyecto no es de carácter comercial o cuenta con un presupuesto limitado, por lo que se presta perfectamente a la exploración y experimentación. Siempre y cuando no se pierda de vista el objetivo principal y se tomen las decisiones que mejor beneficien al proyecto para terminarlo en tiempo y forma, funcionará no solo para darle carácter e identidad al cortometraje sino para permitirme probar distintas técnicas y adquirir diferentes aprendizajes.

Un último rubro que añadí a este archivo fue la composición de la imagen y el lenguaje cinematográfico, por ejemplo, con el uso de la relación de aspecto como elemento narrativo, el cual incorporé en *Varios*. Este tema presenta una serie de preocupaciones que abarcan desde la virginidad, pasando por las enfermedades de transmisión sexual, hasta los problemas de comunicación en pareja. Debido a que una va detrás de la otra y ninguna se toca a profundidad, en lugar de tratar de representar cada una, opté por hacer alusión a la sensación de estancamiento y agobio creciente.

Lo anterior se logró colocando a Amanda en el asiento del conductor de un coche, pero atascada en el tráfico, sin poder manejar. Con cada preocupación se le ve cada vez más desesperada y frustrada. Y al mismo tiempo, la relación de aspecto se va reduciendo hasta pasar de un 16:9 a un 137:1, encerrando a Amanda en un espacio cada vez más estrecho, lo cual, en conjunto apoya y aumenta esa sensación de ahogamiento y angustia.

Ahora, por el lado técnico, las secuencias digitales las realizaré en el software de Toon Boom Harmony con ayuda de una tableta digitalizadora. Mientras que para las secuencias análogas o de animación tradicional utilizaré una mesa de luz y diversos materiales como hojas de colores, lápices, pinturas, y plumones. Es importante aclarar que, en esta técnica, los dibujos comúnmente se escanean para poder colocarlos en secuencia digitalmente, sin embargo, al haber evaluado mis opciones, decidí tomar fotografías de los fotogramas en lugar de escanearlos. Para este proceso serán necesario una cámara, un tripié, luces, y oscurecer la habitación para tener el control total de la iluminación.

Al tener listos todos estos aspectos, realicé las siguientes tablas.

En la primera se encuentran las secuencias en orden de aparición, indicando la técnica a utilizar: *tradicional*, *rotoscopía*, *cut out*, *stop motion*, *digital*, y una adicional, *depende*. Este rubro se refiere a las secuencias más complejas que requieren de pruebas o experimentación para poder definirse. Por otro lado, también se señala la duración de cada secuencia y tema. Y finalmente, se indican las secuencias que, a la hora de traducirse a la animación, requerirán de pruebas, experimentación o ajustes de tiempo.

Tabla 8

Secuencias en orden de aparición indicando distintas características.

NÚMERO	FRASE	TÉCNICA	TS	DURACIÓN	TOTAL	REQUIERE		
						PRUEBAS	EXPERIMENTACIÓN	AJUSTES DE TIEMPO
PRÓLOGO								
1	ME CUESTA TRABAJO	depende				X		
EDUCACIÓN								
2	EN MI NIÑEZ	Tradicional/ Rotoscopia digital	00:00:27:04 - 00:00:43:10	00:16:06	fps=45 -> 01seg + 21fps			X
3	MI EDUCACIÓN SEXUAL/NO, PUES LOS	Tradicional	00:00:43:10 - 00:00:57:17	00:14:07	segs: 48+1	X		
4	TÚ VES LA IMAGEN	Tradicional	00:00:57:17 - 00:01:13:03	00:15:11	Total: 00:49:21			
5	NO NOS ENSEÑAN	Tradicional	00:01:13:03 - 00:01:16:24	00:03:21				
MENSTRUACIÓN								
6	FUE HASTA QUE	Tradicional	00:01:16:24 - 00:01:24:04	00:07:05	fps=60 -> 02 segs +12fps			
7	A MI ME LO ENSEÑARON	Tradicional y cut out	00:01:27:22 - 00:01:36:02	00:08:05	segs: 85+2=87			
8	BUENO, EN LA MESNTR	Tradicional	00:01:36:02 - 00:01:49:05	00:13:03	Total: 01:27:12	X		
9	EN TEORÍA SABÍA	Rotoscopia Tradicional	00:01:49:05 - 00:02:01:02	00:11:22				X
10	Y MI MAMÁ	Tradicional	00:02:01:02 - 00:02:22:07	00:21:05				X
11	MI MAMÁ ME TENÍA	Tradicional	00:02:22:07 - 00:02:33:13	00:11:06				
12	SI TE ENSEÑAN	Rotoscopia Tradicional/ Stop motion	00:02:33:13 - 00:02:48:02	00:14:14				
GENITALES								
13	O SEA COMO QUE	Tradicional	00:02:48:16 - 00:03:08:03	00:19:12	fps=68 -> 2segs + 20fps			
14	COMO QUE TIENES	depende	00:03:08:03 - 00:03:26:23	00:18:20	segs:85+2=87	X	X	X
15	MIS LABIOS MENORES	Tradicional	00:03:27:21 - 00:03:52:00	00:24:03	Total: 01:27:20	X	X	X
16	NADIE TE INVITA	Stop motion	00:03:52:00 - 00:04:00:16	00:08:16			X	X
17	CUANDO ME BAÑO	tradicional	00:04:00:16 - 00:04:17:08	00:16:17				X
MASTURBACIÓN								
18	NO ME LLAMA	tradicional	00:04:17:08 - 00:05:00:01	00:42:18	fps=47 -> 1seg +23fps	X		X
19	EN LA ESCUELA	tradicional depende	00:05:00:01 - 00:05:22:16	00:22:15	segs:97+1=98			
20	PARA ELLOS ES/LLEGUE A MI CASA	depende	00:05:22:16 - 00:05:56:05	00:33:14	Total: 01:38:23		X	X
ORGASMOS								
21	ME EMPECÉ A TOCAR	depende	00:05:56:05 - 00:06:16:21	00:20:16	fps=35 -> 1seg + 11fps		X	X
22	NO SÉ DE ESO/A MI EN LO	depende	00:06:16:21 - 00:06:48:15	00:31:19	segs:51+1 Total:00:52:11	X		
ANTICONCEPTIVOS								
23	YO LLEVO YA	Digital	00:06:50:24 - 00:07:09:16	00:18:17	fps=86 -> 3segs + 14fps			
24	ENTONCES YO OPTÉ	Digital	00:07:09:16 - 00:07:20:02	00:10:11	segs: 59+3=62			
25	PENSÉ EN USAR	Digital	00:07:20:02 - 00:07:33:01	00:12:24	Total: 01:02:14			
26	ME PUSE UNAS	Digital	00:07:33:01 - 00:07:42:16	00:09:15				
27	PUES NO ES	Digital	00:07:42:16 - 00:07:46:16	00:04:00				
28	LOS ANTICONCEPTIVOS/Y CON PROTE	Digital	00:07:46:16 - 00:07:53:10	00:06:19				
EMBARAZO								
29	AUNQUE LO HUBIÉRAMOS	Digital	00:07:53:10 - 00:07:59:17	00:06:07	fps=80 -> 3segs + 8fps			
30	ME FUI A HACER	Digital	00:07:59:17 - 00:08:01:17	00:02:00	segs:47+3=50	X		
31	AY PORQUE ERA	Digital	00:08:01:17 - 00:08:06:10	00:04:18	Total: 00:50:08			
32	Y SALIÓ NEGATIVA/AY QUE BUENO	Digital	00:08:06:10 - 00:08:12:16	00:06:06				
33	QUÉ TAL SI	Digital/ tal vez rotoscopia	00:08:12:16 - 00:08:18:17	00:06:01				
34	BLE, SENTÍA QUE	Digital	00:08:18:17 - 00:08:20:23	00:02:06				
35	SÍ, ES UN PÁNICO	Digital	00:08:20:23 - 00:08:28:14	00:07:16				
36	Y TÚ ME DIRÍAS	Digital/ Tradicional	00:08:28:14 - 00:08:33:19	00:05:05				
37	ME HICE MUCHOS	Tradicional	00:08:33:19 - 00:08:43:15	00:09:21				X
PASTILLA								
38	MI CABEZA ERA	Tradicional	00:08:43:15 - 00:08:48:13	00:04:23	fps=53 -> 2segs + 5fps	X		
39	PENSAR EN TODO	depende	00:08:48:13 - 00:08:52:04	00:03:16	segs:28+2=30		X	
40	ES AFRONTAR ALGO/EMPECÉ A TENER	Tradicional	00:08:52:04 - 00:09:13:18	00:21:14	Total: 00:30:05	X		
VARIOS								
41	PRIMERA PARTE	Tradicional	00:09:16:09 - 00:10:32:11	01:16:02	fps=22	X		
42	QUE CUANDO SE CASÓ	Tradicional	00:10:32:11 - 00:10:42:14	00:10:03	segs: 42	X		
43	Y ES LA PERSONA	depende	00:10:42:14 - 00:10:55:06	00:12:17	Total: 01:42:22			
44	PORQUE SI NO TE GUSTA	depende	00:10:55:06 - 00:10:59:06	00:04:00				
FINAL								
45	PRIMERA PARTE (los hombres)	depende	00:10:59:06 - 00:11:27:24	00:28:18	fps=40 -> 1seg + 16fps	X	X	
46	SEGUNDA PARTE (que a las mujeres)	depende	00:11:27:24 - 00:12:14:21	00:46:22	segs:74+1 Total:01:15:16	X	X	X

La segunda tabla la hice con el propósito de crear el plan de producción que se muestra en el capítulo 2, por lo que las secuencias se ordenaron de acuerdo con su nivel de dificultad, técnica, materiales, y relación con otras secuencias. Rechacé la idea de comenzar por las más sencillas y terminar con las más complejas debido a que esto solo provocaría un agotamiento creciente. En cambio, opté por un plan de animación que separó los fáciles y medios en dos grupos. De esta manera se trabajarán en orden de fáciles, medios y difíciles, y al llegar al punto más alto de dificultad se volverá a medios para terminar con fáciles.

Tabla 9

Secuencias en orden de producción.

SECUENCIA	TÉCNICA	MATERIALES	NOTAS
FÁCILES			
8 - BUENO, EN LA MESNTR	Tradicional	Papel de color, plumón, color o pluma	Still
3 - MI EDUCACIÓN SEXUAL/NO, PUES LOS	Tradicional	Papel blanco, plumones/colores, pluma	Requiere post
4 -TÚ VES LA IMAGEN	Tradicional	Papel pintado con café, lápiz B4-6	Transición de 3
28 - LOS ANTICONCEPTIVOS/Y CON PROTE	Digital	Harmony, wacom	Still
30 - ME FUJ A HACER	Digital	Harmony, wacom	/
31 - AY PORQUE ERA	Digital	Harmony, wacom	Still
MEDIOS			
5 - NO NOS ENSEÑAN	Tradicional	Papel de acuarela, acrílico o plumón	Transición del 4
6 - FUE HASTA QUE	Tradicional	Papel blanco, decidir lo demás	Depende del 5
13 - O SEA COMO QUE	Tradicional	Papel de color, pluma	/
41 - PRIMERA PARTE	Tradicional	Papel de color, decidir lo demás	Requiere post
23 - YO LLEVO YA	Digital	Harmony, wacom	/
24 - ENTONCES YO OPTÉ	Digital	Harmony, wacom	Transición de 23
25 - PENSÉ EN USAR	Digital	Harmony, wacom	Transición de 24
26 - ME PUSE UNAS	Digital	Harmony, wacom	Transición de 25
27 - PUES NO ES	Digital	Harmony, wacom	Depende de 23, 24 y 25
29 - AUNQUE LO HUBIÉRAMOS	Digital	Harmony, wacom	Depende de 28
32 - Y SALÍO NEGATIVA/AY QUE BUENO	Digital	Harmony, wacom	/
DIFÍCILES			
18 - NO ME LLAMA	tradicional	Papel blanco, pluma, plumones	Transición de 17*
19 - EN LA ESCUELA	tradicional	depende	Depende de 18 y 20 / Trabajar a la par con 20
20 - PARA ELLOS ES/LLEGUE A MI CASA	depende	Experimentación	Trabajar a la par con 19 y 21/ Transición de 19
21 - ME EMPECÉ A TOCAR	depende	Experimentación	Trabajar a la par con 20
38 - MI CABEZA ERA	Tradicional	Experimentación	planear con 39
39 - PENSAR EN TODO	depende	Experimentación	Transición de 38/planear con 38 y 40
40 - ES AFRONTAR ALGO/EMEPCÉ A TENER	Tradicional	Experimentación	Transición de 39/planear con 39
45 - PRIMERA PARTE (los hombres)	depende	Experimentación	Transición de 44*
46 - SEGUNDA PARTE (que a las mujeres)	depende	Experimentación/ Depende del 45	Transición de 45
14 - COMO QUE TIENES	depende	Experimentación	Transición de 13
DIFÍCILES			
1 - ME CUESTA TRABAJO	depende	Depende de 46 y 45	Depende de 46 y 45
7 - A MI ME LO ENSEÑARON	Tradicional y	cut out	Papel gris, pluma, recortes
11 - MI MAMÁ ME TENÍA	Tradicional	Papel verde, pluma, colores o plumones	/
2 - EN MI NIÑEZ	Tradicional/	Rotoscopia digital	Depende del 1
MEDIOS			
35 - SÍ, ES UN PÁNICO	Digital	Harmony, wacom	Transición de 34
36 - Y TÚ ME DIRÍAS	Digital/	Tradicional	Harmony, wacom
37 - ME HICE MUCHOS	Tradicional	Papel de color, pluma o color	Transición de 36/Requiere post
22 - NO SÉ DE ESO/A MI EN LO	depende	Depende del 21	Transición del 21
44 - PORQUE SI NO TE GUSTA	depende	Depende del 45	Depende del 45*
42 - QUE CUANDO SE CASÓ	Tradicional	Papel de color, pluma o plumón	Transición de 41
*43 - Y ES LA PERSONA	depende	Depende de 45 y 44	Transición de 42
15 - MIS LABIOS MENORES	Tradicional	Papel de acuarela, pluma, acrílico	Transición de 14
17 - CUANDO ME BAÑO	tradicional	Papel blanco, pluma, plumones	¿Transición de 16?
FÁCILES			
16 - NADIE TE INVITA	Stop motion	Experimentación;plastilina, papel verde, herramientas para moldear	Transición de 15*/ requiere post
9 - EN TEORÍA SABÍA	Rotoscopia Tradicional	Por decidir	Planear con 12 y 10
10 - Y MI MAMÁ	Tradicional	Papel de acuarela, acrílico	Transición del 9
12 - SI TE ENSEÑAN	Rotoscopia Tr: Stop motion	Por decidir	planear con 9
33 - QUÉ TAL SI	Digital	Harmony, wacom	/
34 - BLE, SENTÍA QUE	Digital	Harmony, wacom	Transición de 33

Hasta este punto ya estaría todo listo para comenzar el proceso de animación, no obstante, debido a que busco inscribir el cortometraje en festivales, para hacer la versión final del plan de producción y tomar ciertas decisiones de tiempo y logística, realicé una investigación enfocada en la revisión y evaluación de festivales de cine, y de esta manera pude definir el año a partir del cual será posible comenzar una ruta de festivales.

Es importante mencionar que, en ocasiones, en escuelas de cine, animación y afines, es la propia institución quien se encarga de planear la ruta y preparar todo lo necesario para que el corto sea apto para entrar en competencia. Sin embargo, este no fue el caso, por lo que resultó indispensable buscar esa información a través de artículos, videos, y acercándome a personas que ya han tenido dichas experiencias.

Existe una gama bastante extensa de eventos y festivales de cine que responden a diferentes temas o enfoques, por lo que uno de los primeros pasos es identificar el tipo de festivales que sintonizan con el corto en cuestión. Este documental entra en las siguientes categorías:

- Animación
- Documental
- Animación documental
- Sexualidad
- Opera prima
- Mujeres
- Feminismo
- Latinoamérica
- Independiente
- Estudiante

A partir de estas categorías es posible comenzar una búsqueda y selección de eventos en sitios como <https://www.imcine.gob.mx> o <https://www.animation-festivals.com/>. Posteriormente, hay que entrar a las páginas web de los festivales para asegurarse de que el corto esté en sintonía con su visión y objetivo. Así mismo, es de vital importancia revisar las bases, condiciones y requisitos. La mayoría solicitan elementos como la ficha técnica, *stills* del corto, un cartel para uso promocional, y en ocasiones incluso un tráiler. En el caso de festivales internacionales también es requisito que la producción se encuentre subtitulada al inglés.

Al momento de planear una ruta de festivales, es importante tomar en cuenta aquellos que piden estreno. Estos deben ser los primeros de la lista, pues su principal requisito es que el cortometraje no tenga exhibiciones previas a la suya. Generalmente son la minoría y suelen ser de los más reconocidos. Aunque en términos de reconocimiento es importante tener claro el objetivo de querer entrar a festivales de cine, ¿es para llegar a Los Óscares? ¿Por el premio? ¿Para que el corto llegue a muchas personas? ¿Para conectar con ciertas comunidades? En mi caso es principalmente para que el mensaje pueda llegar a mucha gente, para conocer personas del medio, y buscar trabajo.

Las inscripciones se pueden realizar en sitios como <https://filmfreeway.com/> o <https://festhome.com/>. Es importante considerar que hay festivales cuya inscripción requiere de una cierta suma de dinero y otros que son gratis. También hay algunos cuyo monto aumenta conforme se acerca la fecha de cierre. Y por último, existen festivales que no son competencia, sino que solo se dedican a la exhibición, e incluso llegan solicitar que tu corto ya no esté en competencia para poder ser aceptado.

A continuación, se muestra una gráfica con los festivales en consideración para planear una ruta. Es importante aclarar que las fechas son aproximadas, ya que cada año varían un poco, y así mismo, en el caso de aquellos que a partir de

cierto momento comienzan a cobrar, solo se muestran los meses de la convocatoria en que la inscripción es gratis. Al finalizar la producción, esta gráfica servirá de guía para hacer una selección entre los festivales presentados y adicionales, según mejor convenga en su momento, para el registro a su convocatoria.

Tabla 10

Festivales en consideración para planear una ruta.



*.*Internacional

** Muestra Internacional de Mujeres en el Cine y la Televisión

***Festival de Cine Latinoamericano de Vancouver

Al haber finalizado esta tabla lo único que falta es terminar de reunir los materiales para animar y entonces dar inicio a la producción del cortometraje. El reto particular al que me enfrenté durante la organización para la animación fue no confundir los intereses e inclinaciones de la identidad y atmosfera del documental con los de mi vida, mis gustos, y estilo, ya que al ser un proyecto particularmente personal y subjetivo, y sobre todo después de más de un año de estar buscando referencias con características específicas, se volvió difícil identificar la línea que separa los elementos que busco o me atraen para el documental y los que busco y me atraen para mi vida en general.

El terminar esta etapa también significa el cierre oficial de la preproducción, lo cual da paso inmediato al proceso de animación, que si bien para su ejecución no está planeado hasta el mínimo detalle, traté de abarcar lo más posible para encontrar el menor número de inconvenientes al empezar a trabajarla. El llegar hasta aquí tras haber recorrido la teoría del documental animado, crear una carpeta de producción y desarrollar una idea lo suficientemente sólida para animar, ha sido un largo camino lleno de desafíos que siempre traté de solucionar de la mejor manera posible, y que ahora me han dado la sabiduría y el impulso para continuar con la realización y concluir este proyecto.

Es una gran responsabilidad la que tengo porque voy a contar historias fuertes, íntimas, honestas, e importantes que deben ser conocidas, y por tanto tienen que ser transmitidas de la mejor manera posible. Muchas mujeres van a hablar a través de mí, yo voy a darles voz y ayudar a que sean escuchadas sobre temas de los que nunca habían hablado pero me han confiado. Por eso es tan importante saber cómo transmitir las y lograr representarlas como se debe, como se lo merecen, como nos lo merecemos. Hacernos justicia, hacernos escuchar.

Conclusiones

La animación documental se ha estudiado menos que la mayoría de los géneros cinematográficos, por lo que implica un gran panorama lleno de posibilidades inexploradas para cualquier curioso o curiosa interesada en el tema. Por mi parte, dado que antes, durante y tras el desarrollo de este proyecto he estado viendo documentales animados constantemente y aprendiendo de ellos, debo decir que he quedado completamente encantada y fascinada por su potencial inagotable, ya que mediante cualquier tipo de material o técnica imaginable, puede abordar cualquier situación que se desee del mundo real, desde la más íntima y subjetiva, hasta la más compleja e histórica, permitiendo la expresión del creador y ofreciendo a la audiencia un nuevo punto de vista.

El estudio aquí presentado fue tan solo un enfoque, pero existen muchos caminos, perspectivas, modos de hacer, y líneas de investigación para abordar el documental animado y sus bondades. Así como también hay otras maneras de abordar, expresar, y visibilizar los miedos e inseguridades que las mujeres tenemos sobre nuestra sexualidad, lo cual también es muy importante seguir trabajando. Existe una diferencia notable, de hace unas décadas a la actualidad, respecto a los espacios que se han abierto para hablar sobre los tabúes de la sexualidad femenina sin prejuicios, vamos por buen camino, pero aún nos falta un gran sendero por recorrer y derribar muchos obstáculos. Todo comienza con pequeños cambios de pensamiento y acciones del día a día, por lo que invito a quien esté leyendo estas páginas que no tenga miedo de cuestionar y hablar sobre el tema.

Por otro lado, respecto al desarrollo de este proyecto, he de admitir que mi intención temprana era describir y presentar el documental terminado, sin embargo, el decidir hacerlo fue arrojarme a una experiencia desconocida, por lo que poco a poco fui notando que requería mucho más tiempo y dedicación del que había contemplado, además, debido a que, al ser un tema tan personal, por momentos resultó emocionalmente difícil. No obstante, a pesar de este cambio de planes,

ahora, al ver todo el trabajo y esfuerzo que hay detrás de la preproducción aquí presentada, me siento muy sorprendida, satisfecha y orgullosa de haberlo logrado.

Reconozco que para futuros proyectos es necesario contar con un equipo de talentos y un presupuesto definido. Así mismo, comprendí que los conocimientos adquiridos en la facultad, así como el sentido social que despertó en mí, son la base y punto de partida para continuar aprendiendo y desarrollando mis habilidades, por lo que recomiendo seguir fortaleciendo y ampliando nuestros recursos y conocimientos.

Además, un punto que considero clave, es buscar las conexiones entre lo que se aprende en clases y lo que nos llama la atención, y a partir de ello, atreverse a entregar tareas y trabajos que responden más a las inquietudes propias que a las de la academia. Esto no solo ayuda a involucrarse más, darle sentido, y hacerlo con gusto, sino que nos ayuda a conocernos mejor, y nos permite ampliar los límites de lo que como estudiantes somos capaces de hacer. En mi caso, entre otras cosas, llegué a entregar análisis psicológicos y filosóficos sobre personajes animados, un reporte sobre campañas políticas dentro del lore de *Hora de Aventura*, un corto hecho con animación tradicional, y un monólogo sobre los tabúes del cuerpo femenino. A veces lo único necesario para hacerlo es acercarse al profesor y proponerlo.

Una última valoración sobre nosotros como estudiantes de Ciencias de la comunicación y producción audiovisual es considerar la idea de invertir en equipo audiovisual durante la carrera: cámara, computadora, luces, grabadora, etc., pues no solo servirá para realizar trabajos escolares y poner en práctica lo aprendido, sino para hacer proyectos personales, y sobre todo, para la vida laboral.

Lo que viene después de esta tesina, es dar inicio al proceso de producción y animar las secuencias del *animatic*, construir el paisaje sonoro, y realizar la postproducción necesaria. Entonces estará listo para inscribirlo a festivales de

animación y comenzar su ruta. Espero que llegue a mucha gente mediante estos eventos, dé mucho de qué hablar, y me pueda conectar con personas del medio para mi futuro laboral. Al finalizar su ruta, estará disponible en *YouTube* para que cualquier persona con internet pueda verlo.

Me costó mucho trabajo lograr arrancar este proyecto porque varios baches en mi camino me obligaban a replantearlo y empezar de nuevo. El último de ellos fue la pandemia por COVID-19, que terminó orillándome a cambiar el concepto de mi documental animado por última vez, y optar por un tema cuya estructura narrativa pudiera trabajarse sin salir de casa y convivir con un empleo de medio tiempo. Sin embargo, ahora pienso que fue lo mejor que me pudo haber pasado, porque logré conectar con él profundamente, le puse todo mi corazón, y pude construir una preproducción suficientemente sólida para la siguiente etapa.

Gracias a este proyecto descubrí una nueva pasión, puse en práctica mis habilidades, desarrollé nuevas, y logré conocer mucho de mí. Además, ahora tengo sobre la mesa la alternativa de hacer documentales animados para vivir, aunque obviamente con un equipo de trabajo y presupuesto establecido, pero con las mismas ganas de escarbar sobre nuestras emociones, experiencias subjetivas, y sensaciones abstractas.

Referencias

- Altman, R. (1999) *Los géneros cinematográficos*, Paidós.
- Barry, V. (2010). *Animación, la magia en movimiento*. Pehuén Editores.
- Carrillo, A. (1988). Sexualidad femenina ¿placer u opresión? *Revista Fem* (no. 71) p. 7-11.
- Cotte, O. (2009). *Los Óscars de dibujos animados: los secretos de la creación de 13 cortometrajes*. Ediciones Omega S.A.
- De León, T. (2013). *Animando al dibujo: del guion a la pantalla*. ENAP.
- Hosea, B. (2016). Creative actuality: Modes of Animated Documentary, *Animation in the Age of Crossover: the First China Animation Studies Conference*, pp.009-016.
- Kruger, J. (2012). *Animated Realism: A behind the scenes look at the animated documentary genre*. Elsevier Inc.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperPerennial.
- McDonnell, C. (2017). *Steven Universe: Art & Origins*. Harry N Abrams.
- Mendoza, C. (2015). *La invención de la verdad, ensayos sobre cine documental*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Nichols, B. (2013) *Introducción al documental*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Roe, A. (2013). *Animated documentary*. Palgrave Macmillan.
- Taibo, C. (2014) *Manual básico de producción cinematográfica*, CUEC.
- Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación*, Parramón Ediciones.
- Wells, P. y Quinn J. y Mills, L. (2009) *Dibujo para animación*, BLUME.
- White, T. (2010) *Animación, del lápiz al pixel*, Omega.

Tesis

- Flores, L. (1997). *Con todos tus sentidos... cuerpo de mujer*. Tesis para obtener la licenciatura en Periodismo y Comunicación Colectiva, UNAM, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón.

- González, C. y Guzmán, J. (2019). *Construcción de la identidad sexual y de género en hombres y mujeres adultas en México*. Tesis para obtener la licenciatura en Psicología, UNAM, Facultad de Estudios Superiores Iztacala.
- Herrera, J. (2014). *La animación como herramienta narrativa, propuesta de producción del cortometraje animado: Valiente*. Tesis para obtener la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Martínez, M. (2009). *La represión sexual femenina, un fenómeno sistémico generado por la falta de una adecuada educación sexual temprana*, Tesis para obtener la licenciatura en Psicología, UNAM, Centro Universitario "Vasco de Quiroga".
- Valdés, M. (2003). *Buscando la significación de la satisfacción sexual en hombres y mujeres a través del enfoque de género*, Tesis para obtener la licenciatura en Psicología, UNAM, Facultad de Estudios Superiores Iztacala.

Cibergrafía

- Chávez, M, Zapata, J, y Petrzalová, J (2009). Actitudes respecto a la sexualidad en estudiantes universitarios. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, vol. 14 (no. 1), pp.137-151. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29214110>
- De Wit, A. (18 de junio de 2020) The Dos And Don'ts Of Storyboarding: 10 Tips From Cartoon Network Artists. *Cartoon Brew*. https://www.cartoonbrew.com/educational/the-dos-and-donts-of-storyboarding-10-tips-from-cartoon-network-artists-193400.html?utm_content=132597427&utm_medium=social&utm_source=twitter&hss_channel=tw-19911347
- La salud sexual y su relación con la salud reproductiva: un enfoque operativo, Organización Mundial de la Salud, 2018. Recuperado el 13 de junio de 2020 de: <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/274656/9789243512884-spa.pdf?ua=1>

Moore, S. (15 de abril de 2013). Who said that? The dispensability of original sound in animated documentary. *animationstudies* 2.0. <https://blog.animationstudies.org/?p=169>

Ristola, J. (31 de diciembre de 2016) Recreating reality: Waltz with bashir, persépolis, and the documentary Genre, *Animation Studies*. <https://journal.animationstudies.org/jacqueline-ristola-recreating-reality-waltz-with-bashir-persopolis-documentary/>

Robinson, C. (17 de marzo de 2022). Editor Janus Billeskov Jansen explains his role in constructing the narrative of 'Flee'. *Cartoon Brew*. <https://www.cartoonbrew.com/interviews/editor-janus-billeskov-jansen-explains-his-role-in-constructing-the-narrative-of-flee-214304.html>

Rothe, N. (12 de junio de 2017). Breaking the Rules in Iran: Ali Soozandeh Talks 'Tehran Taboo' in Cannes. *Huffpost*. https://www.huffpost.com/entry/breaking-the-rules-in-iran-ali-soozandeh-talks-tehran_b_593e5596e4b014ae8c69e201

Pussypedia <https://www.pussypedia.net/>

Videografía

Centro de Capacitación Cinematográfica, A.C. (17 de agosto de 2011) *Clase Magistral / Master Class con Coco Schrijber* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qp2xwR99FbQ>

Cogné, Marie (directora). (2007). *El lado oculto de Persépolis* [Making of], Francia, 2.4.7. Films, Diaphana Distribution

National Science and Media Museum (3 de diciembre de 2009) *Joanna Quinn: How I Animate* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=rWfVEdbvdoE&list=PL36kvQJMsZ9U6xWesmFqtB_0N0LfQVrGu&index=78&t=2s

Noticias 22. (12 de junio de 2017) *"Amor, nuestra prisión" fue posible gracias a la animación* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=3_nJBwfm2YA

シシヤマザキ ShiShi Yamazaki. (4 de abril de 2020) とにかくなにかをはじめよう |
Let's Just Get It Started | 总之先开始行动起来吧 [Archivo de Vídeo].
YouTube. https://youtu.be/z85_GINFD8g

Bibliografía

- Bretón, A. (1992). *Primer manifiesto surrealista*. Editorial Argonauta.
- Carpio, S. (2015). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Ediciones De La U.
- Eco, U. (1998). *Cómo se hace una tesis*. Gedisa.
- Francés, M. (2003). *La producción de documentales en la era digital*. Ediciones Cátedra.
- Hernández, J. (2018) *Producción de cine animado en México: retrospectiva en voz de sus productores*, Fogra Editorial S.A. de C.V.
- Huerta, J. (2018). *Diez Mitos acerca de la producción de una tesis*. Tecnológico de Monterrey.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. HarperCollins.
- Thomas, F. y Johnston, O. (1981) *The Illusion of life*, Disney Editions.

Tesis

- Ceballos, S. (1990). *Propuesta de un proceso de producción para la animación de recorte: Un cortometraje documental sobre la mosca mexicana de la fruta*. Tesis para obtener la Licenciatura en Comunicación Gráfica, UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.
- Fajardo, A (2018). “*La animación independiente como vehículo de la conciencia social (Pato rey)*”. Tesis para obtener la Licenciatura en en Diseño y Comunicación Visual, UNAM, Facultad de Artes y Diseño.

- García, J. (2004). *El cine de animación documental. La evidencia del dispositivo cinematográfico*. Tesis para obtener la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- García, S. y Macrina I. (2006). *Cortometraje más que un instante: documentación de un programa de exhibición de cortometrajes producidos por el Instituto Mexicano de Cinematografía (2002-2004)*. Tesis para obtener la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- González, R. y Moreno, V. (2008). *El dulce sacrificio de la luna. Cortometraje animado sobre la mutilación genital femenina (cloridectomía) en una comunidad Ketu- Yoruba del sureste de Nigeria*. Tesis para obtener la Licenciatura en Comunicación y Periodismo, UNAM, Facultad de Estudios superiores Aragón.

Cibergrafía

- Archivos históricos del feminismo, UNAM. <https://archivos-feministas.cieg.unam.mx/publicaciones/fem.html#t%C3%ADtulos>
- De Wit, A. (8 de julio de 2019) The Stories Behind 3 Animated Documentaries: 'Carlotta's Face,' 'Egg,' 'Travelogue Tel Aviv'. *Cartoon Brew*. <https://www.cartoonbrew.com/documentary-2/the-stories-behind-3-animated-documentaries-carlottas-face-egg-travelogue-tel-aviv-176702.html>
- Guía para elaborar una tesis*. (2016). Universidad Blas Pascal. <https://www.ubp.edu.ar/wp-content/uploads/2016/06/Universia-guia-elaborar-tesis-grado-.pdf>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <https://dle.rae.es>
- Reglamento de la Ley Federal de Cinematografía, Diario oficial de la federación, Estados Unidos Mexicanos, Presidencia de la república, 29 de mayo de 2001, http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/regley/Reg_LFCine.pdf

Videografía

ANIMASIVO (27 de noviembre de 2020) *Una noche ANIMASIVA con ShiShi Yamazaki* [Archivo de Vídeo]. Facebook.
<https://www.facebook.com/animasivo/videos/1530978170433910>

Cultura UNAM. (27 de septiembre de 2018) *Sin conservadores: El proceso creativo de Olimpia* [Archivo de Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=qG7_YeaqqQA&t=163s