



Zoobituario

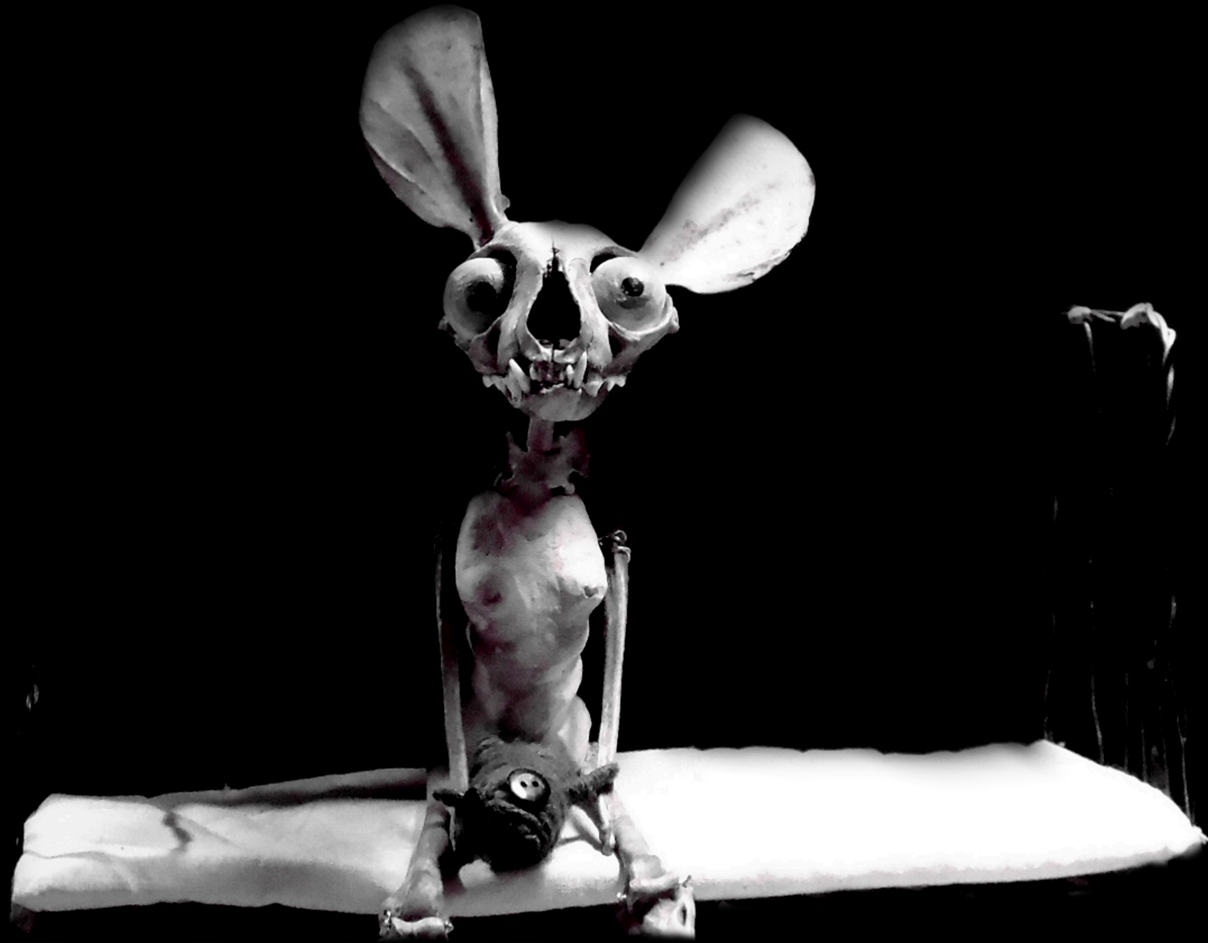
FANTASÍA ONÍRICA DE UNA NIÑA
INMERSA EN UN MUNDO ANIMAL.

Trabajo de Grado

Jamie Alejandra Daza M.

Dedicado a: Katya, Canela, Shao Kahn, Integra, Violet, Pandora, Vincent, Adolfis, Bugs y Petunia, quienes han sido y fueron mi más grande apoyo y mi mayor impulso para seguir adelante.

Gracias a todos por su amor puro y su fidelidad.





Índice

1. Presentación.	VIII
2. La animalidad, la humanización y la animación.	XI
3. Autorretrato, trauma y miedo.	XXVII
4. Lo oscuro, la muerte, lo siniestro, la violencia, lo irreal, lo infantil y lo tierno.	XXXV
5. Proceso creativo y Obra.	XLV
6. Reflexiones.	LXXII
7. Plano de montaje.	LXXV
8. Evidencias fotográficas.	LXXVII
9. Agradecimientos.	LXXXIX
10. Referencias	XC

Capítulo 1

Presentación.

ZOOBITUARIO es un juego de palabras creado por mí, donde se combinan los términos Zoo y Obituario. Obituario es un término proveniente del latín obitus que significa “fallecimiento”; se llama obituario también, al registro parroquial en el cual se detallan las partidas de defunción y entierro. Zoo es un sustantivo masculino proveniente del griego zoo que significa “animal”, también relacionado con la zoografía y la zoología que tienen por objeto la descripción de los animales.

Ambos términos en conjunto, crean también un juego de palabras en la pronunciación al idioma español escuchándose como: “Su-obituario” haciendo referen-

cia a su propio fallecimiento o su propia partida de defunción. El término onírico proviene del griego “oneiros” que significa “sueño”; hace referencia a la fantasía y lo irreal. En general; la expresión onírica representa todo aquello proveniente de la locura, lo surrealista.

Teniendo en cuenta lo anterior; para mí, ZOOBITUARIO es la invitación al funeral y a la reencarnación de los animales de compañía fallecidos, que en algún momento vivieron conmigo. En otras palabras; es una re-significación de la muerte, en vida. Animales que reviven gracias al arte, sumergidos en mundos irreales donde pueden continuar viviendo sin estarlo.

Zoobituario

Fantasía onírica de una niña
inmersa en un mundo animal



Jamie Alejandra Daza M.



Capítulo 2

La animalidad, la humanización y la animación.

En este capítulo hablaré sobre la animalidad y la humanización, su significado y algunos referentes que abordan estos temas para contextualizar con mi trabajo plástico y teórico. Por otro lado; hablaré sobre la animación y cómo algunos artistas hacen uso de ella en su obra. La animalidad se entiende por aquello que es propio de un animal, frecuentemente es asociado a la noción, al instinto o a la esencia de estos seres. Muchas veces se alude a la animalidad

para describir o explicar acciones de un ser humano que puedan ser consideradas crueles o bestiales. La Humanización es el proceso mediante el cual algo es dotado de cualidades humanas. Simbólicamente, la palabra humano representa la capacidad de razonar, sentir empatía, solidaridad, afecto, amor y de relacionarse. Uno de los usos más habituales del concepto humanización, alude a tratar a los animales como seres humanos: La humanización de una mascota; por ejemplo, implica vestirlo,

la mitología griega (donde humanizaban a los animales y les daban características divinas); los rituales y festividades con animales (en los cuales se adoran y consienten a los animales durante ciertas fechas). También hablaré un poco de el papel de los animales en la psicología como método terapéutico. Por último, revisaremos referentes de animación y literatura en los cuales la animalidad y la humanización funcionan como impulso para la creación de mi obra plástica.

hablarle, brindarle tratamientos estéticos, etc. La animación por otro lado, es un proceso por el cual se logra dar movimiento a dibujos u objetos inanimados. Esto es posible gracias a una secuencia de dibujos o fotografías que al estar ordenadas consecutivamente logran dar la sensación de movimiento.

A continuación, en éste capítulo hablaré de la animalidad y la humanización en el arte, desde: las culturas prehispánicas (y como los animales eran idolatrados),



2.1. Los animales en la cultura Prehispánica.

Existen varias hipótesis dirigidas a analizar los simbolismos de los animales en el arte prehispánico; donde, se entra en consideración que la iconografía prehispánica es la representación de los protagonistas de los actos religiosos y mitológicos. Se piensa incluso, que éstas imágenes en vez de ser figurativas, simbolizan o hacen referencia a metáforas visuales, mitos o rituales de dichas comunidades. Es el caso del Águila o Búho 2.1 sosteniendo una serpiente; posiblemente se trate de la representación del origen de la luz y del fuego; o, podría ser un símbolo de poder, renacimiento y visión.



Figura 2.1: (1 d.C. - 900 d.C.) Águila o Búho [Escultura en roca volcánica]. Colombia; San Agustín, Huila. Parque arqueológico de San Agustín.

2.2. Los animales en la mitología Griega.

En la mitología griega se podía visualizar claramente la relación hombre-animal como símbolo de la intervención de lo divino sobre lo humano y sobre la identidad de éste último.



Figura 2.2

Los encuentros entre seres híbridos zoomorfos y las metamorfosis hacían referencia a lo sagrado, que producían fascinación y terror; generando así, un anhelo en el hombre por poder escapar de los límites de sus condiciones humanas, como es el caso del Grifo, un animal con cuerpo de león, cabeza y alas de águila. Se cree que en las leyendas griegas, Apolo usaba a los Gri-fos como guardianes de sus tesoros 2.2

2.3. Los rituales y festividades con animales.



Figura 2.3

En muchos lugares del mundo, los animales ocupan ciertos roles, funciones y significados durante periodos festivos en los que adquieren un cierto protagonismo, esto se ve principalmente en España con las ferias taurinas¹. Sin embargo, la mayor parte de estos actos festivos con animales tienden a ofrecer sacrificios o actos de tortura contra ellos. No obstante, no es el caso de Nepal, lugar donde durante cinco días los nepalíes adoran y decoran con el tradicional tika (una mezcla de polvo rojo y arroz que se impone en señal de bendición) a los perros con guirnaldas, les sirven comida y los adoptan durante la fiesta hindú de Tihar 2.3.

¹ Se denomina feria taurina a una serie de eventos en los que se celebran festejos taurinos que habitualmente tienen lugar en fiestas locales o patronales que se

En la actualidad, los animales son vistos meramente como “mascotas” o seres que se encuentran a nuestro “servicio”, inferiores a nosotros. El uso que se le da actualmente a los animales va desde alimentación, vestimenta, experimentación científica, esclavitud y entretenimiento (por no mencionar más). Sin embargo; dependiendo también de la zona en que se viva, los animales son tratados de diferente manera; por ejemplo, en el campo los animales son utilizados como productores de alimento y trabajo.

Pero, en las grandes ciudades, los animales han ocupado un papel más significativo, especialmente los animales domésticos; ya que, en muchas ocasiones los ciudadanos solitarios (e incluso los que no) optan por adoptar, rescatar o comprar un animal para tener algo de compañía. Es aquí cuando, el ser humano comienza a humanizar a éstos seres de cuatro patas y a darles características propias de nosotros. Viceversa, nosotros también empezamos a adquirir comportamientos de éstos animales.

celebran en diversos países Hispanoamericanos y en España, Portugal o Occitania (al sur de Francia), entre otros, en los que se llevan a cabo diferentes actos de tortura y asesinato contra los toros.

2.4. Los animales en la psicología como método terapéutico.

En la psicología, la investigación básica con los animales ha jugado un papel importante en los procesos de aprendizaje, memoria, percepción, motivación y emoción; además de la capacidad de adaptación de individuos y especies a su medio ambiente. Estos cambios se han podido evidenciar claramente en los asilos de ancianos, fundaciones, prisiones estatales e incluso en los hogares ya sea de personas solitarias o de grandes familias; en los cuales, se han podido observar grandes cambios o desarrollo significativo en las personas que conviven con animales a diferencia de los que no.

Donna Haraway en su libro “Manifiesto de las especies de compañía: Perros, gentes y otredad significativa”, habla sobre la relación tan íntima que los seres humanos llegamos a establecer con nuestros “animales de compañía”. Debo resaltar, que Haraway opta por sustituir el término “mascota” por “animal o especie de compañía” a los animales que conviven con nosotros, puesto que el término “mascota” minimiza a éstas tan queridas y apreciadas criaturas. Por otro lado, Haraway hace mención principalmente de la relación con los perros domésticos, haciendo énfasis en la raza labrador ya que ella ha vivido gran parte de su vida en compañía de éstos cachorros.

Hemos tenido relaciones prohibidas; hemos tenido relaciones orales; estamos unidas al contar relatos tras relatos sin nada más que los hechos. Nos estamos entrenando mutuamente en actos de comunicación que apenas en-

tendemos. Somos, constitutivamente, especies de compañía. Nos constituimos la una a la otra, en carne y hueso. Significativamente distintas la una de la otra, con diferencias específicas, representamos en carne y hueso una repugnante infección evolutiva llamada amor. Este amor es una aberración histórica y una herencia naturocultural.

(Haraway, 2016)

Sin embargo; la anterior cita es fácilmente identificable por cualquier persona que en algún momento haya convivido y se haya relacionado íntimamente con un animal; no importa si fue con un perro, un gato, un conejo o una vaca, mucho menos importa la raza. Estos seres de compañía ocupan un papel en nuestras vidas, más allá que como simples mascotas; podemos llegar a considerarlos: hijos, hermanos, sobrinos y nuestros mejores amigos; por ello, es normal y completamente acertado llegar a sentir un infinito aprecio y respeto hacía ellos.

Pero, no solo nosotros llegamos a sentir esto por los animales, ellos también desarrollan emociones hacia nosotros e incluso pueden adoptar comportamientos propios nuestros.

En mi experiencia, tuve la oportunidad de vivir con una gata criolla de color blanco con gris y ojos verdes, a la cual di de nombre Integra. A pesar de no haber vivido con ella por más de seis años, logramos ser muy íntimas; fue entonces, antes de su trágica pérdida, que descubrí algo acerca de su comportamiento; Integra funcionaba casi como una esponja, absorbía lo que veía de mi; no sé si fue por instinto o por razón, pero en ocasiones parecíamos ser de la misma especie.



En honor a ella y se podría decir que como una especie de método de sanación, creé una escultura hecha con huesos reales de gato, algunos huesos de perro, arcilla y alambre, a la cual nombré con el mismo nombre de mi querida amiga felina, Integra. No obstante, Integra no fue el único personaje al que di vida basándome en éstos análisis. Me crié con muchos animales durante y después de mi infancia, es por esto que desarrollé un gran afecto, respeto y admiración hacia ellos, ya que ellos eran la única compañía que tenía durante los malos y buenos momentos de mi crianza.

Adolfis y Petunia también nacieron de animales de compañía que en algún momento vivieron conmigo y que murieron eventualmente, por causas ya fueran naturales o accidentales. Dichas muertes fueron muy dolorosas para mí, ya que tiendo a apegarme mucho a los animales; por esto mismo, opté por canalizar toda esa tristeza en mi obra. Fue por esto mismo, que mis personajes; a pesar de ser casi completamente animales, en mis animaciones también poseen comportamientos humanos, a pesar de su incapacidad de comunicarse; y son, en su mayoría, comportamientos míos o de personas de mi círculo familiar.

Esto último, lo logré hacer mediante la técnica Stop Motion², la cual me permitió jugar tanto con los personajes, como con los mundos y las situaciones que les acontecían.

Mediante animaciones 2D y 3D, pude resucitar a mis personajes y otorgarles distintas personalidades; personalidades inspiradas en su comportamiento animal natural y algunos de mis comportamientos o experiencias humanas.

²El StopMotion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una sucesión de imágenes fotografiadas. El movimiento del objeto estático se construye, fotograma a fotograma, manipulando el objeto entre tomas.

Como es el caso de Patricia Piccinini ³, artista australiana que se interesa por la biotecnología y/o experimentaciones científicas en animales. La creación de personajes antropomorfos o quimeras, nacen de las fallas de éstas experimentaciones.

Lo que más me interesa de ella, es que tiende a darle una historia a cada uno de sus personajes y una personalidad. A pesar de la repugnante apariencia de sus esculturas, Patricia logra despertar una empatía hacia sus personajes, lo cual es muy acertado con respecto a lo que yo busco en mis híbridos.

2.5. La humanización de los animales en el arte.

Desde siempre, los animales han servido de inspiración a grandes artistas. Pasando por pintores, dibujantes, escultores e incluso directores de cine. Aún así, cada artista sustrae la idea que más le llama la atención del comportamiento animal.

³Patricia Piccinini (Sierra Leona, África, 1965) es una artista australiana interesada en la biología que trabaja varios medios: impresión, vídeo, escultura, etc.

⁴La biotecnología agrupa todo el conjunto de técnicas, procesos y métodos que utilizan organismos vivos, como las bacterias, hongos y virus, partes de ellos o sistemas biológicos derivados de los mismos. Esto con la finalidad de generar y/o mejorar bienes y/o procesos que sean de interés para el ser humano.



Figura 2.4: Pattricia Piccinini (2002) The Young Family [Silicona, fibra de vidrio, cuero, cabello humano y madera contrachapada]85.1 × 149.9 × 120 cm. Washington: Museo Nacional de la Mujer en las Artes.



Figura 2.5: Christopher Kezelos (2011) The Maker [StopMotion] Cortometraje a animado. Zealous Creative Production .

**Amanda Louis Spayd (Ohio, 1980) y su esposo, el también artista Chris Ryniak , son los creadores de la marca Thimblestump Hollow de juguetes coleccionables de diseño de caja ciega de vinilo.*

Amanda Louise Spayd⁵ es una artista más bien empírica quien ha dedicado la mayor parte de su vida a la creación de unos personajes afectuosamente llamados “Dust Bunnies”, sus personajes poseen características propias de los conejos, pero adquieren también comportamientos humanos, tales como el vestir y sus expresiones corporales. En el año 2014, Amanda en compañía del escritor y productor de cortos Christopher Kezelos⁶, dieron origen al corto animado “The Maker” 2.5, que combina unas secuencias en stop motion, una banda sonora del compositor australiano Paul Halley⁷ y un gran trabajo plástico a detalle de estructuras pequeñas que juegan con los personajes de Amanda L. Spayd.

6 Christopher Kezelos es un escritor, director y productor Australiano conocido por producir el corto animado “Zero”, cortometraje ganador de 15 premios, incluyendo “Mejor animación” de LA Shorts Fest y el Rhode Island International Film-Festival y ha sido nominado para un premio AFI en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación.

Por otro lado, también tengo gran influencia de la literatura infantil. El primer libro que leí en mi infancia, que me marcó y logró no solo convertirse en uno de mis libros favoritos; sino que, despertó mi interés por la lectura, fue “La gata que se fue para el cielo” de Elizabeth Coatsworth, el cual narra la historia de un pintor solitario y su ama de llaves, a quienes por casualidad les llegó una huésped gatuna tri-color, a quien dieron por nombre “buena fortuna”, pues en algunos países orientales se tiene la creencia que las gatas de tres colores traen suerte a los hogares.

La historia trata sobre un artista pobre que debe pintar un cuadro para la iglesia en el que debe incluir a todos los animales bendecidos por Buda, lastimosamente el gato no era uno de ellos. Este libro va acompañado de metáforas, canciones y poemas referentes a la importancia de los animales en la vida del ser humano.

El artista pensó en cómo se sentiría su gatita, tan suave, tan dulce, y sin embargo maldita para siempre. Todos los demás animales podían recibir la bendición de Buda e ir al cielo, pero a ella se le cerraban las puertas. Los ojos se le llenaron de lágrimas.

7 Paul Halley (Australia, 23 de junio de 2011) es tecladista, vocalista y compositor. Quizás sea mejor conocido por ser miembro y compositor de PaulWinter Consort.

(Coatsworth, 1997)

“Hay que enseñarle a tejer al gato” es un libro muy corto de la autora Ema Wolf, ilustrado por Mariano Ramos, que narra la historia de una mujer mayor de edad que (a modo de burla) pretende enseñar a la audiencia la manera adecuada de adoptar un gato y enseñarle a tejer utilizando a su gato Ismael como ejemplo. La mujer del libro nos habla de los tipos de gatos, tipos de lanas, tipos de agujas y como educar correctamente a nuestros peludos amigos para no fallar en el intento.

Verán que al principio es lerdo con las agujas y hace muchos agujeros en el tejido. Lo de los agujeros es normal. Sucede porque se le escapan los puntos o se le olvida tejerlos. Hay gatos que con el tiempo hasta puede mirar televisión mientras tejen.

(Wolf y Sanzol, 1997)

En su momento, cuando recién leí estos dos libros, me sentí fascinada porque era la primera vez que leía algo que hablara de los animales de una manera diferente a lo que me venían enseñando las tradicionales fabulas infantiles. “La gata que se fue para el cielo” en su momento me hizo y me sigue haciendo sentir sensible ya que me hace recordar a una gata que tenía mi hermano, muy parecida a “buena fortuna”, lo cual me hizo reflexionar sobre la inocencia y las virtudes no solo de los gatos sino de los animales en general. Por otro lado, “Hay que enseñarle a tejer al gato” es un libro que aún ahora me hace reír por lo absurdo que es y al mismo tiempo me hace pensar acerca de como nosotros los seres humanos tratamos constantemente de humanizar a nuestros seres de compañía; obviamente en el libro, esta humanización es realmente exagerada.

Capítulo 3

Autorretrato, trauma y miedo.

El término autorretrato proviene del griego y del latín, donde auto (de origen griego) significa “por si mismo”; y retractus (proveniente del latín) significa “ descripción ”. En el arte, muchos artistas no se contentan con representar solamente su apariencia física ya sea en un óleo, un dibujo o una fotografía, etc; sino que, quieren expresar algo inmaterial, intangible, algo que puede ser un estado psicológico o psicoanalítico.

En muchas ocasiones, los artistas por medio de sus autorretratos, buscan representar sus miedos, traumas, inquietudes, alegrías o dolores.

El autorretrato a veces no habla literalmente de uno mismo, de una sola persona; podemos representarnos también en múltiples cuerpos y seguirá siendo un autorretrato, solo por el hecho de ser algo muy propio de nosotros, algo que proviene de nuestros más profundos deseos y miedos.



Figura 3.1: Nathalie Djurberg y Hans Berg (2008) We Are Not Two, We Are One [Stop Motion]. Bildupphovsrätt.

Nathalie Djurberg y Hans Berg¹ mediante sus animaciones cuadro a cuadro, buscan representar de la manera más burda los pensamientos más recónditos escondidos dentro de la mente de la artista Nathalie Djurberg, sacando su lado más salvaje o animal por medio de cuerpos transfigurados, siendo algo casi repugnante.

En palabras de la misma artista Nathalie Djurberg “ La forma más fácil para mí de decir algo o transmitir un mensaje es a través del cuerpo o mostrando un cuerpo. Para mí, todos los personajes son una y la misma persona. Y todos oscilan entre diferentes estados emocionales.”² 3.1

¹Nathalie Djurberg (Artista, nacida en Suecia, 1978) y Hans Berg (Músico, compositor y productor, nacido en Suecia en 1978) son una pareja sueca que basa su trabajo en la animación cuadro a cuadro, introduciendo personajes híbridos animales

con características muy humanas, lo que les hace adoptar personalidades burdas (típicas humanas), todo esto dentro de una atmósfera sombría, infantil, torpe y muy sexual.

²Tomado de la entrevista “Nathalie Djurberg y Hans Berg/ Introducción ”



Figura 3.2: Tim Burton y Rick Heinrichs (1982) Vincent [Cortometraje animado] Stopmotion. Walt Disney Productions.

Por otro lado, una vez me encontré con un corto animado de Tim Burton de no más de 6 minutos llamado Vincent 3.2 , lo que se cree ser un autorretrato del mismo autor. El corto narra la historia de Vincent Malloy, un niño bueno y educado que soñaba con ser Vincent Price, su alter ego malvado. Burton, a pesar de que habla sobre sí mismo, exagera algunos rasgos y les da una temática oscura y sombría. Y, aunque no hace uso de su

propio nombre, Burton utiliza el nombre de su ídolo, el ex actor de películas estadounidenses Vincent Price. Durante sus primeras producciones, Burton solía incluirse a sí mismo muy seguido en sus animaciones; como son los casos de Frankenstein, El cadáver de la novia y El extraño mundo de Jack, donde sus personajes masculinos principales son inspirados en él mismo, un joven delgado, pálido, solitario y melancólico.



*Figura 3.3: Guillermo del Toro y Sally Hawkins (2017) La forma del agua [Película].
Bull Productions, Fox Searchlight.*

Por otro lado, Guillermo del Toro³ siente una gran fascinación por la creación de cuentos o historias infantiles fantásticas y aterradoras; en ellas, suele implementar personajes monstruosos que, aunque no son una representación literal de él, son producto de sus sueños

y/o pesadillas de infancia.

Cabe resaltar, que, a pesar del aspecto físico de dichos personajes, o del aspecto sombrío de sus producciones, éstas a veces tienen un tinte poético y suelen despertar una empatía en la audiencia.

³Guillermo del Toro (Guadalajara, 9 de octubre de 1964) es un cineasta, director y guionista mexicano, conocido por sus producciones con temática y narrativa sombría, tales como *La forma del agua* 3.3 y *El laberinto del Fauno*.

Tim Burton y Guillermo del Toro, se caracterizan por la capacidad que tienen para crear personajes y mundos únicos, tenebrosos, góticos que nacen de sus sueños, miedos y traumas de infancia, que; aun así, son en su mayoría dirigidos a un público infantil; completamente acertado con lo que yo busco en mi obra que, a pesar de su oscuridad, sigue despertando cierta empatía por los personajes y son expuestos de una manera inocente e infantil; es por

esto último, que veremos a éstos dos artistas muy seguido en mi trabajo de grado, ya que representan a dos de mis referentes más fuertes en el arte.

Tuve la oportunidad de ver una grabación de la “Primera clase magistral” de Guillermo del Toro por internet, donde hablaba sobre como los cineastas deben aprender a hablar de sí mismos y de su biografía; perder el miedo a hablar de nuestros temores, lo que nos duele y lo que nos avergüenza; ya que, ahí es donde encontramos nuestro propio lenguaje.



Ahora bien; ¿Porqué hablo yo del autorretrato? Cuando comencé a crear mis esculturas, inconscientemente les di cualidades humanas; específicamente hablando, cualidades femeninas. Por otro lado; cuando decidí grabar cortometrajes animados, me inspiraba en fragmentos de sueños lucidos que había guardado en mi mente, sueños un tanto surrealistas y tenebrosos, pero que de alguna manera me resultaban adorables. Sin embargo; algunas de las escenas de estos cortos no salieron solo de mis sueños, algunas nacieron también de memorias de mi infancia.



Éstas memorias; se las debo a mi familia, quienes inconscientemente, me enseñaron a sentir la soledad, el rechazo y el temor a la aceptación.

Gracias a los referentes mencionados anteriormente y a todo mi recorrido artístico, pude entender que el artista no es quien busca “El tema del qué hablar”, el tema te encuentra a ti y tú debes ser receptivo con él; de tal manera que pueda dejar de ser solo un “Tema” y puedas hacer algo más con todo eso que te acongoja por dentro.

Capítulo 4

Lo oscuro, la muerte, lo siniestro, la violencia, lo irreal, lo infantil y lo tierno.

En este capítulo mencionaré algunos referentes que abordan los temas de la muerte, lo oscuro, lo siniestro y la violencia en sus obras plásticas y literarias; así como también, en mi obra yo no solo combino éstos temas sino también le doy un toque infantil y algo tierno.

Partiré desde una de las primeras técnicas de animación conocida como: Fantasmagorías 4.1 , la fantasmagoría es un espectáculo en el que, a través de ilusiones ópticas o demás técnicas, se le

hace creer a los espectadores que están viendo un fantasma.

Esta clase de espectáculos fueron creados por el mago y físico belga Étienne-Gaspard Robert, más conocido como Robertson. Por lo general, se tiene la fantasmagoría como un tipo de teatro de terror, el cual utilizaba por lo general linternas mágicas (proyectores que funcionaban gracias a la cámara oscura) que proyectaban imágenes de demonios, esqueletos, fantasmas, etc.



Figura 4.1

Por otro lado, Christian Boltanski¹ fue un artista francés, quien al nacer justo al culminar la Segunda Guerra Mundial, tuvo que crecer escuchando las terribles y trágicas historias de su familia y personas alrededor sobre sus días durante ésta. Es así; como desde pequeño, aceptó la muerte y supo que viviría en un mundo lleno de ésta y de crueldad; así que decide enfrentar sus miedos y traumas por medio de su obra.



Boltanski cuestiona lo ausente y lo presente, posee una capacidad para recrear instantes de la vida en un mundo imaginario haciendo uso de materiales y personajes que nunca pertenecieron a esa realidad, lo oscuro, lo ausente y lo imaginario. Algunas de sus obras que me

¹Christian Boltanski (Francia, 6 de septiembre de 1944 - 14 de julio de 2021) fue un artista francés conocido principalmente por sus instalaciones, pero también por su trabajo en la fotografía, el cine y la escultura.

parecen sumamente interesantes e inquietantes son unas pequeñas estructuras metálicas 4.2 , como tendederos de los que cuelgan pequeñas figuras de papel, lo realmente siniestro es que Boltanski juega con las luces y sombras de éstas, abarcando así, todo el espacio donde se encuentren expuestas, lo cual genera una imagen tenebrosa y le permite al espectador introducirse en la obra. Esta obra de Boltanski por ejemplo; me llevó a la creación de una de mis piezas “Çarrusel onírico”, ya la veremos más adelante.

Hace varios años, descubrí un videojuego muy interesante de una empresa llamada Spicy Horse ²; llamado “Alice Madness Returns” 4.3 inspirado en el libro de Lewis Carroll “Alicia en el país de las maravillas”; sin embargo, este videojuego es un poco diferente a la historia original, ya que combina una temática sombría, muerte, violencia y unas técnicas bastante avanzadas de animación. Aún así, este videojuego me inspiró a hacer uso de la técnica Cut Motion y mezclarla con efectos reales como: fuego, sangre, entre otros que le dan esa sensación de ser algo más tangible.

²Spicy Horse es una empresa originaria en Shanghái, China, fundada en el año 2007 por American McGee que se dedicaba al desarrollo de videojuegos, desgraciadamente dejó de operar diez años más tarde.



Figura 4.3: Spicy Horse (2011) Alice Madness Returns [Videojuego.] Electronic Arts.

Ya que mencioné al autor Lewis Carroll y su libro Alicia en el país de las maravillas, me gustaría profundizar sobre dos de sus obras que fueron realmente relevantes en mi trabajo plástico. “Alicia en el país de las maravillas” y “Alicia a través del espejo” del mismo autor, narra la historia de una niña llamada Alicia que viaja a un mundo fantástico y sus aventuras dentro de éste. Este

libro está lleno de incongruencias, locuras y una temática un poco sombría a pesar de ser un libro infantil.

Es esto último lo que más me llama la atención, ya que mis animaciones a pesar de tener una temática sombría, pueden lograr despertar algo de ternura en el espectador, haciendo uso de algunas técnicas un poco infantiles.

A continuación haré mención de algunos de mis referentes literarios y sus obras más relevantes a mi gusto personal, como es el caso de: Edgar Allan Poe con su libro “Narraciones extraordinarias” donde nos revela algunos de sus escritos, los cuales son bastante espeluznantes (a mi parecer), pero que generan intriga a al mismo tiempo, como es el caso de El gato negro:

...Este espíritu de perversidad, repito, causó mi ruina completa. El deseo ardiente, insondable del alma atormentarse a sí misma, de violentar su propia naturaleza, de hacer el mal por amor al mal, me impulsaba a continuar el suplicio a que había condenado al inofensivo animal.

(Poe, 1845)

La metamorfosis es un libro escrito por el autor Franz Kafka en el que narra la historia de Gregorio Samsa, un hombre que un día despierta convertido en un enorme insecto y como su familia y él mismo empiezan a irreconocerlo y despreciarlo. Este libro más que una historia de terror, encierra unos mensajes muy profundos que nos hacen cuestionar el significado de la vida.

Basta con que procures desechar la idea de que se trata de Gregorio. El haberlo creído durante tanto tiempo es en realidad el origen de nuestra desgracia. ¿Cómo puede ser esto, Gregorio?

(Kafka, 1916)

Estos referentes me han ayudado a reflexionar acerca de la concepción que tengo sobre la muerte, el miedo hacía ella y la aceptación de ésta. Mis personajes escultóricos, a pesar de estar hechos de huesos de animales que vivieron conmigo y ahora están muertos, fueron nombrados en honor a ellos con los mismos nombres. Es así como, a pesar de que los huesos, cráneos y la sangre representen la muerte, yo los uso para renacer a mis animales de compañía, darles una re-significación; no son los mismos

que eran cuando estaban vivos, lo saben y lo aceptan, pero crean una nueva concepción de lo que es estarlo, jugando en un mundo onírico, un limbo entre lo que es la vida y la muerte. Lo infantil por otro lado, en mi obra hace referencia a los mecanismos que utilizo. Por ejemplo, el stop motion me permite jugar con mis personajes, animarlos de una manera cruda, ingenua y un poco descuidada.

Capítulo 5

Proceso creativo y Obra.

Mi proyecto de investigación/creación nace desde las experiencias y vivencias que tuvieron lugar durante mi niñez; además de algunos traumas vividos durante mi infancia en la década de los 2000 en mi lugar de origen Cali, Colombia. Para esta época, se vivía una situación crítica en mi hogar ya que debido a la escasez de dinero, mi familia se veía obligada a trabajar muchas horas, lo que implicaba que al ser yo la menor de la familia, debía permanecer constantemente sola; esto, me ocasionó problemas para socializar con

otros niños de mi edad. Crecí creyendo que mi comportamiento era normal, que mis problemas para socializar en algún momento se disiparían, pero no fue así.

Fue entonces, cuando busqué cobijo en mi obra plástica. Inconscientemente, comencé a retratar mis vivencias, sueños y traumas de niñez en mis dibujos y animaciones. Comencé a crear personajes híbridos como método terapéutico (los cuales mencioné antes), que mezclaban no solo características humanas propias, sino también de mis animales

¹Se entiende al subconsciente o inconsciente como a todo aquello que tenemos guardado o almacenado debajo de nuestra propia consciencia, aquello que está detrás de lo que hacemos, decimos o deseamos. Es un término utilizado en las teorías del psicoanálisis.



de compañía; dichos personajes se ven inmersos en mundos oníricos nacidos de mi subconsciente o inconsciente.¹

El primer personaje al que di origen, nació del recuerdo de una gata que vivió conmigo alrededor de seis años llamada “Integra”, con la cuál compartí emociones, sentimientos y experiencias que no había vivido con ninguna criatura antes de ella. Integra y yo eramos muy dependientes la una de la otra; incluso después de mudarme a la ciudad de Popayán, tuve que traerla conmigo porque ninguna podía vivir sin la otra; ella no podía comer por mi ausencia y yo comencé a sentir ansiedad por la falta de ella en mi vida.

Lastimosamente, sufrí la pérdida de mi gata Integra en el año 2018 por culpa de las celebraciones con pirotecnia de Diciembre. Fue entonces, cuando meses después, en base a éste acontecimiento, mi trabajo plástico comenzó a tomar la dirección que necesitaba.

5.1. Sangre y Dibujo.

Gracias a las experiencias vividas, comencé a indagar materiales poco tradicionales como la sangre. La sangre me permitía hablar de la relación biológica entre mi gata Integra y yo.

Por medio de la serigrafía, comencé usar mi propia sangre como tinta y con ella reproducir imágenes de mi gata. También, realicé algunas pruebas con personas que al igual que yo, tuvieron algún animal de compañía con el cual mantuvieron una relación muy fuerte.

Esto me llevó a realizar varias pruebas de estudio las cuales me llevaron retratar a mis amigos y sus hijos perrunos. Además, cada uno donó un poco de su sangre para mi trabajo plástico.

Fue así, como pude realizar unas cuantas serigrafías de las huellas de Tequila, Shao Kahn, Brandy y Nick usando sangre de sus compañeros de vida.

Sin embargo; había algo que me tenía intranquila. Las serigrafías y los dibujos con sangre no decían lo que yo quería comunicar; pero, esto me ayudó a trascender en mi obra. Fue entonces cuando recordé, que mi padre solía enterrar a todos nuestros animales fallecidos en el ante jardín de mi casa; y que, una vez ya estaban completamente descompuestos, él me los enviaba por correo desde Cali a Popayán, para que yo hiciera “cosas bonitas” con ellos.



Figura 5.1:(2018)

Figura 5.2:(2018)





5.2. La Escultura.

De esta manera, fue como re-nació Integra. Nacida de huesos de animalitos que vivieron conmigo en algún momento; unidos con arcilla y alambres que le dieron una estructura más firme con características más humanas también. Y ya que estábamos hablando de humanidad, decidí coserle un vestido y ¿Porqué no?, darle una vivienda. Le construí su propio cuarto, hecho de madera, cartón paja, telas, aserrín, alambre y espumas. Un hogar que era suyo, adecuado y perfecto para ella. Ahora bien; hablemos de la significación de cada uno de los materiales más prominentes de mi obra, ¿Porqué los usé? ¿Qué me llevó a ellos?.

Decir que los huesos hacen referencia a la muerte sería algo demasiado obvio; por otro lado, los huesos que yo utilizo no vienen de cualquier lugar. Cómo he mencionado varias veces, estos huesos vienen de animalitos que vivieron conmigo en algún momento. Como animalista y vegetariana, dediqué una parte de mi adolescencia a rescatar animales callejeros y/o animales que se encontraban en malas condiciones, sin importar su raza o especie.

De ésta manera, logré convivir con perros, gatos, iguanas, loros, patos, pollos, conejos y hámsteres. Entre esos,

uno de los más importantes fue un conejo muy peculiar llamado Bugs Bunny que vivió conmigo al rededor de 5 años y que; falleció finalmente a sus casi 6 años de edad (por causas naturales debo agregar). Sin embargo; su pérdida fue muy dura para mi, ya que siendo yo una niña en esa época, Bugs Bunny representaba para mi un hermanito menor. Estos fueron los primeros huesos que mi papá desenterró con la idea de que yo; su pequeña hija artista, hiciera “algo bonito” con ellos.

El alambre por otro lado; era un material que utilicé en mi segundo semestre de Universidad pero que yo creí no volvería a usar jamás. El alambre me parecía un material demasiado ordinario e inestable, no me gustaba en absoluto. Pero, si el alambre es un material extraño, ser artista lo es más. El alambre me ayudó a darle estructura a mis personajes; les dio fuerza y cuerpo.

Por otro lado; el alambre posee un gran papel en mi obra ya que los objetos escultóricos que he realizado, ganan esa presencia fantasmagórica e infantil que tanto quería darles.

Su forma irregular y oxidada le da una sensación de antigüedad o descuido a mis esculturas, pero que al mismo tiempo por su tamaño y forma generan algo de ternura. Otros materiales como las telas que uso para vestir a mis personajes, no fueron pensados al azar. Estas telas corresponden a prendas que yo solía usar y/o; que tanto Integra, como mis animales de compañía actuales han utilizado; ya sea como vestimenta o para dormir. Telas que en su momento decidí guardar porque me causaban melancolía o ternura, pero de las cuales hice algo mucho mejor que simplemente dejarlas en el armario para colección.



5.3. El Stop Motion.

Frodo fue un personaje que creé meses después de Integra pero, que no estaba hecho de huesos de animales sino que era una estructura de alambre, cubierta con liencillo y rellena de barro mojado. Esto último, le permitía ser extremadamente flexible pero también muy pesado. Frodo es un personaje con características humanas y de roedor; sin embargo, no tiene ojos, boca ni nariz. Para su forma, me inspiré en un pequeño hámster blanco llamado Adolfis (que en esa época todavía estaba vivo).

Adolfis fue un hámster que me regaló mi padre luego de la pérdida de mi gata Integra. Gracias a Adolfis, pude estudiar el movimiento y comportamiento de los roedores, más de cerca, era un animalito muy curioso; era muy flexible físicamente pero muy inquieto. Adolfis tenía una rueda para hámster muy pequeña donde hacía ejercicio durante más de 2 horas al día. Esto me llevó, a crearle una rueda para hámster a Frodo también; hecha en varilla y adecuada a su estatura.



Figura 5.5: (2019)

Pero; recordando que Frodo era un sujeto inerte, incapaz de moverse por sí mismo, opté por comenzar a animarlo. Realicé varios cortos animados de él entrando en contacto con la realidad humana pero sin dejar de ser un animal. De vez en cuando, se veía en situaciones cargadas por una presión atmosférica que lo hacían inquietarse o ponerse muy nervioso. Todos estos comportamientos, como dije

antes, inspirados en mi hámster Adolfis. También intenté realizar algunas animaciones inspirada en el gran artista y animador William Kentridge². Fue ahí cuando descubrí, que el dibujo en carbón no me daba la misma expresividad que me daba la escultura. Eso tangible y grotesco que solo la experimentación con materiales tridimensionales podía darle vida a mi trabajo plástico.

²William Kentridge (1955, Johannesburgo , Sudáfrica), artista gráfico, cineasta y activista teatral sudafricano, especialmente conocido por una secuencia de películas animadas dibujadas a mano que produjo durante la década de 1990.

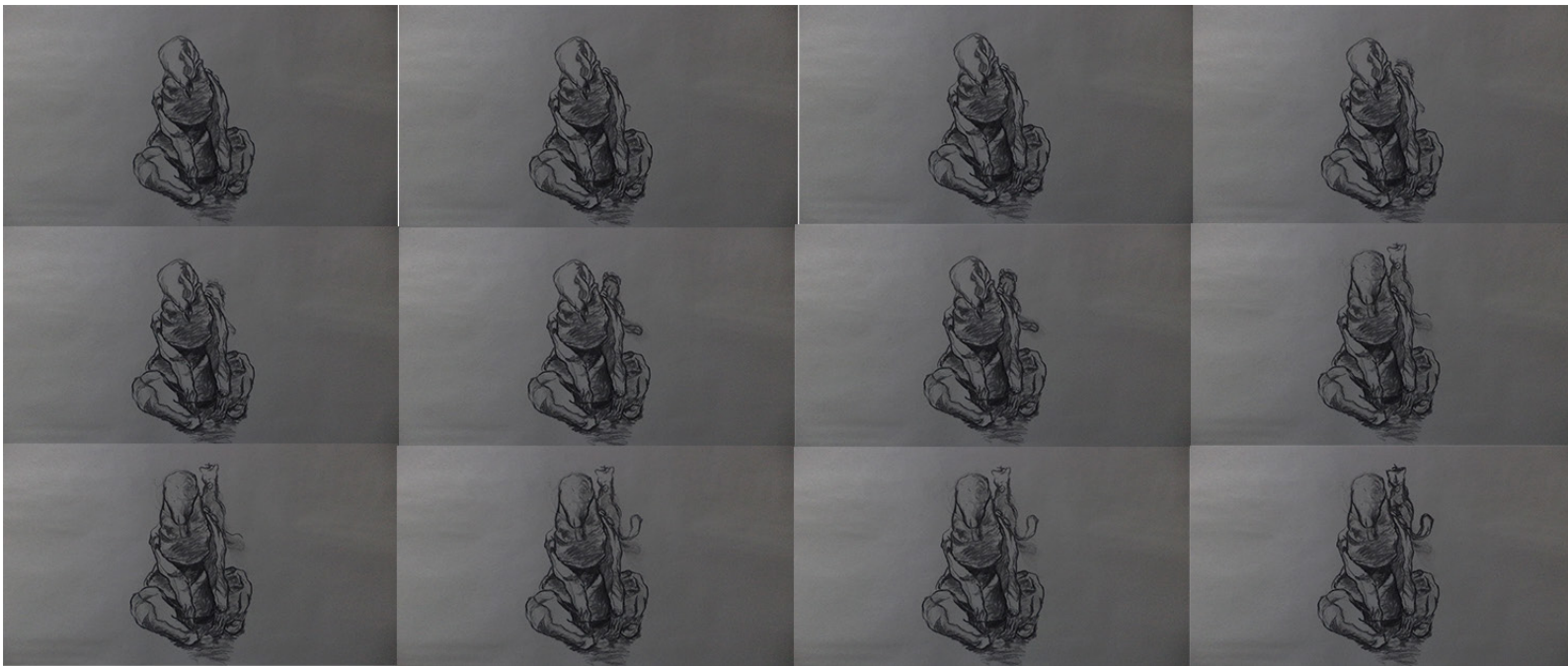


Figura 5.6:(2019)

5.4. Cut Motion y libros Pop Up.

Hablando de dibujos y papel, una de las técnicas que siempre me llamó la atención desde mi infancia, fue el cut motion. Esto; me llevó a la creación de libros Pop Up.³ Ya teniendo a Integra en escultura, decidí pasarla al papel e introducirla en otros mundos. El cut motion y el libro Pop Up me permitían darle ese toque infantil y tierno a mi obra, pero sin que dejara de ser oscuro.

Ya que; por lo general cuando hablamos de Libros Pop Up, nos remonta a los cuentos infantiles que leíamos de pequeños. Fue aquí, cuando creé mi primer boceto de libro Pop Up.

Como ya mencioné antes, “Alice Madness Returns” fue un vídeo juego que me inspiró a utilizar la técnica cut motion o cut out⁴ en mi trabajo plástico.

³Un libro Pop Up es una técnica que permite pasar una imagen de la hoja plana a los volúmenes, para simular una forma tridimensional.

⁴El cut motion o cut out animation es un tipo de animación en stop motion que utiliza recortes o trozos planos para los personajes, la utilería y los fondos. A diferencia de otros tipos de animación que vienen del stop motion y que tienen volumen como las marionetas, en el cut out todo es plano y da la apariencia de 2D.

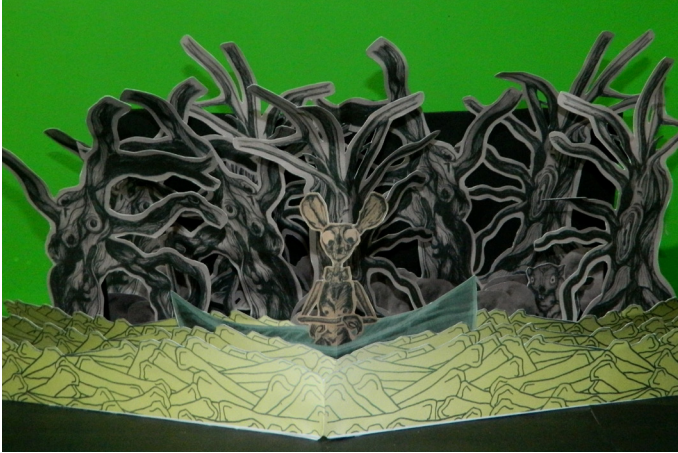


Figura 5.7: (2020)

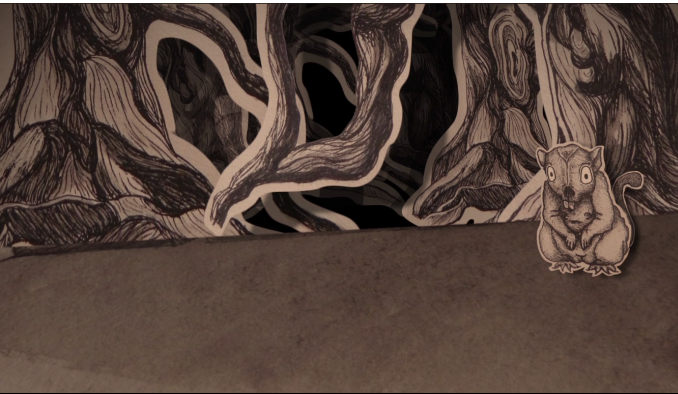


Figura 5.8: (2020)

Lo que más me llamó la atención de esta técnica, fue que se podía jugar con imágenes sacadas de la realidad, pero uniéndolas al papel. El fuego, el agua e incluso la penumbra de un bosque podían transformar una imagen bi-dimensional hecha en papel y crear otra realidad completamente diferente. El libro no se mueve, las figuras de papel no se mueven solas, pero detrás de ellas puede haber una imagen que se reproduce y crea una escena diferente a lo que se ve en el papel. Ahora, ¿Qué pasaría si mezclo la tridimensionalidad de los libros Pop Up, el cut motion y la vídeo instalación?.

5.5. Vídeo instalación.

Cuando hablamos de instalación, podríamos decir que se trata de una obra única creada en un espacio en concreto, pero que necesita del espectador para generar una interacción completa. Ahora bien; la vídeo instalación, va más allá de la obra física. Haciendo uso de imágenes digitales, trasciende en el tiempo y el espacio, creando así una cuarta dimensión entre el espectador y la obra.

Fue así como, opté por animar las esculturas de los personajes que hasta el

momento había creado, Integra, Frodo y más adelante, Petunia. Tal vez ellos no se muevan en absoluto, había creado. Integra, Frodo y más adelante, Petunia. Tal vez ellos no se muevan en absoluto,

pero sus sombras si pueden hacerlo. Estas sombras creadas digitalmente, les permite a mis esculturas interactuar entre ellas y jugar con los objetos que las acompañan. De estamanera, mis personajes recobran un poco de esa esencia humano-animal que aún vive en ellos.

Por otro lado; como mencioné antes, el libro Pop Up no necesariamente debe quedarse siendo un libro. Si a la tridimensionalidad del libro Pop Up, le agregamos animaciones digitales combinadas con escenas naturales y audio, el papel deja de ser simple papel y pasa a ser ahora una película en tamaño pequeño.

Todas estas pequeñas experimentaciones, me llevaron a lo que finalmente es mi obra plástica. El Stop motion, el dibujo, el cut out y la video-instalación, fueron la suma de varios años de experimentación técnica; pero, sin dejar de lado la misma temática: Lo animal, lo humano, la muerte, la vida, lo oscuro y lo infantil.

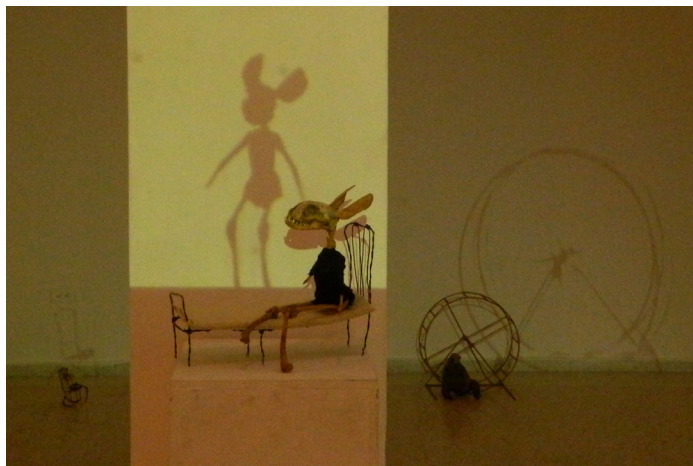


Figura 5.9: (2020)

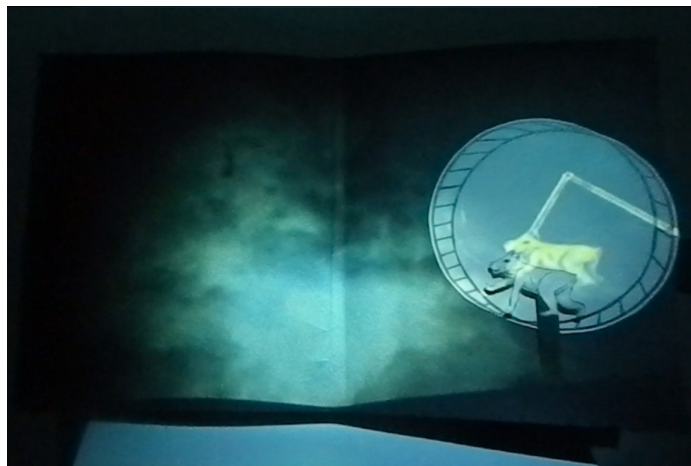


Figura 5.10: (2020)

5.6. Indagando en lo personal.

Ahora bien; ¿Y dónde quedan los traumas que he mencionado en reiteradas ocasiones?. Hasta hace poco me di cuenta que mi obra era producto de los traumas de mi niñez. Inconscientemente, mis cortos animados y mis esculturas representaban todo a lo que yo temía, mi estado de ánimo y mis sueños más profundos. Decir que le temo a la muerte sería una vil mentira; por el contrario, la respeto y la acepto como algo natural de todo ser vivo. Le temo más a la vida que me dió mi madre y a lo que me depara el futuro incierto. Futuro en el que me veo claramente sin la compañía de mi familia de sangre, pero en el que me gustaría y me

habría gustado haber estado con todos esos animalitos que estuvieron conmigo en algún momento. Las imágenes que se ven en mis cortos animados, son producto del miedo y el rechazo que he sentido por mi familia. Mismo miedo que se ve reflejado en mis sueños cuando me voy a la cama.

Los sueños; cosa extraña, se representan en la mente humana de maneras muy abstractas. Realizando este trabajo, descubrí el significado de muchos de esos sueños (o más bien pesadillas). Descubrí que tenía miedo de perder a mis padres, a pesar de que hacía mucho los

había perdido. Descubrí un odio profundo hacia el único hermano que tengo; odio que creí, no tenía. Descubrí que le tenía miedo al rechazo de mi familia y a la carencia de valor que me dan (o que no me dan). Miedos que yo ya había naturalizado desde hace años atrás pero que; pensé, no tenía.

Finalmente; descubrí que sí le tengo miedo a la muerte, pero no a la mía o a la de los seres humanos (porque siento de de alguna u otra manera la merecemos); sino a la de todos y cada uno de los animales que han sido traídos al mundo sin pedirlo, pero tienen que venir a sufrir por nuestra crueldad e irresponsabilidad. Integra, solo fue quien me enseñó lo que era realmente la

fidelidad; a ella no le importaban las condiciones en que viviéramos ni el tipo de comida que le diera, pero agradecía cada cosa que le traía y cada momento que pasábamos juntas.

De alguna manera, sigo viéndola a ella y a todos mis fieles compañeros, representados en mi trabajo, desde la primer perrita que me regaló mi papá cuando tenía 6 años de edad, hasta Raven, Katya y Violet que fueron las últimas gaticas que me adoptaron como su madre. Más allá de las técnicas que utilicé, los veo a todos y a todas vivas, acompañándome una vez más y para siempre. Esta sería la principal fuente de inspiración para la realización de mi propuesta plástica.

5.7. El resultado final.

Integra (Stop Motion) 5.11, fue el primer corto animado que creé. Muestra a un personaje (**Integra**) recorriendo una habitación sombría que parece no tener ningún tipo de salida. El personaje observa meticulosamente cada detalle de la habitación, pero no parece estar relacionado con ella. La animación incluye sonidos orgánicos e inorgánicos que generan tensión en el vídeo. **Integra** es

un personaje que no sabe si está viva o muerta, no le teme a la muerte, pero si le teme a la soledad y a la incertidumbre; así como yo. Para esa época cuando grabé el vídeo; yo vivía en un pequeño cuarto completamente sola, no tenía muchas cosas materiales ni muchas personas a mi lado. Es por esto último, que a **Integra** la acompaña un pequeño amigo de peluche, el cual de alguna manera le trae paz.



Figura 5.11: (2019)

Figura 5.12: (2019)



Integra. “Dying is to return to be born/
Morir es volver a nacer” (Cut motion)
5.12, fue el segundo corto animado que
creé; esta vez, utilizando la técnica de
animación cut motion. Inconscientemen-
te, este vídeo funciona como un antecese-
sor del primer vídeo mencionado; ya que
la escena final de éste, coincide con la
primera escena del vídeo de “Integra”.

Este segundo corto, muestra a Inte-
gra siendo sumergida en un mundo que
pareciera ser un limbo entre la vida
y la muerte; escena nacida de un sue-
ño que tuve meses atrás. A esta pe-
queña película la acompaña una pro-
ducción musical creada por el músico
Enar Julian Galíndez, quien creó la
pista específicamente para este corto.

Más adelante, luego de haber creado las esculturas de Integra, Adolfis y Petunia; comprendí que el hecho que ellos estuvieran muertos y enterrados bajo tierra, no significaba que debían estarlo en mi trabajo plástico. De esta manera creé **“Sombras Re-Cordis”**⁵, donde se muestra a estos tres personajes interactuando entre ellos; vivos y muertos al mismo tiempo. Logré por medio

de mecanismos digitales y tecnológicos, que mis tan apreciados seres de compañía fallecidos volvieran a acompañarme una vez más **5.13**. Algo importante que debo recalcar; es que tanto Integra, Adolfis y Petunia llevan vestimentas que fueron cosidas con retazos de telas que utilicé en el pasado para vestir a mis animalitos y algunos retazos de mi propia ropa.

⁵*Recordis viene del latín "recordari", donde "re" significa nuevo y "cordis" corazón. En otras palabras, quiere decir que recordar es más que solo traer la memoria de alguien que ya no está, significa "volver a pasar por el corazón".*



Figura 5.13: (2020)



Figura 5.14:(2020)

Entre las experimentaciones con papel que hice, me di cuenta que todos aquellos personajes de papel que había creado para animar, no debían quedar en el olvido, apilados en una libreta. Fue entonces cuándo descubrí al artista Christian Boltanski quien me inspiró a hacer lo que más adelante sería una nueva obra. **“Carrusel onírico”** 5.14 es un carrusel hecho de alambre, metal y madera; del cual cuelgan algunos de los personajes

que utilicé en mis animaciones. Sin embargo; dicho carrusel posee movimiento y una luz interna; la cual, puesta en una habitación completamente oscura, genera un escenario tenebroso, gracias a las sombras de estas criaturas extrañas que levitan en el espacio. Criaturas que podrían atormentarte en tus sueños pero que curiosamente, fueron producto de los míos.

Por otro lado; luego de probar la técnica del cut motion, me interesé particularmente en el uso del papel. El papel es un material muy curioso, aparentemente es débil y ligero pero; por alguna razón, es el material que más usan los niños cuándo están explorando su creatividad. Quizás sea precisamente por lo fácil que es conseguirlo y manipularlo.

En mi caso; el papel me remonta a la infancia, específicamente el tipo de papel cartulina que utilizo en mis obras, color amarillo pastel. Ahora bien; hay una técnica que implica el uso única y exclusivamente del papel que, a pesar de ser una técnica complicada, siempre que la vemos nos remonta a la infancia; ésta técnica es el Pop Up.

Sueños de papel 5.15 es un libro plegado en forma de acordeón estilo Pop Up que combina escenas adorables y un poco bizarras nacidas de mis sueños más locos, mezclados de recuerdos incómodos; esto último hace que sea surrealista.

Un dato importante sobre esta pieza, es que es un libro animado digitalmente; lo que permite que las imágenes del papel inerte, cobren vida. En él podremos observar metáforas bizarras de mi vida y relación familiar. Símbolos como el estar cegada y llorar sangre, correr y correr en una rueda para hámster que no me llevará a ningún lado, o navegar en un mar rojo sin sentido alguno.

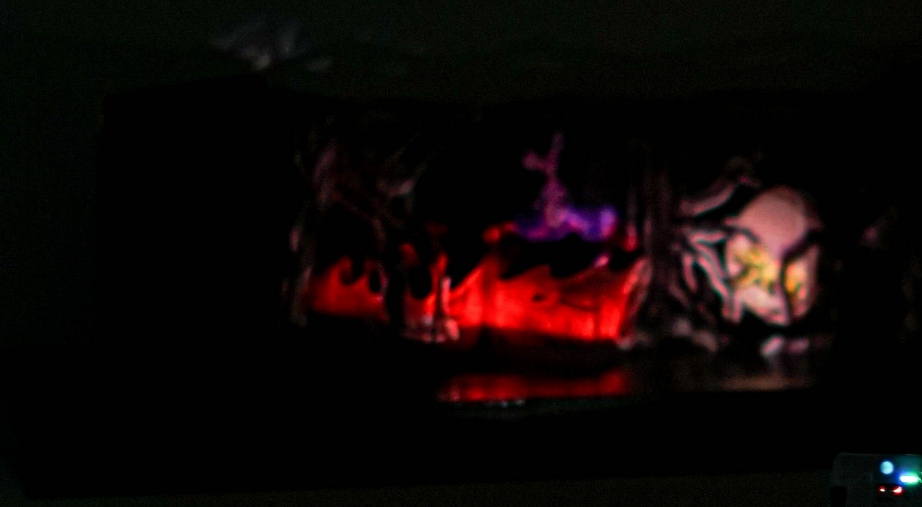


Figura 5.15: (2022)



Figura 5.16: (2022)

Por último; algunos de los últimos personajes que creé que no habían alcanzado a ser partícipes del carrusel onírico, los reubiqué en unas pequeñas repisas acrílicas, las cuales poseen una vela delante de cada una de ellos. Dichas velas representan la vida y la muerte de cada uno de los personajes. La vela encendida le da tamaño y movimiento a mis personajes de papel; incluso el leve aliento del espectador, puede hacer que se mueva intermitentemente. A ésta última pieza la denominé Estudios y sombras. 5.16

La suma total de todas mis experimentaciones técnicas, me llevaron a cuestionar todos los medios existentes para crear una animación. Desde una sombra generada por una vela encendida, hasta el uso de herramientas mecánicas como lo son los motores. Es así; cómo he logrado dar vida a personajes completamente inertes, hechos de huesos-alambre y papel; personajes que fácilmente pudieron haber quedado en el olvido, pero que gracias al arte les pude otorgar una segunda oportunidad de vida. A demás; de reflexionar sobre la aceptación de la muerte y el miedo general a la vida incierta.

Capítulo 6

Reflexiones.

El proceso de investigación y creación de mi obras plásticas, fue una mezcla de emociones y sensaciones desde el primer boceto de Integra que dibujé. Empezando porque el pensar constantemente en mi tan amada compañera felina, me deprimía demasiado, debido a la incertidumbre de no saber cuál fue su paradero. Al contrario de Adolfis y Petunia, de quienes presencié con gran dolor su partida. Fue más difícil aún; porque tuve que atravesar al mismo tiempo un proceso de “independencia” financiera y personal; ya que, mi familia se aliaba para darme la espalda constantemente. Aprendí; que los vínculos sanguíneos que me unen a ellos, no me obligan a soportar cada mal que me hagan, ni a per-



donar todas las traiciones y mentiras que frecuentemente me dicen.

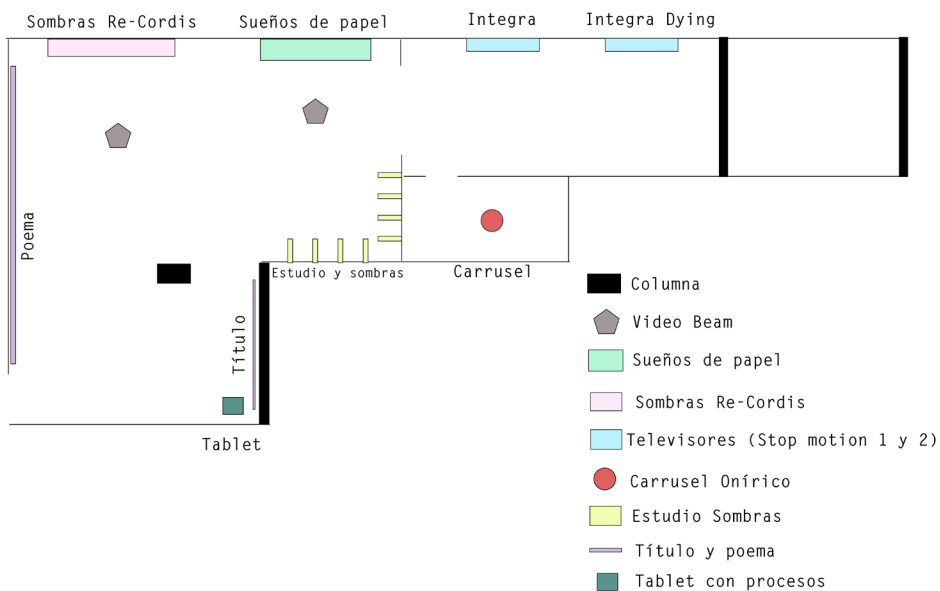
Sin embargo; debo aceptar que esta “independencia emocional”, tiene un límite. Durante la pandemia por ejemplo; me encontré completamente sola, ya que durante el segundo mes de aislamiento sufrí la pérdida de Adolfis, mi malévolo hámster blanco. En ese momento volví a sufrir una inmensa soledad que de alguna manera mi pequeño amigo roedor ayudaba a disipar. Soledad que nadie de mi familia ni amistades entendía. Muchas personas tienden a creer que el cariño que se le puede tener a un animal de compañía no puede ser del mismo calibre que el cariño que se siente por una persona; y es por esto último que minimizan ese dolor. Para mí, no es así. Intenté buscar apoyo o consuelo en mi familia quienes (como cosa rara) me dieron la espalda, igual que con Integra. Meses más tarde; después de un largo proceso de superación y luego de atravesar unos cuantos paros sociales, que me hacían

sentir una exorbitante soledad y una profunda depresión; decidí dar la bienvenida a quienes aún por suerte siguen acompañándome: Vincent, Violet y Katya.

Agradezco de gran manera la llegada de todos y cada uno de aquellos animales de compañía que llegaron a mi vida, y agradezco aún más (a mí misma), el haber optado por estudiar ésta carrera. Estudiar artes me ha permitido trabajar y superar muchos traumas vividos en el pasado e incluso, sobre llevar las complicadas situaciones, que aún en mi vida adulta sigo atravesando. Cómo he mencionado antes; el arte me permitió traer a la vida a seres que creí no volvería a ver; me enseñó a aceptar el pasado y a disfrutar hasta de mis peores pesadillas. Estoy segura de que éste no será el último homenaje que haga a mis tan apreciados seres de compañía. Sólo espero; que ellos donde quiera que estén, se hayan sentido honrados y felices de haber pasado su vida junto a mi.

Capítulo 7

Plano de montaje.



Capítulo 8

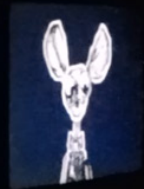
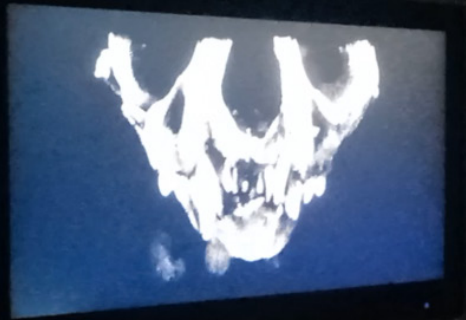
Registro Sustentación



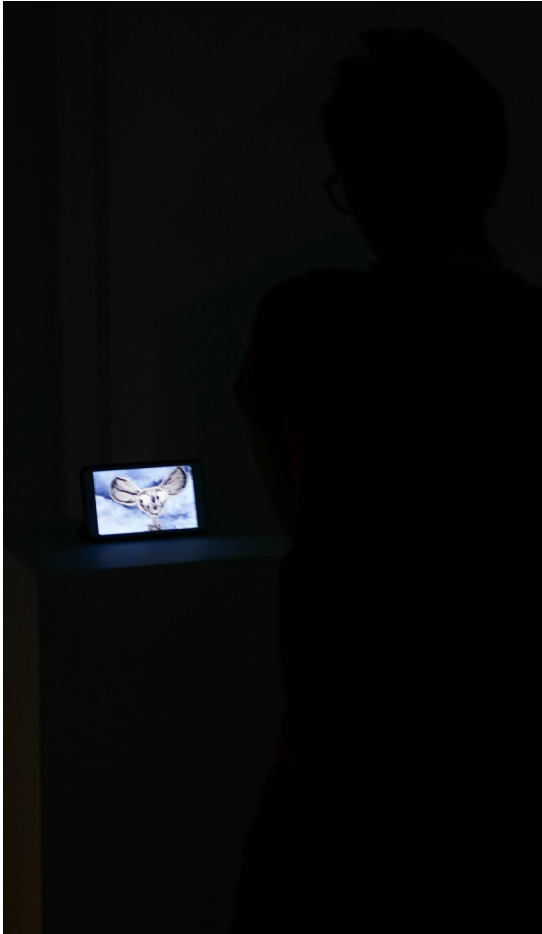


James
Earl Ray

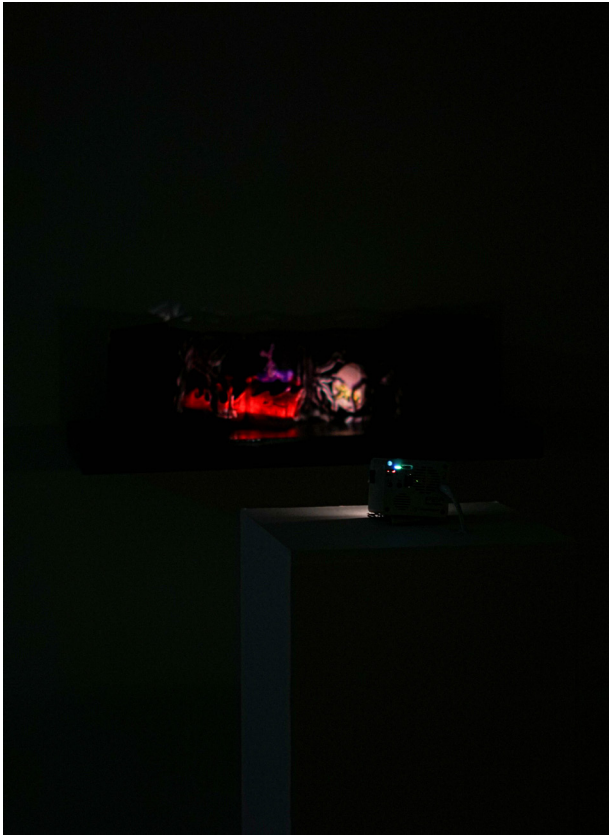






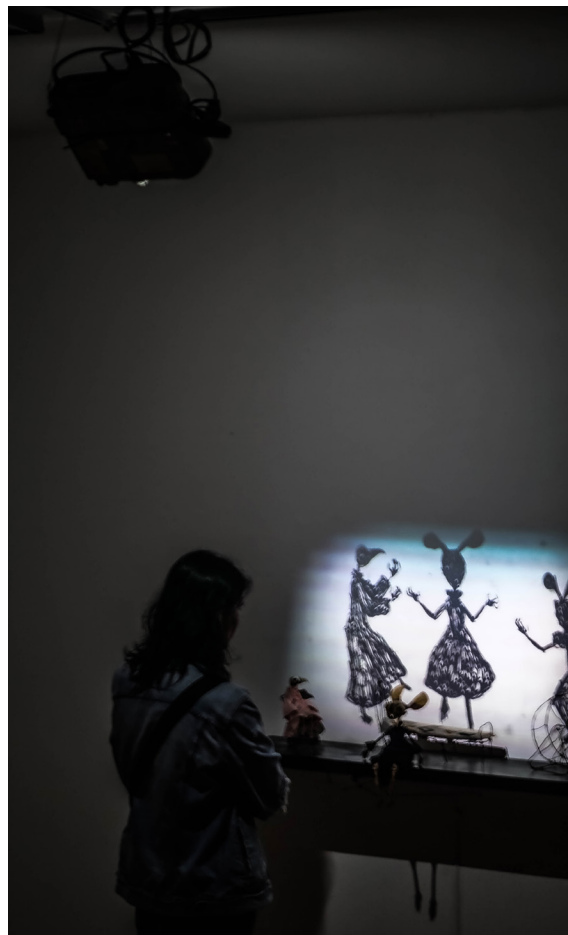








sto. ¿Qué sentido tiene el estar viva





on cada aire que respiras?

¿Duele acaso más estar muerta?"



Agradecimientos.

Un cálido agradecimiento a todos quienes hicieron parte de este proceso: Mi asesor Daniel Escobar Vasquez, mi pareja Juan Fernando Pérez, mi maestro Eduardo Muñoz y mi gran amiga Esperanza Orózco.

Un agradecimiento especial a todo el equipo docente de la Facultad de Artes que me ayudaron durante toda la carrera a la realización de mi proyecto y a mi crecimiento personal como artista.

Y muy especial a Katya, Violet, Pandora y Canela que lograban mantenerme despierta mientras escribía ésta tesis.

Gracias a mi familia también, que de manera indirecta, aportaron su granito de arena para ayudarme en este proceso.

Referencias.

CCCB. (2014). Metamorfosis. Visiones fantásticas de Starewitch, Svankmajer y los hermanos Quay. Diputación De Barcelona.

Coatsworth, E. (1997). La gata que se fue para el cielo. Norma, S,A.

Dubini, V. F. M. (2017). Derrida y el encuentro p'ctico con el animal: Para una nueva ontología de la animalidad . Universitat Pompeu Fabra, Facultat d'Humanitats.

Fleisner, P. (2017). Vida de cães: entre literatura infantil e filosofia da animalidade. Literatura: teoría, historia, crítica, 19(1), 111-138.

Galiazo, E., y Fleisner, P. (2017). El perro, la mosca y el caballo. aportes beckettianos para una filosofía de la animalidad. Literatura: teoría, historia, crítica 19.

González, I., y de la Herrán, A. (2010). Introducción metodológica a la muerte y los miedos en educación infantil. Tendencias pedagógicas(15), 124-149.

Haraway, D. J. (2016). Manifiesto de las especies de compañía: perros, gentes y otredad significativa. Sans Soleil.

Kafka, F. (1916). La metamorfosis. Editorial Panamericana.

Poe, E. A. (1845). Narraciones extraordinarias. Ediciones Universales, Bogotá.
Torrano, A. (2018). Anima animalia: El animalismo o el coraje de devenir otro. Editorial Latinoamericana Especializada en Estudios Críticos Animales.

Trebbi, J. C. (2012). El arte de pop-up: El universo mágico de libros tridimensionales. Promopress.

Wolf, E., y Sanzol, J. (1997). Hay que enseñarle a tejer al gato. Sudamericana.

Švankmajer, J., Castro, E., y Lacalle, J. (2014). Para ver, cierra los ojos. Pepitas de calabaza.



Universidad
del Cauca

Vigilada Mineducación