



DESVELANDO LO EMPAQUETADO

*A MATERIAL
WORLD*

María Camila Suárez Herrera

Luz Adriana López
Directora de proyecto de grado

Trabajo de Grado presentado como requisito para
optar por el título de **Maestra en Artes Visuales**

Pontificia Universidad Javeriana Cali
Facultad de Creación y Hábitat
Carrera de Artes Visuales

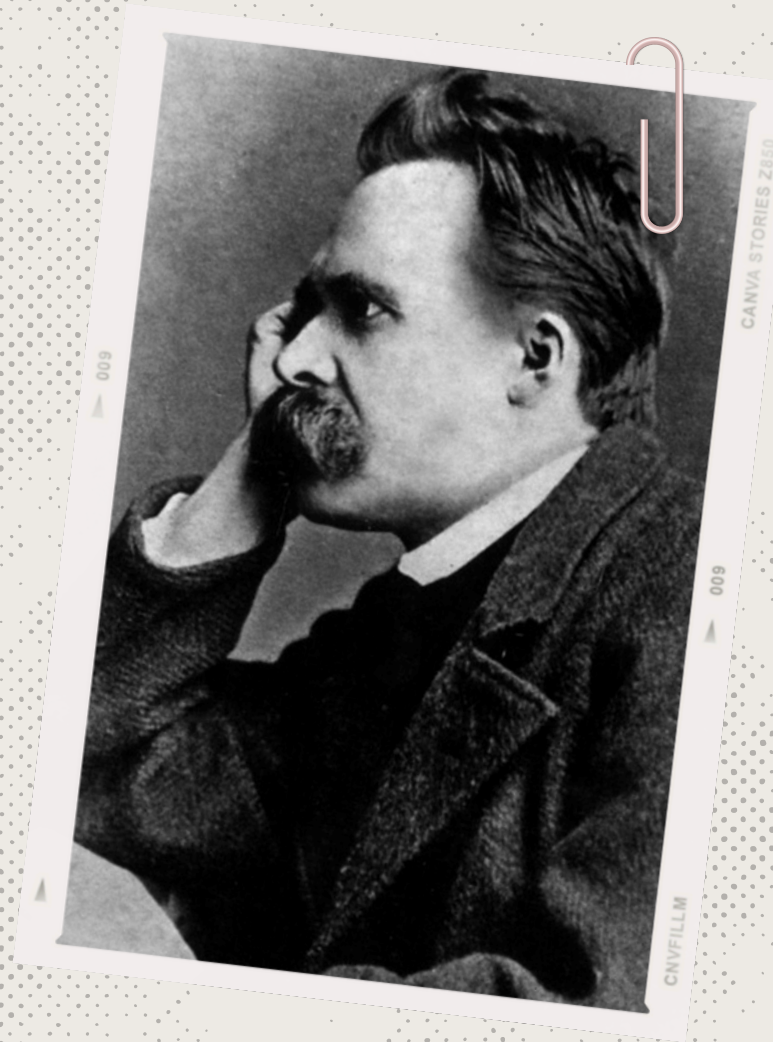
Santiago de Cali, 11 de junio de 2024

ARTÍCULO 23 de la Resolución No. 13
del 6 de Julio de 1946, del Reglamento
de la Pontificia Universidad Javeriana.

“La Universidad no se hace
responsable por los conceptos emitidos
por sus alumnos en sus trabajos de tesis.
Sólo velará porque no se publique nada
contrario al dogma y la moral católica y
porque las Tesis no contengan ataques o
polémicas puramente personales; antes
bien, se vea en ellas el anhelo de buscar
la Verdad y la Justicia”.

Quien lucha contra monstruos debe asegurarse de que en el proceso no se convierta en uno. Y si miras lo suficiente al abismo, el abismo también te mirará a ti.

— **FRIEDRICH
NIETZSCHE**



DEDICATORIA

A los demonios mentales que todos albergamos: aquellos susurros de duda, los ecos de temor y las sombras de inseguridad. Que este trabajo sirva como un faro de luz en la oscuridad, un recordatorio de que incluso en la lucha más solitaria, no estamos solos.



INTRODUCCIÓN

En el transcurso de nuestra vida, rara vez se nos otorga el tiempo para sumergirnos profundamente en nuestras experiencias. Las cosas suceden con tal rapidez que apenas podemos detenernos a reflexionar sobre lo aprendido antes de enfrentarnos a un nuevo desafío. Es un privilegio, entonces, tener el espacio y la oportunidad de aprender de las cosas más simples, de ser sensible y encontrar un sentido más profundo en las cosas que nos rodean.

Desvelando lo empaquetado es un testimonio de ese privilegio. No es solo un proceso de creación de obras materiales, sino también un viaje introspectivo, un reconocimiento del crecimiento personal que acompaña a la práctica artística. Y, en este sentido, una autopoiesis. Es una exploración de cómo, incluso en medio de la tristeza y la confusión, uno puede encontrar significado y belleza en la simplicidad y en la sensibilidad hacia nuestro entorno.



DESENVOLVIENDO MEMORIAS

Crecí en un mundo saturado de aparatos electrónicos, donde uno de mis primeros recuerdos es el sonido de la conexión a internet, un *Beeeeeeep... Krrrrrr... Tssssssss... Eeeeeee... Trrrrrrr... Ding ding ding... Trrrrrr...* que anunciaba una nueva era de comunicación.

El año 2000 marcó el comienzo del segundo milenio en el calendario gregoriano, una época definida por el auge de la tecnología y la prevalencia de la tarjeta de crédito. En esa época, a la edad de cinco o seis años, mi deseo de tener una mascota se vio cumplido de una manera inesperada: con un perro robótico "POO-CHI" adquirido en Walmart.

Aunque inicialmente estaba encantada, pronto me di cuenta de que era una simulación, un sustituto que no podía igualar la conexión con un ser vivo.

Desvelando lo empaquetado es una declaración, una inmersión en la realidad contemporánea de varias partes del mundo.

Pero ahora me voy a centrar en Cali, Colombia, buscando comprender e interpretar las dinámicas de nuestro entorno. La instalación del *minimarket* que propongo es una metáfora de la realidad contemporánea, un microcosmos donde se reflejan las complejidades de nuestra sociedad.

Cada producto, cada estante, cada rincón es una pieza de un rompecabezas más grande, una narrativa que se construye con la participación activa del espectador.





TRÁS EL VELO ROSA

La paleta dominada por el rosa es una elección deliberada, representando la dualidad de nuestras vidas: la tensión entre la dulzura de los recuerdos y la crudeza de la realidad social. A través de colores, formas y símbolos, *Desvelando lo empaquetado* invita a la reflexión, desafiando las percepciones y provocando un diálogo entre el espectador y el espacio urbano que nos rodea.

Influenciado por pensadores como *Baudrillard (1981)* y *Debord (1967)*, en él exploro la simulación y el espectáculo como elementos centrales de la experiencia moderna. Mi arte busca ir más allá de la mera representación, ofreciendo una realidad alternativa que despierta la curiosidad y el cuestionamiento, invitando a los espectadores a explorar las profundidades de su propia percepción de la realidad.

Desvelando lo empaquetado es, por tanto, una celebración de la capacidad que tiene la creación y el trabajo artístico para abrir nuevas vías de comprensión y para inspirar un cambio significativo en la forma en que interactuamos con nuestro mundo.

Es un viaje visual y personal, una exploración de cómo las artes visuales pueden servir como un espejo para nuestra evolución interna y cómo, a través de ellas, podemos confrontar y abrazar las complejidades de nuestra historia personal y colectiva.

SECRETOS ROSADOS: ¡ABRIR CON CUIDADO!

Don Gato, el misterioso compañero de piso de Mila, es un enigma en sí mismo. Con sus “*negocios nocturnos*” y su rutina de regresar al mediodía para alimentarse, simboliza la dualidad de la vida urbana, la existencia de mundos paralelos donde cada individuo lleva una vida que solo se revela parcialmente a los demás.

Los Sapos, antagonistas de esta narrativa, controlan la producción en masa y, con ella, la mente de la población. Son el símbolo de las fuerzas opresivas que moldean la sociedad, dictando el consumo y la percepción sin que la mayoría sea consciente de su influencia.

Las Flores, que aparecen a lo largo de la narración, nos recuerdan la constante oxidación, la inevitable decadencia que acompaña a la vida. Son un recordatorio de la belleza en la transitoriedad, de la importancia de apreciar cada momento antes de que se desvanezca.

En el corazón de *Material World*, un mundo material que desafía la percepción de lo real, se encuentra Mila, una joven ansiosa que se embarca en una odisea para descubrir la verdad detrás de la simulación que es su realidad.

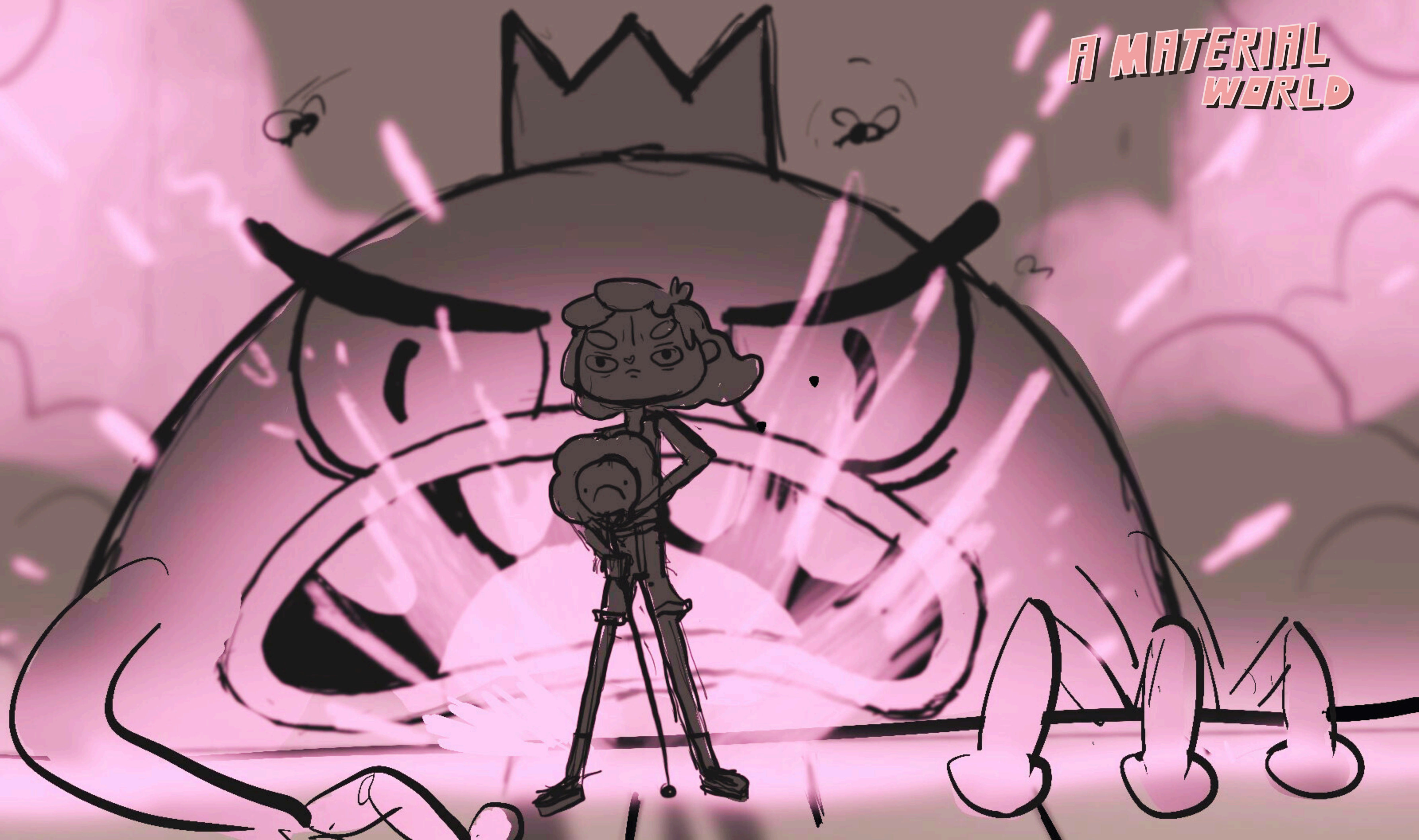
Su viaje es una metáfora del crecimiento personal, una búsqueda constante de autenticidad en un mundo saturado de artificios. La sombra que la persigue, el Diablo, es la encarnación de todos sus demonios internos, una presencia que inicialmente complica su camino con malentendidos y conflictos.

Este personaje representa las luchas internas que enfrentamos, las dudas y temores que nos acechan en cada paso hacia el autoconocimiento.

Don Gato, el misterioso compañero de piso de Mila, es un enigma en sí mismo.



**A MATERIAL
WORLD**



Este proyecto de grado es un homenaje a estos personajes y los temas que representan. Una construcción que a partir de símbolos no explícitos, pretende crear un espacio de reflexión para que el espectador se enfrente a estas cuestiones de manera que no sea tan abrupto, a partir de una experiencia estética.

A través de la historia de Mila y su interacción con figuras como El Diablo, Don Gato y Los Sapos, se hace un llamado a considerar la propia relación con la simulación y la realidad, la opresión y la libertad, la vida y su inexorable marcha hacia el final.

Material World es, por tanto, más que una instalación objetual; es un diálogo con la realidad, una invitación a sumergirse en un mundo donde lo tangible se entrelaza con lo intangible, y lo real con lo hiperreal.

Es una celebración de un proceso de aprendizaje en las artes para inspirar introspección y para desafiar nuestra comprensión del mundo. Una experiencia que a partir de la relación de los símbolos que se trabajan dentro de ella, el espectador sea capaz de leer e interactuar con el espacio, y así lograr una reflexión de sus propias experiencias de vida.



**A MATERIAL
WORLD**



CON LA MANITO COMO LA DE GERALDINE*

Parte fundamental de esta investigación se manifiesta de manera material en una animación cuadro a cuadro de 1269 “frames” que está pensada para ser el “opening” para la serie animada *Material World*.

La secuencia comienza con una vista distante de *Material World*. Una isla solitaria en medio de un vasto mar, simbolizando el aislamiento y la singularidad de nuestra propia existencia. La cámara se acerca para revelar a Mila, sumida en la cotidianidad de comer cereal, cuando de repente, se ve abrumada por una oleada de ansiedad social, un disparador emocional que muchos espectadores encontrarán familiar.

Don Gato hace su aparición, paseando con indiferencia, marcando el inicio de un viaje hacia un portal místico.

- Fernández, G. (2024, 16 de enero). “La niña y la farsa”: Todo sobre la historia de la colombiana que trabajó con Studio Ghibli. *La Vibra*

A medida que Mila se adentra en este portal, se despliega un mundo surrealista donde peces y cereales flotan en el éter, simbolizando la mezcla de lo mundano con lo fantástico.

La confrontación con Diablo representa la fusión de Mila con sus miedos más profundos, una unión que, aunque inicialmente perturbadora, conduce a una comprensión más profunda de sí misma.

A pesar de la fusión, la sensación de ser perseguida por sus pesadillas, en particular su ansiedad social, persiste, ilustrando la constante lucha interna que enfrentamos.

La narrativa nos lleva luego al mundo de Las Flores, un reino donde los sapos amenazan con destruir toda la belleza natural. Sin embargo, es aquí donde Las Flores otorgan a Mila el poder de El Cetro, un artefacto mágico que le permite comenzar a comprender y ver el mundo con mayor claridad.



Finalmente, vemos a Mila regresando al *minimarket*, un acto simbólico de volver a lo familiar, para comprar su cereal favorito, Cereacha. Este acto final no solo cierra el ciclo de su aventura, sino que también representa la búsqueda continua de confort en medio del caos de la vida.

Esta animación es una presentación visual de los temas tratados en *Material World*: la lucha contra la ansiedad social, la confrontación con nuestros demonios internos y la búsqueda de entendimiento en un mundo que a menudo parece estar más allá de nuestra comprensión. También es un llamado a la reflexión sobre las causas de estos demonios, el efecto del consumismo y el materialismo, visto desde el punto de vista de un personaje ficticio. Así los espectadores son invitados a embarcarse en su propio viaje de autodescubrimiento y a encontrar belleza en la resistencia y la resiliencia.

Esta investigación es una exploración procesual de la intersección entre simulación y realidad tangible, inspirada en la obra de creadores visionarios como *Pendleton Ward (2007)*, cuyo trabajo en *Adventure Time* ha redefinido lo que significa contar historias en el medio animado. Al igual que Ward y otros referentes de la narrativa animada, he buscado crear un mundo que sea a la vez familiar y sorprendente, donde los personajes y sus viajes reflejan nuestras propias luchas y aspiraciones.



La instalación propuesta, *Desvelando lo empaquetado*, se plantea como un espejo que refleja la complejidad de la vida contemporánea y un diálogo con la realidad que nos rodea. Es una especie de portal al mundo que está en construcción, del que hacen parte todos estos personajes, y es la relación entre ellos lo que confirma su simbología dentro de la lógica del universo que visitamos a través de esta experiencia.

Este trabajo es un testimonio de la facultad del arte para inspirar cambio, para desafiar nuestras percepciones y para ofrecer nuevas perspectivas sobre la realidad. Es una celebración de la sensibilidad humana y una invitación a redescubrir la realidad, no como algo dado, sino como algo que se construye y se experimenta de manera única por cada individuo.



PARA LAS PERSONAS QUE HICIERON ESTO **POSIBLE**

A mis Padres, mis héroes cotidianos, a quienes les debo mi ADN y mi cordura (o al menos lo que queda de ella). Gracias por financiar mis aventuras académicas y por no perder la fe cuando mi proyecto de grado parecía un enigma sin resolver. Ustedes son los verdaderos “MVPs” (*most valuable player*).

A Luz Adriana que no solo iluminó mi camino, sino que también me proporcionó un mapa del tesoro académico. Con su sabiduría y paciencia, me guió a través de las selvas de la investigación y los pantanos de las citas bibliográficas. Gracias por creer en mí incluso cuando mis ideas parecían un sudoku complicado.

A mis demonios mentales, Sí, esos pequeños monstruos que viven en mi cabeza. Los que me susurran dudas y me desafían a diario. Pero, ¿sabes qué? Sin ellos, mi proyecto de grado sería tan emocionante como cuando llegan los recibos cada mes.



BIBLIOGRAFÍA

Ward, P. (2002-2021). Adventure Time. Cartoon Network.

Blazer, L. (2019). Animated Storytelling, 2nd Edition. Peachpit Press1.

Miyazaki, H. El viaje de Chihiro [Película]. Studio Ghibli.

Miyazaki, H. La princesa Mononoke [Película]. Studio Ghibli.

Jones, C. Looney Tunes [Serie de televisión]. Warner Bros. Animation.

Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber.

Johnston, O., & Thomas, F. (1981). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions.

Baudrillard, J. (1981). Simulacros y simulaciones. Ediciones Galaxia Gutenberg.

Debord, G. (1967). La sociedad del espectáculo. Editorial Pre-Textos.

Walala, C. (2021, 20 de abril). Camille Walala curates Supermarket food store at the Design Museum. Dezeen

