

## Comparten en “El Taller del Chucho” experiencias que enriquecen los vínculos entre animación y arquitectura

“El Taller del Chucho” y Pensarq plantearon la convergencia de sus disciplinas para la comprensión del espacio en la vida y las historias

En el “Taller del Chucho”, espacio impulsado por el cineasta Guillermo del Toro, cuatro creadoras de *stop motion* compartieron sus experiencias sobre los **vínculos entre la animación y la arquitectura, atravesadas por el diseño de espacios: Rita Basulto, Sofía Carrillo, Cecilia Andalón y Elisa Helguera.**

Ante una audiencia de **300 arquitectos, creadores e interesados en la materia**, ellas presentaron sus hallazgos creativos con Pensarq, la plataforma de divulgación de la arquitectura.

La Directora de “El Taller del Chucho”, **Angélica Lares**, detalló las **similitudes del stop motion y la arquitectura** en los procesos creativos, que profundizaron y abrieron el diálogo para pensar el espacio.

“Es muy similar en cómo los animadores y los arquitectos **conceptualizamos desde la idea, y bocetar; ellos hacen el storyboard y valoran los materiales**, la espacialidad, la iluminación, la sensación de atmósferas que, de alguna manera, el *stop motion* genera”, dijo.

Para la directora **Rita Basulto, la arquitectura proyecta las características propias y colectivas** de los personajes en espacios que juegan en la historia.

“Al hacer el comparativo, lo pensé desde los personajes que creamos por medio de una maqueta modular que **te da información del momento, del lugar geográfico y cómo éste lanza al individuo hacia afuera** con información de su universo interior y de su colectividad”.

Sobre el proceso creativo, la también directora del *Octavo día, la creación*, explicó **su oposición a las pautas de producción de la industria** de la animación del cine que busca historias, personajes y atmósferas. “Yo no funciona así: primero, creo a los personajes, luego, el universo y después, la historia”,

apuntó la cineasta.

La directora, creadora y animadora **Sofía Carrillo**, se dijo **adapta al animismo**, la antigua creencia que dotaba de alma y vida a los objetos.

“Las cosas tienen un material, pero si **yo le agrego algo más, juego con los significantes**; una vida oculta a los objetos que ayuda a contar una historia, contar sensaciones y sentimientos, o con líneas”, destacó.

La artista, que formó parte del equipo de vestuario de la película *Pinocchio* del cineasta tapatío Guillermo del Toro, explicó su proceso creativo para contar historias con objetos. “El animador divide el tiempo en cuadros para generar la ilusión de movimiento de una línea a un mueble, a una textura”, declaró.

La directora y artista plástica Cecilia Andalón, explicó que aunque estudió artes plásticas **se quedó en el mundo del cine y la animación**, proceso que relató a través de la creación de su corto *Dolores*.

La historia cuenta cómo Dolores cae a una tumba de tiro mientras jugaba en una milpa; cuenta la historia a través de espacios abiertos, con la participación de **más de 50 artistas a los que reconoció como artistas de la animación**.

“Hay que pensar en ellos como artistas de la animación y **desde la animación al escenario**, porque se trata de pedacitos que ayudan a construir personajes, escenas y la historia”, dijo.

La diseñadora industrial y creadora de miniaturas de casas abandonadas Elisa Helguera, compartió que el **respeto a los procesos creativos es** la clave para el desarrollo personal y artístico.

“Estos procesos, si se llevan con paciencia, son importantes en el desarrollo personal; **no pensar en ellos deliberadamente, sino disfrutarlos**; mis maquetas son un juego, todo empezó así, como casas abandonadas de mi casa al trabajo”, dijo

Helguera, quien también participó en *Pinocchio*, definió su arte como **“la estética de lo cotidiano”**, donde las casas abandonadas no son desechos, sino un catálogo de la vida en la arquitectura.

“En ellas todo se une: las texturas y **la vida va pasando a través de las paredes**, imágenes que no podemos crear intencionadamente; es natural, no son casas basuras”, explicó.

## **Atentamente**

**“Piensa y Trabaja”**

**“2023, Año del fomento a la formación integral con una Red de Centros y Sistemas Multitemáticos”**

**Guadalajara, Jalisco, 29 de septiembre de 2023**

**Texto: Adrián Montiel González**

**Fotografía: Iván Lara González**

## **Etiquetas:**

[Rita Basulto](#) [1]

[Sofía Carrillo](#) [2]

[Cecilia Andalón](#) [3]

[Elisa Helguera](#) [4]

---

## **URL Fuente:**

<https://comsoc.udg.mx/noticia/comparten-en-el-taller-del-chucho-experiencias-que-enriquecen-los-vinculos-entre-animacion-y>

## **Links**

[1] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/rita-basulto>

[2] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/sofia-carrillo>

[3] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/cecilia-andalon>

[4] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/elisa-helguera>