



# LA ANIMACIÓN AUDIOVISUAL COMO AGENTE DE CAMBIO EN LA SOCIEDAD: HONRANDO A NUESTROS MAYORES Y AL VALOR DE SU EXPERIENCIA DE VIDA<sup>1</sup>

AUDIOVISUAL ANIMATION AS AN AGENT OF SOCIAL CHANGE:  
HONORING OUR ELDERS AND THE VALUE OF THEIR LIFE EXPERIENCE

Laura de Miguel Álvarez  
Universidad Complutense de Madrid

DOI: 10.33732/ASRI.6850

.....  
Recibido: (20 06 2025)

Aceptado: (01 11 2025)  
.....

## Cómo citar este artículo

de Miguel, Laura (2025). La animación audiovisual como agente de cambio en la sociedad: honrando a nuestros mayores y al valor de la experiencia de vida. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (29), e6850.  
Recuperado a partir de <https://doi.org/10.33732/ASRI.6850>

<sup>1</sup> El proyecto definido en este artículo fue realizado con la coproducción entre Asociación Lunzo: por la visibilidad de las personas, AnimalStudio, Notodoanimación y Obra Social la Caixa. Se llevó a cabo entre los años 2021 y 2023. Selecciones y premios: Prix Animation of the 26e édition du Très Court International Film Festival, II Certamen de Cortometraje Piñel de Arriba (España), XXIII Animae Caribe International, Animation & Digital Media Festival, (Trinidad y Tobago), XV Festival, CinemaZERO (Italia), CARIBETOONS, Festival Internacional de animación, (Colombia), BUZZ IFF - International Film, Festival (Rumanía), 28º Festival Cine, Zaragoza (España), Otras Miradas FCS, (España), I Campus en corto (España), XVII Biennial of Animation Bratislava, (Eslovaquia).



## Resumen

El proyecto de animación *La vela* (De Miguel, 2023) representa, mediante animación 2D, la vida de un anciano durante la COVID-19 para reflexionar sobre la exclusión digital de las personas mayores. Nace del testimonio de un abuelo a su nieta y busca visibilizar el aislamiento vivido en el confinamiento, promoviendo la empatía y la conexión intergeneracional. Metodológicamente, se estructura en un modelo helicoidal de tres ejes, vinculado a las fases del proyecto y al perfil docente como investigadora y artista de la autora.

## Palabras clave

Animación, mayores, COVID-19, experiencia, indagación.

## Introducción

En marzo de 2020 comenzó el confinamiento por la pandemia de la COVID-19 en España. Su objetivo fue proteger a la población del contagio y evitar el colapso del sistema sanitario, que ya se encontraba fuertemente tensionado. En aquellos días, para aquellos que no tenían una profesión esencial, su hogar se convirtió en su mayor refugio y su mayor cárcel al mismo tiempo. A partir de aquel momento, todo contacto pasó a ser digital. Esta nueva realidad evidenció una profunda brecha digital, especialmente entre las personas mayores, que quedaron al margen de los avances tecnológicos y experimentaron un aislamiento social más severo.

Mientras esto sucedía, la vida cotidiana de una persona mayor no se vio tan afectada como la de la mayoría de las personas. Cuando el confinamiento comenzó, esta persona llevaba varios años viviendo sola en su casa, con una discapacidad visual importante que le impedía salir sin un apoyo personal, hecho que limitaba bastante sus interacciones sociales. Esta persona era mi abuelo paterno. Su realidad me inspiró para emprender el proyecto *La vela* (De Miguel, 2023), un cortometraje de animación en 2D. Esta experiencia personal, a través de mis encuentros con él durante el confinamiento y sus testimonios, se convierte en el punto de partida de una reflexión más amplia sobre la exclusión digital y el papel del arte como medio de conexión social.

El presente trabajo tiene como propósito analizar el proceso de creación del cortometraje de animación *La vela* (2023), inspirado en una historia de vida real, en el que se reflexiona sobre la soledad y la desconexión digital de las personas mayores. Esta pieza sitúa la práctica artística como agente de sensibilización, tratando de fomentar la empatía y el diálogo intergeneracional.

El proyecto se apoya en un enfoque de investigación artística que concibe la creación como un proceso generador de conocimiento sensible. La metodología, de carácter helicoidal y experiencial, integra la

## Abstract

The animation project *La vela* (De Miguel, 2023) uses 2D animation to portray the life of an elderly man during COVID-19, reflecting on the digital exclusion faced by older generations. Inspired by the personal story of a grandfather and his granddaughter, the film highlights the isolation experienced during lockdown while promoting empathy and intergenerational connection. Methodologically, it is structured through a three-axis helical model linked to the project's phases and to the academic profile that combines researcher and artist.

## Keywords

Animation, elder people, COVID-19, experience, inquiry.



práctica, la reflexión y la vivencia personal como dimensiones inseparables del acto creativo, desarrolladas más adelante en el artículo. En las siguientes secciones se contextualiza la relevancia social del cine como herramienta de cambio, se describe el proceso metodológico seguido y se analizan los resultados del proyecto *La vela* como experiencia de indagación artística y social.

## 1. Contexto conceptual: el cine como agente de cambio y la representación de la vejez en el contexto pospandémico

### *Impacto de la pandemia y la relación con la tecnología*

Si bien antes de la pandemia la tecnología ya formaba parte de nuestra vida como herramienta de comunicación y gestión, tras el confinamiento nuestra dependencia de ella se intensificó, convirtiéndose en muchos casos en el eje central de nuestra forma de vivir. La COVID-19 transformó diversos aspectos cotidianos: crecieron el trabajo remoto y el comercio electrónico (OIT, 2020; UIT, 2024), mientras que se reportó un impacto negativo en la salud mental (OMS, 2022b). Quienes se encontraban desconectados digitalmente quedaron al margen de estos avances; la mayoría eran personas mayores que enfrentaron barreras significativas para acceder a la tecnología, lo que agravó su aislamiento y limitó su acceso a servicios esenciales como la telemedicina (OMS, 2022a). La brecha digital entre generaciones se amplió (UIT, 2024), evidenciando la necesidad de alcanzar la inclusión digital de nuestros mayores, tal y como se recoge en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, para garantizar la participación plena de este grupo en una sociedad cada vez más digitalizada (ONU, 2020).

Durante la pandemia y la etapa posterior, quienes convivíamos con personas de este grupo sin acceso digital pudimos percibir la magnitud de su aislamiento. El cortometraje de animación *La vela* (2023) aborda precisamente esta realidad: desde una mirada íntima, invita a reflexionar sobre la soledad de la vejez y la importancia de la conexión humana, así como a valorar los lazos físicos y el aprendizaje que ofrecen quienes, aunque ajenos a la tecnología, conservan una experiencia vital imprescindible para construir una sociedad más justa y sostenible. Esta realidad constituye el punto de partida del proyecto *La vela* (2023) que busca visibilizar desde el arte los efectos emocionales y sociales de esta desconexión.

### *Creación cinematográfica y sensibilización social*

La creación cinematográfica contribuye a la sensibilización social al reflejar y modelar actitudes ante diversas problemáticas, fomentando la empatía y la reflexión individual y colectiva. Diversos estudios demuestran que las narrativas audiovisuales pueden influir significativamente en las percepciones y actitudes del público, especialmente de los jóvenes, y promover cambios positivos en la opinión pública y las normas sociales (Bhalla et al., 2024; Tombu, 2024). En este sentido, las películas que poseen un argumento sobre temas sociales, que muestran realidades posibles y cercanas para muchos, son piezas que no solo entretienen, sino que también educan e inspiran a los espectadores a tomar una posición reflexiva ante lo que aparece ante sus ojos (Mohamed et al., 2024; Thangavelu, 2020). También, cabe destacar la importancia de considerar que hay múltiples temáticas comunitarias que no encuentran visibilidad suficiente en otros medios de comunicación y difusión, por lo que el cine puede seguir evolucionando para tratar de abordarlos de un modo cercano (Garczewska, 2019), con narrativas con las que el público se auto identifique para inspirar empatía, fomentar el diálogo y motivar acciones hacia un cambio social positivo. En este sentido, la animación como lenguaje artístico adquiere un potencial singular para abordar temáticas invisibilizadas, como la vejez o el aislamiento social.





### *La senectud en la representación audiovisual*

Cuando el cine se dispone a representar problemas sociales relacionados con las personas mayores, lo hace abordando temas como la dependencia, la demencia, el suicidio, el amor en la vejez o la sexualidad. En estas obras, los personajes representados a su vez por personas mayores exploran aspectos de la vida general de la sociedad más veterana que, al mismo tiempo, entronca con las vidas reales de los actores y actrices que interpretan estas vidas, en las que su experiencia, trayectoria, valores, costumbres pueden no estar alineadas con lo que les exige la representación del guion. Si nos centramos en el último de los temas planteados anteriormente, la sexualidad, no abundan las películas que plantean esta cuestión. Por ejemplo, en la película *La vida era eso* (Martín de los Santos, 2020), su protagonista María, una mujer madura que por vicisitudes del destino emprende un viaje en el que las relaciones humanas y emocionales la conducen a la liberación de su vida y también de su alma, algo que años atrás (en otra era) no se le permitió (Muñoz, 2023). María está interpretada por Petra Martínez, actriz con setenta y siete años cuando esta película se estrenó. Petra, confesó en una ocasión que, en un primer momento, rechazó el papel de María porque al final de la película había unas escenas de masturbación con las que pensaba que no encajaría. Estas tensiones entre realidad y ficción nos confrontan con temas que nos implican como sociedad y que solo pueden mostrarse a través del lenguaje cinematográfico, invitándonos a tomar posición ante el debate que plantean. En el caso de María, ¿qué pasa con la libido o la apetencia sexual de las mujeres de una determinada edad que pertenecen a una determinada época? ¿Qué pasa con su educación, su cultura, sus creencias?

Las piezas audiovisuales varían culturalmente y ofrecen diferentes perspectivas sobre el envejecimiento. Un ejemplo destacado es el cortometraje *Frío en las manos*, dirigido por Sergio Checa (2025), que pone el foco en la soledad no deseada y la salud emocional en la vejez. Inspirado en la historia real de una mujer de 96 años que vivía en una residencia, este trabajo busca dar voz a las personas mayores que enfrentan el aislamiento, sensibilizando al público sobre esta problemática tan real (Rodríguez, 2022). Estas representaciones evidencian la necesidad de seguir explorando la vejez desde perspectivas sensibles y contemporáneas, como propone *La vela* (2023).

### *Pandemia y narrativa cinematográfica*

Como ya hemos mencionado, el cine ha sido y continuará siendo un espejo de muchas realidades sociales. Debido a la emergencia sanitaria que sobrevino por la COVID-19, las producciones de este ámbito se vieron impactadas por este fenómeno, no solo desde el punto de vista industrial o económico, también en su universo temático y en el modo en que las personas adaptaron su manera de consumir cine a esta circunstancia de confinamiento. El documental *El viento de la muerte* (Clínica Navarra, 2020), se centra en los testimonios de sanitarios y pacientes que vivieron en primera línea el impacto de este evento. Estas producciones alientan a reflexionar sobre la vida desde su lado más humano ofreciendo a la vez una denuncia y crítica social que no deja indiferente. También se han abordado cuestiones como el impacto de la pandemia en la salud mental y el bienestar emocional. Algunos de estos ejemplos son *Un efecto óptico* (Cavestany, 2020), en la que se plantea la sensación de irrealidad y confusión que muchas personas experimentaron durante el confinamiento. Según Grande-López (2020), la representación del estrés y la incertidumbre en el cine pospandémico permite reflexionar sobre las emociones experimentadas por muchas personas, promoviendo una mayor comprensión y empatía. La película *Ego* (Cortés-Cavanillas, 2021) es otro ejemplo de la disociación que puede ocasionar el efecto del confinamiento en algunas



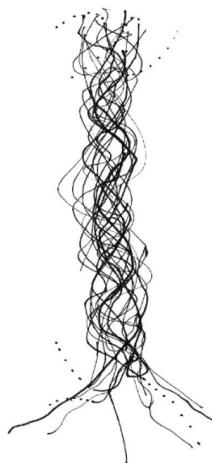
personas emocionalmente vulnerables. Estas producciones cinematográficas ponen de manifiesto el potencial del medio artístico para aproximarnos a realidades que, de otro modo, nos resultarían ajenas o incomprensibles. En este marco temático y temporal, se inscribe la creación de *La vela* (2023), que aborda desde la animación la vivencia de un anciano en el confinamiento.

## Metodología

### 1. La investigación artística como práctica inmanente

En la práctica artística, el inicio de un proceso de creación puede surgir de diversas vías: una inquietud personal, una problemática contextual o un estímulo externo que despierta la necesidad de explorar una idea. A veces este interés aparece de manera inmediata, y otras solo se revela con distancia y reflexión. Dicho esto, se puede afirmar que el proyecto se enmarca en la investigación artística inmanente, aquella donde el acto creativo constituye tanto el medio como el objeto de conocimiento (Ariza, 2021). Este enfoque se estructura mediante un modelo helicoidal de tres ejes: epistemológico, experiencial y creativo, que se desarrollan de forma simultánea y retroalimentada, integrando teoría, vivencia y práctica artística. Desde esta perspectiva, la autora crea la siguiente diagramática (Figura 1) a partir del concepto de “investigación de vida”, en el que los roles de artista, docente e investigadora se fusionan coherentemente de acuerdo con los principios del enfoque a/r/tográfico de Rita Irwin (2013).

**Figura 1:** Modelo de investigación de vida a partir del enfoque a/r/tográfico aplicado por la autora en diversas acciones (De Miguel, 2024).



**Fuente:** Propia.

#### Funcionamiento del modelo helicoidal

El modelo helicoidal parte de la idea de que la investigación artística no progresó en fases cerradas secuenciales, sino en un movimiento espiralado y constante de sus tres ejes:

- Eje epistemológico: se refiere al marco teórico y conceptual que sustenta un proyecto (en este caso, la representación de la vejez y la exclusión digital en el cine).

- Eje experiencial: corresponde a la vivencia personal de la persona creadora que actúa como motor de generación de sentido (en este caso, el vínculo con mi abuelo, la observación directa del aislamiento, la escucha activa de sus testimonios).
- Eje creativo: se manifiesta en la concreción tangible del proyecto sobre el que se trabaja (en este caso, la creación del cortometraje de animación *La vela* (2023)).

La interacción continua entre estos ejes configura un proceso de sensibilidad dinámica en el que teoría, experiencia y creación se entrelazan para generar conocimiento artístico.

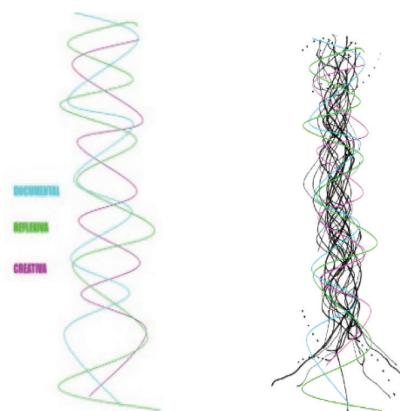
#### *Fases del proyecto a partir del modelo helicoidal*

El proceso metodológico se articuló en tres fases interconectadas (Figura 2):

- Fase documental: recopilación y escucha de los registros sonoros del protagonista (mi abuelo), que constituyeron la base narrativa y emocional.
- Fase reflexiva: análisis de los audios, contextualización de la problemática de la desconexión digital y elaboración del cuaderno de trabajo como herramienta de pensamiento visual.
- Fase creativa: concreción de la pieza animada mediante dibujo, color y composición digital. En esta fase se integró la Inteligencia Artificial (*Disco Diffusion* y *Stable Diffusion*) en la secuencia denominada “ensoñación”, explorando nuevas posibilidades expresivas sin perder el hilo emocional original.

Estas tres fases se retroalimentan en espiral, de modo que cada decisión creativa genera nueva reflexión, y cada hallazgo teórico reconfigura la práctica, al mismo tiempo que conviven con la experiencia de vida del artista, docente e investigador (Figura 3).

**Figura 2 (izda.) y 3 (dcha.):** Modelo metodológico helicoidal de las tres fases (documental, reflexiva y creativa) (2024) y cómo esté se imbrica con el modelo de investigación de vida a partir del enfoque a/r/tográfico aplicado por la autora en diversas acciones (2025).



**Fuente:** Propia.

### Animación que transita entre lo documental, lo ficcional y lo dibujado

La elección de la animación 2D responde tanto a una decisión metodológica como poética. Durante el confinamiento, este medio ofrecía la posibilidad de desarrollar la obra de manera segura y autónoma, pero, sobre todo, permitió un espacio híbrido entre lo real y lo simbólico.

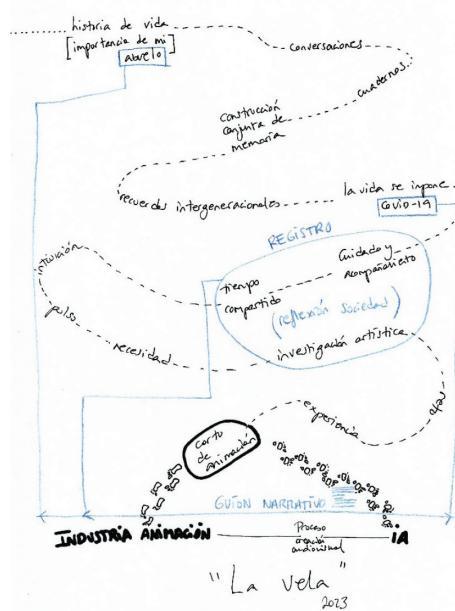
La animación facilita representar lo intangible (recuerdos, emociones y sensaciones) que no podrían documentarse literalmente. Así, el proyecto transita entre lo documental, al basarse en testimonios reales (audios grabados por mi abuelo), lo ficcional, al reinterpretar esas vivencias en una narrativa visual con licencia poética; y lo dibujado, al utilizar el trazo y la textura manual (digital) como extensión de la memoria y la subjetividad de la autora. Así, la animación se convierte en el lenguaje idóneo para visibilizar una experiencia de vida desde la empatía y la sensibilidad artística, generando conocimiento que trasciende lo puramente descriptivo.

En el proceso de *La vela* (2023), la interacción entre el modelo helicoidal y las fases del proyecto revela un proceso de creación que no busca la verificación empírica, sino la comprensión sensible de una realidad social a través de la creación artística, la reflexión y la experiencia vital coexistiendo en un mismo movimiento continuo un modo de investigación que une ética, estética y conocimiento.

*Resumen visual metodológico: experiencia de vida e indagación artística inmanente*

La siguiente imagen (Figura 4) sintetiza gráficamente el proceso de ideación y desarrollo del proyecto *La vela* (2023), en el que la historia de vida y la experiencia relacional actúan como detonantes de una indagación artística inmanente. Este planteamiento se prolonga y se materializa en las fases creativas y productivas del proyecto.

**Figura 4:** Esquema del proceso metodológico del proyecto *La vela*, 2025.



**Fuente:** Propia.

## Desarrollo del proyecto y resultados

### 1. Génesis del proyecto<sup>2</sup>

Durante el confinamiento por la COVID-19 estuve atendiendo a mi abuelo en su casa. Me alternaba con mi hermana, por lo que iba un día sí y uno no a llevarle comida y proporcionar las atenciones que tanto él como su casa pudieran necesitar. Durante los meses que duró esta situación, pasé con él mucho más tiempo del que había pasado durante los últimos años. Fue un tiempo extraño, pues sentía a la vez felicidad de tenerle conmigo, de poder escuchar sus experiencias de vida que compartía cada día, pero también sentía miedo de que le pasara algo en aquella época, ya que sabía que no tendría la atención necesaria debido al estado de emergencia sanitaria en el que nos encontrábamos.

Un día de los que fui a cuidarle, le miré fijamente por encima de mi mascarilla, desde la otra punta del salón (tomando la distancia que se recomendaba para evitar posibles contagios) y pensé que mi abuelo ya era mayor (tenía entonces 90 años). Aunque estaba en plenas facultades mentales y físicas, salvo por la ceguera casi total en la que se había sumergido en los últimos años, en aquel momento fui consciente de que se encontraba en el final de su larga vida. Así, cuando ese día me fui de allí compré una grabadora de voz que me llegó puntualmente a mi casa al día siguiente. Pero no era para mí. Cuidadosamente la preparé utilizando esparadrapo, dejando al descubierto los dos únicos botones imprescindibles para su correcto manejo (Figura 5). Mi intención era que, fuera de los pequeños ratos que compartíamos en cada visita confinada, mi abuelo intentara registrar los audios de sus historias narradas, sus experiencias de vida, para guardarlas y preservarlas de su viva voz.

**Figura 5:** Grabadora preparada para Emiliano.



**Fuente:** Archivo personal.

<sup>2</sup> El contenido de esta sección se expresa de un modo narrativo-reflexivo con tono testimonial. Se hace así con la intención de aportar profundidad emocional al texto para vincular la experiencia personal con la metodología del proyecto en la que todo se imbrica.

En años anteriores ya le había pedido que me escribiera en un cuaderno los refranes, sainetes y demás dichos populares que frecuentemente nos dedicaba. Pero la vista le abandonó y con ella la posibilidad de seguir escribiendo. Por este motivo, se me ocurrió que la grabadora podría ser un medio de registro adecuado, dadas las circunstancias, con el único inconveniente de que él nunca había utilizado nada parecido y, sin apenas visión (solo tenía un 10%), el reto de aprender su manejo parecía complejo. Para mi sorpresa, mi abuelo lo aprendió de manera eficaz (Figura 6) y pudo realizar varias grabaciones hablando(nos) de sus cosas, de sus recuerdos, incluso de sus intimidades. Treinta y ocho fueron los clips que grabó en aquellos días. Algunos de una hora, otros de diez minutos, pero todos ellos cargados de su verdad y vitalidad veterana.

**Figura 6:** Emiliano aprendiendo a manejar la grabadora de voz. 2020.



**Fuente:** Archivo personal.

#### *Del registro a la creación: proceso y toma de decisiones*

Con la revisión del material que de forma intuitiva había recogido en formato de audio, comenzó el pulso sensible y emocional que me hizo detectar en aquellos registros que estaba delante del inicio de un proyecto. Sin tener entonces claro cuál sería su finalidad, ni lenguaje de producción, comencé a establecer una serie de relaciones entre el contenido de los audios con el contexto que estábamos viviendo. Tras aquellos minutos de escucha de su historia de vida se revelaba el contraste entre épocas. Escuchando a mi abuelo, me parecía que el tiempo del que hablaba era mucho más lejano de lo que era en realidad, porque las descripciones de sus situaciones de vida eran tan diferentes a las actuales, que me costaba contar décadas hacia atrás y entender que estábamos hablando de un pasado de no más de cincuenta años. Pero ¿cómo contener toda esta información en una producción artística capaz de conectar épocas y realidades tan distintas? La respuesta fue crear una pieza audiovisual, no documental como en mis trabajos anteriores, sino en formato de animación. Este medio permitía desarrollar el proyecto de forma digital, segura y autónoma, acorde con el contexto (presente o futuro, no quedaría muy claro en la pieza de animación final, tal y como se refleja en la Figura 7). Con la oportunidad de generar conocimiento sobre una realidad excepcional (el impacto de una pandemia mundial), se planteó una narrativa breve (4 minutos), sencilla (dos personajes y un escenario) y veraz, basada en una vida elegida entre tantas posibles.

Con el material sonoro registrado (seleccionado, analizado y reflexionado), una experiencia de vida como nieta de emigrantes y una habilidad creativa integrada, en febrero de 2021 se acomete la fase de preproducción dentro de la indagación artística iniciada. Pero esta fase no parte de manera consecutiva

al proceso de revisión del material sonoro, se trata de una manera de avanzar en el proceso integrando la posibilidad de imaginar el color, la forma, la luz que podría conformar la historia narrada que previamente se había estado buscando en el cuaderno de trabajo (Figura 8).

Esta herramienta es el contenedor del pensamiento materializado gráfica y caligráficamente. Es un elemento estable y finito de negociación entre la mente del creador y su capacidad de materializar su imaginación en la búsqueda del tema para dar sentido a la investigación y a su proyección social. El cuaderno de trabajo dentro del proyecto es donde se recogen las subjetividades a partir de interacciones y “representaciones de procesos no-lineales, rizomáticos, que se expanden, modifican e interrelacionan según el propio proceso avanza.” (Rey y Martín, 2020, p.114)

## 2. Desarrollo

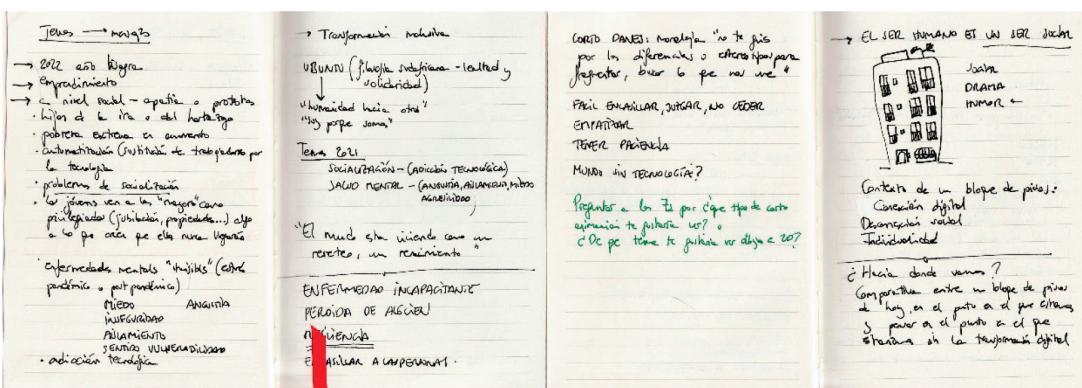
La experiencia de la pandemia provocó que parásemos forzosamente y que la vida siguiera discurriendo de un modo distinto. Pero lo importante es que paramos. Y todo esto sucedía al mismo tiempo que

**Figura 7:** Frame de *La vela* (2023) donde se plantea de un modo ambiguo el punto en el que estamos con relación a la pandemia de la COVID-19.



Fuente: <https://lauradmarte.wixsite.com/la-vela>

**Figura 8:** Páginas del cuaderno de trabajo del proyecto *La vela* (2023).



Fuente: Archivo personal.

personas como mi abuelo nunca habían visto ni interactuado con una videoconsola, una plataforma de contenido o una red social.

Su contacto con el mundo, como el de otras personas en una situación similar, se regía por la máxima del tiempo que pasaba en su reloj de péndulo en medio del salón (Figura 9), por las veces que recorría el diámetro de su casa para, según él, “pasear” y por las veces que se paraba delante de una de sus ventanas a ver pasar el tiempo. Lo hacía mirando hacia el exterior, eso sí, con la prudencia de llevar siempre su gorra puesta para que, si se acercaba de más al vidrio (debido a su poca visión), el contacto de la visera con el cristal le evitase el choque directo de su frente en el duro y frío material (Figura 10).

Pero en esta pieza, además de a Emiliano, se puede ver a otro personaje que le acompaña en su hogar, se trata de su perro. Este personaje, inspirado en un ser muy especial y real, se vinculó al personaje del anciano para que nos ayudara a conocerlo un poco mejor. En una historia en la que no hay diálogos, en la que el personaje vive solo, aislado, sin interactuar con nadie más, y de tan solo 4 minutos de duración, el único modo de conocer algo más de él es a través de los ojos y reacciones de su compañero. La mayoría de las personas hemos convivido o conocemos a un perro. Estos animales, al margen de su raza,

**Figura 9:** Frame de *La vela* (2023) donde puede ver la recreación del reloj de péndulo (a la derecha de la figura) que Emiliano tenía en su casa.



Fuente: <https://lauradmartre.wixsite.com/la-vela>

**Figura 10:** Collages de frames de *La vela* (2023) donde vemos a Emiliano asomado a la ventana y como choca su gorra con el cristal al inclinarse hacia delante.

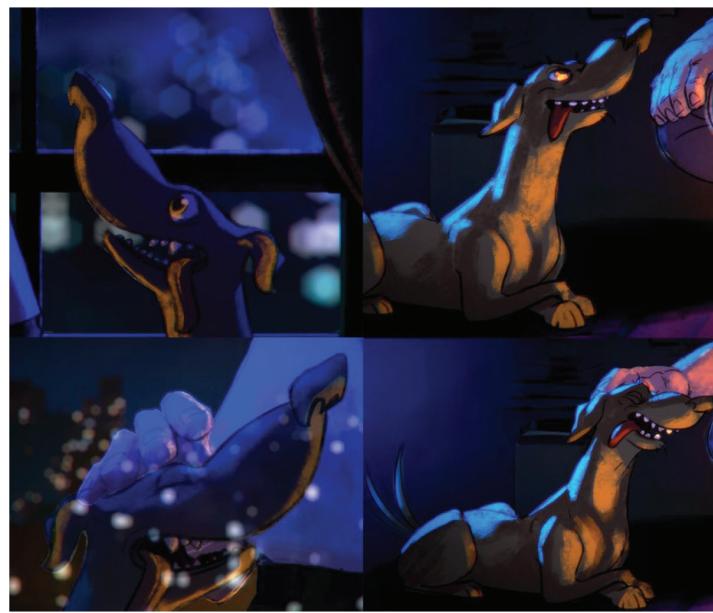


Fuente: <https://lauradmartre.wixsite.com/la-vela>

educación o personalidad, son seres leales y puros, entendiendo estas acepciones en su relación con los seres humanos. Según un perro se relacione con su humano, su actitud puede dar mucha información sobre esa persona. Por muy seria que la veamos, callada o sola, si el perro que la acompaña le mira con cariño, lleva el rabo alto, incluso lo mueve cuando su humano lo acaricia, o jadea a la vez que cierra los ojos mientras lo hace, esas son pequeñas pistas que nos dicen que existe un vínculo especial cimentado desde el cariño, el respeto y el cuidado mutuo (Figura 11). Estas cuestiones parten de mi experiencia con los perros que he tenido a lo largo de mi vida y con aquellos que conozco en mi entorno. Nuestro personaje canino representa la evidencia de que el señor mayor que estamos viendo junto a él reúne todas esas cualidades que un perro feliz necesita: ser cuidado, ser querido y ser respetado.

Llegamos a un momento del guion en el que aparece un momento crucial, en el que se entrevé el modo en que Emiliano convive con la soledad. En este punto de la narrativa, el reto se encrudeció, ya que había llegado el momento de recordar y visualizar una larga historia de vida. Lo hace parando de hacer lo que esté haciendo, quitándose las gafas y cerrando los ojos. Recuerda momentos de su vida: de cuando era niño y vivía en un pequeño pueblo de Extremadura; de su juventud, decidiendo ir a Madrid con doscientas pesetas ahorradas en busca de una vida mejor para él y su familia. También de los trabajos que desempeñó primero en el pueblo (cuidando ganado, cosechando los campos o vareando encinas) y, más tarde, en la ciudad, yendo a cortar el pelo de casa en casa con su bicicleta o subido en andamios trabajando en la construcción. Desde el punto de vista técnico, crear esta parte de la narrativa resultó todo un reto, ya que los costes de producción que hubiesen supuesto eran más elevados de lo esperado, pues los profesionales y los equipos que requería incrementaban el presupuesto disponible (López, 2023).

**Figura 11:** Collages de frames de *La vela* (2023) donde se puede ver la reacción de Doby (personaje canino) al interaccionar con Emiliano.

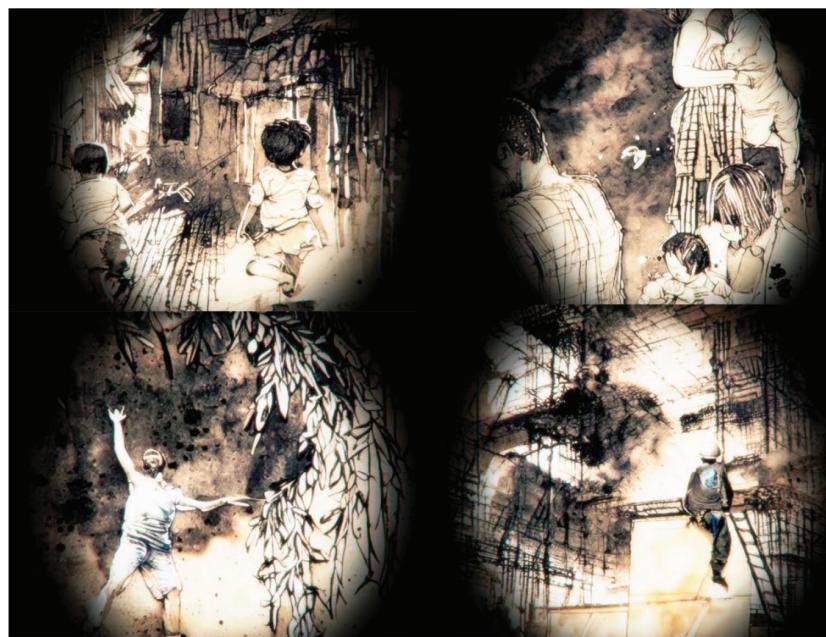


Fuente: <https://lauradmate.wixsite.com/la-vela>

### *La ensoñación y la Inteligencia Artificial (IA)*

La secuencia de la “ensoñación” (Figura 12), donde el protagonista recuerda episodios de su vida, se realizó íntegramente con IA. Este recurso permitió resolver las limitaciones técnicas y explorar nuevas

**Figura 12:** Collages de frames de *La vela* (2023) donde se pueden ver momentos de la secuencia de la “ensoñación” de Emiliano.



Fuente: <https://lauradmartre.wixsite.com/la-vela>

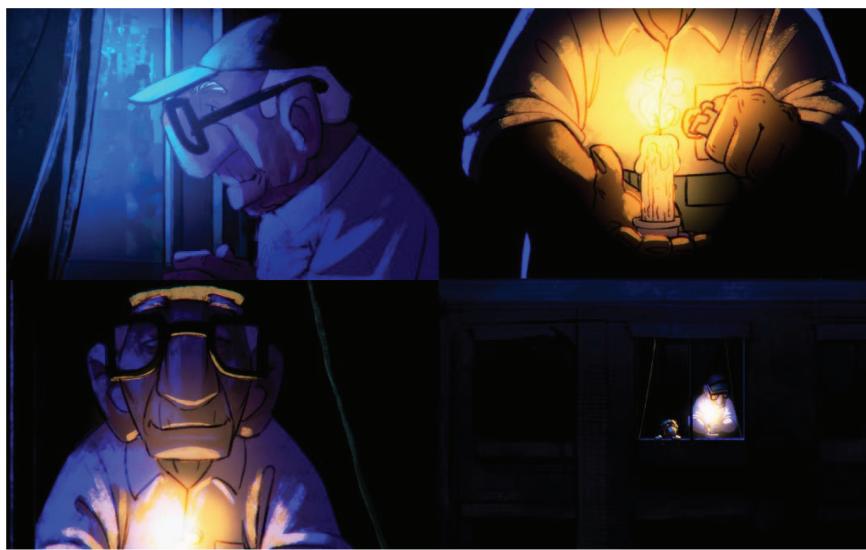
formas de representación visual, manteniendo la coherencia emocional del relato. La inclusión explícita de los motores de IA en los créditos refuerza la transparencia del proceso y su valor como experimentación metodológica.

#### Desenlace: una reflexión visual sobre la desconexión

Como toda narrativa, esta pieza posee un final. Se trata de un final en el que se rompe con la inercia discursiva inicial para que la confusión y el desconcierto se apropien del clímax en el que nos había introducido la “ensoñación” de Emiliano. Según sale de ella, todo lo tecnológico dependiente de cualquier fuente de electricidad desaparece de escena (incluidos los seres humanos que ya se encuentran en una simbiosis con sus gadgets tecnológicos). En un instante en el que para cualquiera cundiría el pánico, Emiliano se levanta, se asoma por la ventana, observa el exterior, se da la vuelta, camina a oscuras por la casa hasta que se dispone a encender una vela. Cuando lo hace, se dirige de nuevo a la ventana con un pausado caminar y con la única fuente de luz incandescente que emana de sus manos. En la siguiente escena vemos a Emiliano desde fuera, desde el exterior. Ese lugar que antes era ruidoso, bullicioso y luminosos se torna oscuro, inhabitado, con ruidos que antes estaban presentes, pero era imposible percibir, como los ladridos de perros, grillos y hojas movidas por el viento. En ese momento, desde el exterior nos acercamos a Emiliano, le miramos de frente indiscretamente, él levanta la mirada y nos mira, nos ha descubierto con su rictus serio. Entonces, cuando casi podemos sentirnos increpados por él, Emiliano cierra los ojos, suspira y nos sonríe.

Este es el final de este relato para Emiliano que, tras sonreírnos, nos despide en *zoom out* mientras le vemos en su ventana, con su perro curioseando a su lado, mirando ambos a su alrededor (Figura 13). Cuando la imagen se funde a negro, empieza el final de cada uno de los espectadores. Es decir, la reacción de Emiliano al mirarnos de frente y lejos de increparnos, sonreírnos, nos invita a reflexionar sobre lo

**Figura 13:** Collages de frames de *La vela* (2023) donde se pueden ver el final de la pieza.



Fuente: <https://lauradmartre.wixsite.com/la-vela>

sucedido, ¿por qué sonríe?, ¿acaso con ese “apagón” siente que recupera su vida?, ¿o simplemente sonríe porque se alegra por nosotros? Porque hemos parado ese frenesí y, aunque sea por unos momentos, reina la tranquilidad, reina el percibir y sentir. Sea como fuere, esta pieza termina con preguntas, no formuladas explícitamente pero sí contenidas en gestos, sonido e iluminación.

## Conclusión

Tal y como se planteó en el objetivo de *La vela* (2023), el proceso de indagación artística culminó en una pieza audiovisual en formato de animación 2D que invita a reflexionar sobre el modo de vida de nuestros mayores desconectados digitalmente y sobre nuestra propia hiperconexión tecnológica. En este sentido, la investigación explora el impacto de la pandemia como contexto narrativo y de creación, al tiempo que integra material sonoro, experiencia personal y práctica visual. Asimismo, el cuaderno de trabajo se convierte en una herramienta clave para plasmar subjetividades y estructurar el pensamiento visual, mientras que la relación entre los ejes epistemológico, experiencial y creativo se articula en un modelo helicoidal, el cual se imbrica con el modelo de experiencia de vida que la autora ha trabajado en otras ocasiones y que permanece abierto a nuevos medios expresivos.

La inclusión de la Inteligencia Artificial en la secuencia de la “ensoñación” amplía la dimensión exploratoria del proyecto, proponiendo un diálogo entre lo humano y lo tecnológico que enriquece la comprensión del proceso creativo contemporáneo. *La vela* (2023) nos presenta, con un estilo pausado y plástico, unos minutos que contienen toda una vida: la de Emiliano, quien vivió la guerra civil española siendo un niño y falleció en 2024 a los 95 años. A través de una mirada íntima, la obra nos sumerge en la soledad de la vejez y la necesidad de conexión humana y animal, recordándonos el valor de los lazos que nos unen.

La falta de atención que padecemos en estos tiempos de precipitación, impaciencia y vertiginosidad, nos conduce a asumir una inercia de actividad incesante. Reflexionar sobre cómo se produce esa actividad en el ámbito de la creación, es fundamental para establecer la base desde la que cimentamos una manera particular de ver(nos) y sentir(nos) para proyectar(se) hacia delante. Pero, no hace mucho,



hubo otros tiempos donde las personas no tenían más remedio que vivir plenamente el presente. Las condiciones de sus vidas no eran nada fáciles y la posibilidad de proyectarse hacia delante estaba llena de inquietud. Por eso, cuando algunas personas se lanzaban a la vida, dejaban sus pueblos y se iban a las grandes ciudades en busca del porvenir asumían el riesgo, llenos de fortaleza e ímpetu, pero sin saber si superarían todo para lograr su objetivo. No sé si esto es lo que les sucedía a todos los emigrantes rurales de España hace más de cincuenta años, pero al menos es lo que siempre me han contado los emigrantes que más he conocido y admirado, mis cuatro abuelos.

## Referencias bibliográficas

- Ariza, S. (2021). De la práctica a la investigación en el arte contemporáneo, producir conocimiento desde la creación. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(2), 537-552. <https://doi.org/10.5209/aris.68916>
- Autor. (2023). *La vela* [Cortometraje]. Asociación Lunzo, AnimalStudio, Notodoanimación, Obra Social la Caixa. <https://lauradmartre.wixsite.com/la-vela>
- Bhalla, A., Thulasiram, R., Goyal, P., Thakkar, A., Reddy, B., Shrivastav, A., & Hashmi, S. (2024). Investigating the Effects of Cinematic Content on Psychological Attitudes towards Social Issues. *Evolutionary Studies in Imaginative Culture*, 8(2) S2, 1032–1040. <https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1101>
- Cavestany, J. (Director). (2020). *Un efecto óptico* [Película]. Cine Binario, Featurent, Fernando Franco P.C.
- Checa, S. (Director). (2025). *Frío en las manos* [Cortometraje].
- Clínica Navarra. (Productor). (2020). *El viento de la muerte* [Película documental]. Clínica Navarra.
- Cortés-Cavanillas, A. (Director). (2021). *EGO* [Película]. Begin Again Films.
- De Miguel, L. (2024). Una experiencia a/r/tográfica con su contribución metodológica: Unnoticed en Fort Breendonk. *ENCUENTROS. Revista de Ciencias Humanas, Teoría Social y Pensamiento Crítico*, 23, 107–123. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14261472>
- Garczewska, A. (2019). Film as a form of social communication – the example of Polish film ‘Róża’. *Confrontation and Cooperation: 1000 Years of Polish-German-Russian Relations*, 5, 4-9. <https://doi.org/10.2478/conc-2019-0001>
- Grande-López, V. (2020). Las enseñanzas de los thrillers epidémicos al estudio de la Covid-19. *Revista Española De Comunicación En Salud*, 90-102. <https://doi.org/10.20318/recs.2020.5442>
- Irwin, R. L. (2013). La práctica de la a/r/tografía (D. García Sierra, Trad.). *Revista Educación y Pedagogía*, 25(65-66), 106-113. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6904303.pdf>
- López, P. (2023). La animación Stop Motion y su rentabilidad en la industria. Recuperado de [https://www.academia.edu/119758838/La\\_Animaci%C3%B3n\\_Stop\\_Motion\\_y\\_su\\_Rentabilidad\\_en\\_la\\_Industria](https://www.academia.edu/119758838/La_Animaci%C3%B3n_Stop_Motion_y_su_Rentabilidad_en_la_Industria)
- Martín de los Santos, D. (2020). *La vida era eso* [Película]. Lolita Films, Mediaevs, Featurent, Magnética Cine.
- Mohamed, S. H., Nirmala, M., & Elango, S. (2024). An Analysis of the Contemporary Use of Film as A Medium for Investigating Social Issues. *La Ogi: English Language Journal*, 10(2), 48-55. <https://doi.org/10.55678/loj.v10i2.1584>
- Muñoz, R. (2023, diciembre 3). La vida era eso: el orgasmo con el que Petra Martínez revolucionó mucho más que el cine. RTVE. <https://www.rtve.es/televisión/20231203/vida-era-eso-petra-martinez-masturbacion-orgasmo/2463314.shtml>
- Organización de las Naciones Unidas (ONU). (2020). La COVID-19 y la necesidad de actuar en relación con la salud mental. Recuperado de [https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy\\_brief\\_-\\_co-covid\\_and\\_mental\\_health\\_spanish.pdf](https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy_brief_-_co-covid_and_mental_health_spanish.pdf)



Organización Internacional del Trabajo (OIT). (2020). Definición y medición del trabajo a distancia, el teletrabajo, el trabajo a domicilio y el trabajo basado en el domicilio. OIT. Recuperado de <https://www.ilo.org/es/publications/definicion-y-medicion-del-trabajo-distancia-el-teletrabajo-el-trabajo>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2022a). Crucial changes needed to protect workers' health while teleworking. OMS. Recuperado de <https://www.who.int/es/news/item/02-02-2022-crucial-changes-needed-to-protect-workers-health-while-teleworking>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2022b). La pandemia de COVID-19 provoca un aumento del 25% en la prevalencia de la ansiedad y la depresión en todo el mundo. Recuperado de <https://www.who.int/es/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide>

Rey Somoza, N., & Martín Hernández, R. (2020). Enfoques de investigación en artes y recursos narrativos para la organización y representación de procesos en investigación artística. *Index, Revista De Arte contemporáneo*, (09), 110–120. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i09.322>

Rodríguez, C. (2022). "Frio en las manos": Un cortometraje sobre la soledad en la vejez. 65YMAS. Recuperado de [https://www.65ymas.com/ocio/cine/frio-en-manos-cortometraje-da-voz-personas-mayores-viven-en-soledad\\_67748\\_102.html](https://www.65ymas.com/ocio/cine/frio-en-manos-cortometraje-da-voz-personas-mayores-viven-en-soledad_67748_102.html)

Thangavelu, A. P. (2020). Film as a Reflection of Society: Reception of Social Drama in Tamil Cinema. En S. Biswal, K. Kusuma, & S. Mohanty (Eds.), *Handbook of Research on Social and Cultural Dynamics in Indian Cinema* (pp. 185-196). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-3511-0.ch016>

Tombu, J. (2024). Filmmaking as a Medium of Public Communication in Addressing Social Problems. *American Journal of Communication*, 6(4), 1–16. <https://doi.org/10.47672/ajc.2275> <https://doi.org/10.47672/ajc.2275>

Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). (2024). Measuring digital development: Facts and figures 2024. UIT. Recuperado de <https://www.itu.int/itu-d/sites/statistics/es/>

## BIO



Profesora Titular del Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, dentro del área de Proyectos y Producción Artística. Cuenta con dos sexenios de investigación reconocidos. De perfil multidisciplinar, ha desarrollado una trayectoria que combina distintos lenguajes expresivos, entre ellos el cortometraje, la instalación, el dibujo, la pintura, el grabado, la photoperformance y la fotografía. Su investigación y práctica artística muestran un interés particular en el potencial de la imagen como herramienta de sensibilización y la experiencia de vida como motor impulsor de proyectos artísticos. Además de su labor docente en planes formativos de Bellas Artes, ha participado activamente en Proyectos de Innovación Educativa en colaboración con diferentes universidades. Su actividad se ha centrado en iniciativas vinculadas a la enseñanza del dibujo como motor epistémico, a la relación entre investigación artística y transformación social, así como a proyectos que exploran las sinergias entre arte, ciencia y tecnología como aliados para la formación integral de futuros profesionales del ámbito creativo. E-mail: [laura.demiguel@ucm.es](mailto:laura.demiguel@ucm.es).