

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Tarot del Perdedero**

**Hortensia Elizabeth Pico Gelpud**

**Animación Digital**

Trabajo de integración curricular presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciada en Animación Digital

Quito, 11 de mayo de 2020

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

## **HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Tarot del Perdedro**

**Hortensia Pico**

**Nombre del profesor, Título académico**

**José David Larrea Luna, MA**

Quito, 11 de mayo de 2020



## **DERECHOS DE AUTOR**

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Hortensia Elizabeth Pico Gelpud

Código: 00320603

Cédula de identidad: 04013086030

Lugar y fecha: Quito, 11 de mayo de 2020

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

## RESUMEN

El 'Tarot del Perdedero' se encuentra compuesto por una baraja de 22 cartas y un tablero para su ubicación correspondiente. Este es el resultado de un diálogo propio, entre la mente y el cuerpo. La disposición se planeó entre lo que se conoce y lo que no, generando una serie de ambivalencia que se muestran contrapuestas, sin embargo, son complementarias siendo tan solo dos caras de una misma moneda.

La base de la conceptualización de este proyecto tiene sus raíces en la titulación llamada 'La Monstruosidad: seres en el laberinto'.

Palabras clave: Tarot, perdedero, órganos, cuerpo, femenino, monstruosidad, seres, mundos orgánicos, silueta.

## ABSTRACT

The 'Perdedero's Tarot' is composed of a 22 card deck and a board for its corresponding location. This is the result of a dialogue between mind and body. The arrangement was planned between what is known and what is not, generating a series of ambivalence that are opposed, however, are complementary being only two sides of the same coin.

The basis of the conceptualisation of this project has its roots in the title 'Monstrosity: Beings in the Labyrinth'.

Key words: Tarot, perdedero, organs, body, feminine, monstrosity, beings, organic worlds, silhouette.

## TABLA DE CONTENIDO

Introducción .....	13
Portada .....	14
Ficha Técnica .....	15
Antecedentes .....	16
Target .....	16
Referencias.....	17
Referencias conceptuales .....	17
Referencias visuales .....	18
PRE - PRODUCCIÓN.....	19
Relación Tarot - Órganos.....	20
Diseño de personajes.....	21
Conceptualización.....	21
Parte I.....	21
Parte II.....	21
Procesos .....	22
Escala de personajes .....	24
Diseño de Escenarios .....	25
Storyboard.....	26
PRODUCCIÓN .....	28
Referencias.....	29
Animación.....	29
Colorización.....	30
POST - PRODUCCIÓN .....	31
Iluminación .....	32
Efectos Especiales.....	33
Montaje .....	35
Diseño de las cartas.....	35
Reverso .....	35
Base.....	35
Diseño del Tablero .....	36
Conclusiones .....	37

Referencias Bibliográficas .....	38
ANEXO A: Descripciones de las Cartas en el montaje del Tablero.....	39

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1. Tarot de Rider Waite y órganos humanos .....	18
Figura #2. Proceso de silueta a personaje .....	21
Figura #3. Proceso de aumento de extremidades a partir de las cartas .....	21
Figura #4. Bocetos – El Corazón .....	22
Figura #5. Bocetos – El Ojo y El Útero .....	22
Figura #6. Bocetos – El Hígado .....	22
Figura #7. Bocetos – El Timo y Los Oídos, Nariz y Boca .....	22
Figura #8. Bocetos – Los Huesos .....	23
Figura #9. Bocetos – Los Dientes .....	23
Figura #10. Bocetos – El Estómago y El Cerebro .....	23
Figura #11. Bocetos – El Intestino Delgado y El Esófago .....	23
Figura #12. Bocetos – Los Pulmones y El Páncreas .....	23
Figura #13. Bocetos – El Bazo y El Intestino Grueso .....	23
Figura #14. Bocetos – Los Músculos y Los Riñones.....	23
Figura #15. Bocetos – El Clítoris y La Vejiga.....	23
Figura #16. Los Huesos .....	24
Figura #17. Los Pulmones, El Esófago, El Ojo, El Cerebro, El Estómago, Los Oídos, Nariz y Boca, El Hígado, El Corazón y El Útero .....	24
Figura #18. El Clítoris, Los Dientes, Los Músculos, El Bazo, El Timo, El Limón, El Intestino Delgado, Los Riñones, La Vejiga y el Intestino Grueso.....	24
Figura #19. Escenario - Carta 0 .....	25
Figura #20. Escenario – Carta I .....	25
Figura #21. Escenario – Carta II.....	25
Figura #22. Escenario – Carta III.....	25
Figura #23. Escenario – Carta IV .....	25
Figura #24. Escenario – Carta V.....	25
Figura #25. Escenario – Carta VI .....	25
Figura #26. Escenario – Carta VII .....	25
Figura #27. Escenario – Carta VIII.....	25
Figura #28. Escenario – Carta IX .....	25
Figura #29. Escenario – Carta X.....	25
Figura #30. Escenario – Carta XI .....	25

Figura #31. Escenario – Carta XII .....	25
Figura #32. Escenario – Carta XIII.....	25
Figura #33. Escenario – Carta XIV.....	25
Figura #34. Escenario – Carta XV .....	26
Figura #35. Escenario – Carta XVI.....	26
Figura #36. Escenario – Carta XVII .....	26
Figura #37. Escenario – Carta XVIII.....	26
Figura #38. Escenario – Carta XIX.....	26
Figura #39. Escenario – Carta XX.....	26
Figura #40. Storyboard – I y II .....	26
Figura #41. Storyboard – II, III y IV .....	26
Figura #42. Storyboard – V, VII y VIII.....	27
Figura #43. Storyboard – VIII, IX, X, XI, XII y XIII.....	27
Figura #44. Storyboard – XIII y VI .....	27
Figura #45. Storyboard – IV, XV, XVI, XVII y XVIII.....	27
Figura #46. Storyboard – XIX, XX y XXI .....	27
Figura #47. Referencia - secuencia de extremos 3D, Páncreas .....	29
Figura #48. Referencia - secuencia de extremos 3D, Bazo .....	29
Figura #49. Secuencia de extremos, El Corazón .....	29
Figura #50. Secuencia de intermedios y clean up (f 1-95), animación en 2, El Corazón.....	30
Figura #51. Color del line art de los personajes.....	30
Figura #52. Relación entre personajes y escenario, Los Pulmones .....	30
Figura #53. Vista de nodos del proceso de iluminación, El Esófago .....	32
Figura #54. Line y color art, parte I, El Esófago .....	32
Figura #55. Iluminación de punto y su bloom, parte II, El Esófago.....	32
Figura #56. Iluminación direccional y su bloom, parte III, El Esófago.....	32
Figura #57. Gradient en toda la composición, parte IV, El Esófago .....	32
Figura #58. Composiciones finales, El Intestino Delgado y El Estómago .....	33
Figura #59. Detalle de los dibujos del rayo, El Intestino Grueso .....	33
Figura #60. Vista de Nodos del rayo, El Intestino Grueso .....	33
Figura #61. Efecto del rayo, El Intestino Grueso.....	34
Figura #62. Vista de Nodos de la lluvia, La Vejiga.....	34
Figura #63. Efecto de la lluvia, La Vejiga.....	34



Figura #64. Diseño del Reverso de las cartas .....	35
Figura #65. Diseño de la Base de las cartas.....	35
Figura #66. Montaje I de animación, nombre y número en la base. El Páncreas .....	35
Figura #67. Montaje II de animación, nombre y número en la base. La Piel .....	35
Figura #68. Estudios de iluminación del Tablero .....	36
Figura #69. Disposición de los reversos de las cartas.....	36
Figura #70. Puntos de ubicación de las cartas en el tablero.....	36
Figura #71. Montaje Final de las cartas en el tablero .....	36

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla #1. Significancia de relación entre Arcano Mayor y Órgano .....	20
Tabla #2. Excepciones a la regla de las extremidades superiores e inferiores .....	22


## INTRODUCCIÓN

El ‘Tarot del Perdedero’ es una baraja de cartas y un tablero audiovisual realizado en animación 2D. Sus orígenes se encuentran en la titulación, ‘La Monstruosidad: seres en el laberinto’, un proceso realizado en Artes Contemporáneas por la misma autora.

La baraja se encuentra compuesta por 22 cartas, de las cuales la primera y la última son distintas a todas las demás. Por un lado, la carta 0 es un limón y esto se debe a que funciona a manera de metáfora con la fórmula del ‘Camino del Héroe’ del mundo de las narrativas. Esta premisa se argumenta en que desde la carta I hasta la XXI son órganos provenientes del cuerpo y el personaje de la carta 0, es quien no solo recorre estos mundos, sino que su transformación también mantiene activos a cada uno de ellos. Por otro lado, la carta XXI es la que sostiene a los mundos por ser el órgano de la piel. Al ser uno más de ellos y el contenedor de todos estos, se reconocerá a cada una de las cartas como Mundos Orgánicos, microcosmos que se autorregulan.

Este proyecto parte de la individualidad, un diálogo hecho de afuera hacia dentro, en busca del encuentro con los órganos que componen su propio cuerpo. La propuesta inicia en un proceso esotérico, que al irse puliendo se va vinculando con corrientes externas, como: la información proveniente de la medicina, la filosofía existencialista o la visión occidental sobre la monstruosidad relacionada con la otredad y la misoginia.

El propósito de esta titulación es mostrar una subjetividad propia que al ser construida en un plano físico, reconoce la trascendencia de un mundo interno a otro externo. Bajo mi postura, todos los seres pertenecientes al ‘Tarot de Perdedero’, son mi realidad. Sin embargo, para alguien externo, todos ellos forman parte del ideario de la otredad, definiéndolos como monstruosidades por estar al margen, ya sea por falta de posesión o de entendimiento.



# TAROT DEL PERDEDERO

UNA BARAJA ORGÁNICA DE  
HORTENSIA PICO



# FICHA TÉCNICA

Tipo de producto:  
**Cartas Interactivas**

Nombre del producto:  
**TAROT DEL PERDEDERO**

Dirección de animación:  
**HORTENSIA PICO**

Compositor musical:  
**MusMaker**  
**SounDD**

Técnica:  
**Animación 2D**

Duración:  
**9:38 min.**

Formato:  
**H264**

Fecha de producción:  
**Agosto a Mayo del 2020**

Dirección del proyecto de titulación:  
**José David Larrea Luna**



# ANTECEDENTES

El **TAROT DEL PERDEDERO** es el resultado de dos procesos de titulación, uno en Artes Contemporáneas y otro en Animación Digital. La primera inició un semestre antes de la de animación, por lo que se decidió que fueran procesos vinculados.

En Arte desde la primera reunión tenía muy clara la idea que quería de proyecto; una civilización de seres completamente distintos entre sí, que no pudieran hablar, pero con un fe en en común. La religión no ha sido una actividad en práctica, pero es un tema de mi interés. Sin embargo, el tipo de seres no los tenía claro y sin ello no tenía pautas para construir un mundo.

Realmente estaba perdida y para ello la respuesta la tenía mi tutora de Arte. Ana María había sido mi profesora previamente y había visto mi portafolio en otras clases, por lo que me dijo: ‘Algo frecuente en tu obra, es que constantemente estás creado monstruos’. Tras esta afirmación inicié una investigación sobre la monstruosidad en Occidente, desde la Antigüedad Clásica hasta finales del siglo XX. En el trayecto me vinculé a distintas corrientes, como: la medicina, la psicología o la filosofía.

Por otro lado, mientras investigaba seguía cuestionándome sobre qué tipo de seres debía crear. Y un día después de ir a ver una expo en Quito, de regreso en la ecovía con una amiga le iba contando que a mi familia le gusta un homeópata. Él habla sobre la emoción de los órganos, es decir, si alguien tiene neumonía es probable que sea muy nostálgico, pensando que tiempo pasado fue mejor y esto hace que el cúmulo de emociones comiencen a deteriorar el órgano. Por otro lado, habla del mantenimiento de los mismos, por ejemplo, el hecho de que una persona pueda comer manzana no significa que otra también pueda. Con esto se interpreta que aunque los órganos sean similares, en realidad son distintos. Tras esta conversación la decisión estaba tomada, lo que quería era crear personajes inspirados en aquello que me componía, pero me hacía cuestionarme sobre si los conocía o no.

Meditaba mucho en lo que la medicina habla sobre ellos, como: sus fisionomías, funciones o ubicaciones. Estas dudas bordearon lo absurdo, por pensar en que realmente no podría conocerlos con la vista, ya que para ellos debería abrirme. Por lo que decidí tomar otro camino, entre un diálogo interno y lo que el esoterismo tiene sobre los mismos, una idea muy relacionada a la del homeópata. Al mismo tiempo, tomé las imágenes de la ciencia y las siluetas para a partir de su mancha extraer mis seres.

En el mismo trayecto me topé con el tarot y esta herramienta perteneciente al mundo de ocultismo, me sirvió para situar a mis creaciones. La herencia simbólica que guarda este tipo de barajas desde el punto de vista de psicología de Jung, habla de que en cada una de la carta existen códigos encriptados que son universales y trascienden el tiempo.

Entre el simbolismo de las cartas y la significancia emocional de los órganos, construí puentes para vincular sus significancias, desde un punto muy subjetivo que me permitió desarrollar mi mundo y para muchos, otro más.

## TARGET

Dirigido a un público entre los 15 a 30 años de edad.



# REFERENCIAS

## REFERENCIAS CONCEPTUALES:

El proceso inicia con la teratología, el estudio de las malformaciones humanas. Su padre Aristóteles, fue quien delegó al cuerpo femenino, como el origen de la monstruosidad. Él afirmaba que el semen "... era una propiedad constante y las malformaciones se producían en el vientre de la mujer." (Albornoz, p.17)

En el Medioevo se encuentran las ideas de Agustín de Hipona. Él creía que los monstruos provenientes de las *mirabilias* se encontraban en el lugar opuesto a su ubicación original, es decir, las antípodas. Los consideraba como seres de luz, por ser también hijos de Dios.

En el Renacimiento se producen obras como 'La Tempestad' de William Shakespeare. Este tipo de historias hablaban sobre los caníbales que los europeos creían que existían en América. Estas eran una herencia medieval que fue reforzada en el Nuevo Mundo. Lo central del canibalismo es el consumo de un igual, catalogado como aberración.

En la Ilustración, la mirada del 'otro' comienza a ser vista desde una postura más científica, determinando a lo ajeno, como 'la sombra'. Esta última "...es una gran metáfora de aquello que no es, el nombre de una ausencia, lo es también de lo que se confunde con lo real." (Cortes, p.98)

A finales del siglo XIX se da una confrontación entre normalidad y anormalidad. En este tiempo se desarrolla el Simbolismo, en donde se da el miedo a la mujer y su sexualidad.

En el siglo XX nacen obras como Dr. Jekyll y Mr. Hide, Frankenstein y Drácula. Estas tres tienen en común la privación de la palabra, la procedencia de otros mundos y la incapacidad del pacto de reconocerlos por ser el 'otro'. (Cortes, p.21)

Las Vanguardias tienen en común el horror de las guerras, lo que produce una doble ruptura. Una es la disociación entre ellos y el mundo, y la segunda es consecuencia de la primera que generó soledad y aislamiento en la gente de la época. Las ideas sobre la existencia se volvieron efímeras, girando en torno a la disolución. La búsqueda de la identidad se volvió un tema recurrente, dando como resultado cuerpos frágiles y fragmentados.

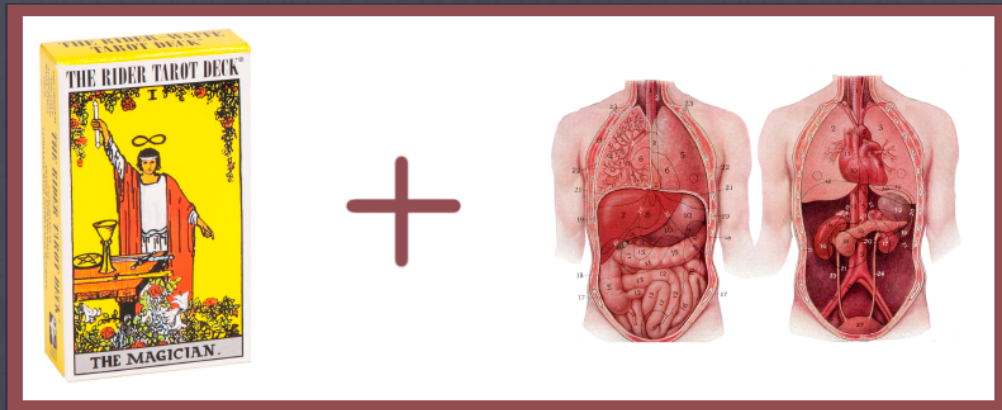
Por otro lado, está la filosofía existencial que se da en este mismo periodo. Esta es una postura que habla sobre la vacuidad de los cuerpos, siendo sus principales exponentes: Nietzsche, Heidegger y Badiou. Ellos tienen en común la idea de que el vacío individual debe ser llenado con un sentido. Este último es reconocido como algo que tiene un tiempo límite y que debe ser regenerado, entendiendo que el ser está constantemente cambiando.



## REFERENCIAS VISUALES:

El diseño del **TAROT DEL PERDEDERO** usa las representaciones de órganos del cuerpo femenino provenientes de la ciencia y por otro lado, las representaciones de los arcanos mayores del Tarot de Rider Waite.

La hibridación entre una realidad objetiva y otra proveniente del mundo del ocultismo, da la apertura a la creación del diseño de personajes.



*Fig1. Tarot de Rider Waite y órganos humanos*





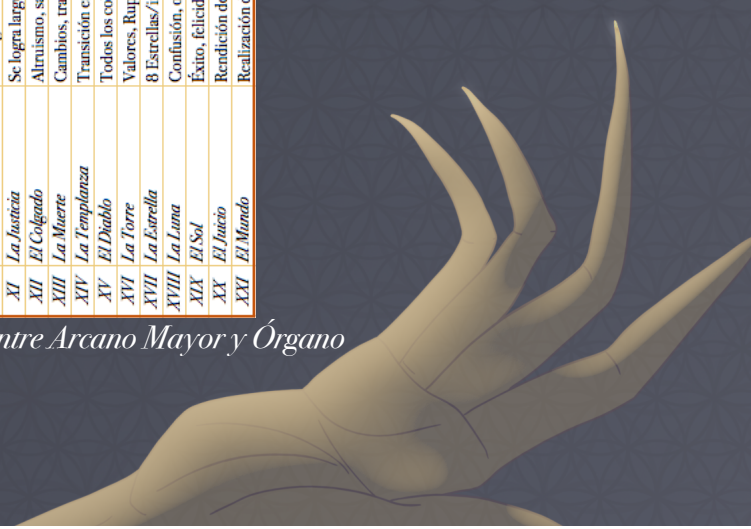
Pre - Producción



# RELACIÓN TAROT - ÓRGANOS:

ARCANO MAYOR	DESCRIPCIÓN	ÓRGANOS	DESCRIPCIÓN
0	El Loco	0	El limón
I	El Mago	I	El Corazón
II	La Sacerdotisa	II	Los Ojos
III	La Emperatriz	III	El Utero
IV	El Emperador	IV	El Hígado
V	El Papa	V	El Timo
VI	Los Enamorados	VI	Los Oídos y La Nariz
VII	El Carro	VII	Los Huesos
VIII	La Fuerza	VIII	Los Dientes
IX	El Ermitaño	IX	El Estómago
X	La Rueda de la Fortuna	X	El Cerebro
XI	La Justicia	XI	Intestino Delgado
XII	El Colgado	XII	Esófago
XIII	La Muerte	XIII	Los Pulmones
XIV	La Templanza	XIV	El Páncreas
XV	El Diabolo	XV	El Bazo
XVI	La Torre	XVI	Intestino Grueso
XVII	La Estrella	XVII	Los músculos/lengua
XVIII	La Luna	XVIII	Los Riñones
XIX	El Sol	XIX	El Ciliario
XX	El Juicio	XX	La Vejiga
XXI	El Mundo	XXI	La Piel

Tabla 1. Significancia de relación entre Arcano Mayor y Órgano





# DISEÑO DE PERSONAJES

## CONCEPTUALIZACIÓN:

### PARTE I

Una vez creada la relación de similitudes entre cartas y órganos, se decidió normar los cuerpos. La visión está humanizada, por lo que los personajes están obligados a tener una cabeza, un torso, extremidades superiores e inferiores. Todos nacen a partir de la silueta de los órganos originales.

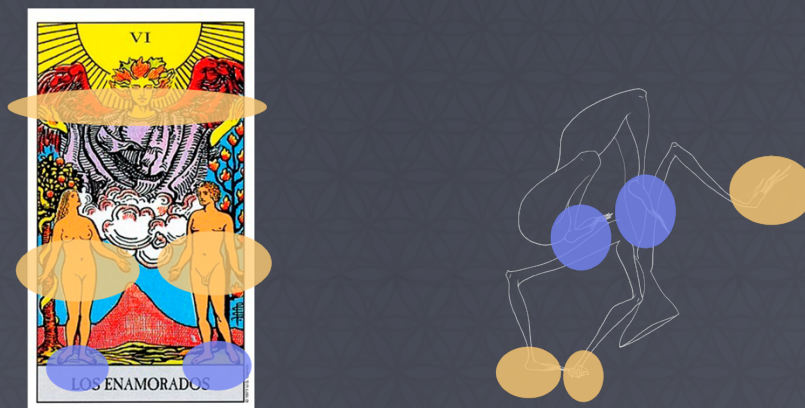
Las cabezas carecen de rostros, respondiendo a la vacuidad de los cuerpos y el sentido de los mismos es dado por la luz que proviene de sus interiores.



*Fig2. Proceso de silueta a personaje*

### PARTE II

Las extremidades superiores e inferiores pueden aumentar de acuerdo al número de personajes existente en la carta.



*Fig3. Proceso de aumento de extremidades a partir de las cartas*

Sin embargo, varios personajes tiene sus excepciones, como:



ARCANO MAYOR		ÓRGANOS		EXCEPCIONES
O	El Loco	O	El Limón	Es el único personaje que tendrá objetos, porque no es un órgano.
III	La Empertiz	III	El Útero	Su silueta permite crear un personaje de frente.
IV	El Emperador	IV	El Hígado	Es la única cabeza diferente, porque es uno de los órganos principales pero olvidado en la historia.
VII	El Carro	VII	Los Huesos	No respeta la silueta, porque son todos los huesos del cuerpo humano y se han usado para experimentar nuevas formas.
VIII	La Fuerza	VIII	Los Dientes	No serán personajes, serán armas que mantendrán sus formas originales. A ellos se les añade manos no-anatómicas por el león.
X	La Rueda	X	El Cerebro	Su silueta es tomada de perfil y se crea un personaje de frente. No tendrá extremidades inferiores porque flota, no camina.
XIII	La Muerte	XIII	Los Pulmones	Son 2 personajes sin extremidades extras, la muerte frente al sacerdote que pide por un tiempo más de vida.
XV	El Diablo	XV	El Bazo	Es el único que tiene cuernos y eso estarán a cambio de pares de piernas. Los otros personajes están atados.
XVIII	La Luna	XVIII	Los Riñones	Cada riñón es un perro y los uréteres serán dos brazos que representan la langosta.
XX	El Juicio	XX	La Vejiga	Su silueta es tomada de perfil.
XXI	El Mundo	XXI	La Piel	No se tomará su silueta, se creará a partir de su composición vista desde un microscopio para construir la antípoda.

Tabla2. Excepciones a la regla de las extremidades superiores e inferiores.

## PROCESOS:

En la zona superior izquierda se encuentran dibujadas las cartas y al frente los órganos vinculantes. En la zona inferior se ubican las variantes.

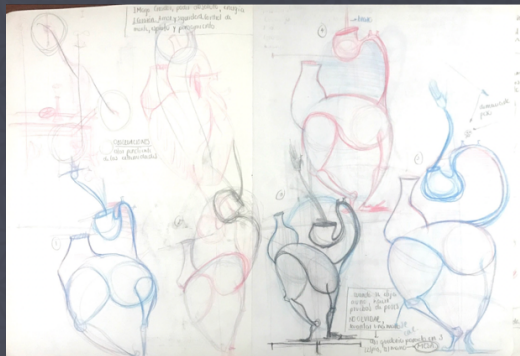


Fig.4. Bocetos – El Corazón

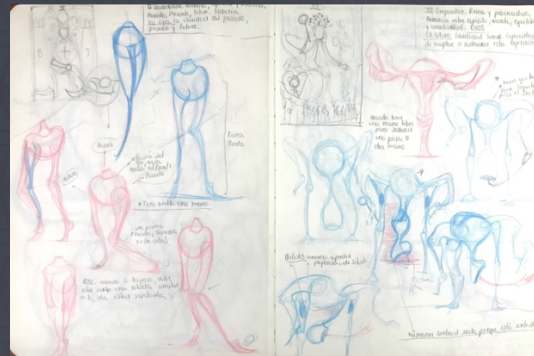


Fig.5. Bocetos – El Ojo y El Útero

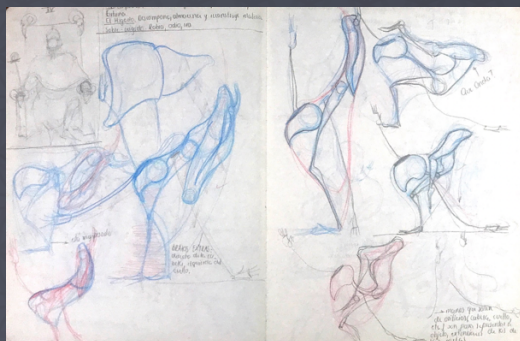


Fig.6. Bocetos – El Hígado

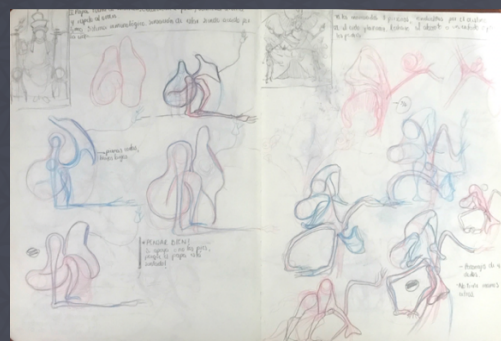
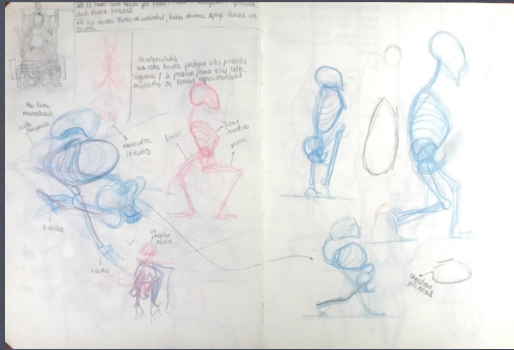
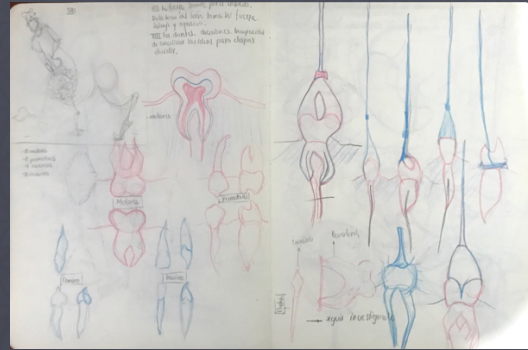


Fig.7. Bocetos – El Timo y Los Oídos, Nariz y Boca

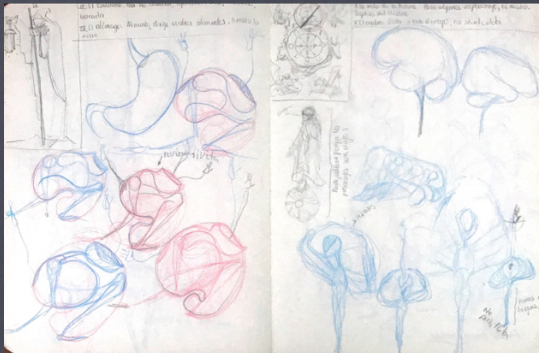




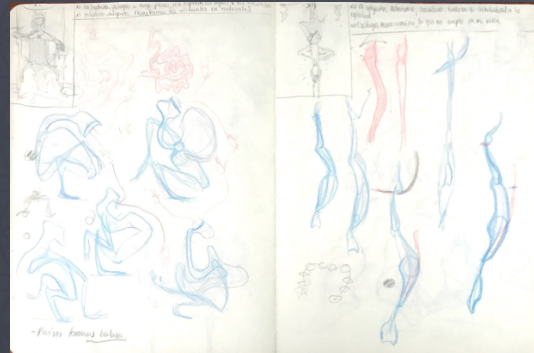
*Fig. 8. Bocetos - Los Huesos*



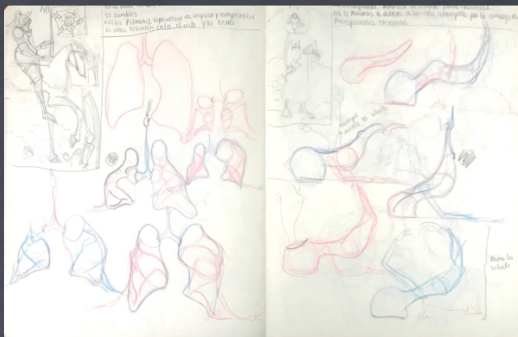
*Fig. 9. Bocetos - Los Dientes*



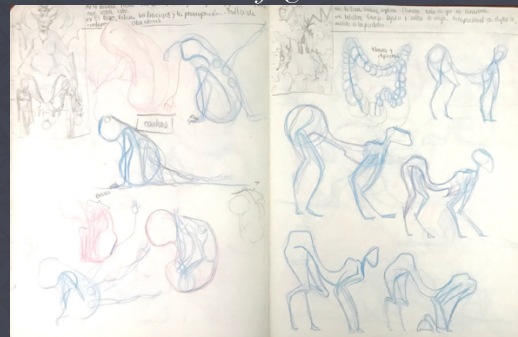
*Fig. 10. Bocetos - El Estómago y El Cerebro*



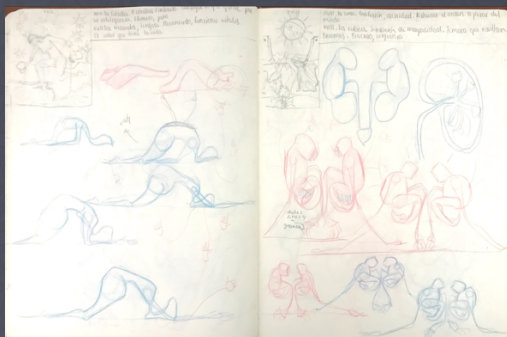
*Fig. 11. Bocetos - El Intestino Delgado y El Esófago*



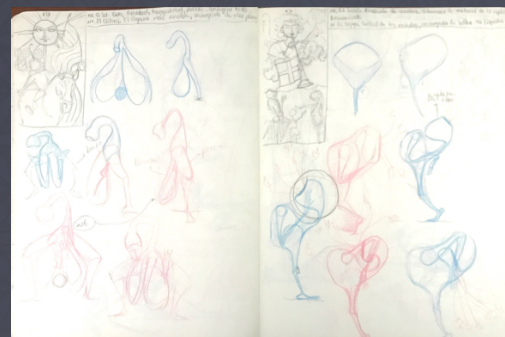
*Fig. 12. Bocetos - Los Pulmones y El Páncreas*



*Fig. 13. Bocetos - El Bazo y El Intestino Grueso*



*Fig. 14. Bocetos - Los Músculos y Los Riñones*



*Fig. 15. Bocetos - El Clítoris y La Vejiga*



## ESCALAS DE PERSONAJES:



*Fig16. Los Huesos*



*Fig17. Los Pulmones, El Esófago, El Ojo, El Cerebro, El Estómago, Los Oídos, Nariz y Boca, El Hígado, El Corazón y El Útero*



*Fig18. El Clítoris, Los Dientes, Los Músculos, El Bazo, El Timo, El Limón, El Intestino Delgado, Los Riñones, La Vejiga y el Intestino Grueso*



# DISEÑO DE ESCENARIOS

Cada uno de ellos responde a una reinterpretación de las cartas originales. El **TAROT DEL PERDEDERO** es también puede ser llamado 'baraja orgánica' y eso se debe a que cada mundo, cada carta debe mostrar un esencia un espacio exterior en donde los órganos pueden ser libres de desarrollar su sentido.



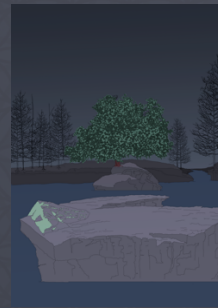
*Fig19. Escenario - Carta 0*



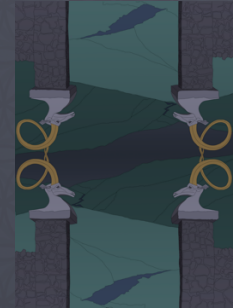
*Fig20. Escenario - Carta I*



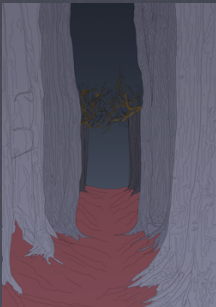
*Fig21. Escenario - Carta II*



*Fig22. Escenario - Carta III*



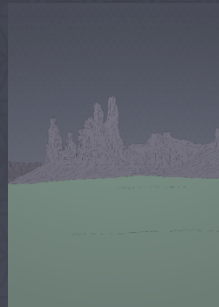
*Fig23. Escenario - Carta IV*



*Fig24. Escenario - Carta V*



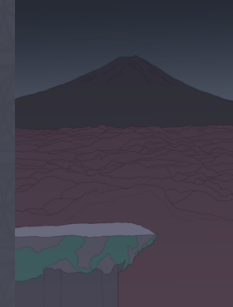
*Fig25. Escenario - Carta VI*



*Fig26. Escenario - Carta XVIV*



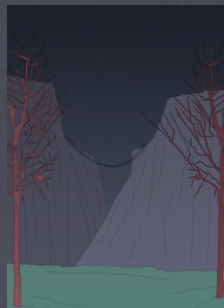
*Fig27. Escenario - Carta VIII*



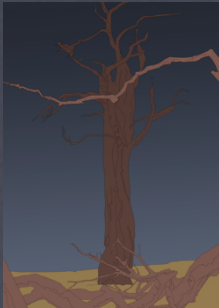
*Fig28. Escenario - Carta IX*



*Fig29. Escenario - Carta X*



*Fig30. Escenario - Carta XI*



*Fig31. Escenario - Carta XII*



*Fig32. Escenario - Carta XIII*



*Fig33. Escenario - Carta XIV*





Fig. 34. Escenario - Carta XV

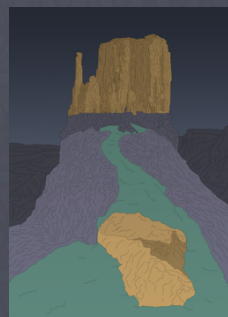


Fig. 35. Escenario - Carta XVI

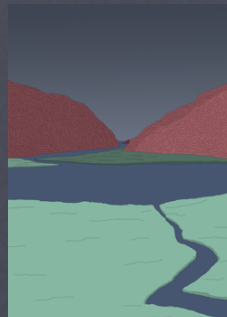


Fig. 36. Escenario - Carta XVII

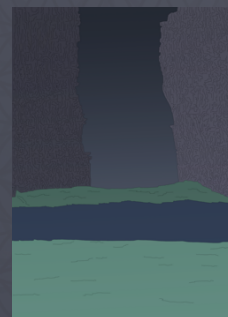


Fig. 37. Escenario - Carta XVIII



Fig. 38. Escenario - Carta XIX

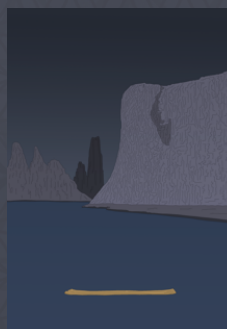


Fig. 39. Escenario - Carta XX

## STORYBOARD

Las narrativas de los mundos orgánicos buscan mostrar la gestualidad de los cuerpos normados, para que reflejen sus conceptualizaciones. Cada uno de ellos tiene una secuencia en *loop*, con el fin de mostrar la reiteración de sus comportamiento y en medio de la constancia, la trascendencia de ellos cambia al igual que la postura de los espectadores.

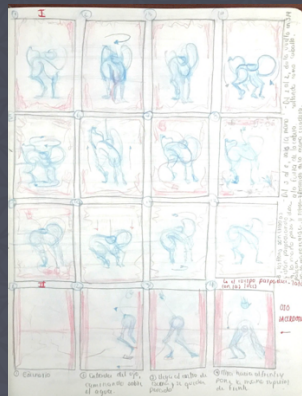


Fig. 40. Storyboard - I y II

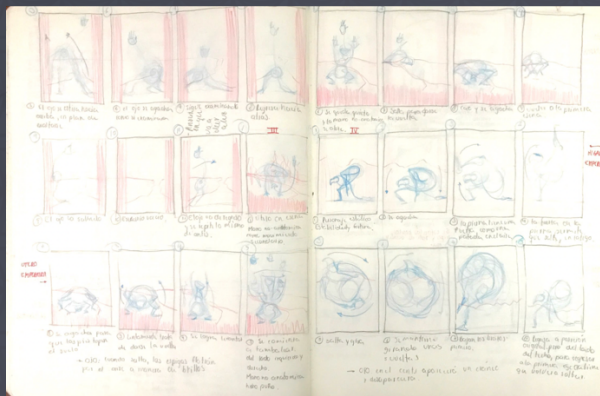


Fig. 41. Storyboard - III, IV y V



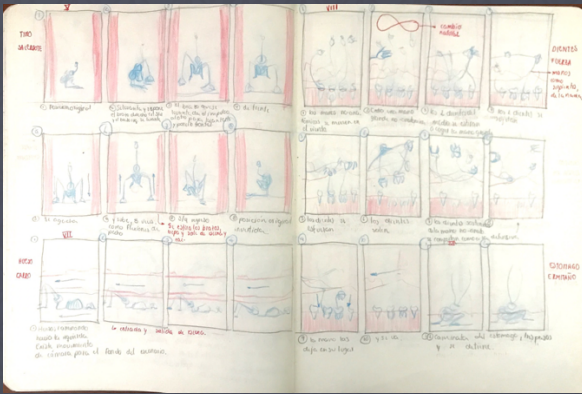


Fig42. Storyboard – V, VII y VIII

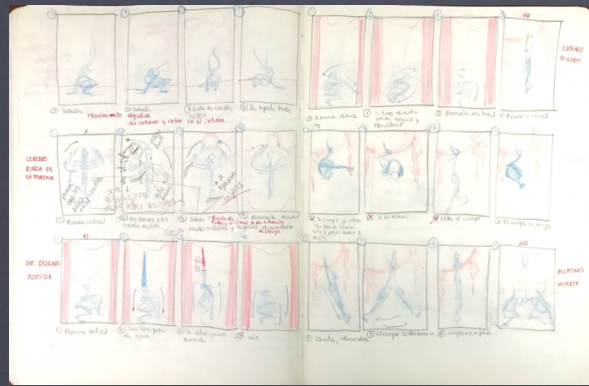


Fig43. Storyboard – VIII, IX, X, XI, XII y XIII

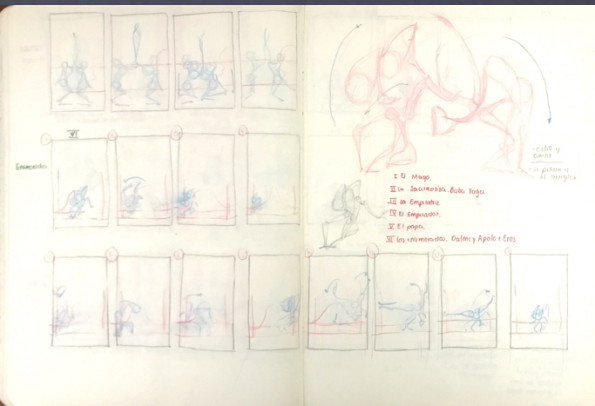


Fig44. Storyboard – XIII y VI

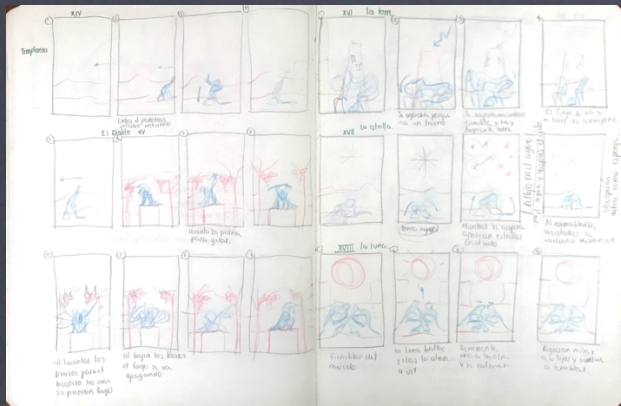


Fig45. Storyboard – IV, XV, XVI, XVII y XVIII

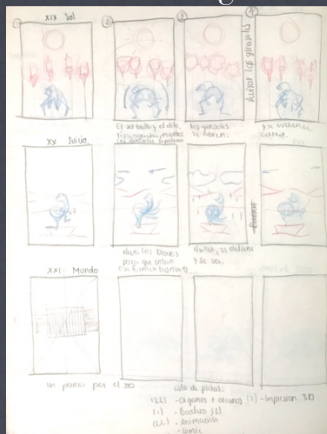


Fig46. Storyboard – XIX, XX y XXI





Producción



## REFERENCIAS

El movimiento de los órganos debido a su gestualidad no es probable referenciar con los del cuerpo humano. Por lo que para entender como estos cobrarían vida, el 3D fue la herramienta mediática.



Fig47. Referencia - secuencia de extremos 3D, Páncreas.

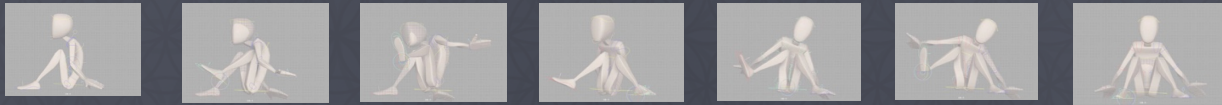


Fig48. Referencia - secuencia de extremos 3D, Bazo.

## ANIMACIÓN

Este proceso fue realizado en Harmony, un programa de Toon Boom. Este se fragmentó en: *Pencil Test* de extremos, *semi - clean up*, intermedios y *clean up* total.

El *Pencil Test* de extremos no se enfocaba en la proporción correcta de los personajes, sino en el entender los movimientos de los cuerpos bajo los principios de animación. Una vez entendido como estos funcionarían, se pasó a un *semi - clean up* para proporcionar de forma correcta de acuerdo a los personajes originales. Terminado este proceso se pasó a dibujar los intermedios y un vez revisado que el *timing* funcionaba se realizó el *clean up* de todos *frames*. Todas las cartas se encuentran animadas en 2 y en 1. El formato de las cartas tiene una resolución de 2480 x 3508 px.

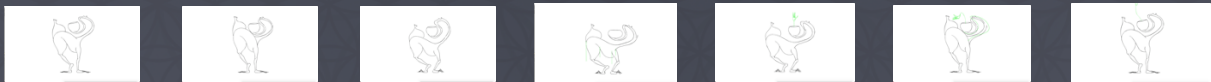
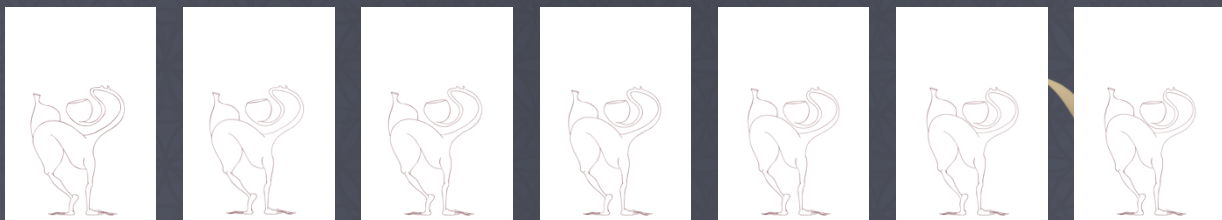


Fig49. Secuencia de extremos, El Corazón.



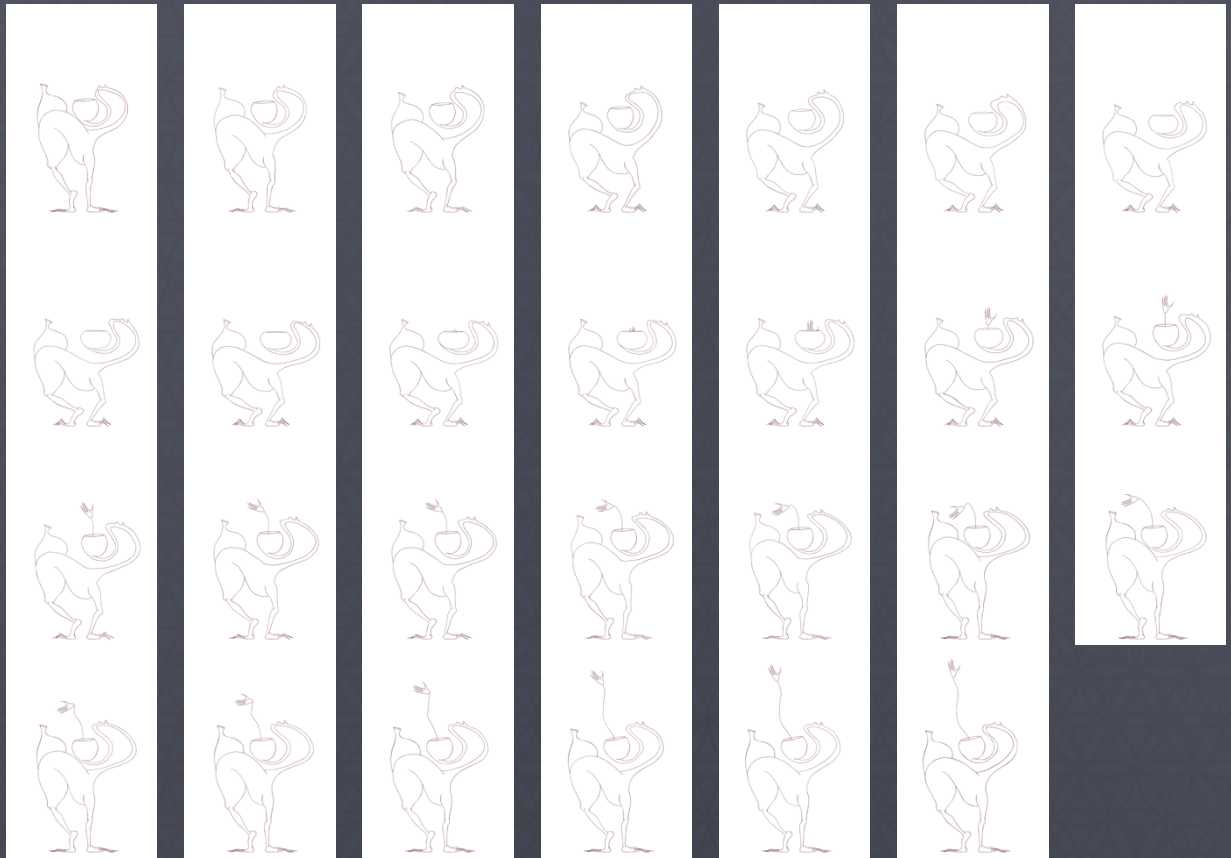


Fig50. Secuencia de intermedios y clean up (f 1-95), animación en 2, El Corazón.

## COLORIZACIÓN

El *line art* es el mismo para todos los personajes, mientras que el color de relleno varía de acuerdo a los tonos de los fondos con el fin de que no se repitieran o generen monotonía.

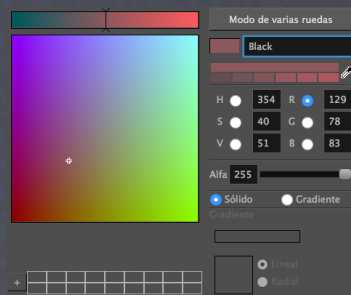


Fig51. Color del line art de los personajes



Fig52. Relación entre personajes y escenario, Los Pulmones





Post - Producción



# ILUMINACIÓN

Este proceso es realizado con la función de nodos provenientes del programa en donde se animó, Harmony de Toon Boom.

El diseño de la luz en cada una de las carta provienen del interior de los personajes. Para esto se sacó el *normal map*, vinculado a la capa de la animación del personaje. Después se generó dos tipos de iluminación, una de punto y otra direccional. La primera funciona como punto de origen, de anclaje, mientras que la segunda proporciona un efecto difuso que complementa a la primera. En las dos se ocupa el mismo tono de amarillo, para que de la idea de ser un mismo cuerpo luminoso.

A esto se le suma el nodo del *bloom*, que genera un brillo extra en los cuerpos. Y como efecto final tiene un *gradient* para dar a la composición un efecto de oscuridad que termina de respondiendo a la idea conceptual de que estas cartas conforman un mundo interno.

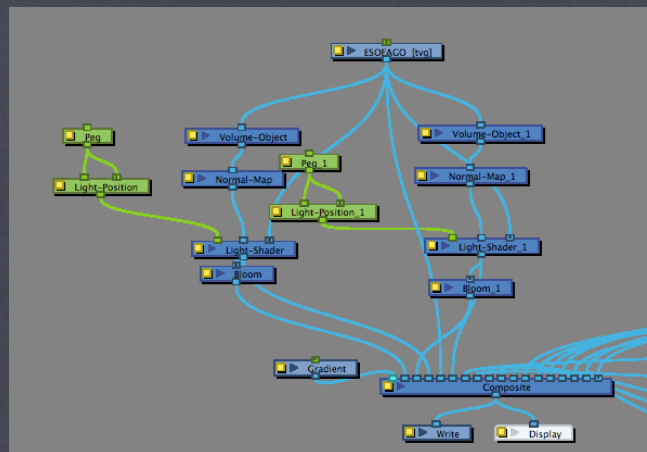


Fig53. Vista de nodos del proceso de iluminación, El Esófago.



Fig54. Line y color art, parte I, El Esófago.



Fig55. Iluminación de punto y su bloom, parte II, El Esófago.



Fig56. Iluminación direccional y su bloom, parte III, El Esófago.



Fig57. Gradient en toda la composición, parte IV, El Esófago.



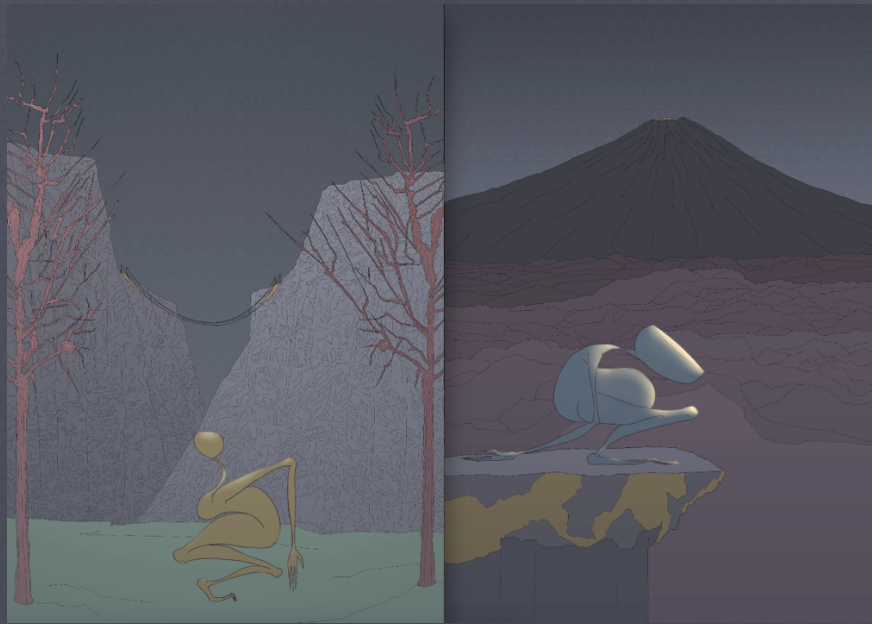


Fig58. Composiciones finales, *El Intestino Delgado* y *El Estómago*

## EFECTOS ESPECIALES

Dos cartas tienen efectos, la nº XVI - El Intestino Grueso y la nº XX - La Vejiga. De la primera su narrativa tiene un rayo que cae atrás de los fondos y en la segunda hay lluvia en primer plano.

En carta del Intestino Grueso, los rayos fueron dibujados y se le dio *bloom* para que mantuviera un ritmo compositivo en relación a la iluminación.

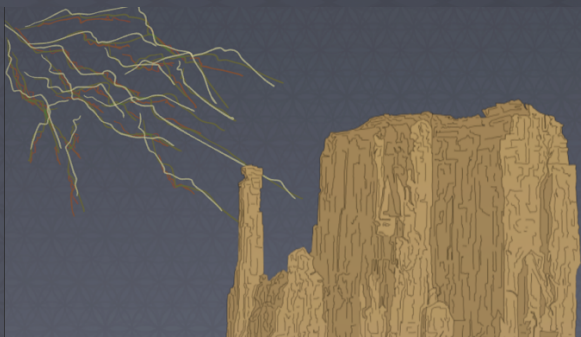


Fig59. Detalle de los dibujos del rayo, *El Intestino Grueso*.

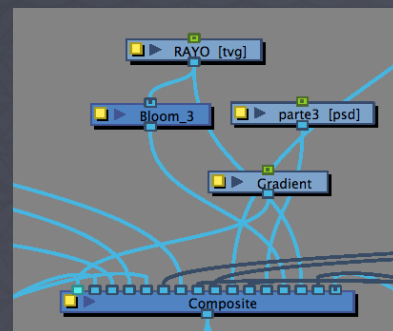


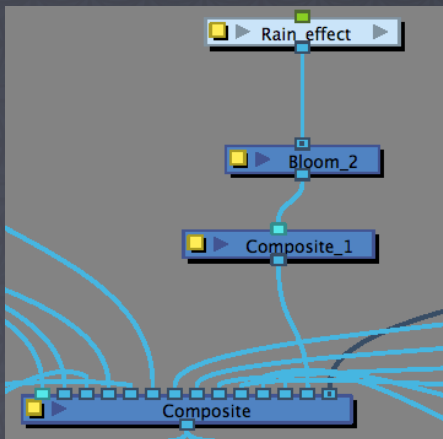
Fig60. Vista de Nodos del rayo, *El Intestino Grueso*.



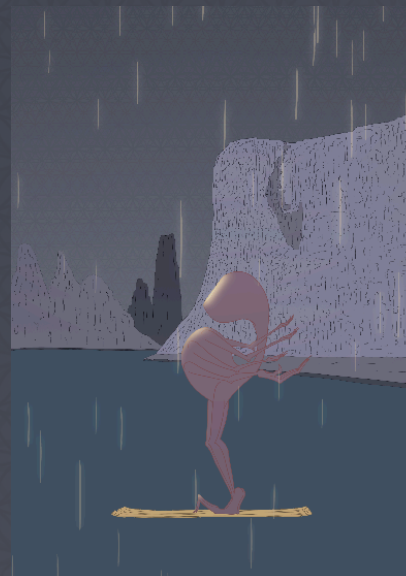


*Fig61. Efecto del rayo, El Intestino Grueso.*

La carta de La Vejiga usa un efecto existente en la librería de nodos del mismo programa. A este solo se le añadió el *bloom*.



*Fig62. Vista de Nodos de la lluvia, La Vejiga*



*Fig63. Efecto de la lluvia, La Vejiga*



# MONTAJE

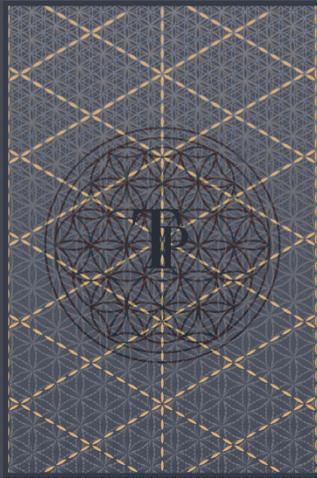
## DISEÑO DE LAS CARTAS:

### REVERSO

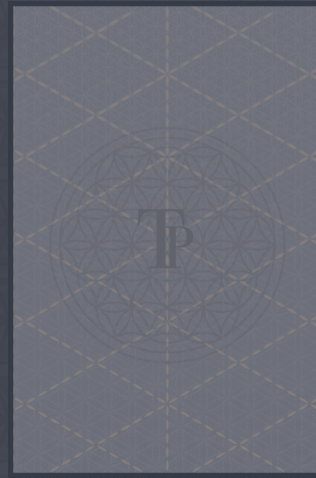
Todas las cartas tienen el mismo diseño en el reverso de las animaciones. Este es independiente de la investigación sobre la monstruosidad, su procedencia es dada por la geometría sagrada. Durante todo el proceso de investigación y de creación de la baraja, seguía topándome con esta información que en un inicio aparentó ser complementaria, pero al final resultó ser la que abrazó a todos los mundos orgánicos.

### BASE

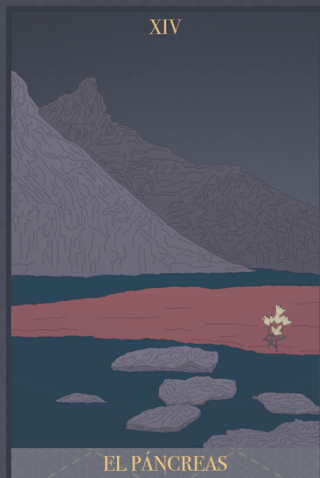
Es el mismo diseño del reverso, pero con opacidad del 50% para permitir el realce de los nombres y los números en las cartas.



*Fig64. Diseño del Reverso de las cartas.*



*Fig65. Diseño de la Base de las cartas.*



*Fig66. Montaje I de animación, nombre y número en la base. El Páncreas.*



*Fig67. Montaje II de animación, nombre y número en la base. La Piel.*





## DISEÑO DEL TABLERO:

La disposición de las cartas se encuentra referenciada a la Cábala que está vinculada con la geometría sagrada, pero de forma horizontal. Esta información se encuentra comprimida en la ubicación de los puntos de luz en el tablero, que hacen alusión a las *sefirot*.



Fig68. Estudios de iluminación del Tablero

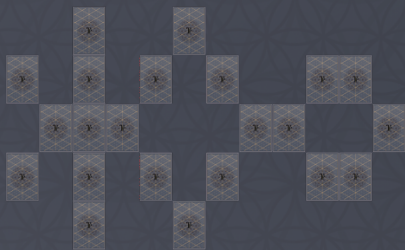


Fig69. Disposición de los reversos de las cartas



Fig70. Puntos de ubicación de las cartas en el tablero



Fig71. Montaje Final de las cartas en el tablero



## CONCLUSIONES

El **TAROT DEL PERDEDERO** resaltando la última palabra, su nombre es justificable desde varias de posturas.

Por un lado, hace tiempo hice una lectura en un libro que habla sobre religiones antiguas y como estas tenían un interés por saber lo que contenía el cuerpo humano. Estos grupos realizaba incisiones en los abdómenes y al abrir, las entrañas se regaban. A esto le empezaron a llamar, el Perdedero. Por el otro, la búsqueda de algo que uno necesita de sí mismo, debe iniciarse en la mente propia, pero este camino se puede volver abstracto y al final terminarse perdiendo. De ambas formas el perderse es una constante en relación al cuerpo.

En otro plano, historias propias, durante el inicio del primer proceso de titulación en artes, la investigación sobre la monstruosidad me llevo por un sin número de corriente en medio de tiempos aleatorios y hasta el final, el tan solo intentar estructurarla era motivo para perderse.

Después, cuando decidí tomar a los órganos como dialogo para crear una obra, más puertas se seguían abriendo y es que en casi todas incursioné. Mi tutora en Artes solo veía como abraza todo lo que encontraba y constantemente me decía: 'Está bien. Pero necesito que te cierres y dejes de andar leyendo cosas, porque solo tienes un año para terminar.' Cuando fui consciente de este punto deje de investigar de forma general sobre la monstruosidad, pero para la construcción de este mundo, inconscientemente seguía filtrando información.

El proceso de animación se encargó de materializar todo lo que se había vinculado a mí individualidad durante la investigación. El diseño de personajes fue bastante fluido, pero los tiempos cuando tenía que empezar a animar, me estanque. Aquí entendí sobre la diferencia entre ser ordenada y ser disciplinada, con un horario estricto bajo la estructura de un cronograma.

Estuve bastante atrasada en esta etapa de producción y asumo que las razones por las que logre ajustarme, por un lado, fueron las vacaciones de medio semestre y después la cuarentena; pero en medio de todo esto, empecé a reconocer en varios de los personajes (órganos), inquietudes constantes que había tenido en personajes anteriores diseñados para otras clases o boceteros independientes.

Al final, asimile que por más que busquemos entender lo que somos, las respuestas son abstractas y muchas veces rozan lo absurdo. Pero este año y medio he comprendido que aunque el ser en sí es un perdedero lleno de encrucijadas, si juegas a tratar de entenderlo, conoces cosas que no sabías que tenías.



# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albornoz, V. (2016). Los límites de los monstruos. La ontología teratológica aristotélica. Mérida, Colombia: Universidad de los Andes.

Espacio Interior. (s/f). Órganos y parte de nuestro cuerpo: relación emocional. Obtenido el 31 de agosto 2019 de <https://www.tuespaciointerior.es/organos-y-partes-de-nuestro-cuerpo-relacion-emocional/>

García, J. (1997). Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte. Barcelona, España: Editorial Anagrama, S.A.

Pico, H. (diciembre 11, 2019). La Monstruosidad: Seres en el Laberinto. Quito, Ecuador: Universidad San Francisco de Quito.



## ANEXO A: DESCRIPCIONES DE LAS CARTAS EN EL MONTAJE DEL TABLERO

### TAROT DEL PERDEDERO

La presente baraja está compuesta por 21 cartas de arcanos mayores y 1 tablero para su ubicación correspondiente. Cada una de ellas, exceptuando la carta 0, son mundos orgánicos provenientes del interior del ser, el cuerpo.

*Presentación del tablero con las cartas boca abajo.*

Carta 0, 'El Limón'. Es el aventurero que va rumbo a lo desconocido, al vacío en el interior de los mundos orgánicos. Exteriormente, su ser es ácido, pero dentro su cuerpo se vuela alcalino, generando un proceso de transformación no solo en la individualidad, sino en los mundos y el conjunto total del ser.

Carta I, 'El Corazón'. Aquí se encuentra comprimido el infinito, el poder absoluto, la energía del cosmos. Él es la base del control de la mente, espíritu y pensamientos del ser. Regula el amor y la seguridad.

Carta II, 'Los Ojos'. Ellos encarnan la sabiduría de los tres tiempos, de forma anímica, espiritual y material. Se encargan de mostrar la claridad propia del ser, hacia el exterior.

Carta III, 'El Útero'. Es la armonía entre mente y espíritu, equilibrio y emotividad. Él es la reina, de él depende la procreación y por sobre toda la capacidad de aceptar o rechazar esta expresión.

Carta IV, 'El Hígado'. Representa el poder terrenal. Es el encargado de la reconstrucción y almacenaje de materia para el mantenimiento físico de todos los mundos. Es la sobre-exigencia, siendo la central de la ira y a veces el odio.

Carta V, 'El Timo'. Concentra la fuerza de voluntad y esto se debe a que constantemente se siente atacado por la vida. Representa la obediencia al poder anímico, espiritual y material; se hace cargo de efectuar la voluntad divina y se encarga de hacer respetar al orden.

Carta VI, 'Los Oídos, Nariz y Boca'. Tres seres en uno, conducidos por el azar del destino. Rechazan el alboroto exterior y conviven en la falta de entendimiento entre sí. No pueden tomar decisiones, por lo que están obligados a permanecer en el mismo sitio en contra de sus voluntades.

Carta VII, 'Los Huesos'. Su fuerza proviene de la flexibilidad ante el entorno y son adaptables entre sí. Representan la inteligencia y el poder de acción frente al poder terrenal y divino.

Carta VIII, 'Los Dientes'. Sus individualidades han sido tocadas por el infinito, con fuerzas propias para arrancarse de sus destinos. Representan la impulsividad y la capacidad de convertirse en armas.

Carta IX, 'El Estómago'. Se encarga de dirigir a los viajeros hacia otros mundos. Su mayor labor es asimilar experiencias a pesar de su temor a lo nuevo. Representa el conocimiento y la sabiduría del mundo espiritual.

Carta X, 'EL Cerebro'. Para muchos su valor es infernal por ser quien proporciona las sorpresas del destino. Él es quien toma la última decisión sobre si se efectúa o se rechaza la moción. El único de todos los mundos que no siente dolor.



Carta XI, 'El Intestino Delgado'. Simboliza la posibilidad de lograr todo lo propuesto, pero a largo plazo. La tardanza responde a que todo proceso debe generar transformación y por consecuencia equilibrio. Representa las reglas y los convencionalismos.

Carta XII, 'El Esófago'. Su valor se centra en negarse a la apropiación, siendo altruista y sacrificado para lograr lo que busca. Su postura es inversa a la de los demás mundos, siendo la concentración de inocencia y pureza.

Carta XIII, 'Los Pulmones'. Son la activación de todos los mundos en la primera bocanada de aire y son la última exhalación en la existencia del ser. Periódicamente representan la transformación, la renovación en todos los cambios en busca de la comprensión. Son la conexión entre el cielo y la tierra.

Carta XIV, 'El Páncreas'. Representa el equilibrio del presente usando el conocimiento para lograr control y moderación. Él es la dulzura del exterior que puede ser corrompida por la amargura de las preocupaciones excesivas.

Carta XV, 'El Bazo'. Retiene los fracasos y las preocupaciones. Es oscuridad por excelencia que va tras todos sus objetivos, porque han sido transformadas en obsesiones. Como trasfondo representa la falta de confianza.

Carta XVI, 'El Intestino Grueso'. Su naturaleza es dejar ir lo viejo, aunque se puede incapacitar si el miedo invade su mundo. Simboliza los valores y por ello elimina todo lo que no funciona.

Carta XVII, 'Los Músculos'. Aunque su belleza sea efímera, posee una naturaleza pura producto del constante movimiento. Su mundo proviene de la infinitud. Representa el cumplimiento de funciones vitales y propósitos gracias a su inteligencia.

Carta XVIII, 'Los Riñones'. Por la constante sensación de incapacidad que sufren desencadenan temores que resultan en traumas. Representan la confusión en la oscuridad, pero a pesar de ello son capaces de restablecerse al orden natural.

Carta XIX, 'El Clítoris'. En él se encuentra la tranquilidad y la pureza. Es el más sensible de todos los mundos por ser el encargado del placer. Representa felicidad y éxito, él que lo consigue todo.

Carta XX, 'La Vejiga'. Aquí se dan la rendición de cuentas bajo el control de los miedos. Es la encargada de marcar la diferencia de lo material y lo espiritual. Simboliza resurgimiento, renovación.

Carta XXI, 'La Piel'. Ella es la liminalidad del ser, marca la distinción entre los mundos y el mundo exterior. Representa la realidad de la plenitud, es el triunfo de la realización de todos los deseos.