



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES**

CARRERA DE ARTES VISUALES

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

CAFUNÉ

VERÓNICA PATRICIA ROMERO DIAZ

DIRECTOR: ERNESTO SALAZAR

QUITO, 2023

DEDICATORIA

A mí y a las personas que hicieron posible esta transformación.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, a mi abuelo,
a mis amigos y profesores.

Índice de contenidos

Introducción	5
Cafuné: fronteras de lo real y lo irreal	6
1.- Conceptualización	6
1.1.- Vivencias dentro del cine y la literatura fantástica	6
1.2 - El cfborg: entre lo natural y lo artificial	9
1.3 - Arte y cabello	10
2.- Metodología de Cafuné	16
2.1.- Invasores	16
2.2.- Estudio de criaturas	31
2.3 Invasión	32
3.- Montaje y exposición	33
4.- Conclusión y reflexiones finales	39
BIBLIOGRAFIA.....	40

Introducción

La presente investigación y siguiente creación artística parte de mi constante búsqueda y practica a través del cabello y los elementos de la fantasía. Apoyándome desde mi archivo inútil (trabajos olvidados) plasmo esta transformación vivida a partir de mi proceso y crisis creativa con experimentaciones que dejé atrás. Estos procesos me llevaron a conflictos inventivos, los cuales destruyeron una zona de confort que creí haber definido, naciendo de ese caos nuevas búsquedas y posibilidades de creación por medio del pelo.

En mi producción artística fusiono mis propias influencias visuales surrealistas plasmadas en el cine, la literatura y la ilustración, y con el pelo, me dan una mirada distinta del mundo que me rodea.

A través de estas páginas busco construir un universo de posibilidades, de otros mundos y seres diferentes, abriendo un escape alejándonos un poco del humano y la realidad que vivimos, creando una gran puerta hacia lo que imaginamos.

Cafuné: fronteras de lo real y lo irreal.

“la realidad es para personas que carecen de imaginación”

Hayao Miyazaki

1.- Conceptualización

1.1.- Vivencias dentro del cine y la literatura fantástica

Influenciada por una familia apasionada por el cine de ciencia ficción, fantasía y aventura, desarrollé una visión amplia de géneros que acabarían influyendo en mis creaciones artísticas. Disfruto representando mis mundos y personajes fantásticos a través de la ilustración, escapando así de mi rutina diaria. Películas como "El Viaje de Chihiro" (2001), "El Laberinto del Fauno" (2006), "La Brújula Dorada" (2007), "Cuentos de Terramar" (2006), entre otras, se convirtieron en fuentes repletas de posibilidades creativas que me sumergieron en este mundo.

Es innegable que la fantasía, tanto en el cine como en la literatura, es uno de los géneros más saturados en la cultura popular. Esto me llevó a plantearme la misma pregunta que muchos jóvenes creadores de mi generación buscan responder: ¿cómo puedo crear algo nuevo cuando todo parece haber sido hecho ya? Siento que la verdadera búsqueda no consiste en producir algo completamente nuevo, sino en una constante evolución personal en lo que estamos creando.

Las influencias visuales de fantasía que marcaron más mi infancia se encuentran en la cinematografía de Guillermo del Toro, director de cine mexicano, y en Hayao Miyazaki, ilustrador y director de cine de animación japonés. Ambos comparten la habilidad de crear criaturas fantásticas que capturan mi atención e inspiración.

Estos artistas tomaron inspiración de mitologías greco-romanas y asiáticas, pero siempre les dieron un toque único que se adaptaba al mundo que estaban construyendo. Me intriga cómo estos seres, que ya habíamos visto antes, podían adquirir una caracterización diferente gracias a la búsqueda personal del creador.

Para encontrar mi propio estilo, realicé una retrospectiva, volviendo a explorar un estilo antiguo y decidí rescatar mi archivo de trabajos previamente rechazados de semestres anteriores, integrándolos como referentes en mi desarrollo artístico, en especial, en relación con estas dos figuras destacadas que han influido en mí desde la infancia hasta la adultez.

El primer referente es Guillermo del Toro, director cinematográfico, guionista y productor de cine mexicano. En sus películas, Del Toro logra crear una especie de realismo mágico cinematográfico, donde lo cotidiano y lo fantástico se entrelazan de manera orgánica, como si los monstruos fueran parte integral de nuestra realidad, como si fueran nuestros vecinos. Esta relación con criaturas fantásticas tiene sus raíces en su herencia mexicana, una sociedad acostumbrada a convivir naturalmente con sus demonios. Una de sus películas más reconocidas es "El Laberinto del Fauno" (2006), que aborda la condición humana a través de la fantasía. La protagonista de la película, una niña, establece puentes entre la crueldad de la guerra y un mundo maravilloso creado por su imaginación desbordante. La película trata sobre la yuxtaposición entre la dura realidad social y la fantasía.

Citando a Guillermo del Toro: "Desde la infancia he sido fiel a los monstruos, creo que son los santos patronos de nuestra dichosa imperfección. Permiten y encarnan la posibilidad de fallar y vivir" (Guillermo del Toro, 2018).

Figura 1
El laberinto del fauno



Figura 1: Guillermo del Toro 2006. Fotograma película (laberinto del fauno, 2006.)

Figura 2
Boceto y escena de El laberinto del fauno (2006)



El boceto



Director: Guillermo del Toro. Director de arte: Eugenio Caballero. Fotograma El árbol construido vs El boceto.

*"...el fascismo es sobre todo una forma de perversión de la inocencia y, por tanto, de la infancia".
Inspirados en los simbolistas que festejaban el crepúsculo de nuestro conocimiento. Para ellos lo sobrenatural es absolutamente real y el misterio la meta suprema del arte. (Nora spivak, 2010)*

La segunda figura fundamental en mi creación artística es Hayao Miyazaki. Él es un director de cine de animación, animador, ilustrador, mangaka y productor de anime japonés. Junto con Isao Takahata, cofundó Studio Ghibli, un estudio de películas y animación. Miyazaki, a través de su cine, busca explorar mundos fantásticos que sirvan como contrapunto al mundo real. No se trata simplemente de un escapismo, como a veces ocurre en la fantasía occidental, sino que, en sus obras, estos mundos de fantasía se crean mediante la deconstrucción de la realidad, sirviendo como una herramienta para su estudio. Este uso de la fantasía como una herramienta para repensar la realidad se logra mediante la combinación de ambos elementos en constante contraposición. Esta fantasía, que contrasta con la realidad, se aborda de manera destacada en una de sus películas más trascendentales, "La Princesa Mononoke" (1997). La película nos sumerge en un mundo lleno de espíritus, dioses, animales y lugares fascinantes de manera bastante natural. En ella, se trata el tema de cómo dos mundos, el espiritual y el humano, se encuentran y tratan de destruirse mutuamente, pero eventualmente deben coexistir para que ambos puedan sobrevivir.

Figura 3

kFotograma película *La princesa Mononoke* (1997)



Figura 3: Fotograma, Hayao Miyazaki, 1997. (Película animada *La princesa Mononoke*, 1997)

1.2 - El cibernético: entre lo natural y lo artificial

El concepto de cibernético suele estar predefinido como un ser humano con partes robóticas, evocando películas de ciencia ficción como "Robocop" (1987), "Terminator" (1984) o "Ghost in the Shell" (1995), que representan futuros hipermodernos donde las máquinas dominan el mundo. Yo comparo mis criaturas fantásticas con cibernéticos, pero no en el sentido convencional que hemos definido, sino de una manera más profunda. No las veo como seres que se asemejen a los humanos en forma o género, sino como algo que existe y se mueve, pero que carece de rostro, manos, patas o cualquier atributo que podamos relacionar con una forma concreta. Son seres vivos, pero al mismo tiempo no lo son, habitan en su propio mundo. Estas reflexiones me recuerdan al concepto de Donna Haraway en su ensayo "Manifiesto cyborg" publicado en 1985 en la revista *Socialist Review*. En dicho ensayo, Haraway utiliza el término cibernético para describir un organismo híbrido capaz de trascender las fronteras de lo humano y desafiar las categorizaciones tradicionales. También critica los dualismos que han prevalecido en la tradición occidental, como el yo/otro, mente/cuerpo, cultura/naturaleza, hombre/mujer, civilizado/primitivo, realidad/apariencia, todo/parte, agente/recurso, activo/pasivo, bien/mal, verdad/ilusión, Dios/hombre. Sin embargo, la cultura de alta tecnología desafía estos dualismos.

Donna Haraway afirma: "El cibernético aparece mitificado precisamente donde la frontera entre lo animal y lo humano es traspasada. Lejos de indicar una separación entre los seres vivos, los cibernéticos señalan conexiones íntimas y placenteras". Haraway ve en el

cyborg la posibilidad de crear nuevas subjetividades y concibe al ser contemporáneo como una fusión y confusión entre lo humano y lo mecánico, sin la necesidad de distinciones. Todas estas definiciones se relacionan con los seres que voy creando, ya que no tienen la intención de parecerse a los demás o a mí, simplemente son entidades que existen en su propio ámbito.

1.3 - Arte y cabello

Más allá de su aspecto estético, el cabello se convierte en un medio de expresión artística que puede amalgamar arte, moda, diseño y artesanía. Desde tiempos antiguos, el cabello ha sido utilizado como vehículo para manifestaciones artísticas, como lo ejemplifican las tribus africanas que portan trenzas, las cuales transmiten mensajes codificados y, a veces, incluso encierran información poética y hermosa acerca de la persona que las lleva.

Figura 5
Hairstyles



Figura 5: Fotografía de la serie "Hairstyles" del artista nigeriano J.D. 'Okhai Ojeikere, 1968

En el Imperio Romano, las mujeres competían entre sí para crear peinados cada vez más ingeniosos y estéticos con el fin de atraer la atención de los hombres. En el siglo XVIII, se esculpían elaborados adornos sobre el cabello real, utilizando diversos elementos de cabello postizo. Estos adornos extravagantes no solo servían para la estética, sino que también transmitían un significado especial para la portadora. En el siglo XIX, durante la era victoriana, las revistas de manualidades y los libros dirigidos a mujeres incluían patrones e ideas para tejer objetos utilizando cabello humano. El cabello adquirió un carácter surrealista que trascendió la mera estética femenina; se utilizaba no solo para atraer la atención, sino también como medio de reflexión y transporte de significados.

Figura 6
Arte con cabello de la época victoriana



De la colección de John Whitenight y Frederick LaValley, ejemplar de arte con cabello de la época victoriana.
Crédito: Alan Kolc/College of Physicians of Philadelphia/Mütter Museum.

En la contemporaneidad, el arte y el cabello se abordan en obras más experimentales y distintas. Un ejemplo de ello es Janeth Méndez, una artista visual cuencana que trabaja con materiales provenientes del cuerpo humano, los cuales son fundamentales para comprender su gramática visual. La piel, el cabello, la sangre y otros fluidos del cuerpo de la artista entran en diálogo con los recursos plásticos tradicionales, dando lugar a la creación de mapas, abstracciones orgánicas, palabras cargadas de simbolismo o escenas amorosas. Estas obras, en lugar de revelarnos algún secreto de su intimidad, nos distancian de ella. Destaco especialmente sus obras con cabello, ya que las formas abstractas y poco convencionales me evocan la capacidad del cabello para transmitir sensaciones y texturas que ofrecen una nueva perspectiva de la vida.

Figura 7
Paréntesis



Paréntesis, cabello, dimensiones variables 2003

Desde 2001, cuando creó un Mapamundi utilizando cabello para representar los continentes, se podría decir que la artista delineó su universo creativo. Desde entonces, Méndez ha utilizado el cabello meticolosa y amorosamente para tejer una red de significados y una trama de sensaciones.

Volviendo a mi proyecto, que tiene como objetivo principal la creación de un mundo fantástico, deseaba incorporar un material que compartiera esas características de magia y naturaleza, algo que estuviera lleno de significado y que se relacionara con mis reflexiones y posibilidades artísticas. Así fue como llegué al cabello.

Desde que empecé a trabajar con este material, ya sea a través del dibujo o la escultura, y a investigarlo a fondo, me pareció interesante por su textura, resistencia y movimiento, así como por la multitud de narrativas que encierra. En el cabello, encontré

una riqueza de posibilidades para mis creaciones, ya que me llevaba a explorar la memoria, la naturaleza, la magia y la dinámica del cambio. Representaba una dinámica de transformación y re-imaginación que rescató mis experiencias creativas previamente paralizadas.

El cabello puede ser considerado como algo propio que nos distingue de los demás. Nos acompaña desde nuestro nacimiento y forma parte de nuestra propia transformación a lo largo de la vida. Para mí, el cabello es la materia que alimenta la imaginación, una frontera entre lo irreal y lo real, la fantasía y la lógica, lo salvaje y lo civilizado, lo sobrenatural y lo natural.

El cabello como una naturaleza invasiva encuentra conexión con la obra de Hrafnhildur Arnardóttir, también conocida como *Shoplifter*. Esta artista contemporánea islandesa se caracteriza por utilizar cabello, tanto real como sintético, como el único material para traer sus mundos a nuestro entorno. Ella crea atmósferas que sumergen al espectador en hábitats naturales, exagerándolos y abstrayéndolos, permitiendo a las personas tocar y experimentar con su cuerpo, fomentando así la imaginación en una inmersión de texturas y colores. Como ella misma dice: "Me fascina la idea de que tenemos un tipo de vegetación en constante cambio por todo nuestro cuerpo que debemos cuidar y domesticar" (Hrafnhildur Arnardóttir, 2017).

Figura 8
Nervescape V



Figura 7: "Nervescape V," 2016. QAGOMA, Brisbane. (Foto: Natasha Harth)

“El cabello es un remanente de lo salvaje en todos nosotros y es una de las pocas cosas que sobrevive nuestra existencia, Es como un escudo, o también puede servir para mostrarte ante el mundo”. (Hrafnhildur Arnardóttir, 2017)

Metodología de Cafuné

2.-

Al recordar los procesos que me han llevado a crear mis obras actuales, todo se remonta a mi niñez y a la importancia fundamental que la ilustración tiene en la conceptualización de mis mundos. Mi mente constantemente crea dibujos que luego intento materializar en la realidad tangible. Mi proceso artístico ha sido principalmente influenciado por las películas animadas en *stop motion*. Estas comienzan con un storyboard en dibujo plano y culminan en la gran pantalla con esos mismos personajes ilustrados, pero ahora pueden ser tocados, sentidos y vividos en su plenitud.

2.1.- Invasores

Regresando al año 2022, durante mi quinto semestre, la materia principal que contribuyó a la creación de mis personajes y mi interés por las características del cabello fue el curso de dibujo avanzado impartido por la profesora Jenny Jaramillo. En este curso, se nos instaba a retomar la línea con nuestro propio significado. En mis trabajos, siempre abordaba la fantasía, buscando experimentar con formas diversas en seres que resultaran extravagantes y distintos a lo habitual en mi vida cotidiana en la ciudad. Fue entonces cuando encontré inspiración en el océano, particularmente en las profundidades, observando a las babosas de mar. Estos invertebrados marinos exhiben una amplia variedad de colores sólidos y patrones sorprendentes. Sus formas singulares, carentes de

una cara reconocible y con colores y formas no segmentadas, se convirtieron en elementos únicos que me inspiraron para representarlos en mis ilustraciones.

Figura 9



Figura 9: 1er boceto a lápiz trabajo de la línea, 2022

Estas ilustraciones a lápiz fueron fundamentales para descubrir el significado en mi trazo, el cual fue denominado por los docentes como 'línea pelito'. Esta técnica implica que la línea se asemeje a cabello o pelo, marcando así el comienzo en la creación de mi obra final."

Figura 10



Figura 10: 2do boceto a lápiz trabajo de la línea, 2022

Figura 11



Figura 11: 3er boceto a lápiz trabajo de la línea, 2022

La técnica que denominé 'línea de la vida', la empleé inicialmente en pequeños proyectos de dibujo, culminando finalmente en la obra de fin de curso del quinto año. En esta obra, plasmé la línea de la vida del cabello con diferentes grosores de lápices,

presentándola en un formato más amplio, denso y detallado. Observándola desde la distancia, se asemeja a una cabeza cubierta de pelo desde una perspectiva superior. En casos más imaginativos, algunos espectadores pueden percibirlo como la figura de una criatura de otro planeta (ver Figura 12).

Figura 12



Figura 12: Dibujo a lápiz sobre cartulina. Entrelazados, 2022.

Durante mi sexto nivel, continué explorando la representación del cabello y las criaturas fantásticas a través de ilustraciones realizadas con tinta y acuarelas, al mismo tiempo que incursionaba en la vertiente escultórica del pelo. Las formas que inspiraron la creación de mi propia especie ficticia surgieron del fondo marino, un ecosistema que, a mi parecer, parece haber salido de un cuento mágico, lleno de formas irregulares y colores vibrantes. Los animales que me sirvieron de base fueron las babosas de mar, unos moluscos invertebrados sin concha (ver Figura 13). Me cautivaron por sus formas sinuosas y su variada paleta de colores vivos.

Figura 13



Figura 13: Foto de una Hypselodoris bullockii (babosa de mar), por Rafi Amar, 2019

Ilustré varios seres en mi trabajo “bestiario”, tomando referencias de las babosas, como formas y colores, mezclándolo con el pelo, logrando mis propios personajes (Figura 14).

Figura 14



Figura 14: *Obra Bestiario, Ilustraciones en acuarelas sobre canson, 2022*

A partir de estas mismas ilustraciones, desarrollé una representación escultórica utilizando un tipo de cabello sintético conocido como Kanekalon (ver Figura 15). Para lograrlo, construí una estructura de alambre y papel con forma de cuadrúpedo, sobre la cual fui añadiendo mechones de cabello utilizando silicona caliente. Este proceso continuó hasta crear una criatura completamente cubierta de pelo.

Figura 15



Figura 15: Escultura de pelo, Anuna, 2022

Figura 16



Figura 16: Escultura de pelo, Anuna, 2022.

Exploré el cabello de una manera completamente nueva al no solo esculpir con cabello sintético, sino también al experimentar con mi propio cabello (ver Figura 17). Para el proyecto final del parcial, creé una escultura utilizando bordes de madera y procedí a atar cada hebra de mi cabello en todos los extremos, entrelazándolas como si fuera una telaraña, generando un microcosmos abstracto de hebras capilares. Creo que la delicadeza y minuciosidad presentes en esta obra son rasgos distintivos de mi trabajo con cabello.

Figura 17



Figura 17: Escultura en cabello, Micromundos, 2022.

En mi proyecto de tesis, retomé la exploración de las criaturas fantásticas que anteriormente había ilustrado, reduciendo su forma a la de una serpiente hecha de cabello, desprovista de rostro y extremidades, e incorporando un elemento adicional: las máscaras. Utilizo las máscaras con el concepto de que, 'estas criaturas, al carecer de rostro, simulan tener uno con estas máscaras; no obstante, en realidad, solo pretenden aparentarlo, sin llegar a serlo en su totalidad'. Estos seres desafían la forma preestablecida de los animales comunes al carecer de género o características identificables con alguna especie conocida. Aspiran a parecer algo que no son y el pelo se convierte en parte integral de este elemento externo, fusionándose en uno solo.

Figura 18



Figura 18: proceso de propuesta obra "Invasores", 2023.

Figura 19



Figura 19: Propuesta de la obra "invasores", 2023

Figura 20



Figura 20: Porcelana fría y acrílico. (Bocetos de máscaras, 2023).

Para mis esculturas, opté por utilizar lana merina (ver Figura 19), una fibra de origen natural, cálida y suave proveniente de las ovejas. Trabajar con este tipo de lana mejoró

significativamente la calidad de mi propuesta, ya que esta lana animal, al ser más salvaje y menos asociada con lo humano, distanció mis obras de la percepción de una figura humana. El concepto de lo salvaje, lo animal o monstruoso se veía más fielmente representado con este tipo de pelo. Además, su flexibilidad para esculpir y dar forma fue notablemente superior. Inicialmente, mi primer intento con esta lana resultó complicado ya que no estaba segura de cómo incorporarla en la estructura. En mi primer intento, utilicé silicona caliente para adherirla, pero esta opción no funcionó debido a los residuos que dejaba y al deterioro de la calidad de la obra.

Para subsanar este problema, construí una nueva estructura que garantizara un mejor acabado para la criatura (ver Figuras 21 y 22). Opté por tubos PVC curvos para capturar el movimiento serpenteante de la criatura y los cubrí con espuma de poliéster para darle un cuerpo más voluminoso y suave.

Figuras 21 y 22



Figura 21: Proceso de estructura de las esculturas, 2023.



Figura 22: Proceso de estructura de las esculturas, 2023.

(ver Figura 23) La contextura de la espuma ofrece la posibilidad de que el pelo pueda ser insertado con ayuda de una aguja de *felting* (técnica para esculpir con lana) y que el pelo quede adentro de la espuma. Que no esté sobrepuesto el pelo, sino que parezca que estuviera naciendo.

Figuras 23 y 24



Figura 23: Proceso de esculpido con lana, técnica felting, 2023.



Figura 24: Proceso de esculpido con lana, técnica felting, 2023.

En cuanto a las máscaras, he optado por abstraer aún más las formas, prescindiendo de la simetría. Esculpo estas máscaras utilizando porcelana fría, otorgándoles una textura similar a la corteza de un árbol, con grietas profundas y aspecto desgastado y roto (ver Figura 25). Una vez que se secan, aplico pintura acrílica,

procurando rellenar las grietas para que, al limpiar la parte manchada con un trapo húmedo, resalten los contrastes de color en las grietas (ver Figura 26).

Figuras 25, 26 y 27



Figura 25: Proceso máscara pintando con acrílico, 2023.



Figura 26: Proceso máscara limpiado de la superficie, 2023.



Figura 27: Máscaras para "Invasores", 2023.

Finalizando el proceso, con ayuda de la aguja, inserto las máscaras con mechones del mismo pelo, logrando que se sujete en donde debería ir el rostro.

Figura 28



Figura 28: Inserción de máscara en la escultura, 2023

2.2.- Estudio de criaturas

En esta obra, sigo un proceso similar al de mi pieza 'Invasores', pero utilizando la ilustración. Utilizo cartulinas viejas para plasmar los cuerpos de estas criaturas mediante acuarelas y rapidógrafos, creando así mi propio cuaderno de campo. El concepto detrás de este 'estudio de seres' es ampliar aún más el relato fantástico de estos personajes que invaden nuestro entorno. De manera fugaz, voy registrando junto a los dibujos curiosidades sobre estas criaturas que me han parecido asombrosas.

Mis notas incluyen observaciones como: 'Me deslizo sigilosamente por su diminuto territorio; parecen ser seres salvajes, protectores y sumamente misteriosos. Carecen de patas, bocas u ojos; en lugar de estas características, sobre lo que podría ser su rostro, portan máscaras con un aspecto extraño'.

Para otorgar a las cartulinas esa apariencia envejecida, las sumergí en un envase con café concentrado y las dejé secar. Posteriormente, empleé acuarelas para dibujar cada escultura desde diferentes ángulos, destacando los detalles del cabello y las máscaras con rapidógrafos.

Figura 29

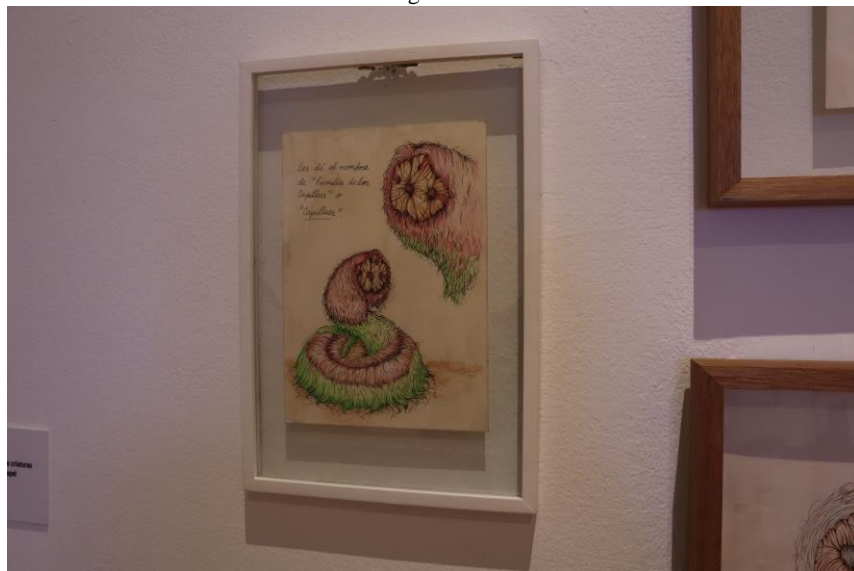


Figura 29: Acuarela y Rapidógrafos sobre cansón, estudio de criaturas, 2023.

2.3 Invasión

En esta obra construí una maqueta a pequeña escala de mi cuarto real. Aquí cada detalle fue cuidadosamente replicado con la intención de que el espectador se pueda sumergir en este mundo ficticio. Me inspire en mi propio cuarto como una metáfora de mi mente, que fue donde nació todo. Utilice la técnica de stopmotion para manipular con más facilidad el pelo para que pudiera esparcirse por todos los rincones de la habitación y pudiera llenar casi en su totalidad el cuarto, algo que no hubiese sido posible monetariamente en un cuarto a escala real.

El video tiene una duración de 16 segundos, en ese lapso de tiempo, el pelo va apareciendo desde la puerta y va invadiendo todo el cuarto, hasta que finalmente lo llena en su mayoría. Mas que contar una historia con el stopmotion, quise experimentar con este tipo de animación para que se aprecie visualmente como en mi mente el pelo se abrió camino y ahora lo ha invadido por completo.

Figuras 30 y 31



Figura 30: Maqueta stopmotion inicio, invasión, 2023.



Figura 31: maqueta stopmotion desenlace, invasión, 2023.

3.- Montaje y exposición

En el montaje se realizaron varias modificaciones de los lugares donde iban a estar sobrepuestas las esculturas de pelo, los dibujos y el stopmotion. En el caso de las esculturas, tenía pensado que todas se pondrían en el piso para que dar la idea de no estar exhibidas sino conviviendo realmente con el espacio. Varias de las propuestas que me dio el equipo de museografía fueron que, para elevar la obra, resaltándola, se pusieran en bases geométricas, una circular y otra rectangular, por lo que 5 de las 6 esculturas se distribuyeron en esas 2 bases expositoras, mientras que solo una se puso en el suelo.

Figuras 32 y 33



Figura 32: Instalación obras, proyecto Cafuné, 2023. Figura



Figura 33: esculturas de lana, obra hábitat, 2023

Se incorporo otra pieza que hice con pelo (una alfombra) para exhibirla como una obra más. La alfombra se instaló encima de una de las bases para posar sobre ella una escultura. La alfombra ayuda a dar una idea de un césped de pelos que se va expandiendo desde la pared hasta la base, en donde la criatura se anida.

Figura 34



Figura 34: alfombra de lana, obra instalativa, 2023.

Las acuarelas se enmarcaron en marcos de madera y vidrio, se distribuyeron como un collage sin un orden establecido ni cronológico, para que las personas pudieran leer cada nota y entender por si solos. Al montarlos con los marcos me recordaron los coleccionistas de mariposas o insectos y se las pone en vitrinas para estudiarlas, siento que eso alimentó más mi idea de una historia fantástica en donde se estudian a estos seres.

Figura 35: Acuarela sobre cansón, estudio de criaturas, 2023.



Figura 36: Acuarela sobre cansón, estudio de criaturas, 2023.

El televisor del stopmotion se colocó en la pared del lado derecho para que hubiese un recorrido dentro de la historia, y se decidió que la maqueta también estuviera expuesta alado de la animación para que el espectador vea a detalle el trabajo manual del video en la propia maqueta.

Figura 37



Figura 37: video stopmotion, invasión, 2023.

El objetivo de mi instalación era poder transformar el espacio y que se viera como un salón en donde estaba recién naciendo el pelo. El video relata como el pelo se apodero de mi cuarto y ahora en este espacio quise dar la noción de que el pelo recién comienza a invadir el lugar. Esparcí los mechones, desde todas las esquinas de mi sala, a partir de ahí, iban creciendo por las paredes y llegando hasta las bases, siguiendo la misma idea del stopmotion, donde el pelo se va abriendo camino e invade el espacio que conocemos.

Figura 38



Figura 38: instalación de lana (pelo), proyecto Cafuné, 2023.

4.- Conclusión y reflexiones finales

Partiendo de la pregunta: ¿Podemos crear un mundo más allá del nuestro? con la que comencé este proyecto. Desde mi propia creación de un mundo de fantasía, pienso que antes de imaginarlo tuve que ir probándolo. Algo que me llevo a muchas reflexiones fue el que siempre habrá algo nuevo que aprender o experimentar, y que de esa experimentación puedes ir construyendo mundos y puliendo técnicas y hasta crear otras nuevas. Cafuné es un proyecto artístico que nace de la necesidad de contar historias, explorar mundos y crear seres que alimenten la curiosidad, pero nunca supe cómo comenzar a crearlos, hasta que empecé a agujerear una esponja con pelo solo para ver que tal me sale, hasta que entendí que la curiosidad viene del mismo hacer y probar. La curiosidad es lo que alentó mi búsqueda de elementos nuevos con los que trabajar. El pelo es un material que enreda miles de posibilidades para el arte, estando en constante búsqueda de lo inusual.

Estas obras fueron producto de algo más allá de investigar el porqué, sino el probar para saber el cómo. Mi creación artística viene del probar un material como lo es la lana y sacarle todas las posibilidades que tiene, trabajando solo con ella, sus posibilidades escultóricas, poéticas y reflexivas.

En este viaje y mi proyecto aprendí lo que es el arte, es un proceso que lleva a probar, experimentar y buscar nuevos medios que le dé un nuevo significado al mundo que quieras mostrar.

BIBLIOGRAFIA

- Roquer, R. H., & Roquer, R. H. (2023). El mundo según Hayao Miyazaki: entre la fantasía y la realidad - Revista Cintilatio. *Revista Cintilatio*.
<https://cintilatio.com/el-mundo-segun-hayao-miyazaki/#:~:text=Miyazaki%20contrapone%20en%20su%20obra,medio%20ambiente%20o%20el%20pacifismo>.
- Cargando - Fuera de Foco. (n.d.). Fuera De Foco.
<https://fueradefoco.com.mx/noticias/guillermo-del-toro-estilo-cine>
- Urgell, J. (2022, July 12). El mágico y tenebroso universo de Guillermo del Toro. *Domestika*. <https://www.domestika.org/es/blog/7889-el-magico-y-tenebrosouniverso-de-guillermo-del-toro>
- Esther, & Esther. (2021). Identidad personal: ¿qué es? *Blog De Psicoadapta*.
<https://www.psicoadapta.es/blog/que-es-la-identidad-personal/>
- Perales, G. (2017b, July 13). Cambios y constantes en el arte. Información.
<https://www.informacion.es/arte-letras/2017/07/13/cambios-constantes-arte->

5911214.html

Canal ZoomF7. (28 de abril de 2020). Studio Ghibli: Las claves para entender su estilo. [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ubLN1pjCeyI&t=922s>

Canal ZEPfilms. (9 de febrero 2018). Los mundos fantásticos de GUILLERMO DEL TORO. [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=ZOg0jttB8VQ>

Designboom. (2021b). icelandic artist shoplifter creates fuzzy, forest-like installations of synthetic hair. *Designboom | Architecture & Design Magazine*.
<https://www.designboom.com/art/hair-installations-shoplifter-nervescapeshrafnhildur-arnardottir-10-01-2021/>

Moon, A. (2021b). Paisajes coloridos de cabello sintético: así son las creaciones de la artista Shoplifter. *ROOM Diseño*.
<https://www.roomdiseno.com/paisajescoloridos-de-cabello-sintetico-asi-son-las-creaciones-de-la-artista-shoplifter/>

MissCircunstancias. (2022). Mark Ryden El Bosco del Siglo XXI.
MissCircunstancias. <https://misscircunstancias.com/mark-ryden-pintor-obraestilo>

Delgado, D. (2020b). Las curiosas criaturas de la mitología japonesa. *Muy Interesante*. <https://www.muyinteresante.es/historia/31317.html>

Kafka. (2020, 20 junio). El escritor y el personaje, reflexión de Ursula K. Le Guin. Kafka.ec | Escuela de Escritores. <https://kafka.ec/el-personaje-k-le-guin/> Udare. (2016, 13 junio). El pelo en Africa no es sólo estética. Udare.
<https://udare.es/el-pelo-en-africa-no-es-solo-estetica> Haraway,

D. (2020). Manifiesto ciborg (Kaótica libros).
https://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf

colaboradores de Wikipedia. (2023). Manifiesto Cíborg. Wikipedia, la enciclopedia libre.
https://es.wikipedia.org/wiki/Manifiesto_c%C3%ADborg

Anfibia. (2021, 27 octubre). Donna Haraway - Revista Anfibia. Revista Anfibia.
<https://www.revistaanfibia.com/autor/donna-haraway/>

Foto 319090424, (C) Rafi Amar, Algunos derechos reservados (CC BY-NC), subido por Rafi Amar · iNaturalist Ecuador. (s. f.). iNaturalist Ecuador.
<https://ecuador.inaturalist.org/photos/3190904>