

tf g

memoria

bellas artes

---



MENCIÓN: \_\_\_\_\_

TÍTULO: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

DIRECTOR/A: \_\_\_\_\_



**PALABRAS CLAVE:** \_\_\_\_\_

**RESUMEN:** \_\_\_\_\_



## Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

-

2. Referentes

-

3. Justificación de la propuesta

-

4. Proceso de Producción

-

5. Resultados

-

6. Bibliografía

-

## **Propuesta.**

Los dibujos animados están creados con la intención de divertir y entretener a los más pequeños, cumpliendo también una importante labor pedagógica a la hora de transmitir valores, educar emocionalmente y desarrollar las capacidades psicomotrices del infante, pero cabe decir que hoy en día hay una gran cantidad de escenas en las que aparecen imágenes con mensajes subliminales en ellos.

Disney es uno de los estudios de animación con más fama en este tipo de prácticas, ya que ha producido una gran cantidad de películas de dibujos, las cuales contienen escenas en las que se incluyen mensajes subliminales que generalmente aluden, paradójicamente, al sexo, vinculadas a la manipulación, con una supuesta autoría masónica, a la cual se le atribuyen relaciones con la CIA (agencia central de inteligencia de Estados Unidos) y con parte del proyecto MK Ultra, un programa desarrollado para el control de las masas a través de la influencia de las estrellas y celebridades.

En ese contexto, el proyecto se identifica por la creación de un mensaje subliminal en forma de muñeco de juguete, con la intención de denunciar irónicamente los mensajes subliminales que aparecen en la compañía Disney, versionando a Mickey Mouse, en representación como referente. Un diseño compuesto por objetos cotidianos, conceptualizados de tal forma que, en su conjunto, construyen un discurso análogo en torno a una manipulación que se esconde a través de las escenas que contiene imágenes subliminales ocultas en las películas.

Un código QR impreso en las cajas de los muñecos está vinculado con un video que recopila escenas originales de las películas Disney en las que aparecen imágenes subliminales, con el fin de que el espectador pueda visionarlas por si mismo en su teléfono móvil las veces que quiera, pudiendo fijarse detenidamente en ellas.

Un trabajo escultórico en clave infantil enfocado hacia los adultos a modo de producto, con el propósito de exponer los muñecos como si fueran artículos en venta, simulando estar en una tienda de juguetes ordenados en su estantería, desarrollado en un formato expositivo comercial a modo de artículo de merchandising.

## **Objetivos.**

- Crear una serie crítica materializada en forma de muñecos de juguete, compuestos por diferentes objetos cotidianos en el que el diseño de su forma haga referencia a personajes icónicos de la compañía Disney.
- Mostrar la evidencia del contenido lo subliminal de las producciones Disney.
- Conceptualizar los objetos que componen al muñeco de juguete dotando al diseño de un significado conjunto, construyendo así un mensaje subliminal implícito en él, con un sentido crítico/irónico apelando a la manipulación subliminal.
- Redimensionar algunos de esos objetos con la finalidad de ajustarlos al diseño del muñeco.
- Empaquetar los muñecos de juguete como un producto, en formato caja expositora.
- Utilizar con el video y la tecnología QR como dispositivos digitales contemporáneos para mostrar mensajes subliminales en las películas de Disney.
- Emplear el ensamblaje como técnica de trabajo.

## Referentes.

Walt Disney y la figura de Mickey Mouse es el referente más representativo, es el pilar central del cual parte la idea que configura el imaginario del que se compone el diseño del muñeco de juguete.

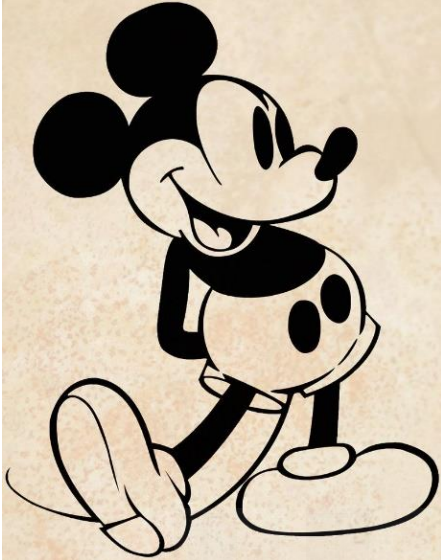


Fig.1. Walt Disney, *Mickey Mouse*, (1928). Ilustración.

Kaws es un artista integrado en el mundo de los muñecos de colección, con un diseño base versátil y camaleónico, capaz de asemejarse a personajes de dibujos animados sin perder sus rasgos identificativos que le caracterizan. Utiliza referentes visuales similares a los de Disney descomponiéndolos y formando un estilo personal.

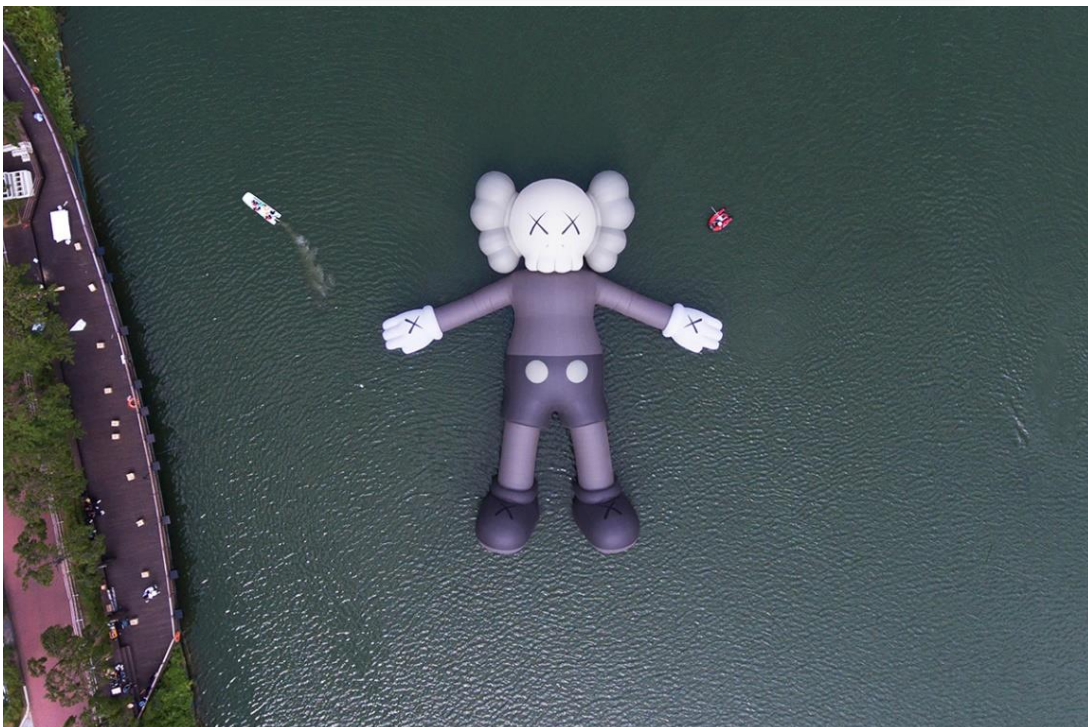


Fig.2. Brian Donnelly (Kaws), *Kaws Holiday*, (2018). Hinchable, 28 metros de largo.

Fidia Falaschetti desarrolla su trabajo en torno a la cultura pop, la globalización, el consumismo, comercialismo, utiliza la figura de Mickey mouse en el que con un culo en la cara invita a la reflexión de manera satírica sobre la sociedad actual.



Fig.5. Fidia Falaschetti, *Meanie Mouse*, (2017). Resina recubierta por aluminio de color, 47 x 27 x 22 cm.



Paul Mccarthy expone temas tabú, en el que en ocasiones incluye personaje de Disney como referentes en su discurso. En uno de los artículos de 2017 escrito por Eduardo Lago para periódico El País, se encuentra una cita en la que Mccarthy hace referencia a la compañía:

Hay una línea recta que va de Hitler a Walt Disney. Ambos fueron, literalmente, arquitectos de sueños malignos. [...] Disney es responsable de muchos aspectos del infierno consumista en el que vivimos, desde la televisión a Hollywood. Personajes como Blancanieves, el pato Donald o Mickey Mouse tiene un trasfondo maligno que no resulta fácil ver.



Fig.3. Paul Mccarthy, *Ws Snow White Flower Girl #2*, (2013). Nogal negro, 91.4 x 61 x 45.7 cm.



Fig.4. Paul Mccarthy, *Tree*, (2014), Hinchable, 24metros de alto, Plaza Vendome (París).



Fig.6. Paul McCarthy's, *Tomato Head (Green)*' (1994) Instalación dimensiones variables, 218,4 cm altura, Art Basel Unlimited 2016

En su obra *Tomato head*, presenta a un hombre sin pantalones con una cabeza de tomate, en la que, con la reinterpretación de los juguetes para niños, genera una especie de Mr. Potato, en donde las piezas del cuerpo son intercambiables, haciendo alusión a la violencia en cuanto a la relación que guarda entre el tomate y la sangre, a la masculinidad, y a la construcción de una sociedad actual de forma crítica en un código satírico y lúdico.

### Justificación de la propuesta.

Mickey Mouse es el personaje animado más icónico de la compañía Disney, a la cual pertenecen una gran cantidad de escenas con mensajes subliminales que generalmente hacen referencia al sexo, como por ejemplo la de la aparición de la imagen de una mujer en topless en el minuto 38 de la película *Los rescatadores*, de la cual se retiraron cerca de 3,4 millones de copias del mercado, tras haber sido denunciada.



Fig.7. *Los rescatadores*, (1977). Disney. 77 min.

Durante la Segunda Guerra Mundial la compañía comenzó a producir cortos de animación en los que su intención era propagandística, con la finalidad de generar nuevos reclutas para el servicio. Cortos realizados en 1943 como los de *Education for death* o *The Führer face* contienen connotaciones doctrinales, este es el punto de partida en donde, al parecer, se comienza una intervención encubierta por parte de los servicios secretos de inteligencia de Estados Unidos pasando a formar parte de sus proyectos de control, mientras que por otro lado explotaban la imagen de Mickey Mouse, y a todo el conglomerado Disney, con lo que gracias a su éxito, generaron una gran cantidad de ventas con todo tipo de productos de merchandising, convirtiéndose en un símbolo de los Estados Unidos con el que la población empatizaba.



Fig.8. *Education for death*, (1943). Disney, 10 min.

Más tarde, en el desembarco de Normandía de 1944, la palabra en clave de los aliados utilizada el día D fue Mickey Mouse, con un significado mucho más complejo para el entendimiento desde un punto de vista conspirativo, dada la relevancia de las acciones de la compañía Disney en el transcurso de la guerra. Su relación con la agencia central de inteligencia de Estados Unidos se tornó mucho más estrecha, como documenta en el libro *Finding florida* el autor T.D. Allman, conocido por sus exposiciones de la participación de la CIA en la guerra de Laos, donde afirma como para la construcción de Disney World adquirieron más de 40 millas cuadradas por menos de 200 \$ el acre con la ayuda de agentes infiltrados de la CIA.

Además Walt Disney también estaba vinculado a las sociedades secretas y a la masonería, y como muestra de ello, construyó en las instalaciones de Disney World el exclusivo club 33, en referencia al grado más alto de la masonería, un millonario club al que solo pueden acceder unos pocos con una lista de espera actual de 14 años. La masonería y las sociedades secretas son acusadas de usar estrategias de control sobre la población, utilizando como herramienta principal al mundo del entretenimiento, al que se le suman las elites globales de diferentes ámbitos junto con el poder económico, en el que se incluye el proyecto de la CIA MK Ultra

El proyecto Mk Ultra es un programa para en la manipulación y el control de la mente enfocado en las estrellas y celebrities y pertenece a la agencia central de inteligencia de Estados Unidos. Una de sus ramas se encuentra relacionada con la Disney, ya que desde sus inicios cuenta con una estrecha relación en la que participan agentes infiltrados. Las producciones contienen un trasfondo traumático en el que la muerte de algún familiar cercano

siempre está presente así como los estereotipos en las relaciones sociales, e incluso racismo produciendo muchas veces una disociación de estímulos. Debido a la gran movilización feminista que está presente, sus últimas películas se están adaptando con mujeres como protagonistas, pero bajo los mismos pretextos.

Actualmente la compañía tiene cadenas de televisión por todo el mundo y desde la factoría promocionan a niños generalmente actores a los que podemos ver como se convierten en súper estrellas, como es el caso Miley Circus, Justin Bieber, Justin Timberlake, Selena Gómez, Britney Spears y un largo etcétera de personajes públicos, que pasan a estar en un escena más adulta, donde curiosamente suelen posar con las orejas de Mickey Mouse, supuestamente una manera de perpetuar la imagen y la influencia de Disney sobre las grandes masas que están siendo programadas con fines encubiertos, continuando con la práctica subliminal y las referencias a la masonería.

Las escenas con mensajes subliminales en el ámbito de la animación infantil y en especial las de los estudios de animación Disney que se refieren al sexo, son el principal sustento de la creación del muñeco de juguete *Dickey Mouse*. Una forma de denuncia con carácter crítico / irónico hacia la compañía que realiza este tipo de prácticas de manera reiterativa en sus películas, con la intención de controlar a la población desde la infancia, bombardeando el subconsciente de la audiencia, que generalmente pasa desapercibida ante estas imágenes.



Fig.9. Publicidad película *Enredados*, (2010). Disney, 100 min.

*Dickey Mouse* mantiene similitudes estéticas hacia la figura de Mickey Mouse y está compuesto por diferentes objetos cotidianos aprovechando sus formas y su significado para transformar el mensaje. Cada uno de estos objetos se relaciona e interactúa con los demás. Se combinan de manera en la que se desarrolla un discurso, que en el conjunto de sus elementos, construyen un muñeco de juguete que se caracteriza con un mensaje subliminal implícito en su composición.

Un dildo anal como cabeza, alude a prácticas sexuales posibles en cualquier tipo de cuerpo, haciendo referencia a todas aquellas imágenes subliminales de las películas Disney, en las que generalmente aparece un contenido sexual o incluso llegando a estar oculta de manera ingeniosa la palabra sex.

Unos platos de cocina a modo de orejas, representan metafóricamente el soporte de los mensajes subliminales, una forma de alimento de la que se nutre la audiencia, incorporados siendo inconscientes de ello.

Unas manoplas de horno para enfundar sus manos, un complemento de cocina que de manera conceptual encadena con la metáfora de los platos. Su función es la de ser utilizadas para recoger los mensajes subliminales que están siendo preparados en una hipotética cocina, utilizando dichas manoplas como forma de protección y así no quemarse.

Una pastilla en forma de cápsula conforma su cuerpo. Hace referencia a esos fármacos que generalmente tienen efectos secundarios, inhiben al ser de su consciencia, haciendo maleable su mente y su comportamiento manipulable, una analogía en cuanto a los efectos secundarios que pueden llegar a tener los mensajes subliminales sobre las personas.

Unas zapatillas que tienen forma de senos denominadas “mamatillas” en representación a la educación en la que se implican las madres y padres, significando que está siendo pisoteada, arrastrada por el suelo al estar siendo influenciados por la manipulación ejercida por la realización de este tipo de prácticas.

En adición, el muñeco de juguete *Dickey Mouse* va acompañado de un código QR que está impreso en el diseño de la caja, vinculado a un link con la creación de una video recopilación con escenas en las que aparecen imágenes que contienen mensajes subliminales de los estudios de animación Disney, para poder ser visionado con el teléfono móvil por el espectador. Con ello se pretende difundir tales escenas con la intención de expresar una denuncia sobre el hecho de que contengan dichas imágenes, y su uso dirigido hacia un público infantil, incapaz de percibir las de la misma manera en que lo haría una persona adulta.

Un trabajo escultórico que se presenta en un formato comercial, un artículo de merchandising como fórmula, una producción por repetición en base al diseño de un muñeco de juguete, para colocarlo en un stand esperando ser elegido, una serie de muñecos Dickey Mouse listos para su venta, metidos en sus cajas y dispuestos de manera ordenada como así lo harían en una juguetería. Una manera física de ironía en forma conceptual de paralelismo entre la producción en masa de los muñecos de juguete y toda una generación de personas que han crecido con esas imágenes grabadas en el subconsciente.

El acabado estético de apariencia comercial en forma de producto como muñeco de juguete, en el que por apropiación se incluye la tipografía original que utiliza Disney para colocar el nombre de *Dickey Mouse* en las cajas, siendo así un elemento fácilmente reconocible por el espectador, que le permite ubicarse, ponerse en situación, y que el público pueda relacionar el concepto que se expone sobre el tema.



### Proceso de producción.

En primer lugar se parte de un boceto como idea realizada a partir de esbozos manuales que son digitalizados y editados, con una posterior selección de las herramientas y los materiales para el ensamblaje.

Tras generar varias experimentaciones se opta por la elección de los diferentes materiales y herramientas necesarias para su construcción, siendo estas: pasta para modelar, silicona, resina epoxi, alambre hierro 4 mm, funda termoretráctil, capsula en forma de pastillas, tela cuadriculada, platos de porcelana en miniatura escala 1/12, un dildo, alginato, escayola, pintura en spray, barniz en spray, pegamento, pistola de silicona, taladro y lijas de diferentes tamaños y mechero.

### Boceto.

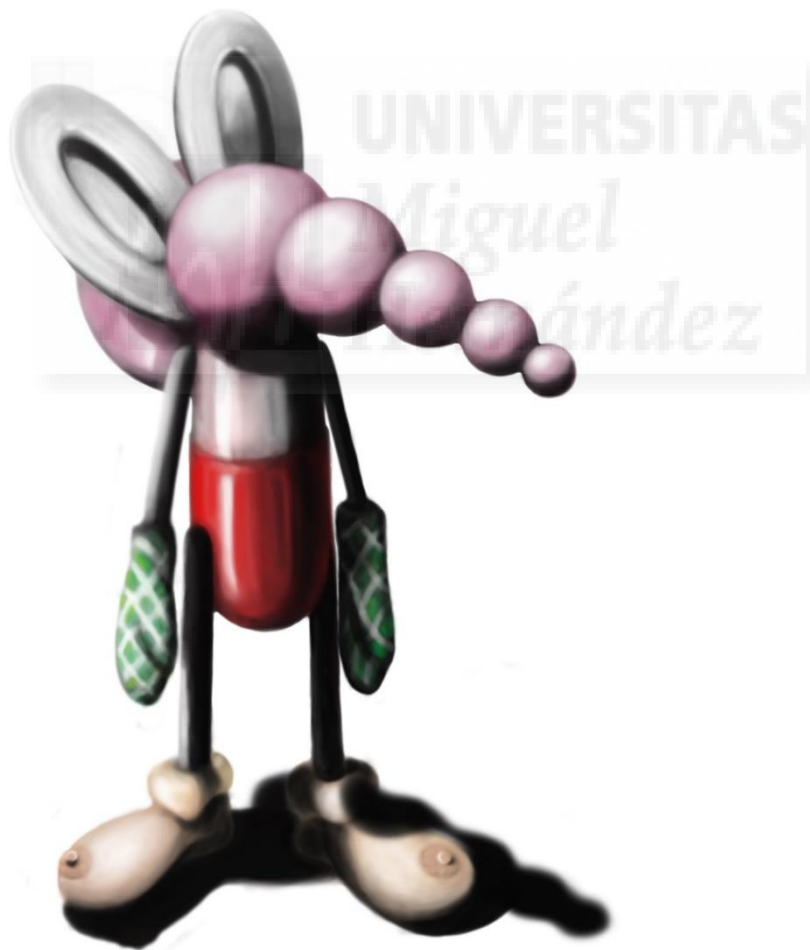


Fig.10. Gabriel bermejo, *Dickey Mouse*, (2018). Ilustración Digital. 210 x 297 mm.

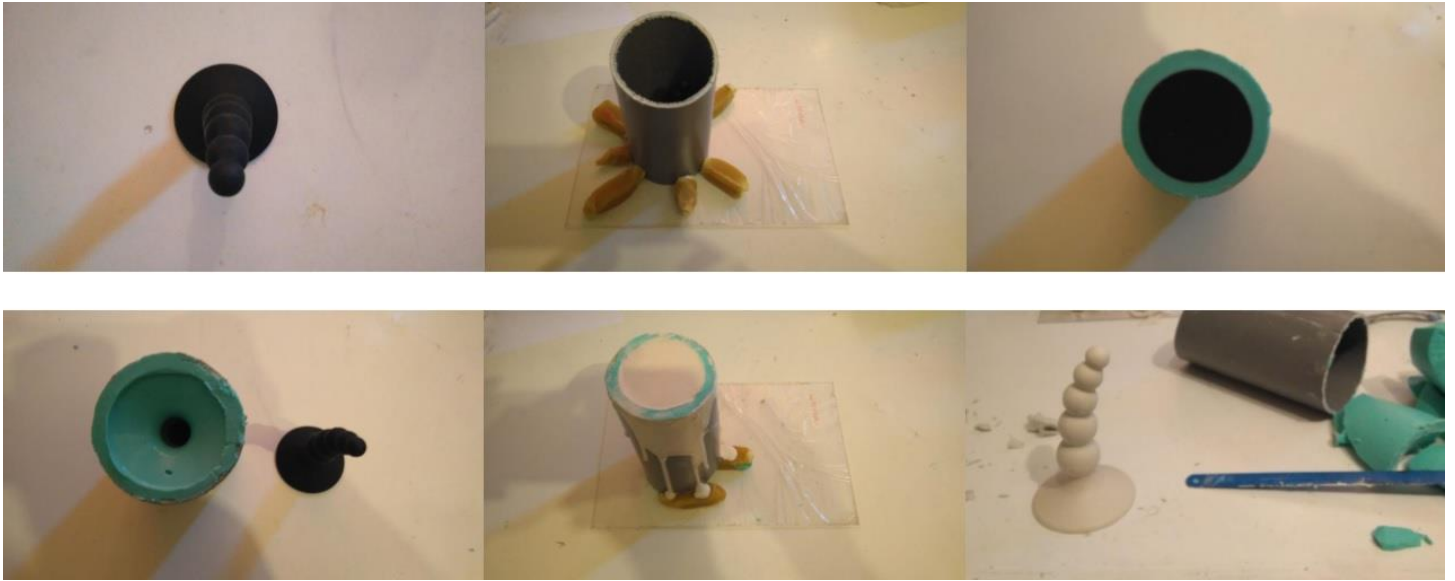


**Modelado.**



Pasta de modelar para dar forma a las “mamatillas” que calza Dickey Mouse.

## Moldes.



Molde de alginato para sacar copia en escayola ya que el dildo original es de silicona y no se deteriore.



Moldes de silicona del dildo y las mamatillas.

Resina epoxi.



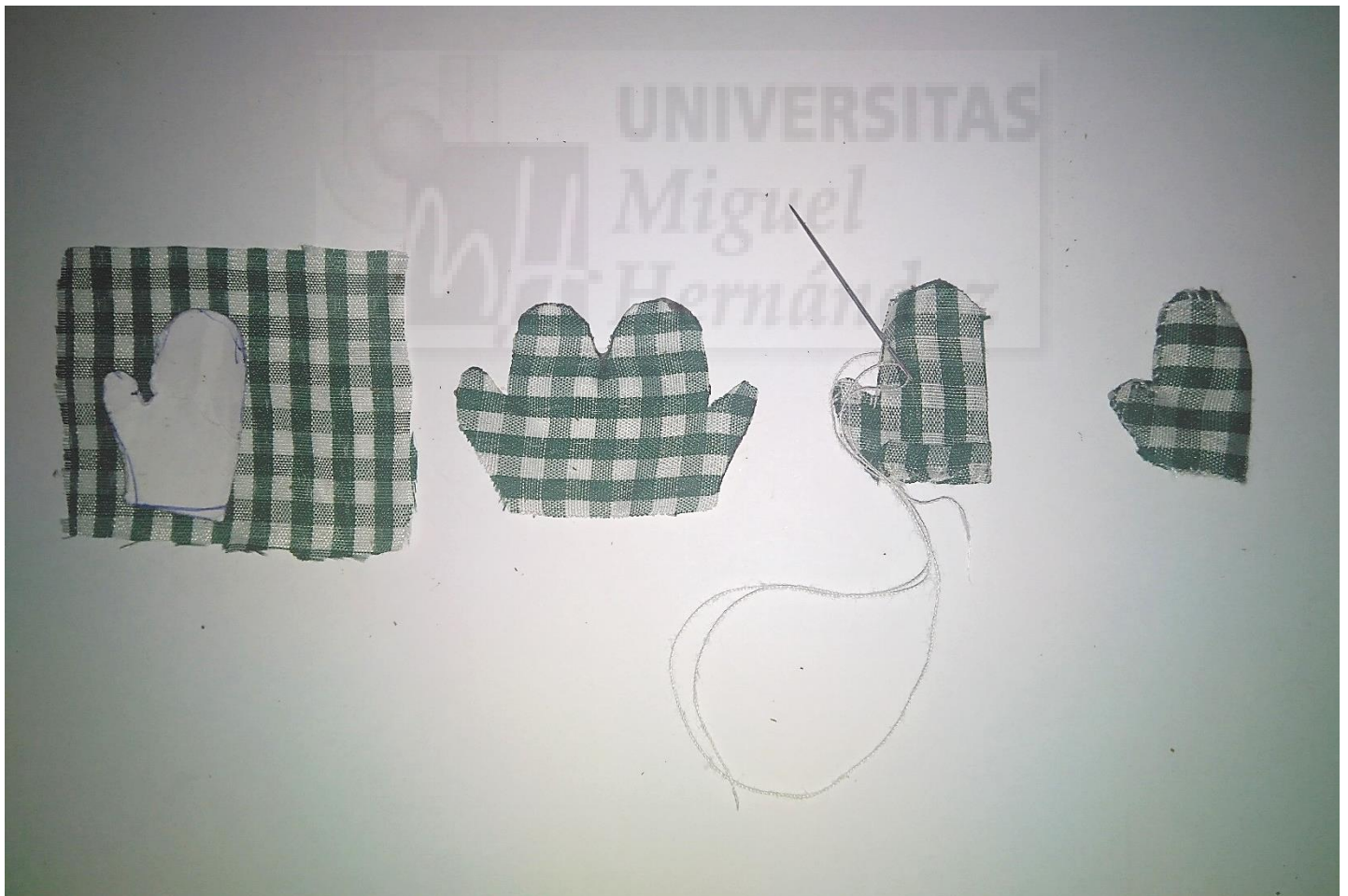
Se precisa de una balanza para poder mezclar los componentes, los cuales se deben estar mezclados proporcionalmente según el fabricante.

### Ensamblaje/Pies.



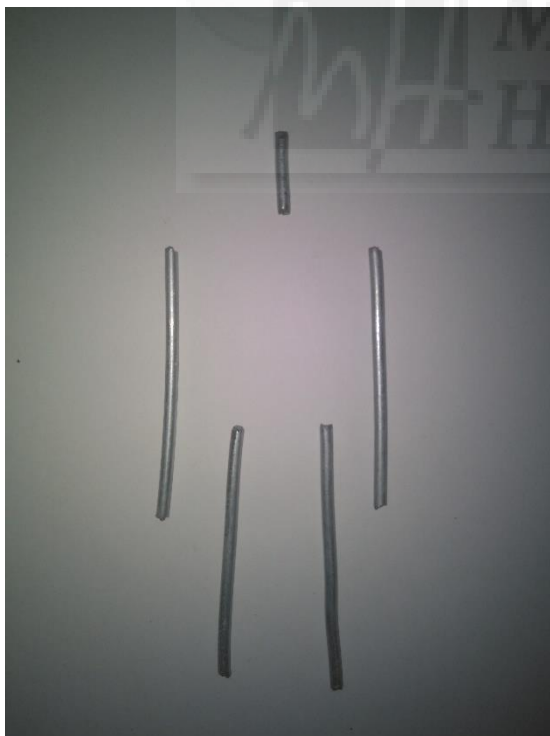
Molde pieza con impurezas, pieza lijada, pieza perforada pintada y barnizada.

### Ensamblaje/Manoplas.

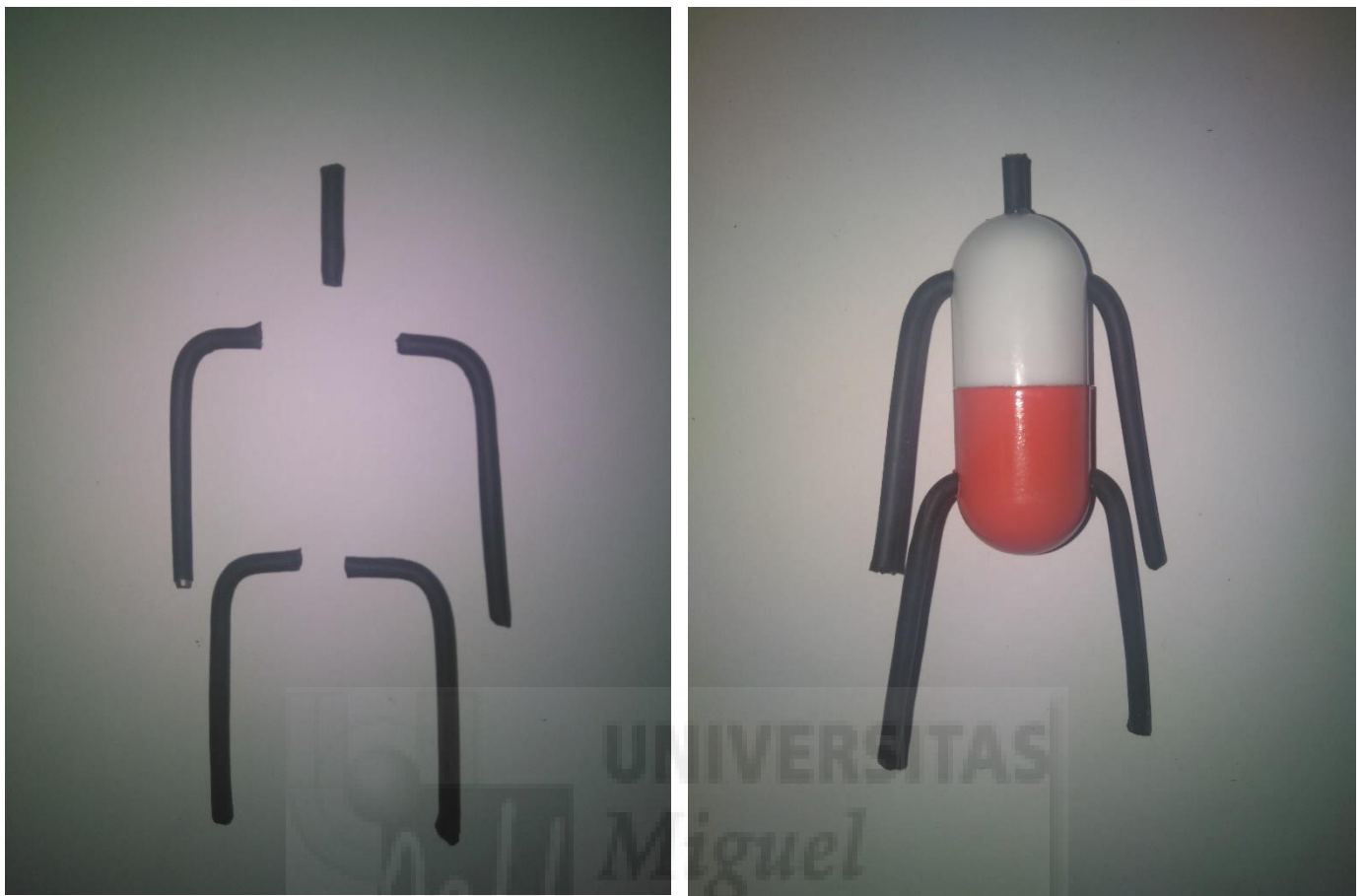


Patrón sobre tela, patrón recortado, patrón cosido y manopla dada la vuelta.

**Ensamblaje/Cuerpo.**



Se perfora el lugar donde se alojan los hierros que van cortados y doblados a medida y se pinta y barniza la parte de color de la cápsula.



Se pone la funda termoretráctil en los alambres de hierro con ayuda de un mechero y se introducen un la capsula uniendo se con la pistola de silicona en su interior.

## Ensamblaje/Cabeza.



Lijado, taladrado, pintado y barnizado del dildo de resina epoxi y pegado con pegamento los platos de porcelana.

Embalaje.



La realización del diseño de una caja en la que va impreso con ella un código QR que te dirige directamente a una video creación en la que se recopilan mensajes subliminales de Disney.



Resultados.



Fig.11. Gabriel Bermejo, *Dickey Mouse*, (2018). Ensamblaje. Resina epoxi, plástico, alambre recubierto, tela, porcelana, cartón, 10 x 10 x 21cm.



Fig.12. Gabriel Bermejo, *Dickey Mouse*, (2018). Ensamblaje. Resina epoxi, plástico, alambre recubierto, tela, porcelana, cartón, 10 x 10 x 21cm.

Como resultado del trabajo se obtiene una obra en serie en la que el tratamiento de los materiales del proceso de un trabajo manual semimecanizado permite ver algunas imperfecciones. A pesar de esto, el conjunto de sus piezas conforman una opinión positiva del aspecto general con un acabado limpio, habiendo dedicado especial dedicación en cada detalle.

El desarrollo de una estrategia artística en el que diseño de la construcción de muñecos de juguete, capaces de denunciar mensajes subliminales que a su vez esta transmitida de forma subliminal, se abre un gran abanico de posibilidades en cuanto al juego que se ofrece a la hora de escoger personajes de animación Disney como referentes, ante la variedad de objetos con los que componerlos, con la capacidad de ampliar el proyecto. Observamos que la producción en serie de una misma pieza referente encaja con la lógica subliminal capitalista a la que aludimos temáticamente. De un modelo referente se producen otros tantos, como emulaciones del mismo. A la vez la pieza en su multiplicación se convierte en una suerte de ejército de adoctrinadores infantiles.

Una nueva línea de investigación en la que con la inclusión de nuevos personajes como el pato Donald, donde se trata de encontrar fórmulas expositivas y/o comerciales entro del mundo del diseño de producto y del arte contemporáneo para mostrar, promocionar y distribuir estas obras. En cuanto a la construcción de diferentes diseños en base a la variedad de personajes Disney, se permite continuar con el discurso metafórico, con la analogía entre un mensaje subliminal y un muñeco de juguete que denuncia mensajes subliminales, con expresiones irónicas como forma crítica hacia un objetivo concreto, profundizando en el sentido de los objetos, con el fin de encontrar la relación que guardan entre sí como conjunto de elementos teóricamente inconexos, siendo capaz de generar y expresar un mensaje subliminal.



Fig.13. Gabriel Bermejo, *Prototipo Donal Fuck*, (2018). Ilustración Digital. 210 x 297 mm.



Fig.14. Gabriel Bermejo, *Prototipo Donal Fuck*, (2018). Ensamblaje. Resina epoxi, alambre recubierto, bisagra, cartón, 10 x 5 x 21cm.

#### Bibliografía.

T.D. Allman, (2013). *Finding florida: The True Story of the Sunshine State*, Florida, EU, Open Road + Grove/Atlantic.

G. Cortés, (2012). *Héroes caídos. Masculinidad y representación*, España, Castellón, espai d'art contemporani de castello.

### **Filmografía:**

Referencias audiovisuales de películas de los estudios de animación Disney en las que aparecen escenas que contienen imágenes con mensajes subliminales.

Disney. W. (Productor), Clyde. G (Director). (1943). *Education for death*. [Corto animación]. EU: The Walt Disney Company.

Disney. W. (Productor), Kiney. J (Director). (1943). *The Führer face*. [Corto animación]. EU: The Walt Disney Company.

Wolfgang. R. (Productor), Wolfgang. R. (Director), Lounsbery. J. (Director). (1977). *Los rescatadores*. [Película animación]. EU: Walt Disney Productions.

Wolfgang. R. (Productor), Clements. R. (Director), Musker. J. (Director). (1989). *La sirenita*. [Película animación]. EU: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Hahn. D. (Productor), Wise. K. (Director), Trousdale. R. (Director). (1991). *La bella y la bestia*. [Película animación]. EU: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Clements. R. (Productor), Musker. J. (Productor), Clements. R. (Director), Musker. J. (Director). (1992). *Aladdin*. [Película animación]. EU: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Hahn. D. (Productor), Minkoff. R. (Director), Roger. A. (Director). (1994). *El rey león*. [Película animación]. EU: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Hahn. D. (Productor), Wise. K. (Director), Trousdale. R. (Director). (1996). *El jorobado de Notre Dame*. [Película animación]. EU: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Clements. R. (Productor), Musker. J. (Productor), Dewey. A. (Productor), Clements. R. (Director), Musker. J. (Director). (1997). *Hércules* [Película animación]. EU: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

Arnold. B. (Productor), Lima. K. (Director), Buck. C. (Director). (1999). *Tarzán*. [Película animación]. EU: Walt Disney Pictures.

Conli. R (Productor), Greo.N. (Director), Howad. B. (Director). (2010). *Enredados*. [Película animación]. EU: Walt Disney Animation Studios.

Del Vecho. P. (Productor), Lasseter. J. (Productor), Buck. C. (Director). (2013). *Frozen* [Película animación]. EU: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios.

