



EXPRESIÓN

MUTOGRÁFICA

MUDANDO A LA ANIMACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

EXPRESIÓN MUTOGRÁFICA

Mudando a la animación

Nataly Villalba Vargas

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría en Educación Artística
Bogotá, Colombia
2022

EXPRESIÓN MUTOGRÁFICA

Mudando a la animación

Nataly Villalba Vargas

Tesis o trabajo de investigación presentada(o) como requisito parcial para optar al título de:

Magíster en Educación Artística

Director (a):

Maestra Patricia Triana Morales

Línea de Investigación:

Profundización

Universidad Nacional de Colombia

Facultad de Artes, Maestría en Educación Artística

Bogotá, Colombia

2022

DEDICATORIA

Con toda la energía cinética, dedico este trabajo a todas las personas que fueron partícipes de este proceso animado de la mudanza: Mis padres, mi hermano, mi compañero de aventuras, mis colegas, mis pequeños estudiantes y demás familiares.

DECLARACIÓN DE OBRA ORIGINAL

Yo declaro lo siguiente:

He leído el Acuerdo 035 de 2003 del Consejo Académico de la Universidad Nacional. «Reglamento sobre propiedad intelectual» y la Normatividad Nacional relacionada al respeto de los derechos de autor. Esta disertación representa mi trabajo original, excepto donde he reconocido las ideas, las palabras, o materiales de otros autores.

Cuando se han presentado ideas o palabras de otros autores en esta disertación, he realizado su respectivo reconocimiento aplicando correctamente los esquemas de citas y referencias bibliográficas en el estilo requerido.

He obtenido el permiso del autor o editor para incluir cualquier material con derechos de autor (por ejemplo, tablas, figuras, instrumentos de encuesta o grandes porciones de texto).

Por último, he sometido esta disertación a la herramienta de integridad académica, definida por la universidad.

Nataly Villalba Vargas

25/07/2022

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi gratitud a mis queridos padres por su apoyo incondicional y su valiosa energía para motivarme a seguir recorriendo todos estos lugares de aprendizaje, propios de la mudanza. A mi adorado hermano por sus oportunos consejos y sabios estímulos para no quedarme inmóvil en el camino. A mi compañero de vida por su paciencia, comprensión y grandiosos aportes en el campo tecnológico.

A mis pequeños estudiantes de los grados Jardín y Transición, por ser los motores de este proyecto con su espontaneidad, sus demostraciones afectivas y sus actitudes receptivas para activar de manera cotidiana mis conocimientos y destrezas en el aula. De igual forma, a los padres de familia quienes acompañaron a sus hijos en las diferentes actividades de experimentación con lo animado.

A mis compañeros de trabajo pedagógico más cercanos, a mis amigos Licenciados en Artes Visuales y compañeros de la maestría por compartir sus experiencias y tomarse su tiempo para dialogar e interactuar en diferentes espacios de la academia.

A mis maestras Patricia Triana y Milena Barón por guiarme y animarme a construir esta emotiva y dinámica reflexión basada en mi historia de vida. A los demás docentes que hicieron parte de la IV y V cohorte de la Maestría en Educación Artística, por aportarme sus invaluable enseñanzas y por incidir en esta mágica labor práctica e investigativa.

A mi núcleo familiar por su permanente interés y sus palabras de motivación para culminar de manera significativa esta aventura. Les agradezco mucho por cooperar en este acto de resistencia antes, durante y después del confinamiento.

RESUMEN

Expresión mutográfica: Mudando a la animación

La mudanza es un acto de renovación de la práctica, de transición de la docente itinerante a la artista-artesana compiladora de trebejos, de configuración sobre la imagen de un cuerpo dinámico creado por una serie de secuencias en que se proyecta un retorno a la animación. Un arte que muta desde lo manual a lo digital y en donde la artesana anima con sus manos para dar vitalidad y fuerza a sujetos y objetos inanimados desde el cuadro a cuadro, sus experimentos la llevan a jugar con el movimiento cuando interactúa con sus niños, realiza acciones de trazar contornos, recortar fragmentos y unir piezas para alterar su presencia en el espacio y tiempo con sus objetos, materiales escolares y mágicos artefactos.

Palabras clave: Mudanza, trebejos, animación, movimiento, tiempo, artesana, materiales escolares

ABSTRACT

Mutographic Expression: Moving and changing to animation-action

Changing and moving is an action of renovating in the practice, a transition from an itinerant teacher to an artist-craftswoman with an ability of creating, arranging and developing art pieces, a dynamic body image configuration, created by a series of sequences in which a return to animation is projected. An art that transforming from manual to digital, where the craftswoman hands animates frame by frame subjects and inanimate objects giving them vitality and strength. When she interacts with her children her experiments take her to play with the movement, performing tracing outlines, cutting out fragments, and joining pieces to alter their presence in space and time with their objects, school supplies and magical artifacts.

Keywords: Moving and changing, set of art pieces, animation, movement, time, craftswoman, school supplies.

CUADRO DE INDICIOS

ANIMUS PROEMIO: UN PRÓLOGO HACIA LO MUTABLE.....	12
CAPÍTULO 1: LA DINÁMICA DE LA EXPRESIÓN.....	20
UN ENCUENTRO CON LO ANIMADO.....	25
ESCENAS DE LA MUDANZA	28
TREBEJOS: UN GIRO EN EL TROPO DE LOS MATERIALES.....	35
LA MAGIA DEL PAPEL.....	38
CAPÍTULO 2: EL REINTEGRO DE LAS MANUALIDADES EN TIEMPOS DE NUEVAS TÉCNOLOGÍAS.....	42
EL TEATRO ITINERANTE	45
ARQUEOLOGÍA DEL MOVIMIENTO.....	51
REFERENTES DEL CINE-MOTION.....	53
RETRATANDO UN CRONO IMAGO	58
CAPÍTULO 3: RECOPILANDO FRAGMENTOS DE UNA PIEZA AUDIOVISUAL.....	65
LA CAJA COMO CAPSULA DEL TIEMPO	70
LUCES-CÁMARA-ANIMACIÓN	78
UN CUADRO A CUADRO DEL APRENDIZAJE COLECTIVO.....	82
ARGOT DEL VIRAJE: GLOSARIO.....	91
BIBLIOGRAFÍA.....	100
IMAGO-BIBLIOGRAFÍA.....	103

CUADRO DE CRONO-FOTOGRAFÍAS

Fotograma 1. Mutoscopio de Herman Casler	16
Fotograma 2. Expresiones de la mudanza	18
Fotograma 3. Expresión Mutográfica – Aula Itinerante	19
Fotograma 4. Taumatropo.....	20
Fotograma 5. Reproducción propia del tablero de Warburg; La imagen y los artefactos pre-cinematográficos	23
Fotograma 6. Juguete – Cámara de la memoria.....	26
Fotograma 7. Antología corpórea de la mudanza – Taller de percepción instrumentada.....	28
Fotograma 8. Guía de aprendizaje - Taller de Historieta	30
Fotograma 9. Colección de fotogramas - Taller de animación de Camilo Cogua	31
Fotograma 10. Fragmento de las expresiones en la Primera Infancia	32
Fotograma 11. Fotograma 11. El aula de una docente de Artes de Preescolar – Taller de percepción instrumentada	36
Fotograma 12. Fotogramas – Útiles escolares	38
Fotograma 13. Fragmentos de una video-carta-Laboratorio de exploración artística	40
Fotograma 14. Indumentaria de la docente	41
Fotograma 15. Tuti li mundi – Francisco de Goya	47
Fotograma 16. The Peep Box Man - Ferdinand Georg Waldmüller	48
Fotograma 17. La artesana de la enseñanza	50
Fotograma 18. Juguetes ópticos	52
Fotograma 19. Lotte Reiniger trabajando en una animación	55
Fotograma 20. Evelyn Lambart trabajando en uno de sus cortos de animación con figuras de papel	56
Fotograma 21. Amy Lockhart.....	56
Fotograma 22. Cronofotografía manual de la artista	59
Fotograma 23. Imagen digital animada	60
Fotograma 24. Cronofotografía de la artesana del tiempo.....	61
Fotograma 25. Las transiciones del crono-imago.....	63
Fotograma 26. Un cuadro a cuadro de la bata	64
Fotograma 27. El taller morada de la docente-artista	67
Fotograma 28. La pantalla del lazo.....	68
Fotograma 29. Las capsulas del tiempo.....	70

Fotograma 30. Libro del movimiento	72
Fotograma 31. Las manos mágicas	73
Fotograma 32. La capsula virtual.....	74
Fotograma 33. El habitáculo – Taller de creación	77
Fotograma 34. De la muñeca a la marioneta.....	80
Fotograma 35. Rasgos de la creadora	81
Fotograma 36. Los trebejos.....	82
Fotograma 37. Flipbook: Dibujos cuadro a cuadro	83
Fotograma 38. Las manos anquilosadas	84
Fotograma 39. Las acciones de los trebejos.....	85
Fotograma 40. La máquina mutográfica.....	86
Fotograma 41. Niño animando	87
Fotograma 42. Mudando a la animación.....	88
Fotograma 43. Diseños animados del viraje.....	91

ANIMUS – PROEMIO

UN PRÓLOGO HACIA LO MUTABLE

Para mí, los objetos siempre han estado más vivos que las personas. Y es que la memoria de los objetos es más larga que la memoria humana. Me gustan las cosas viejas, no porque sean viejas, sino porque fueron testigos de emociones, situaciones y actos de personas cuando éstas se encontraban bajo tensión emocional. Tocándolos, las personas cargaron los objetos de emoción.

Svankmajer, Jan (2014)¹

Indiscutiblemente, el tiempo me representa en este relato construido por imágenes seriadas sobre una polifonía de la creación entre la docente, la narradora y la artista-animadora. Es decir, el giro de esta expresión surge en un período-espacial de la maestría, epicentro de continuos círculos de diálogo donde se reflexionaba desde lo pedagógico y lo artístico. Así mismo, en seminarios, laboratorios y/o

¹ En entrevista para la Exposición Metamorfosis: Visiones fantásticas de Starewitch, Švankmajer y los hermanos Quay. En el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona- España.

talleres de creación donde exponía con intervalos de alegría y algo de conmoción, mi labor como docente de aula nombrada en Educación Artística-Artes Plásticas de un colegio distrital en la ciudad de Bogotá.

A mis pares les manifestaba incesantemente y con incertidumbre la condición de docente de apoyo, más cuando encontraba razones y detalles sobre cómo esa distinción repercute en mi quehacer. En particular, porque mi nombramiento era para enseñar en grados de bachillerato y no para preescolar, generándome todo un cambio de rol, un gran desafío y una nueva posición para experimentar métodos de enseñanza y construir un experimento² sobre una imagen dinámica de la docente desde mi relación dialógica con los niños.

Mi asignación académica es diferente, no cuenta con la misma intensidad horaria que un docente de áreas fundamentales³. Tampoco asumo el papel de directora de curso debido a la cantidad de alumnos que tengo a cargo: Cinco grupos de Jardín y siete de Transición, cada uno de veinticinco niños por salón, rotando de curso en curso y sin contar con un espacio físico propio e idóneo para explorar con la comunidad los diversos lenguajes plásticos y visuales.

Ante esa situación, ocupo fugazmente salones ajenos y me desplazo continuamente a lugares que limitan el libre desarrollo de las actividades con mis estudiantes. Las causas van desde trasladar varios materiales de un lado a otro, la reducción del tiempo cuando se

² Esta es una definición creada desde el diccionario del viraje desde la aproximación de un lenguaje y a una obra a través de la historia producto de las relaciones maestro-aprendiz. Véase al final de este documento: Argot del Viraje-Glosario

³ Según lo estipulado por el MEN (Ministerio de Educación Nacional), en el currículo de la Primera Infancia se trabaja por dimensiones el desarrollo del infante. En la institución, las docentes titulares del grado asumen tres de las cinco dimensiones y los docentes de apoyo, una dimensión según su disciplina, especialmente las áreas de Educación Artística y Educación Física.

organiza el grupo para entrar en la acción pedagógico-artística y las dificultades espaciales, técnicas y tecnológicas, debido a impedimentos que se presentan con la tramitología, la conectividad y la infraestructura.

Pese a estos inconvenientes, en mi calidad de pedagoga me las ingenio para simular momentos significativos. Para enseñar, utilizo representaciones visuales de grandes artistas y los relaciono con elementos que se encuentran en el entorno para transportarlos a ese mundo mágico de la animación. Por lo tanto, acudo a tomar referentes gráficos en diversos formatos para motivar a los niños a comprender desde sus posibilidades todo ese gran auge de la imagen, específicamente, de la imagen en movimiento.

Del mismo modo, los invito a explorar con sus modestas herramientas cotidianas de creación, es decir con sus útiles escolares, ejercicios animáticos para vivir de primera mano esa contigüidad con la artesanía del tiempo. Por estos motivos, decidí expresar con empeño mis ganas por volver a animar en medio de una condición móvil e itinerante, teniendo en cuenta que, en el ámbito laboral me he cruzado de manera desolada con discursos dominantes frente a la enseñanza de las Artes, donde poco a poco he ido superando los obstáculos en terrenos hostiles de la práctica, inclusive, frente a la importancia de la disciplina como un área de conocimiento vital en la escuela.

De ahí, deviene esa incesante búsqueda introspectiva por indagar en un lenguaje que me acercara a mis estudiantes y me llevara a habitar ese imaginario lugar de creación y reencuentro con el oficio al retornar a la academia. Por ende, en cada corte semestral realizaba muestras sobre las disertaciones en torno a historias basadas en mi cotidianidad como docente de Artes y registradas desde el dibujo a mano, los objetos recopilados, las fotos a modo de cuadro a cuadro, el diseño, la manualidad, la instalación y el dinamismo del video

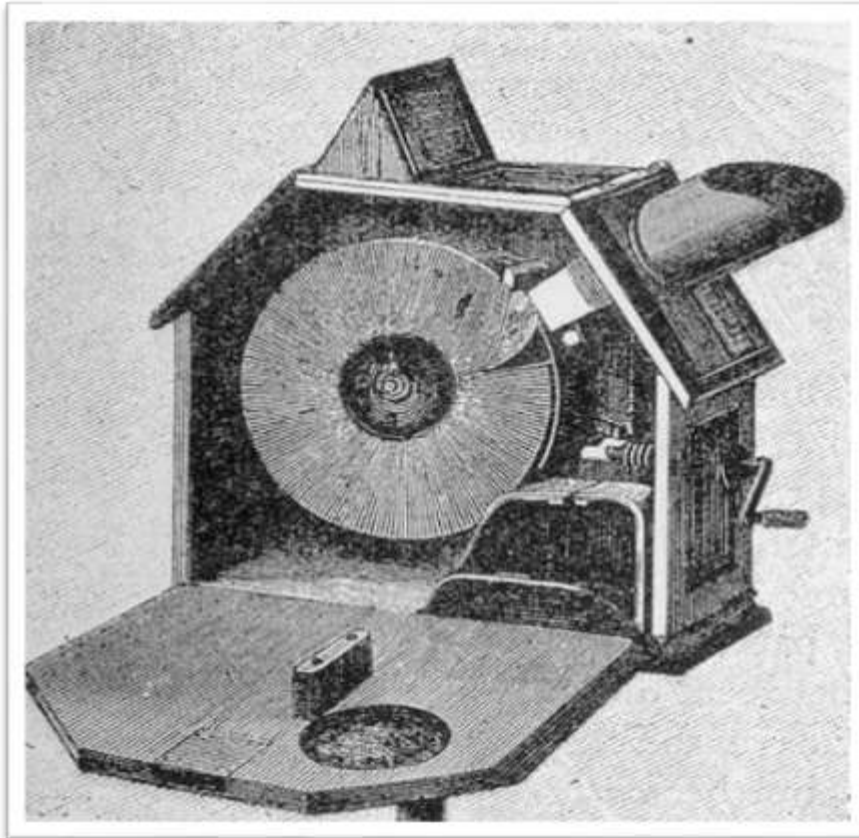
como testimonios cinéticos experimentales. Se trata de una expresión, una manera de revelar un estado mutante: Del ser docente al ser artista.

Ante ese panorama, me sitúo ante los demás desde esa representación transitoria donde se va produciendo una gestación sobre cómo se forma algo, esa emoción (*pathos*)⁴ de hallar algo más allá de ilustrar, algo que va surgiendo entre las líneas, los colores, las formas, los iconos, los materiales, la tecnología, el espacio habitado y las relaciones de tiempo. En otras palabras, es el epítome de un despertar, de un retornar que está acompañado de un archivo-memoria donde se evidencian indicios y elementos asociados a la imagen en movimiento en relación con la constitución dinámica del sujeto entre la enseñanza y el quehacer artesanal.

Es así como surge la Expresión Mutográfica, desde lo más profundo de mi ser, donde va emergiendo una ilusión, un sentimiento latente de reanudar un oficio manifestado en diferentes fases experienciales, un disfrute, una voluntad por descubrir ese lado artístico, en especial, ese lado creativo desde lo animado. En efecto, hablar de expresión implica sacar a la luz el juego primigenio con las sombras,

⁴ Aristóteles en su obra *Retórica* expone tres tipos de argumentos que emergen en un discurso: *Ethos*, *phatos* y *logos*. En el caso del *phatos*, hace referencia a la parte afectiva, concretamente a las emociones cuando estas cuentan con un juicio, son provocadas y generan un despertar de algo que se encontraba inmóvil. En el contexto de esta investigación se asocia a una revelación, es la emoción la que permea al artista-docente y la hace visible hacia el espectador, con su obra busca trascender para ligar afectivamente a los receptores como parte de su proceso de creación y su apuesta pedagógica.

un anhelo, materializar convicciones, resignificar los instrumentos de trabajo, construir artefactos, recortar fragmentos, unir piezas, mover y recomponer una mirada de la práctica pedagógica desde primitivos artilugios.



Fotograma 1. Tomada de la página: museovirtual.filMOTECA.unam.mx/temas-cine/precursores-del-cine/herman-casler/

patentado por Herman Casler (E.E.U.U.) en 1894, denominado Mutoscopio (Figura 1), una máquina para proyectar una serie de copias en blanco y negro, sujetadas por un eje circular y dirigidas por una manivela. Un instrumento que se concibió para atraer a entusiastas

Desde mi esencia, disertar sobre lo mutográfico va más allá de una contracción entre el mutoscopio y la fotografía, es una amalgama de los términos en latín *motus*, relativo al movimiento y del griego *graphikós*, referente a las figuras y los signos. Al designar la palabra *motus*, hago alusión a un movimiento presente en un espacio donde surgen nuevos intentos por lograr comprender el deleite de animar, gracias a ese paso intenso y transitorio de la maestría.

De igual manera, la aventura que desató la trazabilidad por reconocermé entre diversos artefactos pre-cinematográficos y los aportes de los materiales escolares en la consolidación de una propuesta plástica y visual. Uno de ellos, es un dispositivo

y curiosos interesados en el contenido de aquella caja mágica giratoria en donde se hallaba un libro con muchas imágenes estampadas en fotografías, como antesala a la animación moderna.

En cuanto a las configuraciones de ese *motus*, las oriento hacia el proceso de mutación, más detalladamente al de la mudanza; hacia cómo activo desde mi rol docente ese sortilegio con sus objetos y componentes que forman parte de mi naturaleza para darle vida a esta profesión considerando que este proceso se fue almacenando en diversas cajas portátiles cargadas de vivencias, y sus estructuras son un conglomerado de diferentes ejercicios técnicos, producto de la recopilación de vestigios y herramientas conservadas en el tiempo para crear imágenes en movimiento.

Desde esa perspectiva, el vínculo del *motus* con lo *graphikós* se articula ante un actual predominio por lo visual, manifestándose como imagen, más aún cuando se permea por discursos, invenciones y filiaciones en el tiempo. Y más ahora, en una época en que nos encontramos rodeados de imágenes y estamos en un proceso de alfabetización, tanto en su construcción como en su decodificación. Además, la gráfica evoca un universo de representaciones seductoras, sugestivas e hipnóticas para las nuevas generaciones, en especial, para aquellos infantes que encuentran en la imagen su lugar de expresión, su refugio y su estímulo, sin llegar a cohibir sus procesos imaginarios, sensoriales y su candidez al descubrir nuevas maneras de interpretar el mundo.

En el ambiente del aula, coordinaba ese lazo antes y durante la emergencia sanitaria, donde los útiles escolares se convirtieron en el mecanismo de interconexión entre la escuela y la casa, cargados de símbolos, de ilusión, de cambios, retos y sumergimientos en espacios desconocidos tanto por mí, como docente, como por mis estudiantes y sus familias. En concordancia, lo mutográfico me invita a revelar

la historia de una artesana de la enseñanza, quien se sumerge en un juego de secuencias a través de la relación con su itinerante escenario pedagógico, sus recursos y el lazo afectivo con sus alumnos, para volver a retomar a su oficio de animadora.

Al coordinar los utensilios con los materiales se van consolidando los trebejos⁵, y estos a su vez se fusionan entre técnicas para constituir un proyecto de animación. En otros términos, es la configuración de un artificio para reconstruir el proceso de reunir y ensamblar a todas las partes que constituyen el regreso de la artista a su rol de artesana del movimiento desde la mudanza (Figura 2).

Un impulso vital de traslaciones de lugares, objetos, instantes, prácticas, voces, de la palabra a la imagen, de lo fijo al movimiento, haciéndome palpable y visible en cada acción, en la reacción y en los legados

pedagógicos que originaron mi gusto por la animación. Sobre todo, para fortalecer la labor creativa más allá del entretenimiento, desde



Fotograma 2. Expresiones de la mudanza

⁵ Esta es una definición creada desde el diccionario del viraje: Fig. Instrumentos, utensilios, enseres arraigados a un hacer manual y propio. Ret. Cada una de las piezas escolares de la acción, movimiento y juego. Véase al final de este documento: Argot del Viraje-Glosario

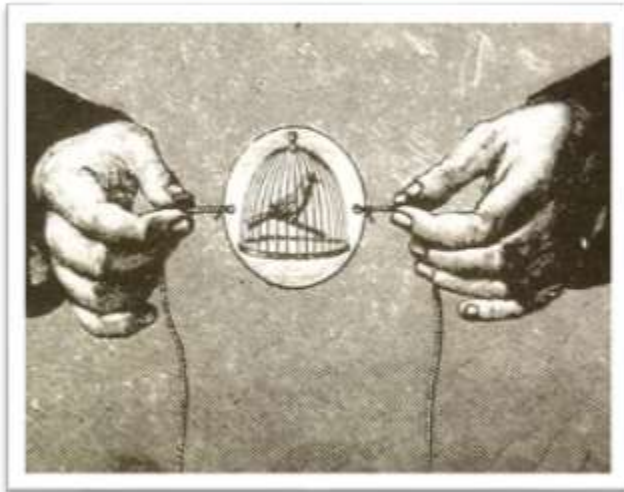
un ejercicio manual pensándome como docente, desde un espacio adaptado por diversos trebejos para consolidar un taller con la comunidad y comprender que a partir de un hacer se piensa la Educación Artística.



Fotograma 3. Expresión Mutográfica – Aula itinerante

CAPÍTULO I

LA DINÁMICA DE LA EXPRESIÓN



Fotograma 4. Tomado de la página:
museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/juguetes-opticos/taumatropo/

La principal causa que me llevó a rastrear esa señal de atracción por el movimiento se da el primer día de clase de la maestría, la profesora Milena Barón giraba una *máquina de mirar*⁶ que desconocía, con un singular nombre y una apariencia sugestiva. Era un praxinoscopio, una réplica del invento creado por el francés Charles-Émile Reynaud (1879), precursor de los orígenes del cine y la animación. Luego, me afiancé aún más cuando hice parte del taller exploratorio de Educación Artística, un espacio centrado en la creación de imagen y la construcción de lo

⁶ Nombre de un proyecto que articula la réplica de antiguos juguetes ópticos y una propuesta educativa para niños, jóvenes y adultos, donde los acercan al mundo de la precinematografía. Lesly Peterlini en Máquinas de Mirar: Entrevista a Laura Contreras.

temporal. Allí pude tener un contacto más práctico con la imagen en movimiento cuando elaboré de la manera más artesanal mi primer juguete óptico, una maravilla giratoria denominada taumatropo (Figura 3)⁷.

De ahí, viajé en el tiempo, para recordar cómo fue mi primer acercamiento con la animación a principios del tercer milenio. En ese periodo, estaba el colegio aprendiendo caricatura e historieta, un arte de hilvanar palabras con dibujos en viñetas con diferentes planos y enfoques, mientras en el país se empezaba a generar los primeros pasos hacia la revolución e innovación de la imagen digital.

Años después, durante el pregrado se vinieron unos cortos, pero vitales fragmentos de experiencia y efímeros encuentros con la técnica o más bien con la animación bidimensional. Un paso fugaz donde experimenté la transición del dibujo a la imagen digital para concebir el movimiento a través de las secuencias, en una temporada donde lo artístico fue desplazado por la incidencia de la docencia, uno de los pilares que me trae de nuevo para construir esta trayectoria.

De vuelta al presente, me encuentro vinculada al magisterio, en un colegio distrital de la localidad sexta de Bogotá. Cuenta con dos sedes para atender a la Primera Infancia, pero sin espacios-talleres especializados para potenciar las disciplinas que conforman la Educación Artística. Por tal motivo, zonas como la ludoteca o las aulas que asumen las docentes de preescolar son los escenarios itinerantes donde ejerzo mi práctica.

⁷ Un juguete óptico inventado por el francés John Ayrton París (1824).

Por las mañanas mantengo un intenso recorrido al transitar de un lado para otro y con diversas cajas saturadas de preciados cachivaches, objetos cotidianos mayormente reconocidos en el medio escolar, pero sin mayor trascendencia en el ámbito artístico. En efecto, hago referencia a los útiles, elementos sencillos que se adaptan a esta vivencia nómada de enseñar arte a niños con necesidades educativas y condiciones socioeconómicas inequitativas.

En consecuencia, hoy por hoy la reflexión se centra en ese dinamismo, en esos cambios internos y externos que me han activado para ser un cuerpo con energía cinética desde la experiencia que he adquirido en la maestría. Sobre todo, cuando indago por una propuesta de involucrar a la comunidad en la manipulación y goce de artefactos tecnológicos, junto con el hacer artesanal del movimiento para acercarnos colectivamente a este lenguaje de la animación.

Ante el impacto físico y psicológico que me produjo el confinamiento, se generaron cambios en las relaciones con los otros cuerpos. Mudar del colegio a la casa me fue revelando fuerzas⁸ y esas fuerzas se promovieron desde la proliferación de imágenes que me ligaron a un pasado y un presente con el arte y la pedagogía a través un tablero al estilo del Atlas Mnemosyne de Aby Warburg⁹. Con diversas

⁸ Referenciando a Newton, la fuerza hace referencia a toda *acción* capaz de producir cambios en la estructura de un cuerpo o en el movimiento. En su tercera ley puntualiza sobre la acción de un cuerpo que actúa, interactúa y ejerce una fuerza en otros cuerpos desencadenando una reacción.

⁹ Historiador alemán, reconocido por sus aportes especializados en la historia artística y cultural con su obra “El atlas”. Una propuesta que contiene 60 pizarrones con aproximadamente 2000 imágenes en donde propone una red de relaciones para reflexionar sobre la imagen.

piezas coleccionadas, escritas, dibujadas, diseñadas, recortadas y sonorizadas de un alma errante, los segundos y minutos me fueron constituyendo desde la enseñanza como la artesana del tiempo.



Fotograma 5. Reproducción propia del tablero de Warburg; La imagen y los artefactos pre-cinematográficos

En ese sentido, procedo a la elaboración de fotografías, gráficas y videos donde se construyen indicios alusivos a la animación. Así como lo expone Didi-Huberman, cuando hay una (2009) función memorativa de las imágenes, es decir, el modo en que las imágenes

Como artífice, ilustro la concepción de la imagen-huella cuando la animación hace referencia a esa alma como un principio de acción y vitalidad. La animadora impregna su espíritu de dinamismo¹⁰ en cada uno de los elementos u objetos que voy dotando de movimientos. Desde una óptica mecánica, la animación se conecta con lo cinemático, sus constantes cambios de posición y el carácter dinamo de los cuerpos.

¹⁰ Tomando a Antonio Pérez Quintana, para Gottfried Leibniz (2009) detrás del mecanismo y del movimiento de los cuerpos están las fuerzas primitivas o formas, así como que los fenómenos orgánicos son expresión de las formas. En Fuerzas, tendencias, entelequias: Vida y finalidad inmanente según Leibniz. Themata Revista de Filosofía. Pp. 139-153.

sobreviven y retornan en un mismo movimiento, que es el movimiento – el tiempo dialéctico – del síntoma (p. 419), aquellas fuentes que contribuyen a esclarecer los nodos de un cuerpo expuesto de mujer entre los objetos escolares, la acción de mudar y la imagen-tiempo.

Los trebejos de ese cuerpo extendido que se altera, se manifiesta con síntomas, se expresa desde las imágenes y estas se entrelazan, se conjugan, se superponen, se filtran y se transforman en juguetes pre- cinematográficos, acciones en escena de lo inmóvil o breves encuentros audiovisuales. Las sucesiones y las velocidades permiten recrear la acción de manera inherente, al igual que la comprensión de diversas fases o representaciones basadas en unas líneas o trazos dinámicos. También, el simbolismo a los ritmos lineales, la alusión a las máquinas y a las tecnologías.

Así como el movimiento se revela como un aspecto fenomenológico, el tiempo prescinde de esa acción de mudanza y, en consecuencia, pensar en el ánimo es descomponer, pero a la vez organizar todos los fragmentos que configuran una nueva mirada del hacer. De igual manera, coloco la expresión entre superposiciones y serialidades para manifestar esa sensibilidad del lugar en que se sitúan las prácticas, la articulación de ideas desde mi formación como Licenciada en Artes Visuales y los vínculos desde el día a día en el aula para visualizar esa imagen del arte como un agente del cambio, y la gráfica que muta se convierte en el medio para construir conocimiento.

Por esta razón, mi cuerpo y mi alma aparece de manera activa para narrar la historia de un cambio. Donde la acción forja una nueva imagen dinámica de mi quehacer, la trayectoria transicional del taller de creación y los materiales, herramientas y útiles que configuran ese laborioso juego entre lo estático y lo móvil de los trebejos y la sucesión continua y proyectada de los fotogramas.

1.1 UN ENCUENTRO CON LO ANIMADO

Expresar el origen es trazar los antecedentes de los diferentes instantes de acercamiento a mi oficio de docente-artista, al experimentar, jugar, analizar y construir conocimiento a partir de mis vivencias y la interacción con la comunidad que transformó mi manera de enseñar las Artes Plásticas y Visuales.

En esa transición de niña a adolescente, me sentía estupefacta por dos lenguajes que marcaron un hito en mi historia. El primero fue el gráfico, el de las historietas, sí, aquellas que aparecían en las lecturas dominicales cuando me sentaba junto con mi familia a leer el periódico. Entre todas esas páginas me centraba en el segmento de las ilustraciones y me detenía a mirar todo lo que componía las tiras cómicas como herramienta de comunicación visual: Los personajes antropomorfos, sus siluetas, rasgos característicos, escenarios y la forma gráfica de crear una resonancia en sus voces, con extrañas palabras cargadas de sonido e imagen denominadas onomatopeyas.

Luego de hacer ese recorrido por las imágenes, llegaba el momento de descifrar su contenido con una variedad de textos cargados de aventuras, otros de drama y entre ellos, no podían faltar los filosóficos con diálogos enfatizados en cuestionar y darle sentido a la vida. Inclusive en algunas viñetas no contaban con texto, sólo con las imágenes se podía crear un sin número de microhistorias sobre el personaje ilustrado para tratar de comprender el significado de su presencia. En ocasiones, solicitaba el apoyo de un adulto para captar el sentido de los mensajes que habían detrás de cada narración gráfica, algunos directos y otros subliminales.

También, me acuerdo que coleccionaba tiras donde se encontraban célebres personajes, recortaba los recuadros y las guardaba en una pequeña caja. Posteriormente, en el colegio esa acción se transforma en vestigios, con la recopilación de material gráfico y pedagógico basado en reconocidas historietas o comics como Mortadelo y Filemón, Little Lulu, Condorito, Spirou, Peanuts, Lucky Luke, Calvin y Hobbes, Barrabases, Mafalda, Bill y Bolita, Pato Donald Astérix y Obélix entre otros, para ser parte de las fuentes que conforman la historia de mi práctica académica y artística.



Fotograma 6. Juguete – Cámara de la memoria

Ahora, me iré del papel en el cual se imprime el congelamiento de una imagen a la consecución de imágenes en lo audiovisual a través de la pantalla, el segundo lenguaje que me atrajo a este mundo de las artes. Desde que llegó a mi casa esa cajita mágica llamada televisor, pasaba mucho tiempo asombrada por esas series animadas que se encontraban en auge. De hecho, los personajes antropomorfos estampados con líneas cinéticas en el papel se transforman en un conjunto de fotogramas

proyectados en serie y cuentan con voz propia, cuando sus acciones en escena están acompañadas con provocativos efectos de sonido.

Con el paso del tiempo, esos afectos que sentía por lo gráfico y lo audiovisual se fueron materializando, al trasladarme a los terrenos experimentales de tipo manual sobre la imagen y a la vez, a sus mecanismos de construcción. Fue entonces cuando a partir de un modesto juguete creado con elementos caseros y provisto de pura tecnología primitiva se configura como el instrumento clave de una técnica animada que simula el movimiento. Un artificio derivado de una caja de fósforos que guarda valiosos recuerdos y representa mi infancia. Un utensilio de origen casero y mudable, capaz de reproducir en dos formas la imagen estática y dinámica.

Los componentes más importantes de esta expresión los voy construyendo después de ese entramado de encuentros en el tiempo y los experimentos manuales con materiales recursivos e inclusive escolares, para seguir descubriendo y potenciando el encanto del movimiento, a través de un proceso transitorio e intenso por la maestría, donde se evocan puntos reveladores de mi reconstrucción como artista y la carga simbólica generada por los objetos que acompañan al mismo tiempo mi rol docente. En ese sentido, la narración de este arte va a cumplir su papel como apuesta de creación al cambiar el concepto de la animación limitada a la industria de entretenimiento.

Así mismo, es menester, destacar la labor didáctica que me ha llevado a enseñar las Artes de una manera más activa, se ha manifestado desde mi relato de vida. Hoy soy yo, quien orienta estos procesos a una generación alpha, es decir, niños que están rodeados de dispositivos, de imágenes y al ser consumidores de series animadas, se sienten fascinados por conocer esa magia que hay detrás del fenómeno de darle vida a un objeto. Por estos motivos, es que la expresión mutográfica se configura como una propuesta de animación: Una experiencia mediante un registro de fases que van visualizando la mudanza, un cambio en el modus operandi de mi labor como

artista y educadora, en donde cada lugar que he habitado representa un nodo abierto de relaciones y conexiones con el arte, los trebejos y la infancia.

1.2 ESCENAS DE LA MUDANZA

Mudar, una acción que se ha vuelto furor en mi vida, con alteración de hábitos, desplazamiento de ideas establecidas, constantes cambios de rol, conexiones permanentes, transiciones técnicas, adaptaciones a espacios y maniobras de destreza con los objetos. También, es un momento de coyuntura en relación a las personas y a los objetos que me rodean. Un estado de introspección, un desafío para encajar varias piezas y cuerpos entre sí, un distanciamiento del escenario escolar presencial y un reconocimiento del habitáculo para animar y fortalecer el vínculo a la comunidad.



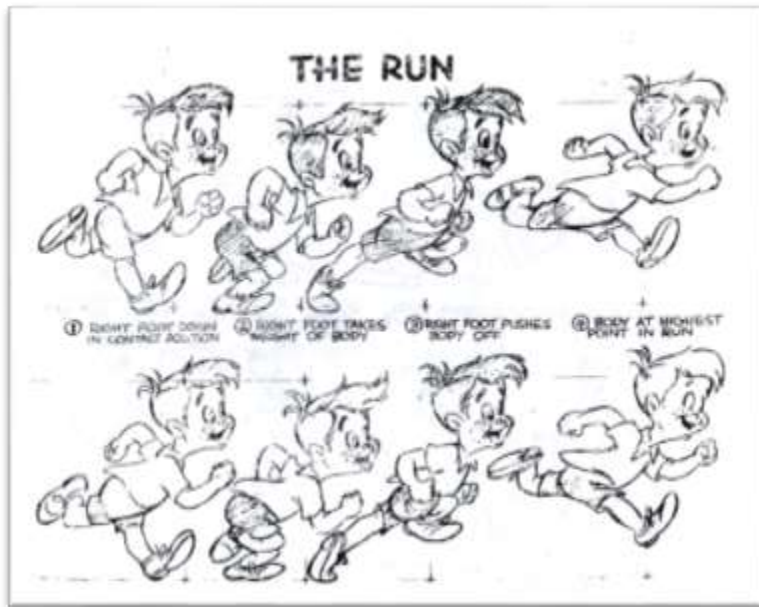
Fotograma 7. Antología corpórea de la mudanza – Taller de percepción instrumentada. Maestría en Educación Artística - Universidad Nacional de Colombia

Dentro de ese orden de ideas, empiezo mi recorrido de ¿cómo la docente-artista se va dotando de dinamismo propio a través de la mudanza y la versatilidad para expresar un cambio autómatas, cuando experimenta con sus materiales de trabajo?, desde una propuesta de componer un espacio personalizado con los objetos que representen mis vivencias, la enacción¹¹ de un juego y exploración con el aprendizaje, las habilidades para descubrir ese reencuentro con el pasado y el tránsito de dos lenguajes que marcaron el preámbulo de un nuevo horizonte de pensamiento.

Por lo tanto, en el itinerario que he trazado como docente, he tenido la casualidad de compartir lazos con estudiantes de diferentes edades y reconozco que trabajar con los niños más pequeños ha sido mi mayor reto, en especial porque ha sido una gran experiencia de cambios profundos en el modo de enseñar y aprender las Artes Visuales. Actualmente laboro en la Institución Educativa Distrital (I.E.D) Colegio Venecia – Nuevo Muzú como docente de Educación Artística-Artes Plásticas para la Primera Infancia, un lugar que me ha enseñado a vivir cada instante y adaptarme en situaciones adversas.

¹¹ Este término se sitúa desde los planteamientos propuestos por el investigador chileno Francisco J. Varela basados en el fenómeno de la cognición, haciendo referencia frente a un cuerpo que es activo, en movimiento e interactúa con su entorno, cargado de emoción, una sensación intrínsecamente cognitiva. "Enacción significa hacer emerger mediante la manipulación concreta". La palabra viene del inglés, del verbo to enact, que significa figurar, representar, poner en acto, promulgar. Enacción se refiere a la relación estrecha que, según Varela, existe entre acción y agente en el proceso cognitivo, éste, a su vez, sería esencialmente performativo. VARELA, F., THOMPSON, E. Y ROSCH, E. (2000) De Cuerpo presente: Ciencias cognitivas y experiencia humana. Gedisa, Barcelona.

El hecho de no contar con un aula-taller propio para desarrollar actividades que potencien la creatividad y la imaginación en los niños de 4 a 6 años, no ha sido impedimento para habitar y crear un escenario en diferentes aulas o espacios abiertos que invado con mis trebejos. Así como tampoco, trabajar con una población vulnerable que cuenta con los mínimos recursos para ser parte de una educación inclusiva. Sobre todo, cuando el juego de lo manual se potencia con los materiales escolares y predomina la exploración de técnicas artesanales, como método para contrarrestar la desigualdad en tiempos donde las tecnologías de la información y la comunicación están en auge.



Fotograma 8. Guía de aprendizaje - Taller de Historieta

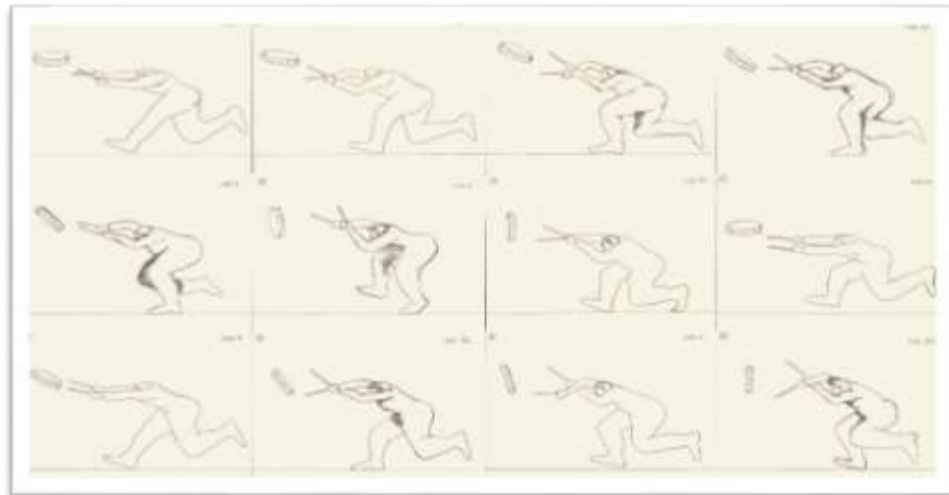
época, con reproducciones y copias de diversos iconos y referentes del relato con dibujos en secuencia.

Teniendo en cuenta este contexto, giro hacia el pasado cuando fui estudiante del taller de Historieta y Caricatura en el Colegio Cafam, mientras la institución poco a poco se dotaba con computadoras de quinta generación, la expresión plástica seguía posicionada en el currículo. El dibujo fue la técnica predominante para acercarme a la narrativa gráfica y a las nociones básicas del lenguaje cinematográfico y lo puedo constatar con guías de aprendizaje que abordan temáticas sobre planos, ángulos, creación de personajes, storyboards, entre otros, considerándose un legado que emulan el tiempo y el movimiento de una

Posteriormente, al desplazarme a la Universidad Pedagógica Nacional como estudiante de la Licenciatura en Artes Visuales, notaba cómo las tecnologías de la información y comunicación permeaban los discursos y las prácticas. Por su parte, la imagen se encontraba en su apogeo, tiene tanto poder que aún está en vigencia y por consiguiente se convirtió en objeto de estudio y de experimentación. Por tal motivo, allí fue donde me conecté con la imagen en movimiento y participé como aprendiz en el taller de animación del artista Camilo Cogua¹² por un período de seis meses.

Era un modesto estudio ubicado en una antigua casa del barrio Teusaquillo, donde se constituyó una red de investigación sobre la historia de la animación en Colombia, y un laboratorio de creación y producción cinematográfica independiente. Allí, tuve una efímera, pero significativa experiencia con un proceso en donde se da vida a algo inanimado. Mi relación con el dibujo se fue transformando y lo que se hacía a mano, pasaba por un dispositivo y configurarlo como una copia digital.

El único vestigio con el que cuento para sustentar mi corto pero sustancioso ciclo en este lugar, revela esa secuencia



Fotograma 9. Colección de fotogramas digitales - Taller de animación de Camilo Cogua

¹² En 2011, la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional realizó un convenio con colectivos, organizaciones y proyectos de artistas independientes que estuvieran desarrollando proyectos de creación para que los estudiantes se vincularan a estas propuestas como aprendices frente a los espacios de análisis sobre los lenguajes contemporáneos y vivenciaran cada instante de reflexión frente a las prácticas artísticas.

de imágenes sobre un músico que corre de manera uniforme para poder tocar su tambor. Estos dibujos pasaron por un proceso de escaneo y luego fueron manipulados mediante un software que edita gráficos, almacenados y proyectados como una ilusión del movimiento. Los dibujos se cargaron de dinamismo, al reflejar esa poesía de la aprendiz que con su lápiz retrata la expresión de la estela del docente en su vida y los trazos dejaron huellas sobre un cuerpo en continua vibración, para seguir mutando de fotograma en fotograma hasta retomar este oficio en la actualidad.

Ahora, de discípula paso a la etapa de ser maestra, cambiando de rol y de indicios sobre lo habitado para constituirme como un personaje pedagógico- animado, en razón a que deambulo día a día en la escuela, caminando por diferentes zonas como docente itinerante. En



Fotograma 10. Fragmento de las expresiones en la Primera Infancia

cada lugar, instalo un espacio de expresión para transfigurar el entorno de la enseñanza en un alucinante e imaginario taller temporal de Artes. Mi cuerpo transita de manera insistente por cada aula junto con mi caja de sorpresas para desafiar los ojos de mis pupilos y alterar su percepción frente al movimiento.

Mi trabajo artístico se ha basado en los elementos básicos de la expresión plástica y como profesora de Primera Infancia he reflexionado sobre la imagen como elemento clave en los procesos de formación. Al fusionar estas dos prácticas planteo una nueva perspectiva de un lenguaje que alfabetiza, una apuesta por el crear y el reflexionar sobre ese hacer. Durante la maestría, la animación se estableció como una técnica de experticia, producto de la disertación sobre mi historia como aprendiz, como maestra y el retorno para volverme una especialista en exaltar el tiempo con imágenes en movimiento, desde la revitalización de cada uno de los trebejos, o instrumentos, o útiles que recargan este cuerpo energético y cinético en mi espacio laboral.

En la cúspide de la pandemia, pasé por un estado de turbación debido a las restricciones decretadas por el contacto físico y la interacción en espacios públicos, lo que significó reconfigurar el aula y replantear la enseñanza de las Artes a la distancia. Por lo tanto, los dispositivos móviles se constituyen en mediadores del encuentro pedagógico y artístico, en la herramienta del cambio. También, en el elemento clave de reflexión sobre el papel de la tecnología en la escuela y en los procesos de creación.

En un ambiente en que la pantalla impera y representa el poder de la inmediatez en la información, las artes se colocan en una balanza entre lo educativo y lo divertido. Primordialmente, por las conductas que pueden tener los niños ante los riesgos de su uso excesivo y afectaciones por la falta de acompañamiento. En ese sentido, como docente artífice del tiempo procedo a mediar la enseñanza de las

artes, tomando la animación como herramienta didáctica y referente de construcción artística para afianzar el lazo social entre los protagonistas de este acto pedagógico.

En estos tiempos de sociedades tecnificadas, lo animado ha estado presente en mi existencia y ante este panorama, como maestra interconecto a mis estudiantes con sus familias para crear una obra en donde se experimenta el movimiento. Como lo explica John Halas (1980) el movimiento es la esencia de la animación, pero también es una de las características primarias de la vida misma (p.25) al dotar de alma y deslumbrar de manera juguetona los materiales que circulan alrededor de la acción artesanal y digital.

De igual forma, el cambio repentino, el extrañamiento, lo recursivo de mi profesión y fundamentalmente la adaptación al contexto, me hizo pensar de manera sensible en el lenguaje de los diversos artilugios ópticos con objetos cotidianos del aula, la animación de las vivencias y las memorias de los elementos que constituyen el vínculo. Su fuerza de atracción se debe a la manera en que la creación con los trebejos se manifiesta en el plano, en el recorte y en la imagen que se da en ese espacio mágico con la comunidad durante el confinamiento.

1.3 TREBEJOS: UN GIRO EN EL TROPO DE LOS MATERIALES

Esta narrativa cargada de mudanza se activa cuando coloco en juego lo sustancial de esta expresión, los trebejos, o mejor conocido como el tropo¹³ de los materiales. Este nombre lo reciben aquellos objetos que me ayudaron a materializar el regocijo y el juego, convirtiéndose en los protagonistas de este habitar reflexivo desde el recuerdo de mis primeros y torpes bosquejos como aprendiz, mientras poco a poco me iba puliendo al aumentar los trazos, el ejercicio continuo motriz del recortado, y el constante collage de piezas hechas a mano y por computador para estructurar la práctica de la animación.

Indiscutiblemente, la experiencia de esta mudanza trae consigo el estrecho vínculo con los objetos escolares al recrear esas alegrías desde antiguos juguetes y se acrecienta esa ilusión óptica en mi constitución como mujer creadora. En el ámbito de lo cotidiano y en la manera en cómo se comprende el entorno, Hood expresa que (2004) el ser humano se topa con los útiles y emplea útiles en casi todas sus interacciones con el entorno, y tales interacciones siempre están mediadas por útiles (p. 496), es decir, instrumentos adaptados al medio para hacer un proyecto vital, donde los útiles se transforman en artefactos diseñados desde la acción de los trebejos, en una proyección artística y poética.

¹³ En *Parole et symbole* (1975) y *Metáfora viva* (1980), Ricoeur retoma a Aristóteles para hablar de la retórica y relacionar el tropo con la metáfora, una relación de semejanza, una figura que concierne a (1975) las variaciones de sentido en el uso de los nombres y, más propiamente, en el proceso de denominación (p.144).

Los útiles representan las imprescindibles herramientas con las que diariamente animo a mis estudiantes a aprender de manera significativa un arte y como docente, trabajo en consenso con un equipo de materiales básicos según el contexto y las necesidades de los niños. También son elementos mediadores de una función técnica para realizar una acción colectiva y se estimulan las habilidades creativas por parte de cada uno de los participantes del acto pedagógico.

En este cuadro congelado en el tiempo, el plano general está compuesto por una serie de fragmentos e intervalos que reflejan un día de mi clase. En la parte superior, se encuentran los fotogramas ilustrados de la infancia exponiendo previos garabateos, esbozos, trazos concebidos para diseños y posteriores dibujos en donde residen muchos signos de escritura primigenia codificada y permeada por el universo de la imagen. En cada hoja, se expresa de manera libre las emociones, las historias y nuevas miradas como respuesta a la incesante manipulación de los materiales en el aula.



Fotograma 11. El aula de una docente de Artes de Preescolar - Taller de percepción instrumentada

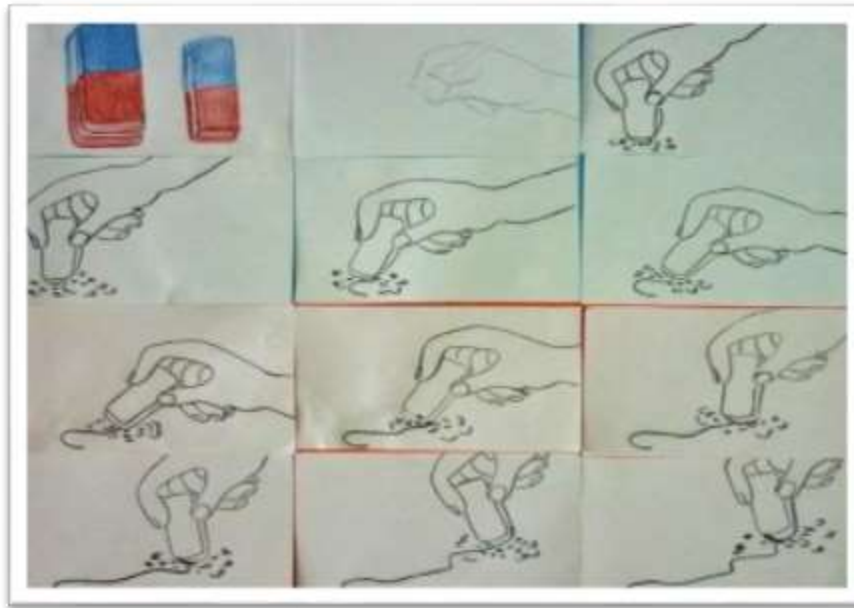
A la vez, voy guiando esos primeros pasos y brindando las condiciones para ser la interlocutora de ese diálogo creativo con los niños, quienes representan el giro de este proyecto por ser los encargados de dotarme de alma en mi proceso de mudanza y con su presencia me revelan un secreto: Soy una artista-animadora, un cuerpo afectado por este hábitat en que circulan pequeños cuerpos activos y dinámicos, otros inertes llamados útiles y la combinación de los dos producen los gestos que conllevan a la constitución de los trebejos, enseres recargados de energía y de una fuerza centrípeta que va superando su inercia.

En ese sentido, los materiales me permitieron construir la experiencia sobre la expresión de lo corpóreo, desde un escenario rectangular que transita entre el aula ambulante, el taller y la pantalla, para explorar los diferentes estilos de artefactos que han concentrado la imagen en movimiento desde su historia. Así, el descubrimiento de los antepasados del cine en la era digital, de los efectos especiales manuales y ópticos, no sólo son conmovedores o entrañables, sino casi mágicos cuando personifico el ánimo con mis trebejos. Aquellos instrumentos considerados como elementos primarios que operan creativamente gracias a la destreza de esta artesana de la enseñanza.

Por consiguiente, el accionamiento de educar con el apoyo de las herramientas, los materiales y/o utensilios, me condujo a elaborar registros animados inspirados en indagaciones ilustradas con dibujos, expresiones consignadas en bitácoras, video-cartas y artilugios con los cuales se recogen los atributos de la tecnología y las sutilezas en la construcción de la imagen-texto-sonido para consolidar todo un ecosistema audiovisual. En concordancia, los trebejos entran en escena para dilucidar su identidad en esta reflexión.

1.3 LA MAGIA DEL PAPEL

El papel es un material crucial para exponer el arte del movimiento y un soporte de conocimiento. También, es un objeto que experimenta una metamorfosis desde su blanco estado inicial, visualmente vacío y desapercibido para irse cubriendo de significados, en especial, cuando lo modifico con diversos instrumentos para impregnarlo de huellas gráficas, sonoras y temporales. Muchas de ellas, configuradas por el relato de otras personas que me identifican y otras cohabitadas por mi quehacer, para revelar mi imagen de docente nómada como medio de confesión íntima y escritura mutográfica del yo como artista.



Fotograma 12. Fotogramas de útiles escolares

Una representación visual y testimonial de dos prácticas que articulan mi estado actual como docente y mi retorno a la animación, por intermedio de la resignificación de los materiales escolares hacia trebejos compuestos de alma. Desde la óptica de Didi-Huberman (2012), esta imagen arde por el deseo que la anima, arde por su intempestivo movimiento, la imagen arde por la memoria, de la imagen se eleva una voz (pp.42-43) captada por la cámara, diseñada en dibujos y editada por una computadora.

La imagen es una huella dactilar y con conjeturas sobre la mirada, en la incidencia de la forma, el color, la composición, dirección, orden y ¿cómo suscitar la creación de esta escritura, como si fuera un video o una animación que se va constituyendo por fragmentos de mi experiencia docente hacia mi conexión con el arte? ¿Cómo voy manifestando lo que hago por la imagen animada, como obra en tiempos de supremacía visual donde una voz dimana con la magia y el ilusionismo? A través de la adaptación del papel como metáfora de vida, un material primordial de transmisión de conocimientos con un componente tangible de acción, donde se comunican aficiones gráficas e indudable trazabilidad artística.

Su invención se produjo por la necesidad de expresar a través de letras, íconos, signos y símbolos las consecuencias de la interacción entre humanos, y en este caso, de importancia para vivir y compartir con mi comunidad. Al mismo tiempo, es considerado un dispositivo de almacenamiento, repartido en folios, con unas propiedades indispensables para moldearse a mi gusto y se encuentra de diversos tipos según la acción que se vaya a realizar con él. Sobre todo, porque en el entorno de preescolar es común tener una antología de papeles para que los infantes disfruten y experimenten sus procesos de creación sobre estos soportes, muchos de ellos son frágiles a la manipulación y otros aguantan el uso para afianzarlos como mecanismos de expresión.

El papel es mi herramienta vital como docente y como artista, por su estimado valor de polivalencia y conversión, al ser un material de pervivencia frente los avances e inventos tecnológicos. Su cimiento ha mutado, su presencia no se ha relegado, en realidad se ha ajustado a un nuevo significado hacia lo digital. De este modo, se establece un diálogo bífido de la expresión donde el papel se altera sobre la

pantalla, pero a la vez, sigue presente en la acción plástica, configurando miradas heterogéneas de la animación frente a los soportes en que se pueden manufacturar las emociones, los afectos y los deseos como reacción al encuentro pedagógico.

En el colegio evidencio la transición de su uso, cuando los más pequeños acceden al mundo creativo desde sus trazos irregulares sobre el papel. Su persistencia lo hace preciado y más cuando en él, otras herramientas dejan su impronta como son los lápices, los colores, el borrador, los marcadores, las pinturas, la plastilina, las crayolas, las tijeras, la cinta y el pegante. Luego, ese material pasa por una transición técnica y se traslada a la pantalla con ayuda de la cámara fotográfica, el computador y softwares que se encargan de transportar lo creado sobre el papel al plano dinámico de lo audiovisual.



Fotograma 13. Fragmentos de una video carta – Laboratorio de exploración artística

La magia de este acto se potencia aún más con la personificación de mi papel docente cuando uso la bata, un elemento asociado a una mujer prodigio encargada de salvaguardar el techo de la custodia en la escuela. Un instrumento resistente, símbolo del cuidado y la sabiduría, no sólo personal sino colectivamente. Incluso, este objeto va más allá de la protección para los artistas que enseñan y se

expuestos después en los trabajos contruidos por el tiempo como referente. La bata me proyecta esa fuerza de atracción al ser una mujer alquimista que juega con sus materiales y los combina para producir históricos artefactos que hechizan por sus esquemas dinámicos.

CAPÍTULO 2

EL REINTEGRO DE LAS MANUALIDADES EN TIEMPOS DE TECNOLOGÍA

La tecnología es el eje transversal de esta expresión, considerada como un conjunto de artefactos materiales y de prácticas instrumentales asociadas a la creación, construcción, uso y conocimiento de medios y máquinas¹⁴, está asociada según Hood a (2004) medida que la interacción entre el hombre y la técnica crece en complejidad, actualizando con ello la dimensión ontológica del hombre, nuestra experiencia cotidiana recibe un carácter cada vez más definido. La tecnología, entonces, es una estructura dinámica que desborda,

¹⁴ Un acercamiento a la noción de tecnología por parte de Webster Hood se relaciona con (2004) un entramado humano de utensilios – herramientas, máquinas, instrumentos, materiales, ciencias y personal– que hacen posible y sirven a la construcción de unos fines por parte del hombre (p. 480).

complica e invade nuestra experiencia cotidiana (p. 494), en particular, cuando paso por una transición artística que inicia con un viraje hacia el siglo XIX, para situarme en una era de cambios donde los instrumentos se transforman en artefactos.

La invención de estas máquinas me transporta a una serie de acciones y hechos sobre el actual hacer pedagógico-artístico, cuando los materiales me invitan a hablar de tecnología, de instantes, de relacionarme con el entorno, de comprender la importancia de cada herramienta en el espacio, así como lo manifiesta Roldán et al. al considerar que estos dispositivos, son (2003) una mezcla compuesta por elementos en relación. Sí concebimos que las cosas son elementos únicos, elementales, estamos olvidando su espacio, para qué sirven, qué aspecto tienen en según qué momentos, qué reacciones provocan (p. 351), en especial, cuando los utilizo para vincular a los niños y sus familias como sujetos activos del proceso animado.

Ahora, es importante precisar que la comunidad con la que laboro, es un grupo vulnerable por las condiciones socioeconómicas de su entorno y tras vivir un episodio complejo de alteración producido la pandemia del COVID-19, se agudizó la evidente falta de recursos por parte de las familias para seguir conectados con la escuela. Ante esa carencia, como maestra descubrí un método de refugio temporal para mis niños, en donde el diálogo entre lo artesanal y lo digital abre la puerta a la cooperación creativa del movimiento.

En ese sentido, abordar la tecnología me implicó pensar en las relaciones, las condiciones de su producción y su posterior transformación generada por deslumbrantes aparatos, herramientas e instrumentos portadores de remembranza. Como se revela en la evolución del lenguaje, cuando el cine trascendió a la fotografía, así como los dispositivos cuando las tecnologías informáticas han traspasado a la

televisión y el móvil al ordenador, modificando las nociones de representación, de intervalos, de movimiento, de manipulación, reproducción e interactividad con la imagen.

Por esta razón, me coloco la bata para asumir el papel de joven docente-investigadora para abrir mi caja mágica de herramientas y desplegar todo el material recopilado en el lugar de los hechos, desde mis constantes pesquisas para ir teorizando sobre el lenguaje de la animación y encontrar el origen por el cual me emociona el arte del movimiento. Principalmente, por la diversidad de técnicas en que puedo profundizar esa experticia y más cuando mis manos tienen ese don para transformar y jugar a ser la artista inquieta por aprender trucos asociados a la ilusión óptica.

Para ello, me devuelvo a través de una capsula del tiempo para hacer una parada mnemotécnica y ubicar cada uno de los trebejos en una escena histórica específica, ante el imperio de la pantalla y la premura por retomar la técnica como herramienta del lenguaje. Un rescate necesario en el que he intercedido ante las críticas como bien lo dice Richard Sennett (2009), la técnica tiene mala reputación; se le suele atribuir insensibilidad. Pero no es así como la ven las personas de manos muy bien adiestradas. Para ellas, la técnica está íntimamente ligada a la expresión (p.99).

Por este motivo, llevo la técnica a trasegar entre la manualidad en momentos de exacerbación con lo digital durante esta extraña modalidad de educación, donde los dispositivos estaban día y noche al servicio de la interacción. Además, de disponerme en mi trabajo a conocer el funcionamiento la tecnología de la manera más artesanal y ver cómo emerge la imagen en movimiento partiendo de imágenes estáticas. Paralelamente, mi otro yo, se colocó en la tarea de indagar sobre los dispositivos desde los conocimientos adquiridos

y contruidos de manera presencial en la maestría, para crear un inventario de referentes que han incidido en esta reflexión sobre mudar a la animación.

2.1. EL TEATRO ITINERANTE

La construcción de este escenario parte de la acción pedagógica ambulante, la recopilación de imágenes, los dispositivos alusivos al movimiento, entre otros objetos y textos relacionados con mi pasado y mi presente. Por ende, activo ese atlas mnemotécnico, teniendo en cuenta el planteamiento de Roldán et al. cuando considera que (2003) las imágenes fotográficas y de video son valiosas porque facilitan de modo único la construcción de la memoria visual de nuestro pasado: pueden capturar el tiempo de nuestra vida y mostrarlo a nosotros mismos y a los demás (p.327), una memoria que le da continuidad a todos los indicios recolectados de mi práctica durante la maestría.

Entre discusiones de mudanza, instantes y paralogías, fui construyendo esbozos para analizar el cómo la imagen en movimiento muda desde diversos lenguajes como el dibujo, la fotografía, el video y el cine. Entre ellos, se encuentran referentes vitales para componer una expresión mutográfica basada en los lenguajes y técnicas animadas tradicionales, donde las manos son las máquinas fundamentales de ese hacer y su incidencia en la constitución de nuevos juguetes y acciones cinematográficas. Así como lo manifiesta Joaquín Roldán:

Los lenguajes usados, así como las técnicas empleadas y las cualidades que se ponen en juego, en cada caso, deben estar relacionados de forma esencial con el conocimiento que se intenta generar. Por ello, es necesario el trabajo de taller, en diferentes medios para

proporcionar riqueza suficiente de recursos creativos al servicio de la expresión personal del individuo en formación (Roldán et al. 2003, p. 351).

La proyección comienza a tener cuerpo, cuando la docente-artista decide crear ese escenario de a través de la imagen digital y presencial. Donde los objetos que son estáticos mutan hacia el movimiento y jugar con nuestro sistema perceptivo-visual humano: Todo lo óptico nos lleva a un mundo con el que se interactúa, interpretándolo y transformándolo, hasta organizar, comprender y dotar de significado la experiencia de la docente y la creadora. Uno de esos recursos de creación que aplica la docente en esta expresión, se profundizó durante la maestría, encargada de cimentar un efímero semillero de investigación sobre el origen y la creación de propuestas basadas en la animación y su incidencia en la comunidad.

Así que encendió motores y se traslada al pasado para conocer estas grandes maniobras. En ese caso, el auge de los fenómenos de itinerancia y magia por parte de los artistas entre el siglo XVIII y XIX, quienes recorrían diferentes territorios y utilizaron elementos pre-cinematográficos y a la vez, escénicos basados en efectos ópticos de proyección como un vestíbulo a la invención del cine.

Los artilugios tecnológicos hacían parte de la puesta en escena y el espacio de representación era primordial. La comedia de magia hace referencia a un estilo de teatro visual establecido en Europa y luego repercutió en Latinoamérica. El parámetro que define propiamente a la comedia de magia como antecedente del cinematógrafo es el que induce a la «transformación» o «mutación» (Gómez. 2002, p.90) desde las variaciones de luces y sombras. La transición de la óptica experimental hacia el espectáculo donde se producían efectos de

cambio en la imagen. De hecho, hablar de nomadismo, trashumancia y mudanza suscita el *tutilimundi*¹⁵ representado gráficamente por Goya (1820) como portento para agrupar y reflexionar (a manera de concentración) a los espectadores y sumergirlos en un mundo de ilusión que aborda más allá de la realidad. Hay una cualidad intrínseca de este artefacto con un acercamiento a la caja de sorpresas, en donde se evidencia la intervención de la tecnología frente a la percepción visual y hacia una etapa preliminar de la imagen en movimiento.

De igual manera, cuando encuentro similitudes entre el continuo desplazamiento de un salón de clase a otro, evoco ese espacio de tiempo en el cual artistas callejeros solitarios o colectivos itinerantes de diversa índole se incrementaban a inicios del siglo XIX viajando de un extremo a otro y recorriendo diversos circuitos para dar a conocer sus novedosos artefactos visuales de época, una forma de creación basada en los principios del desarrollo industrial y



Fotograma 15. Francisco de Goya 1820. Tuti li mundi. Dibujo en tina en Cuaderno de dibujos ca. 1814-1823

tecnológico. Toda mudanza tiene una causa y como resultado, en el siglo XIX emergen las primeras tecnologías de la imagen, específicamente de la animación asociadas al estroboscopio y a la fotografía. En consecuencia, muchos inventores recopilaron estos avances para transformarlos en diferentes juguetes y/o máquinas precedentes y reveladoras de nuevos hallazgos en torno a la imagen en movimiento.



Fotograma 16. Ferdinand Georg Waldmüller. The peep box man. 1847

De la misma manera, la imagen de *The Peep Box Man* (1847) del artista austríaco Ferdinand Georg Waldmüller, es un espejo de mi experiencia con la imagen como analogía de un estado itinerante propio de mi actual práctica, un hecho que produce esa sensación de estar inmersa en el rol que juega este artista itinerante que está manejando este *peepshow*, conocido como una caja que contiene imágenes en movimiento. Esas imágenes se pueden mirar a través de un pequeño agujero y producen un deleite frente a un público

¹⁵ Hace referencia a una caja o cajón que contenía un cosmorama portátil o una colección de figuras en movimiento, con la que una persona estimulaba visualmente su ojo para contemplar el movimiento y desplazarse por diferentes lugares.

expectante, ante una cultura que se anticipa al auge del fenómeno de lo audiovisual.

Una representación visible de un personaje actuando sobre la pantalla y simulando ver el mundo de una cierta manera distinta. Pero al mismo tiempo la cámara lo ve, y ve su mundo, desde otro punto de vista, que piensa, refleja y transforma el punto de vista del personaje (Deleuze, 1984 p.113), frente a la travesía de algunas invenciones que antecedieron al cine e impactaron a la sociedad por su carácter mágico. En ese sentido, el proceso se petrifica en la evolución de unas herramientas de carácter pedagógico-didáctico hacia un nuevo panorama de artificios generados por una serie de trucajes artísticos elaborados por un mago a través del ritmo desde las diferentes formas, texturas y colores en la imagen, y la sucesión de actos repetitivos que generan la sensación de movimiento.

La ampliación del espacio desde ese círculo concéntrico que atrapa la impronta del artista como mago al transformar lo estático¹⁶, y luego a la inherencia de la sofisticada linterna mágica desplegando desde una ventana un faro de luz, para convertir ese cuerpo y esos objetos inmóviles en una performance experimental entre mobiliarios, instrumentos y materiales cotidianos del aula. Una escena que contribuye al diálogo entre la tecnología y el arte de animar desde las diferentes velocidades y aceleraciones de un hacer manual, proyectando un dispositivo luminoso y jugando con la simulación del tiempo real.

¹⁶ Evelio Salcedo explica el sentido de los conceptos de Identidad y Formación tomando como referencia el texto *Sí mismo como otro* de Paul Ricoeur (2003), donde destaca que (2009): Por medio de la acción el ser transforma su entorno y se transforma (se forma) a sí mismo. La acción produce una continua movilidad y cambio en el ser que se es para deslizarse hacia el ser que se desea ser. Sin la acción no habría movimiento ni cambio y por lo tanto el ser quedaría petrificado, quieto, inmóvil, estático e inalterable (p.31).

Una imagen que suscita el aquí y el ahora de lo que acontece en el aula, lo que congrega a mis estudiantes a fascinarse por el universo de la animado, donde la ilusión óptica va generando más adeptos y donde hoy en día la animación es utilizada como un recurso audiovisual para la formación de los niños y niñas, desde proyecciones televisivas y fílmicas, combinando de una forma u otra la imagen en movimiento y el sonido. Un



Fotograma 17. La artesana la enseñanza

espacio de reencuentro entre un momento a otro, una imagen que se repite continuamente en cada salón en que se despliega la acción educativa.

El impacto y la aceleración del fenómeno de los mass-media y las tecnologías, ha tenido repercusiones sociales y culturales, en especial porque nos han acercado más al mundo de la animación y los diversos lenguajes con las que podemos crear y explorar sus posibilidades técnicas. La imagen posee un aluvión de relatos y acciones desde los anhelos, las formas de sentir una fuerte conexión con lo artesanal del movimiento y la influencia de historias que entrelaza la realidad junto con la ficción, desde los iconos que se construyen y se emplazan a otros escenarios donde la enseñanza y la invención del aprendizaje se fusionan en una obra animada.

La invasión continua de imágenes en movimiento que se activan en nuestra retina, produce impulsos que permiten entender, enriquecer y valorar lo que está pasando frente a nuestros ojos. Los dispositivos también hacen parte de la obra, la imagen se multiplica, se potencializa, se propaga a otras moradas, nos acerca, nos une en cadena, nos involucra y nos hace cambiar de roles. Las relaciones significativas y simbólicas entre esas lecturas sensoriales de la imagen y el sonido que da la impresión global de un estado de mudanza.

Por consiguiente, el predominio de la imagen en épocas de reproductibilidad se convierte en el foco del aprestamiento para cruzar la frontera de lo manual en el aula, afianzando conceptos que ilustren el significado de las representaciones visuales en el entorno infantil y generar espacios para producir conocimiento a través de los diversos métodos, herramientas y medios artísticos, donde los niños puedan acoger toda esa información y experiencia para su propia formación.

2.2 ARQUEOLOGÍA DEL MOVIMIENTO

Aristóteles manifiesta que (1995) el movimiento como es la actualidad de lo potencial en cuanto a tal (p.79), es decir, el paso de la potencia al acto y añade que sin movimiento no hay tiempo. Una manera en que se va reflejando el cambio, adquiriendo una nueva estructura de la materia, aunque se encuentren aspectos que permanezcan y otros que se modifican. Ahí es donde el tiempo se revela frente a un antes y un después de la alteración con relación a la animación por ser una potencia activa y un acto por excelencia.

Los objetos, los artefactos y las obras artísticas alusivas al movimiento, representan una pieza clave en todo este tejido expresivo. La cronología de la imagen animada es todo un arte que muta desde lo tradicional hacia lo digital, donde el artista en su paso por este mundo, ha dejado vestigios materiales que han configurado una serie de discursos alrededor de sus huellas innovadoras. Según la reflexión de Ricoeur sobre (1965) la apropiación de nuestro esfuerzo por existir y de nuestro deseo de ser, a través de las obras que atestiguan ese esfuerzo y ese deseo (p. 54), a lo largo de la historia y nos han mostrado en sus contenidos, que más allá de la técnica, es un proceso de reflexión precedido por un gusto, por una pasión y por una vocación de una labor que la va dotando de significado.



Fotograma 18. Juguetes ópticos

La relación entre la caricatura y el cómic con la linterna mágica, el flipbook con el mutoscopio y del dibujo al stop motion, específicamente al cut out, representan fusiones de atracción por el movimiento al pasar de las páginas de un artefacto óptico hacia los fotogramas de una secuencia de acción sobre lo mutográfico, conteniendo, interpretando y modificando los tiempos desde las multiplicidades de la pantalla frente a la imagen seductora y el espacio fragmentado.

Carlos Santa, un reconocido animador colombiano, expresa que (2014) mirar hacia atrás en animación es siempre una tentación. Todos los

escritos, libros o tratados hacen referencia a las máquinas pre-cinematográficas: taumatropos, fenaquistiscopios, zootropos y demás inventos que con pretensiones científicas vivieron en los teatros de variedades, proyectando la paradoja de ser arte y ciencia al mismo tiempo. Podríamos ir más atrás aún, al teatro de las sombras, a la sombra misma, porque en ese ir atrás se esconde la bella idea de que el cine no es un invento de una o varias personas, sino una construcción humana (p. 9), suscitando todas estas exploraciones hacia la imagen en movimiento que estuvieron trazadas por la constante experimentación tanto en sus mecanismos como en las relaciones que se trazan alrededor de su ejecución.

La intervención directa sobre los artefactos, unida al aprendizaje de las antiguas técnicas de animación, me permite comprender de manera más integral el funcionamiento del cine de dedo y las tecnologías del presente. Laura Contreras en diálogo con Lesly Peterlini, manifiesta que (2017) los folioscopios o flipbooks son estudios de movimiento como los realizados por Muybridge. En estos dispositivos, al pasar las hojas rápidamente, se genera una ilusión de movimiento. El folioscopio está directamente asociado al estudio del movimiento y también se considera un antecedente del cine (p. 191). Visto de esta forma, los aparatos que anticiparon la llegada al cine están hoy en día más vigentes, no por sus extraños y extensos nombres sino por su accesibilidad y adaptabilidad al medio.

2.2.1 REFERENTES DEL CINE - MOTION

Desde mis primeros intentos por colocar en movimiento las imágenes estáticas y de origen pre-cinematográfico, surgió un lazo de creación con los folioscopios, que en realidad son libros constituidos por una serie de fotografías o dibujos, que cuando se pasan las

páginas de manera rápida se vuelven animadas. Su cuerpo constitutivo está permeado por el cinetismo de la representación gráfica desde cada uno de los elementos que componen esta pieza artesanal lineal, por constar de materiales sencillos, livianos y económicos. Un artilugio construido mediante la hibridación de diferentes recursos animados, configurado con diferentes útiles escolares que rodean a la docente de Artes de Preescolar y su pasión por lo manual.

Los primeros ensayos de este mecanismo, partieron de imágenes inalteradas y pasaron por un proceso de transición a través de diferentes descubrimientos e ingenios para desarrollar objetos o máquinas primigenias que antecedieron al cinematógrafo, a causa del fenómeno de la persistencia retiniana. Posteriormente, Jan Evangelista Purkinje (1787-1869) fue un científico checo contemporáneo a Plateau a quién se le adjudica la invención del fenaquistiscopio, patentó un instrumento con características similares. Valladares, menciona al médico (2010) Purkinje combinó fenaquistiscopio y estroboscopio e inventó el forolít, que utilizó para presentar dibujos seriados puestos sobre un disco cuyo funcionamiento hacía percibir a las imágenes en movimiento desde las ranuras de un disco paralelo, como la contracción del corazón. Utilizó el forolít en la enseñanza de sus alumnos, lo que lo hace el precursor de la imagen en movimiento en docencia (p.32), por otorgarle un carácter pedagógico al instrumento.

Cada vez se fueron perfeccionando los artefactos ópticos desde el descubrimiento de teorías fundamentadas en la persistencia de las imágenes en la retina, volviendo a los orígenes con el taumatropo de John Ayrton Paris y la superposición de imágenes. En seguida, se presentó el fenómeno descubierto por Joseph Plateau, quien ha sido un referente sobre las teorías en relación a la sensación del movimiento, en cuanto a la variación de la cantidad de fotogramas que van alterando la fluidez de la visión. Según su hipótesis, las

imágenes que observamos se retienen una décima de segundo hasta desaparecer, y dependiendo de la técnica se pueden aumentar los frames por segundo (fps), puede mudar entre 12fps, 16fps, 18fps y con sonido se necesitarían 24fps para tener una mayor definición. Evidentemente, es un estudio controversial, pero aún sigue vigente al momento de indagar sobre el surgimiento del cine.

Más adelante, emerge el stop motion más allá de ser una técnica de animación, es un lenguaje primigenio del cine y a la vez se asocia con el paradigma de aula que construyo, donde los objetos inmóviles de la enseñanza recobran vida. Se caracteriza por su trucaje, por su carácter mágico de superponer imágenes me llevó a establecer una hilada significativa de referentes exploradores del cine, quienes acogieron la animación como técnica en sus filmes.

Uno de los pioneros fue James Stuart Blackton, padre del dibujo animado y antecesor de la animación stop motion, reconocido por sus marionetas de papel en *Humorous Phases of Funny Faces* (1906). También, estaban los franceses Émile Cohl y Georges Méliés. Entre las vertientes del stop motion, se encuentra el cut-out, una técnica muy familiarizada con mi hacer por la forma en que puedo manipular los materiales escolares para ir constituyendo la narrativa hacia lo



Fotograma 19. Lotte Reiniger trabajando en una animación. Archivo Nacional BFI

animado. Por otra parte, está presente el legado del argentino Quirini Cristiani quien fusiona la historieta con la animación, un estilo



Fotograma 20: Evelyn Lambart trabajando en uno de sus cortos de animación con figuras de papel. Créditos NFB

propios de la representación del teatro de sombras. Otras grandes influencias que esta maestra ha tenido para transformarse en una artesana del tiempo son Yuri Norshtéin, uno de los tantos representantes del cine animado ruso, con un estilo particular de siluetas y recortes con un toque futurista y dinámico. La

más afín hacia esa propia historia con la que inicié mis primeros trazos hacia la construcción de la imagen en movimiento.

Luego ver a Lotte Reiniger con su asombroso y arduo trabajo de contar historias, al articular las sombras chinescas desde el cut-out para revelar la majestuosidad de las siluetas en escena. También, la destreza de sus manos para utilizar las tijeras y el manejo de la cámara multi-plano para crear esos efectos especiales con la luz,



Fotograma 21. Amy Lockhart. Créditos Kazoo Fest

experimentación de Lawrence Jordan, los breves y coloridos relatos y recortes de Evelyn Lambart, y la sencillez en la expresividad de las piezas animadas por parte de Amy Lockhart.

Contrastar las obras de todos estos artistas, me ha hecho comprender las lógicas del movimiento en la imagen animada y el gesto desde el cuadro a cuadro, la descomposición y simultaneidad de un lenguaje a otro en donde se van entrelazando los tiempos de la mudanza, al recrear secuencias de segundos que se pueden extender en este delineado escrito sobre lo mutográfico.

Santa expone que (2014) la animación es también un oficio manual, multiplicado por la tecnología, sucede que la pintura, el dibujo, la fotografía y las formas escultóricas, desarrolladas cuadro por cuadro, se hacen necesarias para el oficio. Esto nos permite establecer un puente con el pasado (forma y contenido son inseparables) y hacer de su desarrollo parte de la cultura, en abierto enfrentamiento con los imperios comerciales del nuevo poder, que tienden a acabar con las expresiones locales (p. 17). Por lo tanto, las técnicas propias del dibujo cuadro a cuadro y del stop motion – cut out artesanal, están presentes en esta expresión y son indispensables en esta arqueología, sobre todo cuando los objetos cotidianos creadores se activan y con las manos se transforman las materias primas.

De igual manera, la animadora Clara Josefina Vela dice que: La animación se convierte en una alegoría sobre el origen de la vida, siendo este un evento desconocido, investigado por décadas, un motivo de dudas, especulaciones y formas de dominio. El animador da el soplo de vida, su ejercicio diario es una forma de entender la existencia misma, el movimiento, el poder de la creación, su misión es erigir mini-mundos de pensamientos para un gran mundo que aún no entiende. Construir actos desde el no dominio de la técnica, entre menos

se sepa del oficio mucho mejor, pues los productos no estarán colmados de leyes y trucos sino de subjetividad, impulso e instinto creado¹⁷.

Animar es representar una experiencia en el tiempo y en el movimiento por intermedio de juguetes manuales y mecánicos que anteceden al cine y se prolonga cuando se van adhiriendo las nuevas tecnologías. Así mismo, explorar el movimiento a partir de un trazo hecho pieza, me ha permitido orientar mi trabajo hacia el cut-out, particularmente, porque se adapta a las diferentes etapas manuales en que he ido abordando y a la vez seccionando cada una de las formas y siluetas que aparecen en escena para ir conectando cada una de las etapas de la mudanza de la artesana de la enseñanza y la artesana del tiempo.

2.2 RETRATANDO UN CRONO IMAGO

Mientras creo, me creo como una animadora-educadora dinámica y no como un sujeto-objeto estático. En ese sentido, mi cuerpo expone unas particularidades frente a la configuración de esta Expresión Mutográfica donde se puede observar, siluetear y conocer las materias que la componen ante la mirada de los demás. Un cuerpo en el que exhibo interna y externamente las piezas más sugestivas y se cubre con una indumentaria idónea y relacionada con una cultura escolar: Con una bata que es la marca fehaciente de mi actual etapa de vida.

¹⁷ Entrevista realizada en septiembre 12 de 2011. Moebious es un grupo de artistas que indagan por los aportes en investigación sobre la animación experimental en América Latina y España. <http://www.moebiusanimacion.com/>

También, debajo de esa bata se encuentran mis capas de tejido resistente y flexible como animadora, donde el rostro define mi identidad y mis manos mi sello de expresión. Mis increíbles extremidades que dan vida a todo lo que toca y activan otros cuerpos más pequeños en un espacio representativo de sonidos, miradas, gestos y afectos.

De igual manera, mi cuerpo es la imagen de mimesis de los minúsculos cuerpos con los que conecto un saber, un viraje que ha modificado mi mirada sobre la enseñanza desde el uso de los trebejos escolares. Un crono-imago de una mujer que construyo

a partir de materiales escolares indicando diferentes puntos del salón, para mostrar mis manos como instrumentos del tiempo y sumergidas en un universo de actividad motriz como acción. Es un arquetipo de superposición del rol registrado sobre el papel entre de los horarios y la interconexión de contextos y comunidades en el aula. Inclusive



Fotograma 22. Cronofotografía manual de la artista

el poder de los materiales esboza la expresión de la propia poiesis¹⁸ desde lo performativo de la acción, al visualizar la huella que deja el paso del tiempo en mi alma.



Fotograma 23. Imagen digital animada

Simultáneamente, mi cuerpo transita por espacios físicos y digitales propios del ciberespacio al guiar la constitución de un taller nómada que se arma y desarma en cuestión de minutos. Ese es el corpus-imago de la mudanza y John Berger dice que, (2002) toda imagen denota un modo de ver, tanto por parte del que la hace, como a través de la percepción de quien la recibe (p.16) al reflejar el profundo espíritu de mis trazos magistrales, cuando se van desarrollando en el plano, al tener expresividad y movimiento persistente.

¹⁸ La poiésis se refiere a crear, al hacer se refiere a una actividad y en este sentido es similar al movimiento, pero se trata de una actividad donde la generación de movimiento es por producción artificial, es decir por un hacer del hombre. Platón lo referencia en el Banquete diciendo a Diotima lo siguiente: (2008) “Tú [Sócrates] sabes que la idea de ‘creación’ [poiesis] es algo múltiple, pues en realidad toda causa que haga pasar cualquier cosa del no ser al ser es creación [poiesis], de suerte que también los trabajos realizados en todas las artes son creaciones y los artífices de éstas son todos creadores (poietai)” Platón. 2008. Banquete en Diálogos III. Gredos, Madrid. p. 252



Fotograma 24. Cronofotografía de la artesana del tiempo

Indudablemente, la reproducción técnica de la imagen desató la necesidad de vincular este fenómeno epistemológico de la concepción del tiempo suscrita a cada fotograma asociado cotidianidad del aula, haciendo que mi cuerpo crono-fotográfico suscite en cada imagen la evolución, al momento de dotarlas de movimiento para configurar la acción docente a través de gestos, símbolos, metáforas y alegorías proyectadas mecánicamente.

Desde esa óptica, mi cuerpo se expone ante la cámara despertando esa sensibilidad y esos signos orgánicos están instalados detrás de la mesa, donde elaboro con furor mis trabajos manuales, que en palabras de Georges Didi-Huberman representen *un gesto que transforme el tiempo*.¹⁹ en una acción que va destilando esa reflexión sobre crear, llevándola hacia una decantación de referentes externos y propios

¹⁹ Palabras expresadas por el investigador y filósofo francés en la cátedra de Políticas de las Imágenes que lleva su nombre en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) de Argentina. Tomado de [//efaidnbmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://untref.edu.ar/muntref/sublevaciones/assets/prensa/16](https://untref.edu.ar/muntref/sublevaciones/assets/prensa/16). Junio 16 de 2017

de la imagen en movimiento. También, son exploraciones de mi faceta como artesana del tiempo, al exponer dualidad entre la actriz que se interpreta a sí misma y la camarógrafa que registra el acontecimiento.

En esos instantes, expongo una temporalidad específica de los gestos más significativos del acto pedagógico, al jugar con las alteraciones y los intervalos que se entrelazan en espacios ajenos de mi aula. De este modo, al revelar el tiempo de lo cinético se va evidenciando lo mutable, cuando un hacer en comunidad se transfigura según el planteamiento de Aristóteles, por la intersección de ideas sobre las artes y la poiesis. Su origen se manifiesta en la imitación, en momentos donde los infantes aprenden emulando las acciones de la maestra.

Por consiguiente, empiezo a coexistir con mi entorno detrás de un frontispicio en donde lo poético de mi acción está en suscitar lo que no está presente y lo ausente, y ahora se haga visible y vigente al dotar de vida una práctica inmóvil de tiempo prolongado. Este fragmento, se cohesionan y despliega una serie de labores y propiedades características del movimiento, en mi papel de artista donde transmuta los objetos cotidianos, transformo su concepción utilitaria hacia algo mágico y concibo los materiales escolares como herramientas alquímicas, cambiantes y completamente táctiles, gracias a la imaginación y a sus formas de constituir un aula.

En ese sentido, el cronoimago hace referencia a ese arte del cuadro a cuadro, de la fantasía y la colección de imágenes secuenciadas, ilustrando el trucaje de la materia donde se relaciona la percepción de la realidad y el conocimiento del cuerpo que se interna a la mutación y la compañía de los trebejos. La dicotomía entre el trucaje o el verdadero movimiento teniendo en cuenta la teoría de la persistencia retiniana frente a la elaboración de los fotogramas que parten de imágenes fijas de los dibujos, recortes y/u objetos. Una imagen que aparece y desaparece de manera instantánea ante la pantalla genera conmoción y más cuando lo experimental no obedece

reglas, con su toque autoral y transversal, en donde el creador ensaya con sus propias fuerzas, cuando en ocasiones no tiene saberes previos. Paso a paso, instante a instante, tramos y secuencias van configurando la cronografía de las trayectorias espacio-temporales como cuando me desplazo a diferentes ritmos ante la sincronía de eventos que acontecen en el aula. El docente nómada se mueve hacia donde están los recursos, se acondiciona y se guía por su intuición y vive en un espacio temporal y



Fotograma 25. Las transiciones del crono-imago

concreto de su vida. Inclusive, en ese conjunto de imágenes sucesivas muestro mi pasión por ser una artesana de la enseñanza, aunque me genere tumefacciones sin interrumpir mi inspiración cuando paralelamente me estoy reconociendo como artesana del tiempo, desde mis orígenes cuando habito con juguetes, herramientas e instrumentos esa manera versátil de la animación tradicional.



Fotograma 26. Un cuadro a cuadro de la bata

Soy un indicio visual de la Educación Artística, un surco de la imagen didáctica de la enseñanza de las Artes, una memoria animada del aula, una metamorfosis de los enseres y los trebejos escolares. Igualmente, desde mi indumentaria, evoco el cuerpo de una figura omnipotente y dinámica, que se moviliza de manera constante de un punto a otro, conjugando lo manual y lo digital, hacia lo sensorial y la remembranza.

En consecuencia, mi imagen se traslada a esas experiencias infantiles y fantasías táctiles registradas como huellas en el papel, donde los integrantes de la comunidad experimentan la representación de lo que sienten, así como lo manifiesta Jan Svankmajer (2000): Mientras buscamos en los diccionarios encontramos muy pocas palabras que expresen sensaciones táctiles. Además, la mayoría de esas palabras simultáneamente también expresan la experiencia visual. En la práctica, todas las palabras que indican la forma o estructura de los

objetos se basan en la percepción dual de tocar y ver (pg. 61). En otras palabras, la mano de obra configura la mirada del ojo hacia lo figurativo y lo móvil, y posteriormente se multiplican en pequeños cortos elaborados por mis estudiantes y sus familias.

CAPÍTULO 3

RECOPILANDO FRAGMENTOS DE UNA PIEZA AUDIOVISUAL

I loved to do the whole job myself, you know, figure out what you need to tell your story, and then to make it myself, to design the character and paint it and draw it and then to sit under the camera and move it. I did all the shooting myself too. I used to hope I was making films that were simple enough for children but still interesting to adults.

Evelyn Lambart²⁰

²⁰ Robertson, Joanne. Making Movie History: A Portrait in 61 Parts; Evelyn Lambart: McLaren and Beyond [video], National Film Board of Canada / <http://makingmoviehistory.nfb.ca/>.

En este segmento de la expresión, se trasciende a un asunto de vital importancia sobre el impulso de lo colectivo, para crear un compendio de imagen-palabra realizado por todo lo que emerge en el espacio de la enseñanza y de la simbiosis como artista-docente, con la presencia de mis trebejos para retornar a lo animado. Un arduo trabajo en donde se descubre la mudanza desde la transformación y la recursión hacia el cuadro a cuadro del testimonio visual, cuando me remito a la exploración de los elementos propios del lenguaje plástico y al tratamiento de los materiales escolares.

También, es todo un estado de trascendencia, al pasar rápidamente las imágenes que se retienen en mi memoria, apareciendo en acción cuando al enseñar, aprendo y al aprender, enseño la gráfica, y creando movimientos con dibujos, recortes, figuras y fotogramas. Al mismo tiempo, articulando el sonido experimental como fuente de búsqueda para darle credibilidad al audiovisual y visibilizar mi pasión por recuperar el lazo artístico, evocando las palabras de Svankmajer cuando dice que (2012):

La animación es magia y el animador un chamán. Por otro lado, la animación consigue dar nueva vida al mundo imaginario de la infancia y devolverle su credibilidad original. La combinación de los juegos infantiles con los sueños imaginarios adquiere una dimensión «objetiva» real que congela las sonrisas paternas en los rostros de aquellos que ya se consideran suficientemente envejecidos y razonables, todos esos funcionarios de la vida (p.123).

Este suceso se conecta con la necesidad de darle vida y metamorfosear una disertación que estaba inmóvil, congelada y limitada por los anticuados métodos de enseñanza de las Artes Plásticas y Visuales para la Primera Infancia del I.E.D. Colegio Venecia en tiempos de endemia. Una época de muchas tensiones, donde me refugié en y con los niños y sus respectivas familias a un universo del artificio,

desde diferentes útiles escolares como una resma de papel, lápices, marcadores, cartulinas, tijeras, pegantes, reglas, compases, entre otros. Así mismo, un computador y una red de teléfonos inteligentes se convirtieron en la antesala de un brillante retorno hacia la creación animada.



Fotograma 27. El taller- morada de la docente-artista

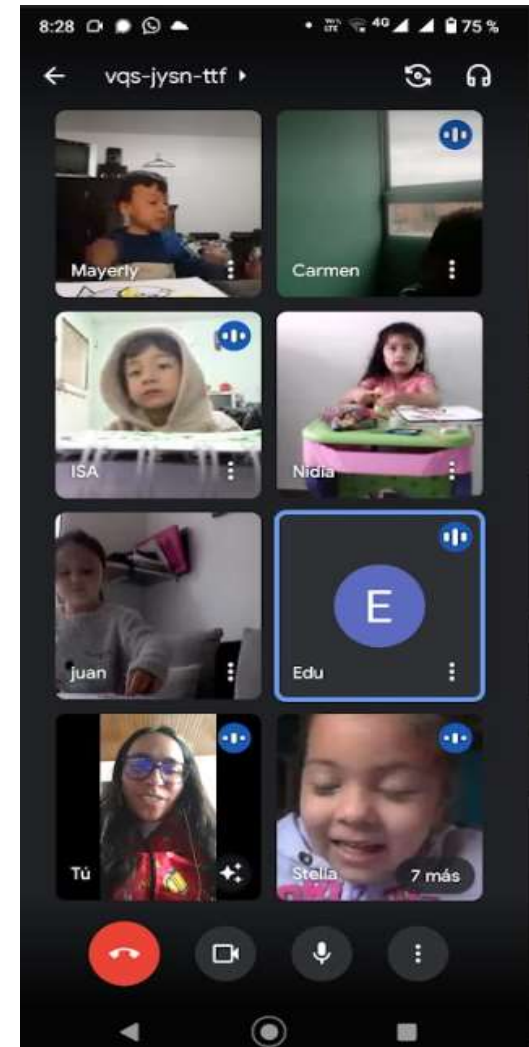
Por consiguiente, en este capítulo voy a retratar cada una de esas partes que constituyen íntegramente un encuentro intersubjetivo y dinamizador basado en mi experiencia como estudiante, maestra y artista, así como la transición entre la artesanía de la enseñanza y la del movimiento partiendo del juego y la interacción con la materia para configurar la mudanza de una práctica. En lo que respecta a mi estudio de caso, las artes visuales posibilitan un cambio sobre

la manera de percibir el mundo, en especial cuando se busca fortalecer la curiosidad e imaginación de una educación expandida, mediante los procesos de formación en la Primera Infancia en diferentes escenarios donde se dé lugar al aprendizaje.

La regeneración entre espacios presenciales y espacios virtuales, me implica plantear nuevas propuestas de creación, al transformar el consumo pasivo de la imagen en movimiento, enardecido el dinamismo al traspasar las fronteras de las pantallas e integrar a la comunidad de manera más activa a las nuevas tecnologías, desde lo manual.

Por lo tanto, para mí, es imprescindible comunicar las emociones por intermedio de los trabajos, resaltando la sutileza en la elaboración de cada gesto representados por una serie de recortes, de unión de piezas, fragmentos de videos y/o imágenes que se fijan en el tiempo, donde los niños son símbolo de motricidad y el espíritu de esa infancia se vuelve nómada al traspasar ese estado de inercia y se vuelven seres más dinámicos. Buscan otras formas de pensar, sentir, conocer y, sobre todo, vivir el instante. Manifiestan abiertamente esa espontaneidad que extraño en esta etapa adulta, debido a las limitaciones que se trazan por los discursos hegemónicos y estandarizados de la enseñanza.

No obstante, para poder llegar a esa reflexión, vivo en carne propia las penurias presentadas por la mudanza de mis estudiantes con sus materiales para ejercer su aprendizaje, recorrer y



Fotograma 28. La pantalla del lazo

reconocer los objetos y sujetos de ese antiguo entorno hacia ese nuevo hábitat ambulante creado desde la interconexión. Ante la ausencia, se despliegan los sueños y se materializa esa esencia cinética donde la privación de un salón conlleva a la conformación de un laboratorio de creación casero, estableciendo un diálogo con los trebejos vivientes y la animación del aula como una ninfa dotándose de energía.

Allí hago una filiación con la alquimia de mi papel como maestra cuando entro en proceso de introspección y lucho con la materia en mis laboratorios de la mente para sacar a la luz una nueva imagen, la de la artesana del tiempo al estimular la expresión, el aprendizaje de intentos, de ensayo y error, el resurgimiento de lo phantasmata de su mudanza. En términos de Dewey (1967):

La experiencia no entra simplemente en una persona. Penetra en ella, ciertamente, pues influye en la formación de actitudes de deseo y propósito. Pero esta no es toda la historia. Toda experiencia auténtica tiene un aspecto activo que cambia en algún grado las condiciones objetivas bajo las cuales se ha tenido la experiencia (p. 40).

De este modo, la voluntad de la recursividad fue un llamado a sí misma, para realizar un proceso de mutación de la actividad pedagógica a la artística, hacia el retorno de analizar ¿cómo cambia el cuerpo en función del tiempo a través del movimiento? La presencia del frame, girar, deshacer y volver a girar, intervalo aquí, intervalo allá, termino una capa y ahora me voy a la otra, gesticulo, me asombro porque doy la curva mal, fallo y vuelvo a hacerlo, hasta que se ubican adecuadamente en una cinemática continua.

Todo esto sucede, ante la simultaneidad de espacios, la expansión de ideas, la proliferación de figuras para ilustrar la combinación de colores, texturas, formas, materiales flexibles o no, sonidos, luces, sombras y líneas, originando intervalos en el juego con diferentes

recursos frente a lo que va cambiando, lo que se va transformando de un estado a otro, de un escenario a otro. Esto significa mudar de espacio, mudar de hábitos, mudar de convicciones, expresar la mudanza como ilusión, sentimientos que son transmutados, sensibilidad de cambio, decisiones de movimiento, motivación y búsqueda de nuevas emociones. Así mismo, lo renovado, lo versátil, lo fecundo, lo original, lo que se adapta a los demás y a nuevas formas de vida.

3.1 LA CAJA COMO CAPSULA DEL TIEMPO

Capsula, término diminutivo de la palabra *capsa*, una expresión activa de la caja como tesoro de la mudantia, considerada pieza fundamental para conectar cada fase de transición, cambio y movimiento hacia una deliberación cognitiva. Un elemento que adquiere



Fotograma 29. Las capsulas del tiempo

diversas connotaciones por atesorar fragmentos e imágenes que siguen intactas en el tiempo. En ella, se almacenan mis testimonios, mis vestigios, mis registros, mis trebejos y demás instrumentos con los que recurro, para construir mis memorias de instantes valiosos cargados de afectos en medio de la travesía.

También, la caja representa un centro de acopio al tener un poder de conversión dependiendo del lugar y las coyunturas que se presentan al momento de acompañarme en mis respectivas prácticas. En su

estructura albergan todos los trebejos que he ido coleccionando con el paso de los años y los adquiridos actualmente. Muchos presentan marcas de desgaste y es natural, el uso constante del día a día, el material del que están fabricados hace que cumplan su ciclo. Por lo tanto, para conservarlos y compartirlos con las nuevas generaciones, se encapsulan en envolturas herméticas y sellables para que se sigan temporalmente activos.

La intención de esta expresión mutográfica es abrir estas capsulas al público para que se maravillen de su contenido, donde con gran esfuerzo, he recaudado materiales tangibles e intangibles producto de la constante reubicación de efímeros espacios adaptados al medio itinerante. Su apertura nos invita a ingresar a un nuevo escenario de acción colectiva donde se van tejiendo las relaciones con los cuerpos que están custodiados por esta creadora. Así como su capacidad de mimesis, acogiendo los diversos estados de la mudanza e ilustrar mi cuerpo y cada uno de mis instrumentos en el espacio manual y digital.

Desde los atributos del tiempo, me dirijo todas las mañanas, mirando mi reloj hacia ese espacio rectangular co-habitable, donde hallo una serie de mobiliarios y objetos escolares distribuidos en diferentes estilos para que los niños puedan vivir una experiencia dinámica, al interactuar con materiales, artículos y fragmentos que porto diariamente para vivenciar ese estado de niñez latente y comprender ese universo de creación infantil, al procesarlos en un dispositivo y salen a la luz en forma de proyección. Ahí es donde mi profesión da vida a esa conexión, a esa traducción de ideas en imágenes mediante el acto de estimular y convivir en ambientes de oscilación, donde los cuerpos experimentan la acción del movimiento desde la presencialidad hacia el estado de confinamiento.

Evidentemente, en ese periodo de vida ermitaña, el aula en medio de su rigidez muda a unos sencillos habitáculos para volver a tener contacto con los niños de manera paulatina y a socializar mis saberes a través de dispositivos móviles, para mediar en esos momentos más íntimos de albergue con las familias.



Fotograma 30. Libro del movimiento

Durante el tiempo de encierro, mantuve mis trebejos debajo de unas capsulas con muchas capas de papel superpuestas, de tono marrón y forma rectangular. Su cuerpo pasa por un proceso de troquelado, una manera más mecánica de recortar y sus partes se unen manualmente, a manera de plegado hasta obtener su figura ideal de atesorar mis objetos escolares. De hecho, esas cajas se encargan de sujetar esos frágiles espíritus que son cuidados por esta maestra. Aunque varía el material de su manufactura, la caja

simboliza para mí la recolección y la transformación de nuevas materias y la renovación. Es el alma del *legerdamain*²¹, una acción de

²¹ Este término proviene del francés antiguo *leger de main* y hace referencia al juego de manos. También a la forma en que se comprende el acto del ilusionismo desde la utilización de las manos hasta el uso de aparatos y procedimientos mecánicos.

prestidigitación en donde los libros cobran vida y las cajas mudan hasta convertirse en artefactos de animación desde las más rudimentaria estructura hasta la maquinaria más sofisticada.

De igual manera, ilustro el cómo los libros se convierten en cajas de herramientas abiertas donde se recopilan los instantes de creación manual y a la vez, reflejan mis vivencias cuando dibujo desmesuradamente hasta perder la noción del tiempo para cambiarme a mí misma, teniendo el poder en mis manos. En su interior se encuentran las representaciones gráficas donde se expresan las intensidades del trazo, el arraigo de los recortes, la acción de manuscibir las emociones, los deseos y los afectos utilizando signos, símbolos y representaciones propias del movimiento.

Así, como las líneas sueltas dan mayor dinamismo y expresividad al cubrir el anquilosamiento con varios tonos grisáceos cargados de grafito y la fluidez con pigmentos en las manos, dejando huellas y marcas sobre el plano, el folio, la lámina o el pliego. En esa lógica, estas impresiones se manifiestan mediante rayas cinéticas cuando la escena es estática y en seguida recorre con la mirada, las formas variadas de ritmos y sensaciones, de retrospectiva entre la



Fotograma 31. Las manos mágicas

dicotomía del dolor y el aliento sobre el papel. En consonancia, el grafismo busca trasegar a la imagen en movimiento y para ello, se necesita seccionar cada una de las partes con el fin de propiciarles movilidad y energía. De ubicarse en cualquier lugar del espacio y transitar de simétrica a la vibración de los cuerpos.



Fotograma 32. La capsula virtual

imagen de las cajas apiladas en el salón, vamos a la conversión de esos muebles y recipientes en elementos mágicos de creación y enseñanza.

Por otra parte, la tradicional caja se transfigura en una herramienta mágica cuando su presencia es interrumpida por el fenómeno de la pandemia, donde inmediatamente, las condiciones nos obligan a transportarnos al universo de lo virtual. De la habitual

Sin embargo, reconozco abiertamente que no fue fácil y más por las precarias condiciones de abordaje hacia la educación virtual, estando en la plena soledad y la extraña sensación de hablar frente a una pantalla. Por tal motivo, de ahí surge una nueva caja con unas características muy particulares en cuanto a su diseño porque se encuentra al alcance de nuestras manos. Su cuerpo es móvil, produce una mayor cantidad de energía para interconectar a las familias mediante su sistema inalámbrico, suprimiendo ese encuentro físico, lo cual produjo desafecciones por parte de la comunidad, al desconocer sus beneficios para explorar su componente táctil a tan solo un clic, una y otra vez como esa pulsación que anima a seguir descubriendo ese gran universo de la interacción de la imagen y el sonido con diversas herramientas para converger entre el acto pedagógico y el acto creativo.

En este artefacto móvil se reservan reproducciones de imágenes estáticas y en movimiento, uniendo los fragmentos de tiempo entre el pasado y el presente, y lo real e imaginario. En esta perspectiva, también surgen las cajas de la virtualidad son mágicas y me llevan a un viaje en el tiempo, hacia ese ayer de la cámara oscura hacia lo actual de la cámara digital. Además, tienen la facultad de activar la captura varias veces de personas y objetos inactivos para crear series y ensamblarlos hasta animar cualquier aula y armonizar la acción más ilusoria.

Las ventanas digitales de esas capsulas patentizan la alianza como maestra con mis niños y sus acudientes al intensificar el lenguaje del juego y socializar los sentimientos y los deseos colectivos. En otras palabras, los sucesos programados, según Lyotard cuando (2006) encuentra la materia de su lazo social, no sólo en la significación de los relatos que cuenta, sino también en el acto de contarlos. La

referencia de los relatos puede parecer perteneciente al mismo pasado, y en realidad siempre es contemporáneo a este acto (p.20), con base en la acción de las herramientas móviles, como dispositivos de interrelaciones interdisciplinarias en espacios académicos.

En vista de ello, la caja representa ese elemento simbólico de reinención al vivir la experiencia, en palabras de Dewey, del cambio y/o movimiento por medio de la imagen. La maestra, según Javier Sáenz en su prólogo para el texto *Experiencia y Educación* (2004) debe seleccionar conocimientos provenientes de las materias de estudio que sean de utilidad para el abordaje de los problemas surgidos dentro de la experiencia actual de los alumnos, y que a su vez estimulen nuevas formas de indagación (p. 41.). Por consiguiente, los fenómenos corpóreos de las cajas y los elementos que están almacenados en ellas, establece fuerzas como lazos de construcción de conocimiento.

Todas esas conexiones propias de la experiencia se construyen en los diversos espacios que se adaptan según las circunstancias de la acción educativa, donde Dewey argumenta que:

Aprender por la experiencia» es establecer una conexión hacia atrás y hacia adelante entre lo que nosotros hacemos a las cosas y lo que gozamos o sufrimos de las cosas, como consecuencia. En tales condiciones, el hacer se convierte en un ensayar, un experimento con el mundo para averiguar cómo es, y el sufrir se convierte en instrucción, en el descubrimiento de la conexión de las cosas. (Dewey, 1998, p. 125).

Como artesana del tiempo consagro en esos baúles, los insumos de la experticia e inserto todo tipo de cuerpos y objetos, para crear pequeños escenarios visomotrices sobre lo ambulante. El desborde creativo fluctúa en diferentes lapsos, desde seis horas diarias,

transitando entre cinco a seis salones, para luego deambular de ocho a diez horas hasta noches enteras en la modalidad virtual, donde mis horas varían según las condiciones del entorno, la disponibilidad de los cubículos familiares y, sobre todo, el acondicionamiento de mis recursos para hacer un arte más vivo que nunca.

Por mi parte, el tiempo de animar, se recorta o se extiende de acuerdo a la evolución de mis destrezas en cada procedimiento, del furor, en la construcción de mis acciones sobre los objetos que resguardo en las cajas, hacia formas orgánicas que representan esos estímulos modificados en información sobre las funciones de los materiales y convertirse en especies de súper máquinas manuales de hacer retazos gráfico-narrativos.

Ser ahora una artesana es como el resurgir del ave fénix, al constituir mi propio estudio casero de grabación, aula virtual y animación artesanal. Un lugar modesto en donde se compilan todas las cajas de herramientas que hacen parte de mi nuevo taller, durante el aislamiento.



Fotograma 33. El habitáculo – Taller de creación

3.2 LUCES - CÁMARA - ANIMACIÓN

En un lenguaje más artesanal sería ¡manos a la obra! Un epígrafe donde relato esa trayectoria de registro en mis cajas, sobre las ideas como orientadora del saber, la caracterización de la creadora, los personajes explícitos e implícitos en la escena, los movimientos, la voz, los sonidos y la luz con ayuda de mis trebejos para configurar la cenestesia del cuerpo de un artista en sus diversos fragmentos. En razón a lo anteriormente expuesto, llegó el momento de encender el dispositivo electrónico audiovisual para exhibir los impactos de retornar a un riguroso y deleitable hacer animado.

Instalo mi aula con mis trebejos, y prendo los motores para visualizar una serie de acciones sobre un arte manual y presentar por fracciones mi estilo hechicero cuando me pongo en el papel de docente-artista, para captar la atención no sólo de sus educandos sino del público que desea conocer más sobre la animación. Allí también se van a encontrar los rezagos, tribulaciones y aflicciones que son inevitables y hacen parte de este oficio. Sin embargo, esos síntomas se incorporan en ese escenario y se transforman con el poder del regocijo en gestos más sutiles y significativos.

La constitución de esta expresión está ligada a la vida, al alma y el ánimo, y para hacer posible este experimento, el material se reconfigura y se reutiliza de acuerdo a la evolución de los elementos creados. Para ilustrar este encuentro, los trebejos son las herramientas idóneas para construir un mundo dinámico de acción pedagógica y artística, al perfilarme como una artesana recolectora de material cercano al lugar que habita y lo apropia a su contexto. El efecto de esta historia transicional, la pongo de manifiesto cuando voy reconociendo mi don, al reivindicarme con la animación, como técnica de expresión. Dewey lo describe de manera minuciosa:

Los métodos de los artistas en toda rama dependen de un conocimiento completo de los materiales e instrumentos; el pintor tiene que conocer el lienzo, los colores, los pinceles y la técnica de manipular todos sus procedimientos. La adquisición de este conocimiento requiere una atención persistente y concentrada sobre todos los materiales objetivos. El artista estudia los progresos de sus propias tentativas para ver cuáles triunfan y cuáles fracasan (Dewey, 1978, p. 154).

Desde titileos, parpadeos y alteraciones se va armonizando una corta pero sustanciosa muestra, con múltiples piezas donde la luz hace visible la imagen. No hay que desconocer que, gracias a la oscuridad del cambio intrincado de residencia, descubro un sentido profundo sobre la necesidad de despertar este ser animado, enérgico, móvil y viviente.

Así que, alisto mi cámara y todos mis trebejos, almacenados en cajas para luego disponerlos en un efímero espacio, donde ubico mi indispensable mesa de trabajo, activar in situ los materiales primarios y también los que fueron transformados en el proceso. Allí confluyen en simultaneidad todos los fragmentos mutográficos. En la primera etapa, reflexiono en un clip sobre el aprestamiento con mis estudiantes y conmigo misma a través del contacto con los materiales de trabajo, y reunir los útiles o herramientas para materializar las transiciones entre el trazo y los mecanismos de forma bidireccional, con la intención de hacer constantes las revelaciones del gesto.

Ese gesto que alude al significado gráfico de las acciones, donde se reactiva la expresión a través de la conciencia e inconciencia del movimiento corporal mediante el movimiento de las partes de los cuerpos creadores. En ese sentido, las figuras son recortes o fragmentos alusivos al espíritu, a la experticia, a la memoria y la misma expresión, percibiendo la parte háptica, donde las manos son un acto de veneración, así como otros gestos del cuerpo se perpetúan en la construcción del tiempo desde la narrativa de la mudanza y tienen mucha incidencia en la configuración única de la animadora.



Fotograma 34. De la muñeca a la marioneta

En consecuencia, en el papel físico y digital se va trazando el contorno hasta formar la figura de mi retorno a la niñez, se va esculpiendo cada una de las porciones distales, con sus respectivas placas córneas y duras que protegen las puntas, con

tonalidades alusivas a la piel humana. Además, aparece de diversos tamaños y posiciones, donde una mano realiza la acción y va ensamblando sus partes para patentar la evolución del dibujo, hasta constituir dintornos abstractos y figurativos.

Paralelamente, lo enlazo con un intento facsímil sobre la creadora cuando tomo mis rasgos más característicos, los que me representa como docente de apoyo de un área de formación primordial para los niños en sus primeros años de escuela, cuando construyo de manera evolutiva la imagen infantil de la profe a la configuración de la auténtica marioneta. Luego esa marioneta pasa a ser una figura en tercera dimensión con una tela adherida a la impronta de la artesana de la enseñanza, símbolo de



Fotograma 35. Rasgos de la creadora

reverencia y reconocimiento de un sujeto sabio dentro del grupo.

Una imagen de un personaje que por lo general suele quedar desestimada y perder energía cuando su arquetipo se fuga por esa trashumancia, al cambiar periódicamente de espacio. Esta acción refleja los constantes desplazamientos que tiene debido a la dinámica de su profesión, con sus conquistas y sus desatinos. Desde mi historia, enseñar Artes es vivir en continuo movimiento de adaptación en zonas de contingencia, para develar el tejido de saberes, nodos, tensiones y tradiciones de la enseñanza y el aprendizaje en mi andar por la escuela.

3.2.1 UN CUADRO A CUADRO DEL APRENDIZAJE COLECTIVO

El poder hipnótico de la marioneta en sus diferentes dimensiones indaga sobre las memorias de una estadía por un mundo infantil, en donde el juego de crear vida y unas almas con poderes, facultades, virtudes y fuerzas sorprendentes surge en medio de una práctica pedagógica. Ese encanto de un cuerpo omnipresente en el escenario se intercala entre siluetas planas y objetos inanimados capturados de forma instantánea una y otra vez, delineando su movimiento por intermedio de los trebejos, es decir de materiales procesados manualmente y máquinas artesanales de visión.



Fotograma 36. Los trebejos

Cada una de las piezas es una fuente de expresión, donde el gesto y los segmentos de los sujetos y objetos estáticos son parte de la cosmovisión de la enseñanza y el aprendizaje, que al pasar por un entramado de técnicas como el dibujo y la fotografía, se integran a un lenguaje audiovisual más elaborado con sonidos reales y asociado al stop-motion. En mi caso, los recortes (cut-out) son las entrañas de mi destreza manual, sobre todo cuando se levantan del papel y son manipulados, tocados y obturados por con una alta gama de colores y combinados de manera armónica en el espacio.



Fotograma 37. Flipbook: Dibujos cuadro a cuadro

En ese aspecto, dominar estos trebejos es explorar ese artilugio motriz de conquista sobre el movimiento, más aún cuando expreso esos instantes de cada una de los fragmentos que se van constituyendo en un todo. En este arte del recortar se desarrolla la precisión y se consolida una mujer desde una sección de patronaje hasta conectar los diferentes trozos de papel transfigurados en un juguete. Esa es la razón por la cual mi predilección por los trebejos se representa como los juguetes de la enseñanza, al mutarse de sus cualidades básicas a diferentes planos de la acción mutográfica.

Por lo tanto, es importante resaltar que el dibujo refleja la base de las diferentes capas de elaboración del trabajo, se somete a infinidad de correcciones y continuos cambios hasta lograr materializar los mensajes. Es la etapa fundamental por el cual inicio mi proceso creador para acercarme a otros lenguajes, ante el fiel testimonio de las ideas, de las vivencias y los descubrimientos. En su estructura, se hallan las marcas de muchos movimientos realizados con el lápiz sobre los diferentes soportes de papel, pulsando a cada minuto ese retorno de emociones que experimento como artista en mi cuerpo de docente.

De igual manera, es la expresión más primigenia, genuina, espontánea y a la vez temeraria por mi experiencia ante la parálisis de las manos creadoras, en especial cuando tengo el desafío de adquirir destrezas y habilidades en poco tiempo para reconstruir nuevos ángulos y planos de la imagen en movimiento, en donde muchas veces por la presión, el tiempo modifica el ritmo, la mente se puede aislar, las manos se pueden entumecer, el cuerpo se manifiesta y el dolor se exalta. No obstante, ante el delirio y la exaltación de un goce estético como loes la animación, la ilusión de seguir diseñando y construyendo trabajos, enaltece mi lucha por estas seguir manteniendo viva esta ilusión.



Fotograma 38. Las manos anquilosadas

Ante esta marca infalible de mi rol como animadora, me decido por vincular varias técnicas y mezclar herramientas en esos cuadro a cuadro del aprendizaje de un hacer, los cuales conducen a la configuración de un collage de imágenes que juegan con el ensamblaje de materiales, formas y texturas de una experiencia. Desde la viscosidad del pegante, la áspera sensación de madera, la plasticidad de la goma y el acto luminoso de pintar con muchos pigmentos, entre otras prácticas multisensoriales llevadas a la pantalla.



Fotograma 39. Las acciones de los trebejos

En esa proyección fija de la animación, los trebejos mudan para ser siluetas del gesto, trasladando al espectador a instantáneos e imaginario espacios escolares, donde la percepción se altera por el dinamismo que producen los juguetes. En efecto, el animador es el primer espectador de su creación y al percibir la majestuosidad del cambio, lo atesoro en una gran capsula mutante para virar hacia esos cambios físicos y distinguidos de los protagonistas de este habitar, es decir de los útiles escolares.



Fotograma 40. La máquina mutográfica

aparato dotado de arte, de memoria, de admiración y estructurado con materiales poéticos. Un artificio que plantea esa necesidad de pensar, identificar, transmitir y analizar la información que nos llega a través de las imágenes desde lo básico hasta sus contenidos más profundos y así, impulsar a todos aquellos que sin ser artistas están interesados en exteriorizar nuevas miradas, formas de comunicación y expresión.

Como artista, concibo la consecución de lo mutográfico desde el abordaje de un libro, o mejor de un cine de dedo, en un proceso de cooperación entre el sujeto y el objeto máquina hasta una escena pedagógica audiovisual, donde articulo el lazo del aprendizaje en fragmentos de papel y mediado por diversos instrumentos que registran esos vestigios de actividad enérgica y vivencia de una práctica.

Es así como nace el mutoscopio, configurado como un artefacto que tiene su origen desde la expresión *arte factus* que significa *hecho con arte*, un aparato que construyo a partir de la derivación de otros objetos que invaden la escena pedagógica. En mi condición de taumaturga, me sumerjo en una extraordinaria acción didáctica con un

Para Rabardel un artefacto es una (1995) cosa que habrá sufrido una transformación de origen humano (pg.49) y por ello mi cuerpo es una máquina, mis manos mi herramientas y mi mente el espíritu de una mutación, de un método de enseñanza innovador y cambiante.

Al reconfigurar un video como un instrumento visual que reúne todas las piezas que se han entrettejido en esta expresión, me detengo a examinar la repercusión de mi experiencia personal y las situaciones propias del aula desde el ángulo de lo animado, para impulsarlo como un foco de relatos del anima en mi comunidad, al rastrear los trebejos en su máxima potencia hasta convertirlos en herramientas educativas de diálogo gráfico, al mostrarme como un arquetipo que cohabito con mis materiales y me reflejo como una máquina de interactiva de la imagen en movimiento ante mis pupilos.



Fotograma 41. Niño animando

En este punto estratégico de los fotogramas, se imprime la esencia de la educación artística, del aula creativa que construyo en medio de la ausencia del espacio-taller, de las relaciones itinerantes entre docente-estudiante y entre pares. Se pasa de ser más allá de un animal laborans sobre el cómo lo hago a un homo faber del por qué lo hago, hasta reconocer mi papel como docente de preescolar y artesana desde la óptica de Sennett, donde (2009) todas las habilidades, incluso las más abstractas, empiezan como prácticas corporales; en segundo lugar, que la comprensión técnica se desarrolla a través del poder de la imaginación (p. 13). Ante esta coyuntura, surge la idea de constituir cuerpos cinético-mecánicos como efecto de las transiciones y mudanzas de la labor docente al motivar a mis estudiantes a ser parte de los diversos intentos heurísticos por transformar los materiales escolares en materiales artísticos.

A través del lenguaje de la animación oriento a mis aprendices a adquirir una serie de habilidades, en medio de la resistencia ante los ambientes adversos y la versatilidad de unos tiempos variables, donde el renacer de una artista docente se construye en la ausencia de la presencialidad y el desborde de la virtualidad.

La congregación de experiencias vitales y táctiles estuvo marcada por aciertos y desaciertos provistos en la labor y en proceso de creación como autora intelectual de este proyecto, donde sigo alojándome de manera perseverante en los materiales escolares para visitar cada una de las moradas desde la interconexión de móviles que están al alcance de nuestras manos. Por lo tanto, esta historia se desplaza hacia otros cuerpos que viven en carne propia el estado provisional como maestros de vida durante la pandemia y ahí es donde el artefacto más allá de una tecnología, es un trebejo que convida a la comunidad a un proceso de animación.

Un lenguaje manual que se fortalece con el apoyo de una herramienta mágica como lo es el lápiz, para transmitir emociones, recuerdos, aflicciones, resiliencias propias de un renacimiento cargado de historia entre lo clásico y lo contemporáneo. Una manifestación donde se usa un conjunto de líneas conscientes e inconscientes cargadas de color, de grafito, de tinte, oscilando entre terrenos de firmeza y dureza, con la fragilidad y la delicadeza. En concreto es una representación fiel al acto de aprender y no tan fieles de la estética de enseñar.



Fotograma 42. Mudando a la animación

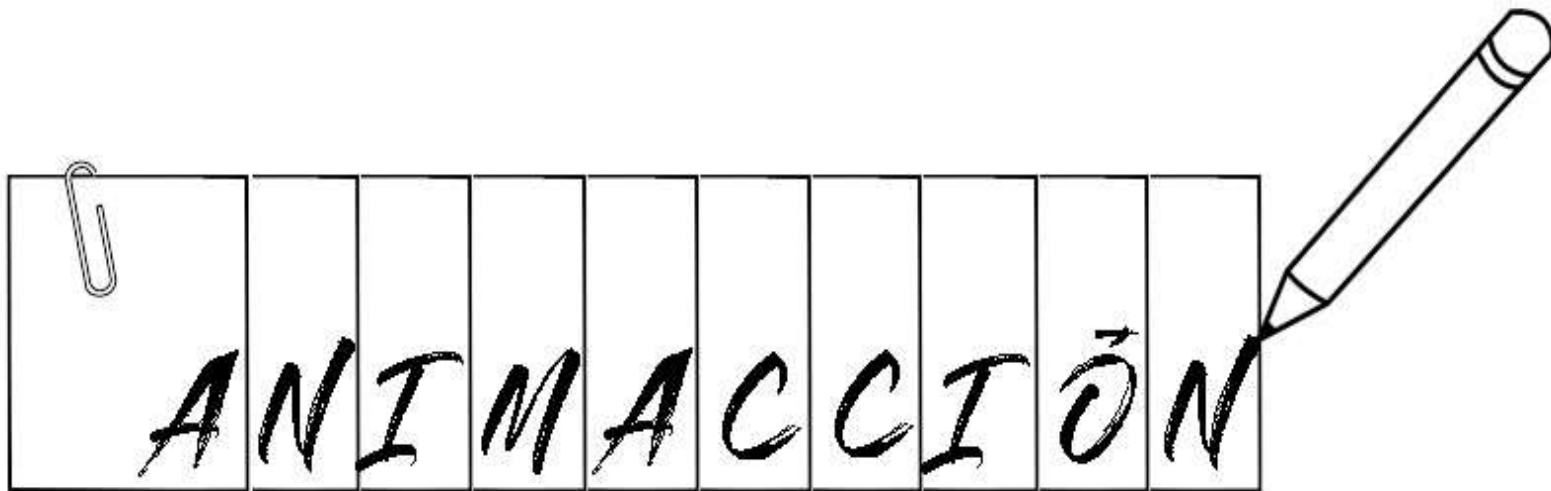
De mi manera de travesear, al vivir de manera desenvuelta esa transformación con la cooperación de los niños y sus trebejos. Con esos instrumentos capaces de abocetar, esquematizar, trazar, diseñar y proyectar; esos mismos son los que emplean los infantes para tener un encuentro más cercano con el trabajo artesanal, al fusionarlo con las tecno-manos de sus familiares para descubrir, sentir y vivir cada segundo, cada instante ese lazo al tocar las fibras de los afectos con el material.

Por último, esta expresión mutográfica hace visible la imaginación, el sentir, el temor y la reflexión por intermedio de las ideas, la sensibilidad y las imágenes, la presencia del genio con sus capsulas cargadas de historia y memoria. Un suceso que marca un inicio para las nuevas generaciones de docentes y estudiantes conmovidos por la magia del movimiento, al manifestar un dominio del cuerpo creador para inventar, relacionarse y gozar de una acción lúdica en cualquier lugar adaptado como aula. También, a la supervivencia de las angustias psicológicas de una mudanza, al habituarse a una nueva cotidianidad cargada de restricciones frente al lazo social directo.

Finalmente, a las alegrías de un imaginado encuentro por intermedio de dispositivos y espacios de interconexión en la red, que me favorecieron en la creación de un laboratorio artesanal piloto para la enseñanza e invención de la imagen en movimiento, durante días de confinamiento y cambios de emplazamiento propios del oficio artístico y docente. Un relato de reflexión sobre el elogio a lo animado, en un terreno permeado por la era digital y la consecutiva indagación del impacto que produce la imagen en movimiento en la Primera Infancia.

GLOSARIO

ARGOT DEL VIRAJE



Fotograma 43. Diseños animados del viraje

Unidad: Figura retórica para dar vida a un sujeto-objeto bajo una serie de movimientos propios de su ser.

Pluralidad: Neologismo de un procedimiento que altera la intensidad, agita y evoluciona un hacer artesanal.

Totalidad: Acumulación y cambio de estado desde la creación de fotogramas sobre una afectación.

Realidad: Movimiento latente en el universo de lo visual desde la configuración de imágenes y sonidos.

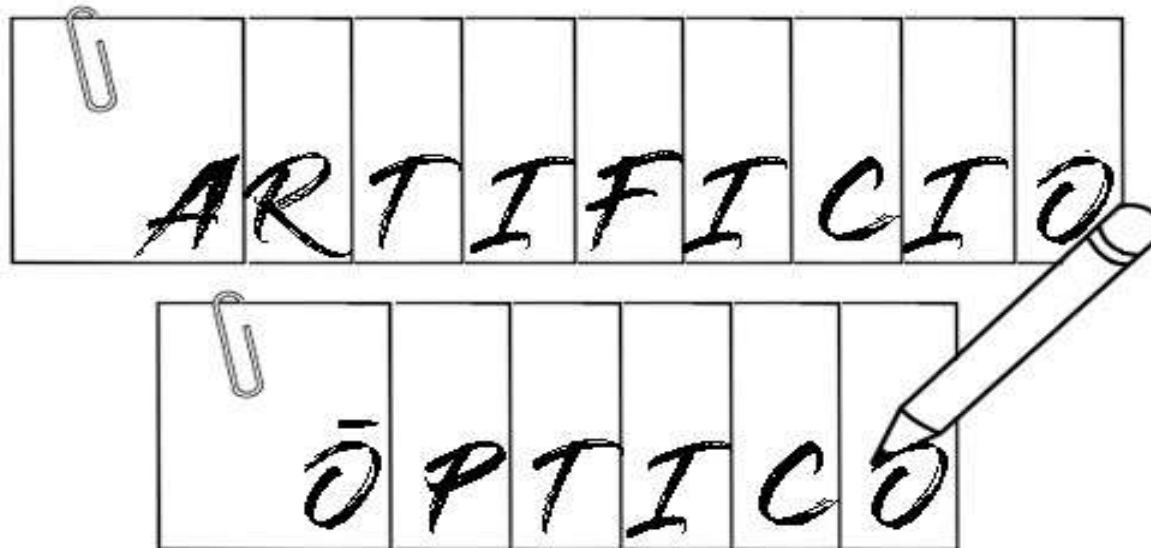
Limitación: Oscilaciones hacia el entretenimiento y articulaciones de mercancía hacia lo digital.

Negación: Inopia sobre la configuración de una gran mano de obra.

Sustancia: Fusión de las fuerzas físicas y espirituales de trabajo en la invención de un cuerpo vital y significativo.

Causa: Generación de condiciones para activar con furor la energía de cada uno los elementos que circundan una práctica.

Reciprocidad: Dotación de alma, cuerpo y pasión en cada una de las imágenes, a través del uso de instrumentos primordiales para su composición.



Unidad: Instrumento mecánico manipulado con realidad y ficción aumentada.

Pluralidad: Proyecciones a propulsión y conjuntas de una imagen.

Totalidad: Maquinaria ilusoria e ingeniosa para simular un movimiento y una nueva mirada concebida con complejidades.

Realidad: Figura locomotora que dinamiza con diferentes lentes los objetos petrificados.

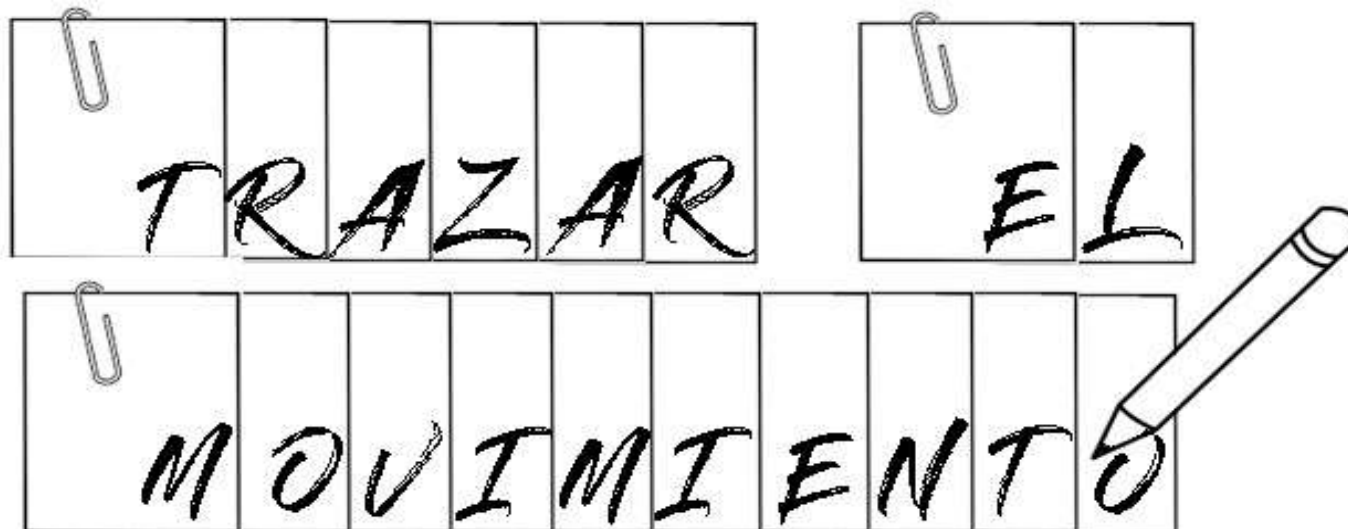
Limitación: Anomalías míticas del proceso generado por una visión ininteligible de su construcción histórica.

Negación: Mecanismo ilusorio manufacturado desde realidades sociales.

Sustancia: Cosmorama de dispositivos para revelar la complejidad de un imago.

Causa: Adaptación de una idea a una estructura impregnada por diversos materiales escolares.

Reciprocidad: Constitución de hilares entre el ojo interior con el ojo exterior, sobre soportes de almacenamiento gráficos y sonoros.



Unidad: Propiciar una expresión vital delineada y producida por una introspección.

Pluralidad: Simbolizar la efigie de la vibración y oscilación de un cuerpo dotado de lenguaje.

Totalidad: Descubrir las huellas y el contraste de posiciones ligados a una temporalidad.

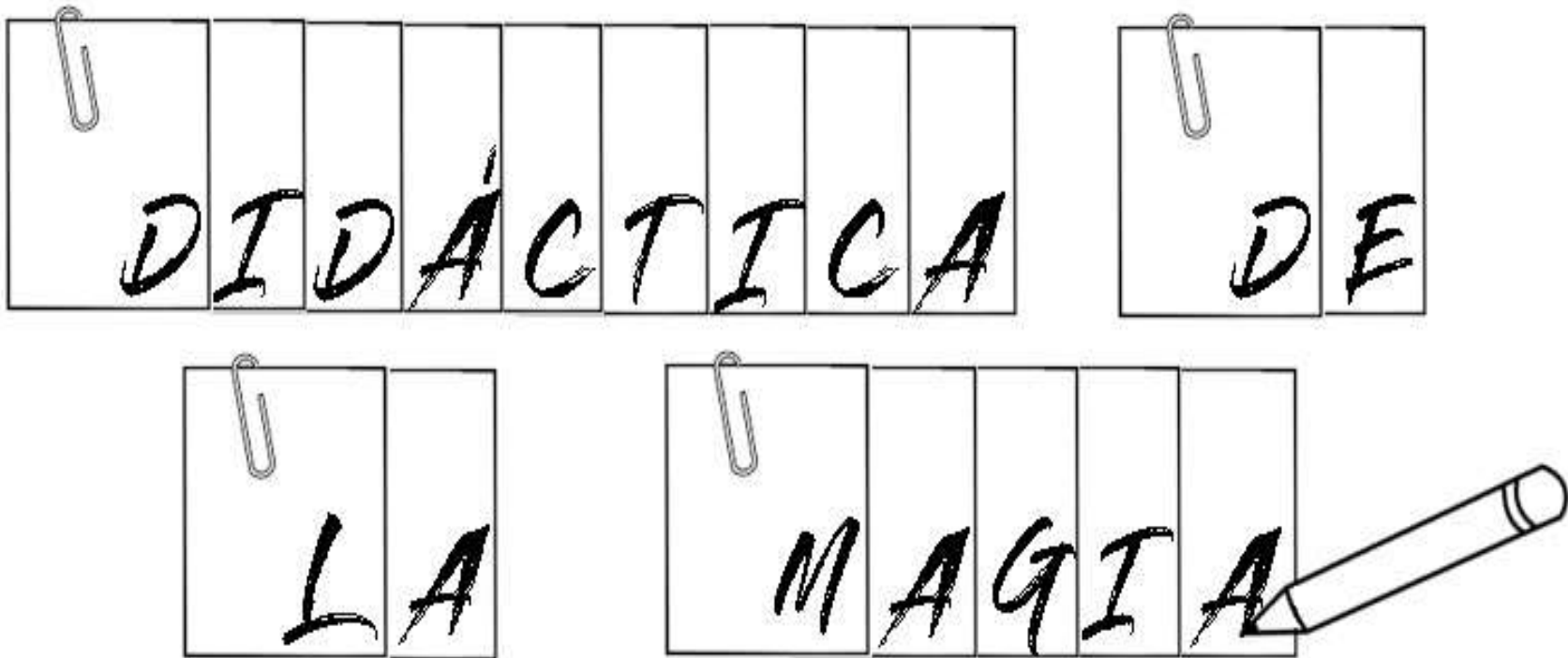
Realidad: Construir visualmente la representación del desplazamiento y el tiempo.

Limitación: Cohibir los materiales y las luces en la disposición del espacio.

Negación: Desviar el horizonte de una idea/imagen hasta convertirse en algo inerte.

Sustancia: Exponer por medio del dibujo o la escritura un estilo, una voz autorizada de un hacer.

Causa: Desplazar una amalgama de herramientas sobre soportes cargados por una energía humana. **Reciprocidad:** Consolidar en un dispositivo, una serie de cambios diseñados por las circunstancias actuales.



Unidad: Incitación y orientación hacia un arte, a través de una serie de guías ilustradas por un fenómeno.

Pluralidad: Métodos de encantamiento para acceder a un universo de creación y cuño gnoseológico.

Totalidad: Artilugio compuesto por archivos y la combinación de componentes situados en el aula para enseñar un hacer.

Realidad: Dispositivo extraordinario que coadyuva a la adquisición de saberes y las relaciones entre maestro y aprendiz.

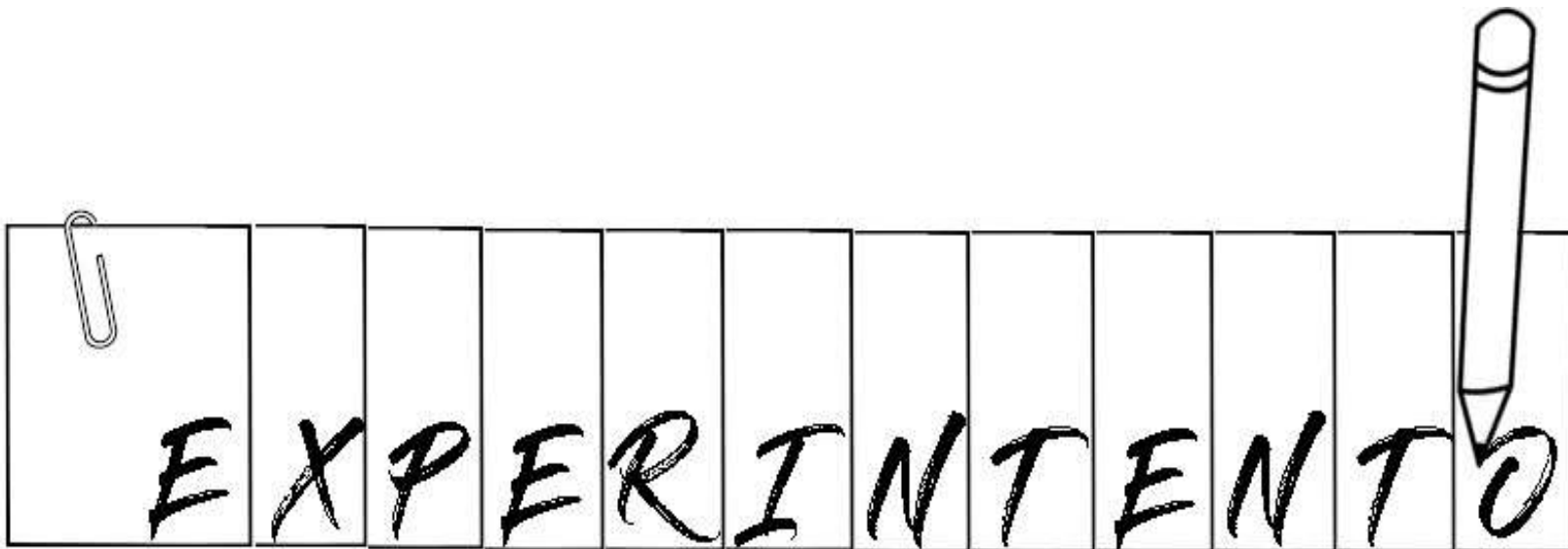
Limitación: Restricción del acto ilusionista generado por un obstáculo espiritual y físico propio del contexto.

Negación: Desilusión de la visión sobrenatural de una práctica.

Sustancia: Configuración de un sortilegio de contenidos para esculpir un cuerpo creador.

Causa: Ilustración del conocimiento que posee un taumaturgo y lo transmite mediante juegos procesuales.

Reciprocidad: Invención de un centro de acopio mediado por la alquimia de la imagen.



Unidad: Suposición de diferentes lenguajes artísticos mediante ensayos y posteriores transformaciones.

Pluralidad: Resguardo para estimular y acercar todas las variables de un hacer, al sentir todo lo rodeado por el prodigio de la animación.

Totalidad: Elaborar un hacer a partir de algo para aportar un conocimiento

Realidad: Maniobra de creación utilizando diversos instrumentos básicos, algunos precarios, bajo la supervisión de un maestro.

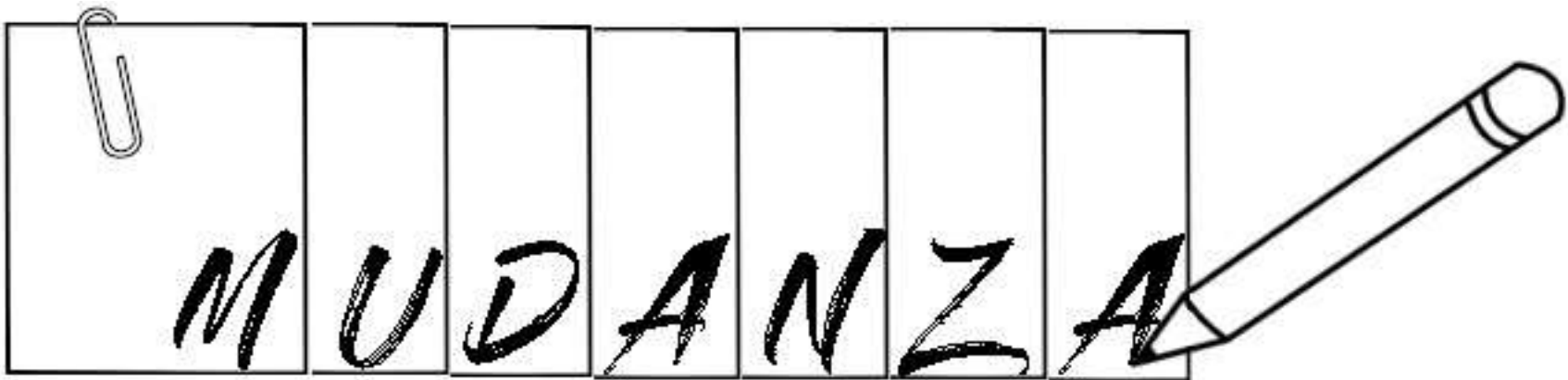
Limitación: Falta de condiciones para avanzar en un nuevo aporte reflexivo sobre el arte y la educación.

Negación: Frustración de una acción cuando se modifica una situación o fenómeno como parte del proceso.

Sustancia: Obra lúdica para ejercitar la mente y las manos de manera coordinada con el propósito de evolucionar desde un compendio de prácticas.

Causa: Aproximación de un lenguaje y a una obra a través de la historia producto de las relaciones maestro-aprendiz.

Reciprocidad: Aprender con lo que emerge y despertar la curiosidad frente a la constitución de una expresión artística.



Unidad: Transición del cuerpo de una docente de un estado inicial al de una artista.

Pluralidad: Perturbación del trayecto andado por una artesana del tiempo.

Totalidad: Modificación de los pasos para asumir una nueva apariencia.

Realidad: Mutación de los cuerpos, traslación y rotación de los objetos.

Limitación: Interrupción de los espacios habitados por falta de memoria.

Negación: Continuidad de un discurso enajenado y sin sentido sobre una experiencia resguardada en su caparazón.

Sustancia: Transformación de una labor cotidiana en un sorpresivo suceso desde un sentido simbólico.

Causa: Cambio de posición, de lugar, de mirada, de estado, producto de una experiencia.

Reciprocidad: Despliegue de un saber mutado y atravesado por la interacción de diferentes comunidades en un epicentro pedagógico.



Unidad: Mecanismo en donde la magia de la acción deviene del movimiento de un objeto.

Pluralidad: Consolidación de imágenes y sonidos arraigados a un espacio de reflexión académico.

Totalidad: Fusión sincrónica y dinámica de imágenes a través de trazos que se realizan de manera sugerente a la práctica del sujeto.

Realidad: Metamorfosis de un pensamiento moderno de los materiales, generado por una migración, una innovación del lenguaje y revolución de los arquetipos establecidos culturalmente.

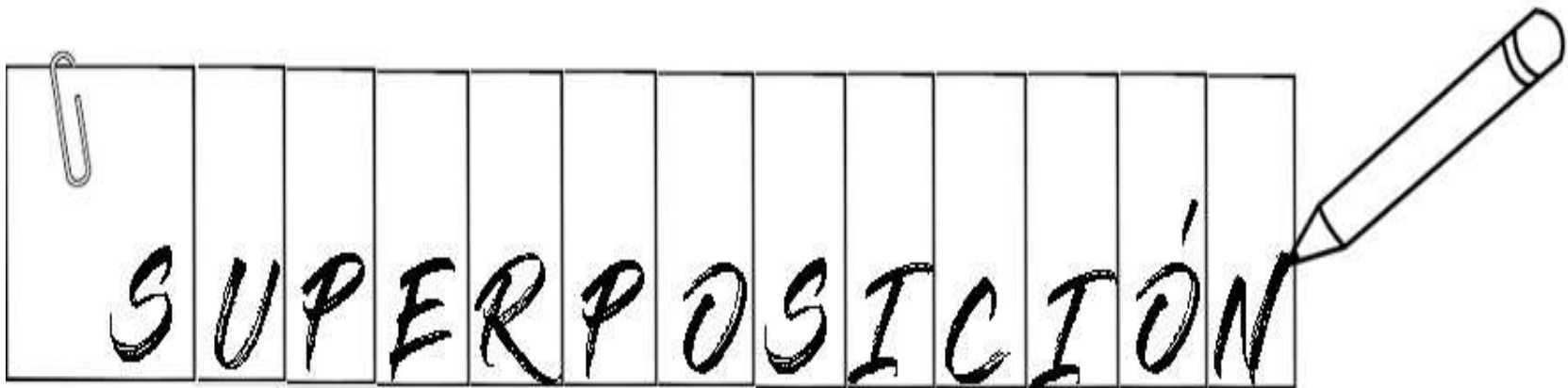
Limitación: Posición asintomática desde la manipulación y construcción gráfica y visual de un proyecto.

Negación: Obstrucción del acontecimiento, del elemento sorpresa, del impacto vital.

Sustancia: Voz autorizada para cambiar el concepto arcaico de los materiales escolares por representaciones poéticas de un lenguaje animado del arte.

Causa: Transfección histórica de los útiles escolares asociada a una genealogía de una profesión educativa y artística.

Reciprocidad: Creación autoral de una expresión latente desde la animación como ritual en la actualidad.



Unidad: Proceso dominante de fotogramas claves entre una práctica pedagógica y una artística.

Pluralidad: Conjunto de capas que simulan la acción de asociar y sumar cosas que se van fragmentando en la historia y se repiten.

Totalidad: Registro de tensiones en papeles que van construyendo un testimonio, una obra y un documento.

Realidad: Metamorfosis alegórica de lo inmóvil a lo animado a través de un cuadro a cuadro y track por track.

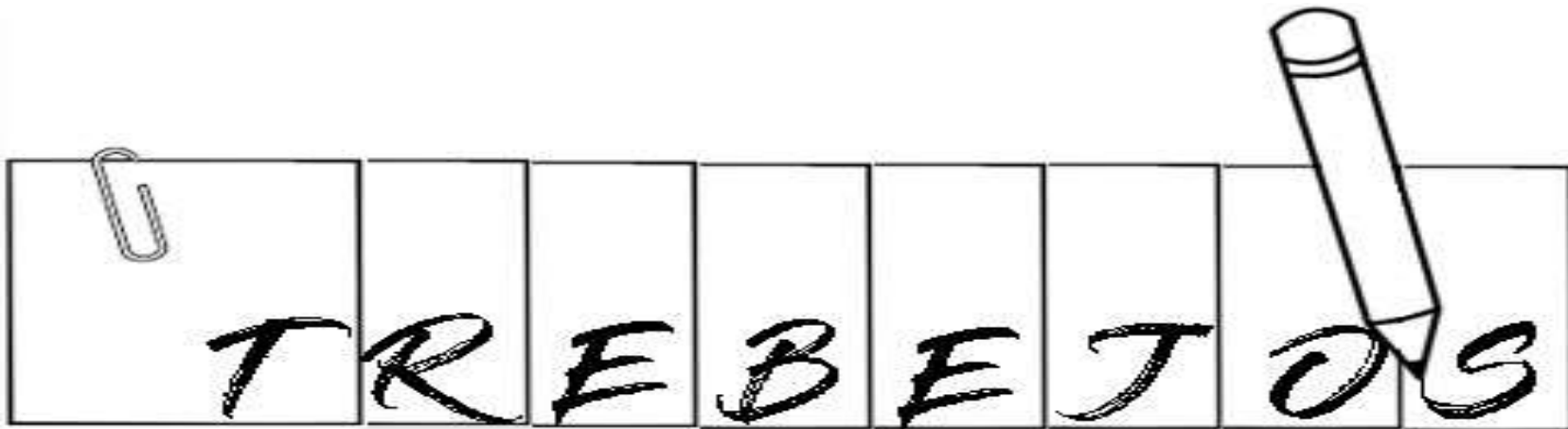
Limitación: Tropezarse con un mal trazo o movimiento por dificultades técnicas y de manipulación.

Negación: El no situarse impide el análisis apropiado de un fenómeno corporal y visual.

Sustancia: Panorama de capas que parte de un estancamiento en el pasado a una restitución del presente por intereses y pasiones desbordadas.

Causa: Descomposición de un relato personal en fracciones de tiempo utilizando diversas técnicas de recolección y registro.

Reciprocidad: Analogía de simultaneidad de fuerzas entre maestro y aprendices.



Unidad: Juguetes para recrear escenarios que han trascendido en la historia.

Pluralidad: Cada una de las piezas escolares de la acción, el movimiento y el juego.

Totalidad: Instrumentos, utensilios, enseres arraigados a un hacer manual y propio.

Realidad: Objetos asociados a un lugar significativo por donde transita un cuerpo activo y enérgico. **Limitación:** Reemplazar lo tradicional manual por lo digital virtual.

Negación: Ignorar su existencia, su significado y mantenerlos deteriorados física y teóricamente.

Sustancia: Partes inmóviles por su constitución, pero móviles por su manipulador.

Causa: Instrumentos didácticos y de aprendizaje que acompañan a la docente y a la artista animadora.

Reciprocidad: La expresión mutográfica de una búsqueda giratoria de la animación de materiales escolares.

BIBLIOGRAFÍA

ARISTÓTELES. 2010. Acerca del alma – De anima. Ediciones Colihue S.R.L. con prólogo de Marcelo D. Boeri (Primera edición). Buenos Aires - Argentina.

ARISTÓTELES. 1995. Física, Libro Tercero, I. Planeta de Agostini, Editorial Gredos, S.A. Biblioteca Clásica Gredos. Traducción: Guillermo R. de Echandía.

BERGER, John. 2016. Modos de ver. Editorial Gustavo Gili, S.L. Barcelona-España.

DELEUZE, Gilles. 1984. La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona-España.

DELEUZE, Gilles. 1985. La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona-España.

DEL PORTILLO GARCÍA, Aurelio. 2005. En tiempo y ritmo de las imágenes fijas. El análisis de la imagen fotográfica. Congreso Internacional de Teoría y Técnica de los Medios Audiovisuales. Universitat Jaume I, Castellón.

- DEWEY John. 1998. Democracia y educación. Una introducción a la filosofía de la educación. Tercera edición. Ediciones Morata S.L. Mejía Lequerica, Madrid.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. 2012. Arde la imagen. Ediciones Ve S.A. de e.v. México.
- DUSELL, Enrique. (1984) Filosofía de Poiésis en Filosofía de la Producción. Editorial Nueva América. Bogotá.
- GÓMEZ, Rafael. (2002). La comedia de magia como precedente del espectáculo fílmico. Revista Historia y Comunicación Social 7. Universidad Complutense de Madrid. Págs. 89-107.
- HALAS, J y MANVELL, R. 1980. La técnica de los dibujos animados. Cinematografía y televisión. Madrid: Omega
- HOOD, Webster F. (2004). El problema de la técnica: el enfoque aristotélico versus el heideggeriano. En Mitcham, Carl & Mackey Robert (Eds.). Filosofía y tecnología, (pp. 479-512). Madrid: Ediciones Encuentro.
- LYOTARD, Jean-François & Antolín Rato, Mariano. (2006) La condición postmoderna: Informe sobre el saber. Editorial Teorema. Barcelona-España. (Original work published 1987)
- MORIN, Edgar. 2001. El cine o el hombre imaginario. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona-España.
- PLATÓN. 2008. Banquete en Diálogos III. Gredos, Madrid.
- PETERLINI, Lesly. “Máquinas de mirar. Entrevista a Laura Contreras”. Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica, n.3, diciembre de 2017, pp. 185-203.
- RICOEUR, Paul (1965). *De l'interprétation. Essai sur Freud*. Paris: Éditions du Seuil.

RICOEUR, Paul (2006). Tiempo y Narración: Configuración del tiempo en el relato histórico. Siglo XXI editores. México.

ROLDÁN Ramírez, Joaquín – MARÍN Viadel, Ricardo Coord. (2003) El discreto encanto de los tiempos modernos en Didáctica para la Educación Artística en Primaria. Pearson Educación. Madrid – España.

SALCEDO, Evelio (2009) Identidad y formación. Entre Hegel y Paul Ricoeur en Revista Ensayo y Error. Nueva Etapa. Año XVIII. N° 36. Caracas, pp. 29-54

SANTA, Carlos. 2014. “A manera de introducción: una mirada al pasado” en Animación en Colombia: Una historia en movimiento. Cuadernos de cine colombiano N° 20. Cuadernos de Cine Colombiano – Nueva Época. Cinemateca Distrital- Gerencia de Artes Audiovisuales del IDARTES.

SENNETT, Richard. 2009. El artesano. Editorial Anagrama. Barcelona, España.

SVANKMAJER, Jan (21 de marzo de 2014) Metamorfosis. Jan Svankmajer sobre los objetos y la animación. Exposición en el CCCB - España <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/metamorfosis-jan-svankmajer-sobre-los-objetos-y-la-animacion/210507>

SVANKMAJER, Jan. 2012. Para ver, cierra los ojos. Pepitas de calabaza ed. La Rioja, España.

TOSI, Virgilio. 1993. El cine antes de Lumiere. Universidad Nacional Autónoma de México, México.

VALLADARES Sánchez, Ysidro. 2010. Ciencia y Autores en el desarrollo del Cine y la Imagen. Editorial AGR. Madrid – España

VERILLON P. y RABARDEL, P. (1995). Cognition and Artifacts: A Contribution to the Study of Thought in Relation to Instrumented Activity. *European Journal of Psychology of Education*, (10-1), P.p.77-101

WHITEHEAD, Mark. 2004. Animation: The pocket essential guide. Pocket Essentials. United Kingdom.

IMAGO-BIBLIOGRAFÍA

Fotograma 1. Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. Mutoscopio. Fotografía. Tomado de: <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/precursores-del-cine/herman-casler/>. Febrero 16 de 2022

Fotograma 4. Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. Taumatropo Tomado de: <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/juguetes-opticos/taumatropo/>. Febrero 23 de 2022

Fotograma 7. Maestría en Educación Artística - Universidad Nacional de Colombia. Antología corpórea de la mudanza -Taller de percepción instrumentada. Fotografía. Tomado de los registros de clases del Taller de Artes y Pedagogía I: Agosto 23 de 2020.

Fotograma 11. Maestría en Educación Artística - Universidad Nacional de Colombia. El aula de una docente de Artes de Preescolar - Taller de percepción instrumentada. Fotografía. Tomado de los registros de clases del Taller de Artes y Pedagogía I: Agosto 23 de 2020.

Fotograma 15. De Goya, Francisco.1820. Tuti li mundi. Dibujo en tina en Cuaderno de dibujos ca. 1814-1823 Tomado de: <https://fundaciongoyaenaragon.es/obra/tuti-li-mundi-c-71/1627>.Febrero 23 de 2022

Fotograma 16. Waldmüller, Ferdinand Georg. 1847. The peep box man. Pintura. Tomado de: <https://gallerix.org/storeroom/1015833877/N/2059283842/>. Febrero 23 de 2022

Fotograma 19. Archivo Nacional BFI. Lotte Reiniger trabajando en una animación. Fotografía. Tomado de: <https://www.espanol.news/tijeras-hacen-peliculas-lotte-reiniger-sobre-la-creacion-de-sus-animaciones-magicas-del-archivo-sight-sound/>. Febrero 25 de 2022

Fotograma 20. NFB National Film Board of Canada. Evelyn Lambart trabajando en uno de sus cortos de animación con figuras de papel. Fotografía. Tomado de: <https://blog.nfb.ca/blog/2015/03/05/evelyn-lambart/>. Febrero 25 de 2022

Fotograma 21. McGovern, Scott. Kazoo Fest. Amy Lockhart. Fotografía. Tomado de: <https://kazookazoo.ca/why-amy-lockhart-rules/>. Febrero 25 de 2022.