

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO  
USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Antropofagia Cultural: Zombis y Sociedad**

**Daniela Meythaler Egas**

**Artes Contemporáneas**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciatura de Artes Contemporáneas

Quito, 14 de mayo de 2020

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

## **HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Antropofagia Cultural: Zombis y Sociedad**

**Daniela Meythaler Egas**

**Nombre del profesor, Título académico**

**Camila Molestina Luzuriaga, MFA in  
Studio Arts**

Quito, 14 de mayo de 2020



## **DERECHOS DE AUTOR**

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Daniela Meythaler Egas

Código: 00136739

Cédula de identidad: 1723476972

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2020

## **ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## RESUMEN

Los muertos vivientes son un personaje de terror emblemático en la contemporaneidad. Es por ello que esta investigación artística lo analiza como traductor de ansiedades sociales, trayéndolo al contexto ecuatoriano. Creando un imaginario post-apocalíptico en el cual vivimos con zombis, no los tememos sino que solo los ignoramos, coexistimos. Este es un trabajo de análisis a profundidad del personaje de ficción para encontrar la naturaleza del ser humano reflejado en un monstruo letal. Además de resolver esta investigación creando escenarios de esta narrativa local, busco posicionarme en la piel del zombi.

**Palabras clave:** zombi, ciencia ficción, crítica social, Surrealismo Pop, arte contemporáneo

## ABSTRACT

Zombies are an iconic horror character in contemporary times. Analyzing it as a translator of social anxieties, I seek to bring it into an Ecuadorian context. And create a post-apocalyptic imaginary in which we live with zombies, we do not fear them, we just ignore them, we coexist. This is a work of in-depth analysis of the fictional character to find the nature of the human being reflected in a lethal monster. In addition to solving this investigation creating scenarios of this local narrative, I seek to position myself in the skin of the zombie and create from it.

**Key words:** zombie, science fiction, social criticism, Surrealism Pop, contemporary art

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción.....	9
Desarrollo del tema.....	11
Conclusiones.....	40
Referencias bibliográficas .....	43
Anexo a: propuesta de exhibición .....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Snow White, Mark Ryden, 1998.....	15
Figura 2. Muram Teram, Dwi Antono, 2005.....	17
Figura 3. Shadow, Anna Perach, 2017 .....	21
Figura 4. Bocetos en acrílico, Daniela Meythaler, 2019 .....	24
Figura 5. Boceto tinta, Daniela Meythaler, 2019 .....	25
Figura 6. Boceto máscara, Daniela Meythaler, 2019 .....	26
Figura 7. Boceto máscara grande, Daniela Meythaler, 2019.....	27
Figura 8. Serie Zombificados máscara 1, Daniela Meythaler, 2020 .....	29
Figura 9. Serie Zombificados máscara 2, Daniela Meythaler, 2020 .....	29
Figura 10. Serie Zombificados máscara 3, Daniela Meythaler, 2020 .....	30
Figura 11. Serie Zombificados máscara 4, Daniela Meythaler, 2020 .....	30
Figura 12. Serie: Retratos de Terror - Niña y Mujer, Daniela Meythaler, 2020 .....	31
Figura 13. Serie: Retratos de Terror - Payaso y Bob, Daniela Meythaler, 2020.....	32
Figura 14. Serie: Relatos Criollos, Daniela Meythaler, 2020.....	33
Figura 15. Serie: Cucos, Daniela Meythaler, 2020.....	34
Figura 16. Modelo de galería inspirado en el espacio de No Lugar, Daniela Meythaler, 2020. .....	36
Figura 17. Modelo de galería inspirado en el espacio de No Lugar, Daniela Meythaler, 2020. .....	37

## INTRODUCCIÓN

El zombi es mi personaje favorito de terror. Asqueroso, amenazante y además está muerto. Pero no es tan diferente de nosotros como parece. Especialmente porque está descompuesto y nosotros también como sociedad viéndolo desde una perspectiva metafórica. Es un personaje que a simple vista puede ser más que una amenaza en las películas ficticias que vemos en la televisión, en el cine o en nuestros teléfonos “inteligentes”. Forma parte de la cultura de consumo, así como todo lo que se encuentra a nuestro alrededor. Pero lo que ignoramos y esta investigación artística busca, es demostrar que es un espejo de ansiedades sociales, de todo lo que está mal en la sociedad y aún así hacemos como que no está. Este trabajo de titulación ahonda en el zombi desde sus orígenes haitianos hasta sus debuts en la gran pantalla la cual nos hace amarlos. Apelando desde el morbo y la abyección de lo que representa un ser sin vida que busca carne a como de lugar y que será comparado con la sociedad actual.

Busco traer al zombi a mi contexto ecuatoriano y construir con él una narrativa post-apocalíptica en el que las personas aprendieron a vivir con él y ahora no solo lo ignoran sino también se aprovechan de él. Para ello, me nutro de los miles de imágenes que circulan las redes y los medios de comunicación, así como de las películas del director George Romero. Director cinematográfico que se considera como el padre de las películas de zombis, tanto así que los sacó de las películas de bajos presupuestos para construir sus historias de acogida masiva. Y junto con Fernández Gonzalo analizo las críticas sociales que se resguardan en el velo de lo grotesco del muerto viviente. Tratando de demostrar que el zombi dice algo más, que su necesidad irracional de alimentarse de cerebros y de cuerpos latientes responde a contextos actuales del consumismo desenfrenado en el que vivimos, entre otras ansiedades.

Al montar mi imaginario surreal y apocalíptico de zombis, critico la sociedad contemporánea ecuatoriana y global. Retrato zombis icónicos, construyo escenario oníricos, tejo máscaras para rituales contemporáneos y coso muñecos infantiles con intensiones para nada inocentes. Me interesa expandir la capacidad de la ficción para representar o criticar nuestra realidad. Me baso mucho de la relación que tenemos con la tecnología y el constante vaivén entre vivir en el mundo físico y dejarse afectar por el mundo virtual que nos ofrecen las pantallas negras. Es por ello que menciono al movimiento de los 70's el Surrealismo Pop, como eje de referencia porque utiliza técnicas de ilustración y critica por medio de espacios oníricos con estética infantil, la influencia tecnológica como una extensión corpórea de nuestras vidas.

Basándome en estos referentes como Dwi Antono o Mark Ryden, doy punto de partida a mi proceso creativo. Es por ello que incursiono en técnicas ilustrativas y el consumo de ciencia ficción como elementos detonantes que pueden hablar más allá de sus propósitos de entretenimiento o comerciales.

Estoy convencida de que los productos que consumimos diario pueden ser analizados a fondo y descubrir sus bagajes y relaciones con nuestra realidad. Y con ello me embarco en el análisis del zombi como un espejo de una sociedad que está próxima a desgastarse y podrirse. Un ser humano que no puede hacer más que consumir por el simple hecho de consumir y nunca sentirse satisfecho. Pensándome siempre en la piel del descompuesto a partir de las máscaras tejidas. Entender desde la personificación y la construcción de personajes y espacios post apocalípticos con zombis.



## DESARROLLO DEL TEMA

### **Zombis y Surrealismo Pop**

“Antes eran ellos contra nosotros,  
ahora somos nosotros contra ellos,  
pero ellos somos nosotros”

*-Diario de los Muertos, George Romero, 2007*

Los zombis son un producto de la cultura de masas que reflejan dentro de la ficción, dolores y temores humanos que atañen la contemporaneidad. Muertos vivientes han formado parte de la cultura popular desde que el cine estadounidense los sacó a la luz como entretenimiento. Pero tienen un bagaje mucho más antiguo que la película *White Zombie* (1932). Inicia en Haití la creencia de un ser revivido que se despojó de su vitalidad para vagar eternamente en el limbo de la vida y la muerte. Aunque más allá de lo desagradable que puede llegar a ser pensar en un muerto que camina, se indagará sobre lo que significa para la cultura actual el zombi y su gran acogida. Partiendo del reflejo político, social y cultural que representa este personaje de terror y cómo construye su narrativa conforme la historia humana evoluciona e involuciona.

El origen del personaje zombi se sitúa con los ritos vudú que se realizaban en Haití como respuesta de sincretismo religioso entre las creencias que traían los esclavos descendientes de las áreas africanas como Gabón o Congo hacia la isla y eran obligados a adoptar el catolicismo. Creando consigo estas adaptaciones culturales, en la que se incluía el creer que las personas tenían doble alma y un *abokor* o brujo vudú era capaz de extraer una parte del alma de una persona y convertirlo en un individuo sin vida que únicamente responde

a los mandados de quien le otorgó este estado. (Luckhurst, 2015, par.9) Después de varios años de esclavitud, Haití se conforma como una República independiente en 1804 y luego en el siglo XX Estados Unidos ocupa esta región con intereses económicos y políticos. Haití cargaba consigo una constante demonización debido a las historias que se contaban sobre los ritos vudú que formaban parte de su cultural. Norteamérica con estos antecedentes haitianos ingresa al territorio con intenciones de “civilizar” pero lo que no se esperaban era que ellos mismo terminan adoptando estas creencias para utilizarlas como material cinematográfico de terror. *El zombi blanco* se presentó en cartelera en 1932. Apareciendo este personaje de origen africano en la pantalla grande para aterrar a las masas con una propuesta distinta de terror.

Según Fernández Gonzalo (2011), en el análisis que propone sobre la película de terror de George Romero *La noche de los muertos vivientes* (1968),

“El zombi me proyecta, proyecta mis afectos, mis discursos, sirve de pantalla para extender esa especularidad insoportable del ser humano [...] La narración, entonces, encubre asimismo una velada correspondencia con una circunstancia, un determinado hecho social, un clima histórico-económico que trasciende la pantalla de reproducción y que conecta la dimensión ficticia del relato con los acontecimientos reales” (p.22).

Se reconoce entonces la influencia de un presente para la creación de un mundo ficticio que además utiliza como recurso la abyección y el temor. El zombi se conforma como un reflejo del ser humano próximo a la descomposición social a la que se expone en la contemporaneidad. Contextualizando los inicios zombis, se debe tomar en cuenta la valía de este personaje como un contenedor de realidades sociales desde sus inicios. Como es el caso de la esclavitud haitiana en la cual el zombi se tradujo en una respuesta a lo que vivían, cómo desde la ficción se

intentaba digerir el terror de los abusos de su pueblo. La veladura del zombi que deja entrever el contexto en el que se desarrolló y las ansiedades que sobresalen.

Preponderando la estrecha línea que enlaza lo irreal de la realidad como punto de convergencia de un presente cambiante. Un presente que divide nuestra atención entre la virtualidad, la ficción o lo digital, con nuestra vida real con preocupaciones que tienen que ver con el trabajar, alimentarse, interactuar físicamente. Construyendo una existencia dual, virtual y real. Bishop en “Dead Man Still Walking: a critical investigation into the rise and fall... and rise of zombie cinema..”, comenta que en el transcurso de los últimos cincuenta años, la narrativa zombi continúa con su función alegórica revelando inquietudes sobre la violencia, el consumismo, la paranoia, el clasismo, la inmigración, la infección, el poder de los medios y el fin general del mundo. (2009, p.315) Son varias las aristas que recoge del presente el zombi en sus personificaciones cinematográficas así como literarias. Y es importante subrayarlas para que no se pierdan en el ocio de consumirlas. El zombi puede decirnos más de nosotros mismos como sociedad de lo que creemos. Desde la abyección de la que se sirve para generar el terror al ser alcanzado por uno de ellos y parte de este sentimiento para desarrollar su narrativa siguiente. Y a pesar de que la amenaza principal es el *caminante* o el *podrido* no deja de ser el mismo humano enemigo del otro no-muerto. Ya sea en pro de luchar por la supervivencia en un mundo apocalíptico, es el egoísmo inminente o la lucha de clases o la discriminación racial o el abismo de la paranoia la que termina siendo el climax de la historia.

Dislocación que me interesa plasmar en la serie de cuadros que construyen un escenario post-apocalíptico en el que el zombi deja de ser una amenaza importante y finalmente las personas de la narrativa recuperan los problemas sociales que los aliena de una realidad paralizadora en la que un muerto puede desgárralos vivos. La sátira que conforma las escenas

del proyecto artístico son una apelación al sentimiento de inconformidad o de temor al no comprender la lógica del comportamiento expuesto. Apelo a este sentimiento de extrañeza inspirada en las películas de zombis en las que no se comprende contra qué se están enfrentando. Pero lo extraño en los cuadros no son los zombis sino la naturalidad con la que co-existen los humanos y los muertos vivientes. Siendo el elemento clave la alienación causada por dispositivos tecnológicos, situaciones de poder y costumbres que caracterizan a la contemporaneidad específicamente del contexto ecuatoriano.

## Referentes Artísticos



Figura 1. *Snow White*, Mark Ryden, 1998

Pensando en formas de representación de fantasía que integra la abyección para existir entre las fronteras de lo irreal y lo real, el movimiento artístico del Surrealismo Pop encaja perfecto. Surge en California, Estados Unidos en la década de los años 70s como un espacio que se basa en distintas subculturas, inspirándose en el circo, la televisión, las tribus urbanas, la psicodelia, la ciencia ficción, la ilustración y la cultura Kitsch. Caracterizándose por un estilo grotesco e irreverente. (Macho, 2017, párr.3) A pesar de que cuando surgió no tuvo tanta aceptación en el mundo del arte debido a que se lo consideraba de mal gusto, a diferencia de la actualidad, esta tendencia tiene mucha acogida. Como uno de sus representantes tenemos a Mark Ryden quien genera situaciones irreales de niñas inocentes con estética femenina y muy infantil, pero que si miramos con atención encontramos detalles bizarros y críticos que están lejos de ser temas para niños. Como es el caso de *Snow White* (1998), que muestra a una Blanca Nieves totalmente desnuda junto a una botella que tiene un ojo y un pasaje de la biblia, Lucas 22:13. En el contexto en que se expuso esta obra, nos encontramos con el estreno del musical de Blanca Nieves en el que este personaje infantil es un símbolo de bondad, inocencia y pureza,

convirtiéndose en ídolos de la cultura de masas. Así que en la obra la encontramos posando desnuda, haciendo de lado esa idea de inocencia que le otorga Disney y la distorsiona poniendo simbología recurrente en el artista, como el ojo que representa para Ryden al mantenerse constantemente observados por el poder y la cita del versículo de la biblia en el que se describe la traición de Judas a Jesús por el amor al dinero. (Byrne, 2006, párr.5) Haciendo completa alusión al poder que posee Disney para generar guías de comportamiento. Fuertes críticas sociales que congenian con Adorno y Horkheimer (2004),

“Si los dibujos animados tienen otro efecto, además del de acostumbrar los sentidos al nuevo trabajo y de la vida, es el de martillar en todos los cerebros la vieja sabiduría de que el continuo maltrato, el quebrantamiento de toda resistencia individual, es la condición de vida en esta sociedad” (p.183)

La estética infantil de Ryden hace alusión al contenido de la cultura de masas que constituyen constantemente límites de comportamiento hacia los niños, como una forma de adoctrinamiento desvergonzada que se esconde detrás de gamas de colores pálidos y rosas. Estos artistas parodian esta estética de niñas “inocentes” y las exponen a situaciones crudas que expresan sus mensajes sociales o políticos. Estrategia cromática que utilizaré en la serie de cuadros para el proyecto artístico. El buscar ser amigable con la audiencia desde los colores pasteles que aluden a la inocencia de la infancia. Pero que choca con los personajes satíricos o discordantes de la composición a realizar.

Además de esto, podemos encontrar la constante oscilación entre la construcción de historias virtuales con el mundo “real”. Haciendo hincapié en este parámetro encontramos la obra de Roby Dwi Antono, quien es un artista más joven, que incursiona en esta corriente artística generando cuadros oníricos y satíricos. Como es el caso de la obra *Muram Temaram* (2015), en la que encontramos una escena cotidiana de una niña que se encuentra comiendo en una mesa pero que junto a ella se encuentra una oveja desproporcionada alimentando a un bebé y en la parte derecha inferior está un Power Ranger rojo montado en un triciclo. En esta imagen el artista menciona que intenta dislocar la realidad para implementar en un mismo plano físico



Figura 2. *Muram Teram*, Dwi Antono, 2015

personajes ficticios junto con humanos realizando situaciones rutinarias. Cuando implementa un Power Ranger rojo insinúa la pérdida de diferenciación del mundo virtual con el real, en el primer momento en el que encendemos un dispositivo electrónico y vivimos prestando atención a estas tramas fantasiosas y dándoles tanta importancia como a nuestros problemas de vida.

Además de ser un personaje que significa memoria de su infancia, memoria que está seguro de que comparte con personas que no necesariamente vivieron en Singapur como él, pero que comprenden el valor de este personaje infantil como héroe y modelo a seguir. (Antono, 2018, pr.1)

Es la difusa diferencia entre el mundo que ofrece la tecnología y cómo adaptamos nuestro tiempo y nuestra atención a ello. Es una co-existencia entre lo virtual y lo real lo que caracteriza nuestras vidas en la actualidad. “Hiperreal en adelante al abrigo de lo imaginario y de toda distinción entre lo real y lo imaginario, no dando lugar más que a la recurrencia orbital de modelos y a la generación simulada de diferencias”. (Baudrillard, 1978, p.8) Es este estado hiperreal que comenta Baudrillard el que está representado en este tipo de obras de arte, tanto estéticamente como base del discurso crítico que proponen. Es lo que me interesa plasmar en las composiciones con personajes zombis de la cultura popular que se han ganado el puesto de icónicos en la memoria colectiva. Abordando el carácter global del fenómeno zombi mezclado con el contexto ecuatoriano que en este universo como en la realidad, se interrelacionan.

Así como también se implementa simbología propia dentro de los cuadros como una estrategia de creación de un universo paralelo post apocalíptico ecuatoriano propio. Estrategia que utilizo para generar un hilo conductor entre las obras a realizar. Los elementos como simbologías serán como los árboles que aparecen dentro de espacios cerrados como una forma de recordar la presencia de la naturaleza junto con la convivencia humana. En un guiño a la coexistencia del ser humano con la naturaleza en una relación abusiva que pronto se comparará a la relación que recreo con los zombis en mi imaginario. En este caso el tipo de árbol es el eucalipto, especie que conversa con la idea de irrumpir un ecosistema ajeno y cambiar su estructura en pro del “progreso”. Debido a que el eucalipto, perteneciente a Australia, fue traído a Ecuador para generar madera para muebles, pero lo que no previeron fue la cantidad de incendios que causa este tipo de árboles. Haciendo hincapié en esta relación como colonizadora y avasalladora del eucalipto en un territorio que no está apto para él, como el zombi no está apto para una sociedad humana que es abusiva y avasalladora con quienes no se les asemeje.



Por otro lado, busco plasmar escenarios propios de la ciudad Quito, que es donde vivo, como la constante de las iglesias y figuras religiosas, la fauna urbana abandonada, la lucha del género femenino por erradicar su cosificación o la constante alienación de las personas por dispositivos electrónicos. Es el captar la cotidianeidad en este contexto y conversar con la figura del zombi como transmisor de ansiedades sociales.

Volviendo con el personaje de los zombis que pertenecen a un escenario apocalíptico que se sirve de la ficción, pero más importante de la angustia que causa lo grotesco. Ambos elementos, Surrealismo Pop y el muerto viviente muestran un carácter crítico sobre la sociedad y se valen bastante de lo abyecto para comunicar. Aspecto importante por tomar en cuenta en esta investigación.

“Pues la abyección es, en suma, el reverso de los códigos religiosos, morales e ideológicos, sobre los cuales se dunda el reposo de los individuos y las treguas de las sociedades” (Kristeva, 2013, p. 279)

Es un lenguaje basado en la abyección que busco descifrar junto con los zombis y Surrealismo Pop como ejes fundamentales. Porque son medios de comunicación que llegan por el lado de la repulsión y del morbo, pensando en lo que consumismos como carne descompuesta reutilizada miles de veces. Dejando en evidencia el carácter nada inocente de la realidad virtual que compartimos con la física y cómo esta se vuelca lentamente hacia una descomposición lenta pero segura de la humanidad.

Lo grotesco se ve reflejado en las xilografías que forman parte de esta construcción junto con las pinturas y las máscaras descritas más adelante. Se trata de captar en escenas más cortas y en retratos el comportamiento del zombi dentro de la narrativa que construyo. Como menciona Kristeva más arriba, lo grotesco es una angustia que da la vuelta a los códigos que

sirven como contratos sociales de funcionamiento dentro de una sociedad. Es el desarticular estos códigos junto con lo abyecto en estas imágenes de zombies a partir de la técnica de la xilografía en pro de generar originales múltiples.

Groys acota,

“Cada cambio de contexto, cada cambio de medio puede ser interpretado como una negación de la condición de una copia como una copia- como una ruptura esencial, como un nuevo comienzo que abre un nuevo futuro. En este sentido, una copia no es realmente una copia, sino un nuevo original en un nuevo contexto” (2009, p.7)

Las imágenes cinematográficas de los zombies de las cuales me sirvo, no son copias, sino que como menciona Groys, al cambiar de contexto se convierten en un nuevo original. Los traigo a un contexto ecuatoriano de una narrativa ficticia apocalíptica. Algunas fieles a los zombies icónicos como Bob de la película *El día de los muertos vivientes* de Romero (1985), y otros creados desde cero, pero siempre pensando en escenificar la angustia humana causada por el muerto ávido de carne humana. En este tipo de gráficas la idea de los colores pasteles de los cuadros evoluciona hacia un blanco y negro que deja como protagonista el dibujo grabado sobre la tela.

Y finalmente, la creación de máscaras tejidas para personificar de mejor manera al zombi. Como una suerte de generar una piel que se puede poner y ver a través de ella. Una piel descompuesta que representa la degeneración que tanto ignoramos en la sociedad y que solo hasta que estamos próximos la percibimos. Como referente artístico está Anna Perach con máscaras que son tejidas basadas en una práctica ancestral del folklore ucraniano. Sus máscaras insinúan las alfombras que usa en casa y la privacidad de un espacio que construye a las

personas también. Busca exteriorizar este espacio personal y abrir diálogo sobre la influencia en su cotidianidad. Obras que se relacionan con la investigación con el pensar en saberes autóctonos y también resaltar la valía de las máscaras en el contexto ecuatoriano. Como es el caso de las máscaras que construían en las culturas precolombinas que tenían un carácter ritual.



Figura 3. *Shadow*, Anna Perach, 2017

“Reconocer la máscara como objeto ritual significa aceptarla en su doble función: encubrir y mostrar y, por otro lado, capaz de resolver su ambigüedad en favor de la creación de una identidad auténtica [...] La separación entre lo irreal y lo real, lo objetivo y lo subjetivo, lo sagrado y lo profano, no existe en el ritual; en él se acepta la ambigüedad y es posible moverse entre dos mundos” (Cánepa, 1993, p.31)

La máscara como ritual de las comunidades antiguas latinoamericanas y ecuatorianas son diferentes a las concepciones occidentales de usar máscara para ocultarse. El carácter

transformador que las diferencia es la capacidad de mantener la individualidad de quien la usa y que pueda coexistir con la representación a la que hace alusión la máscara. De esta forma se genera en un espacio-limbo en el que se permite la dualidad de individualidades. Como lo menciona arriba, se tiene la facilidad de moverse entre lo irreal y lo real. Son las máscaras parte de la investigación una inspiración del bagaje antiguo ecuatoriano que introduce el carácter ficticio del zombi en el ritual. Pero que lejos de buscar ocultar a quien la usa, genera un espacio físico capaz de hacer que converja la subjetividad del usuario con la construcción grotesca del zombi. Esperando generar un objeto “seguro” que permita la inserción en la narrativa post apocalíptica construida en las obras.

## Metodología de Trabajo

“Podemos decir que YO lo dejo existir”

-*El día de los muertos vivientes*, George Romero, 1985

El momento cero de la investigación es complejo de determinar en mi proceso creativo. El zombi como una propuesta de titulación era algo que me sorprende y a la vez no. Si tengo que poner sobre papel cuándo inició mi gusto por los zombis podría recordar cuando tenía doce años y mis primos me enseñaron la saga *Resident Evil* y quedé maravillada. Pero el cariño por lo misterioso y por el terror comenzó mucho antes de que recuerde. Tengo una pequeña memoria viendo la película *El Barco Fantasma* con mi uniforme de la primaria. En resumen, no tengo claro cuando empezó, pero sí sé que el terror conforma gran parte de mis intereses tanto para investigación como para entretenimiento.

Fue *Mi novio es un Zombi* la película que me hizo preguntarme si los muertos vivientes tienen un mensaje más profundo que exteriorizar. Una fuerza detrás de la carne podrida. Y luego la serie *The Walking Dead* la que me hizo entender que a pesar de cualquier cataclismo apocalíptico el humano siempre estará contra el humano. Hasta que finalmente leí *Orgullo y Prejuicio y Zombis*, una gran adaptación del clásico de Jane Austen, que logró emocionarme con el empoderamiento de las hermanas Bennet al luchar contra los muertos a pesar de que era mal visto que señoritas sepan defenderse solas. Y además que a pesar del escenario terrorífico en el que vivían, las personas seguían con sus preocupaciones antiguas, conseguir marido y servir pleitesía a la gente de sociedad.

Zombis, zombis, zombis, personaje abyecto y putrefacto que atrapó mi atención desde el inicio de mi investigación. Sabía que quería hablar de muertos que reviven, pero creía que debía enlazarlos teóricamente con un tema en particular. Empecé con los zombies como mestizos sin identidad propia. Deboradores del otro para constituirse como un ser con identidad. El libro de Jauregui *Canibalia* describía de la mejor forma el proceso de antropofagia del mestizo desde su historia en la colonia española pero aún sentía que dejaba detrás otros intereses míos aparte de la búsqueda de identidad como mestiza. En cuanto a esta etapa realicé algunos retratos en



Figura 4. Bocetos en acrílico, Daniela Meythaler, 2019

acrílicos, óleos y marcadores que no llegaron a más. Las primeras dos técnicas no me hacían sentir cómoda y mi interés por la ilustración era un constante dolor de cabeza al querer implementarlos en mi trabajo artístico porque sentía que no encajaba del todo.



Figura 5. *Boceto tinta*, Daniela Meythaler, 2019

Después quise hablar del zombi con la posición de la mujer en la sociedad y la verdad no pude abordarlo de la mejor manera, a pesar de que había hecho ya un capítulo uno completo del tema. Algo no encajaba, como una pieza del rompecabezas que la forma es perfecta pero cuando lo ponemos algo anda mal. Así que después de una fuerte crítica sobre mi falta de norte y sur, decidí despejar mis ideas. Determinar mi interés clave que eran los zombis y hallar cómo abordarlos claramente.

La búsqueda desde cero empezó otra vez. Zombis simplemente zombis sumado a técnicas de ilustración que me hacen sentir cómoda. Y luego... máscaras tejidas. Me remonté a una exhibición pasada que tuve y el proceso de tejer genera un lenguaje diferente al de otras técnicas. Es el tiempo invertido, las decisiones en el camino que generan una nueva piel, un



espacio seguro de ficción. Pero la primera fue muy pequeña, de dimensiones 12cm x 20cm, así que me dispuse a hacer otra grande para poner encima.



Figura 6. *Boceto máscara*, Daniela Meythaler, 2019





Figura 7. *Boceto máscara grande*, Daniela Meythaler, 2019

Mucho de mi proceso creativo es el tiempo y la escritura. El escribir en mi bocetero me ayuda a traducir pistas de materiales, de intereses, de errores y decisiones que se confabulan en este proyecto. Es por ello que pienso en lo que menciona Chus Martínez,

“El estatus de la pista es interesante, porque una pista es algo distinto de una información, sin terminar de ser una forma de conocimiento. Es una entidad epistemológica, porque actúa dentro del conocimiento, pero no se la puede definir sino como una pista. La pista alude a una expectativa fundamental de cumplimiento: está allí para resolver el misterio” (s.f).

La pista que propone Martínez se adapta a la búsqueda del tesoro que ha sido mi proceso creativo. Son caminos que tomo, que me llevan a lugares diferentes. Que son parte de un todo finalmente. Y mediante estos saberes puedo construir un sentido a mi investigación. Ha sido un reto el poder comprender cómo son mis procesos de creación y cómo funciona bajo fechas y entregas. Me valgo mucho de retomarme en mi cuaderno de notas, cuando converso con desconocidos sobre mi obra, cuando veo una película de zombis y me enganchan los guiones o la sangre derramada. Finalmente, este proyecto es como el paso lento de zombi que no se ubica del todo pero que sabe que persigue un objetivo, carne y en mi caso, una narrativa.

Así que continué tejiendo máscaras, escogiendo las formas y los colores sobre la marcha. Pensando siempre en la piel que se construye. Una piel adicional de quien la usa, una capa tejida de construcciones zombificadas que permiten un espacio de limbo, un espacio que permite la coexistencia de esta dualidad entre la muerte y la vida. No se trata de esconderse de lo que uno es, sino mostrar también la cara de la sociedad o incluso de uno mismo que se encuentra en descomposición.



Figura 8. *Serie Zombificados máscara 1*, Daniela Meythaler, 2020



Figura 9. *Serie Zombificados máscara 2*, Daniela Meythaler, 2020





Figura 10. *Serie Zombificados máscara 3*, Daniela Meythaler, 2020



Figura 11. *Serie Zombificados máscara 4*, Daniela Meythaler, 2020

Partiendo de esta idea de hilar el pasado y llegar a construir una nueva piel. Hice cuatro xilografías que las estampé en lienzo y procedía a bordarlas. Partiendo de los originales múltiples que generan las técnicas gráficas de estampación. Pensé en hilar la técnica que se usa mucho en la gráfica o ilustración y retraté cuatro de las miles de caras podridas de la sociedad. La objetualización del cuerpo de la mujer, control y domesticación del hombre por medio de tecnologías, arrebató de inocencia por la cultura del espectáculo y el alcoholismo. Este último tan problemático en la sociedad ecuatoriana. Y las bordé, tratando de capturar las acciones. La mano bordada de zombi resalta junto con los objetos que son protagonistas de los retratos, objetos que hablan sobre lo podrido, lo que debería morir, pero se perpetúa con el tiempo.



Figura 12. *Serie: Retratos de Terror - Niña y Mujer*, Daniela Meythaler, 2020





Figura 13. *Serie: Retratos de Terror - Payaso y Bob*, Daniela Meythaler, 2020

Mientras veo la saga completa de “El amanecer de los muertos vivientes” de George Romero. Destaco varias de las problemáticas que se presentan allí. Como la codicia que se maneja en la película de “La tierra de los muertos vivientes”, a pesar de vivir en un apocalipsis zombi, los sobrevivientes siguen viviendo en clases sociales bajo el poder del dinero. Se aprovecha la amenaza inminente de los zombis y el dinero sigue determinando quien tiene más probabilidades de salvarse y quien no. Sin duda el trabajo de Romero ha influenciado mucho mi trabajo porque lleva la temática de los zombis hacia una crítica de la sociedad. Demostrando finalmente que la manzana podrida no es el monstruo que se abalanza hacia ti y te destroza, sino el mismo ser humano que antepone su supervivencia sobre la de los demás.

Conforme miraba las películas, fui pensando en los escenarios surrealistas de mis referentes artísticos. Hice una composición con acuarela y lápiz de color de un escenario onírico que tenga que ver zombis en mi contexto geográfico. Remitiéndome a las técnicas de ilustración que tanto me atraen. Pensé en los colores pasteles del cuadro como una entrada sutil hacia el espectador. Hasta que se diera cuenta que esta viendo un payaso zombi devorarse a un niño que disfruta el ser mordisqueado, una niña que sin importar que tenga zombies agarrándola ella se queda en la pared para cargar su teléfono.



Figura 14. Serie: *Relatos Criollos*, Daniela Meythaler, 2020



Me atrajo mucho la idea de generar estos espacios aparentemente “amigables y coloridos” al espectador y luego que se diera cuenta del giro que pueden tener estas imágenes.

Finalmente, volví a la xilografía y también a los orígenes históricos de lo que entendemos como zombi. Al epicentro del asunto, la magia haitiana Vudú. Creando pequeños muñecos Vudú que representaran el otro lado del zombi. Ese lado que converge de una mezcla de creencias y que encarna el terror del control que reciben sus creadores al ser esclavizados. Y lo comparo con la pérdida de control en la actualidad gracias a las herramientas tecnológicas y a la rápida proliferación de manuales de comportamiento para ser “exitosos”. Pero voy un poco más allá, así como me remito al lado infantil del proyecto con cromática de colores pasteles, quiero remitirme a hacer muñecos vudú para infantes. Un acercamiento directo entre los inicios de un zombi históricamente y su simbología de control y un infante contemporáneo que tiene como sistema de adoctrinamiento desde sus propios juguetes.



Figura 15. *Serie: Cucos*, Daniela Meythaler, 2020



El trabajo realizado hasta ahora lleva consigo un proceso creativo muy largo. Se ha construido conforme voy escribiendo cosas en mi bocetero, viendo películas y analizándolas como llevan el tema de los zombis y leyendo libros. Aún sé que el desarrollo de este tema continua, pero por ahora he trabajado pensando en un montaje con estas series de obras.

## Propuesta de Montaje

La propuesta de montaje que presentaré a continuación se compone de:

- Cuatro xilografías bordadas en lienzo. Serie: Retratos de Terror (35cm x 35cm)
- Doce máscaras tejidas con trapillo (proyección de las cuatro máscaras terminadas).  
Serie: Zombificados (44cm largo x 24cm de diámetro)
- Doce muñecos vudú en xilografía estampada en lienzo (proyección de los tres muñecos realizados). Serie: Cucos (18cm x 12cm)
- Seis cuadros de escenarios post apocalípticos de zombis ecuatorianos (proyección del cuadro mostrado anteriormente). Serie: Relatos Criollos (28cm x 38cm)

## Maqueta de montaje

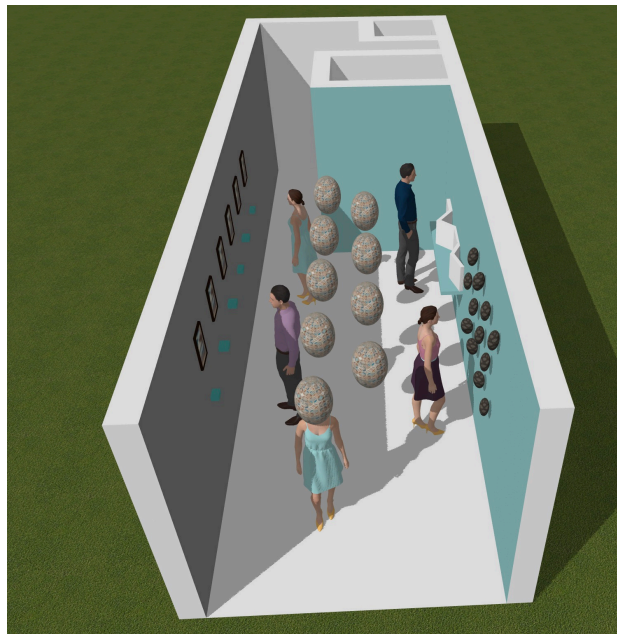


Figura 16. Modelo de galería inspirado en el espacio de *No Lugar*, Daniela Meythaler, 2020.

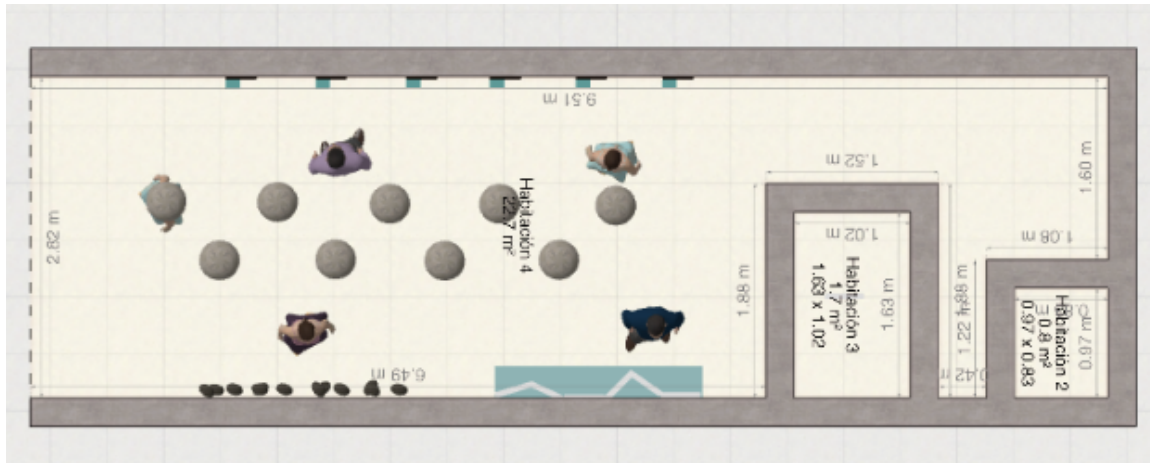


Figura 17. *Modelo de galería inspirado en el espacio de No Lugar*, Daniela Meythaler, 2020.

### Texto curatorial:

El zombi como reflejo de una sociedad en decadencia.

Esta obra crea un imaginario post-apocalíptico con zombis en Ecuador. Expone la convivencia del muerto viviente con los humanos, siendo una metáfora de la coexistencia decadente de la sociedad y la indolencia de las personas. Mediante técnicas gráficas de la ilustración busco escenificar cotidaneidades surreales, retratos de abuso, pederastia, adoctrinamiento y vicios en la carne del zombi. Así como también, máscaras con carácter ritual que sitúan al usuario en un limbo entre la ficción y la realidad, las cuales se convierten en una ventana hacia la narrativa post-apocalíptica creada. Y finalmente, una alusión al rito vudú de control del que proviene la idea del zombi, muñecos vudú como portadores de putrefacciones con estética infantil que conversa con la entrada “inocente” de la muestra hacia un contenido de crítica social.

(Serie en proceso)

### Justificación

Escogí estas cuatro series de obras buscando un hilo conductor del tema de la propuesta. Utilicé tanto las máscaras tejidas suspendidas en el aire a una altura que permita a las personas

utilizarlas e incluso soltarlas del soporte y caminar con ellas. Debido a que me interesaría jugar con la experiencia de ponérselas e iniciar el “ritual” de convertirse en un zombi, de estar consciente de la putrefacción que vivimos como sociedad reducida a un tejido que los atrapa. Así como las xilografías bordadas sobre un soporte pegado a la pared. Esta serie de estampas estarán montadas como un libro de artista en acordeón. Me gusta pensar que estarán mostrando una narrativa de retratos zombificados. Que a su vez estarán entrelazados con los colores y el bordado de las manos que ejecutan las acciones condenadas de la muestra. Hacen hincapié en la corporalidad del zombi y brinda protagonismo también al objeto de su mal accionar. Como por ejemplo la botella de alcohol que sostiene la muerta viviente o las estrellas de la vestimenta del payaso que habla sobre el espectáculo.

Esta misma serie está a lado de los muñecos vudú que desde el material se conecta con las dos series anteriores y la temática infantil con los cuadros propuestos en frente. Estas figuras están destinadas para montarse sobre la pared con el objetivo de que sean parte de un encuentro directo con el espectador. La estética que tienen es infantil y partiendo de ello busco evidenciar el origen de los zombis como controlados sociales por un poder mayor al que esperamos. Poder que arrebató la inocencia de los niños en base a la interpretación que le doy.

Y finalmente, se encuentran la serie de cuadros que se constituyen de escenarios surrealistas post- apocalípticos en un contexto ecuatoriano. Usa simbologías propias de la propuesta, como los personajes del zombi payaso de la serie de las xilografías o la niña que carga su teléfono mientras zombis la sostienen por detrás. Pero también símbolos pertenecientes al contexto ecuatoriano cotidiano como nuestros paisajes montañosos. Con esta serie busco englobar el tema de la exposición y las demás obras que comparten cromática y simbologías mencionadas.

Está dentro de mis planes que los espectadores puedan ponerse las máscaras y a través de ellas recorran la exposición. Buscando que entren en este limbo narrativo que propongo. Un Ecuador crítico de putrefacciones sociales con zombis.

## CONCLUSIONES

Al concluir este trabajo de investigación debo recalcar que aún no ha terminado la indagación y producción de obra. Y por lo tanto seguirá mi trabajo, así como la búsqueda de referentes hasta el día que pueda realizar la exhibición. Lo que me lleva a repasar esta investigación y encontrar momentos fructíferos que precedieron a sequias. El fenómeno del zombi como traductor de ansiedades sociales me abrieron muchas puertas a nuevos pensamientos sobre ¿quién es el zombi en nuestra contemporaneidad? ¿sigue significando adoctrinamiento como lo fue en el caso de Haití en sus orígenes o ha mutado? ¿el zombi es bueno o es malo?

La figura del zombi ha mutado y se ha convertido en un vertedero de ansiedades sociales, de fallos y de negativas de este mundo consumista y egoísta.

El construir una narrativa alrededor de este personaje de ficción que se va construyendo conforme cambian las prioridades de las personas, me lleva a cuestionarme mucho más el papel de la ficción y lo virtual en el desarrollo de la sociedad. Al crear un mundo apocalíptico con zombis tuve que prestar atención mucho más a las fallas, a las incongruencias. Pero más importante a tratar de ponerme en la piel del deterioro, de lo putrefacto. En este caso las máscaras fueron un recurso muy importante en mi investigación debido al comprender su posición en los rituales de culturas precolombinas de Sudamérica. Al denominarse un espacio seguro en el cual se puede transitar fácilmente entre dos mundos a la vez, lo real y lo ilusorio. Pero también entre la vida y la muerte o entre lo políticamente correcto y lo incorrecto. Pensé constantemente en el tejer una piel desgastada que permite vernos al espejo a través de lo que ignoramos, a través de lo que repudiamos. Encontrarse en lo opuesto al confort y la positividad del relato que construí. El opuesto que me evidenció la crueldad que vive con

nosotros y que muchas veces por no dejarnos afectar miramos a un lado. Me refiero al contexto ecuatoriano en especial, al alcoholismo tan común desde temprana edad, la pérdida de inocencia de niños y jóvenes por contenido basura en redes o sexualizar constantemente el cuerpo de la mujer, entre otras cosas. Es por ello que me gustaría incursionar un poco más en el tejido de estas pieles y hacer un traje completo del mismo material que mis máscaras. Hacer aún más visible esa coraza que al ponerse revela la posición del otro.

Por otro lado, quisiera investigar más sobre la sátira que puede haber en cuadros que tienen estética infantil y realmente cómo en nuestro contexto ecuatoriano los niños se ven condicionados a perpetuar la cultura que muchas veces no saca lo mejor de nosotros. Y por ello ahondar el proceso creativo de los muñecos vudú o la serie “Cucos”. Complementado la investigación con la pandemia del COVID-19. Debido a que por esta situación no ha podido concretar ningún espacio para exponer mi trabajo de titulación. Todo el mundo se encuentra en estado de espera, sin conocer un futuro certero.

Creo que este tema queda para incluir más investigación, tanto científico de cómo funciona en el organismo el virus del zombi y tal vez hacer una comparativa con el coronavirus. Así como un análisis a profundidad de todos los escritos que se han hecho sobre zombis reales por antropólogos a lo largo de la historia.

Otra arista que me gustaría indagar, es el equivalente del sincretismo religioso de la comunidad afro-descendiente del Ecuador. Es posible que no haya un zombi ecuatoriano pero sí existe la influencia de magia negra o costumbres paganas que no entran en el catolicismo que me encantaría analizar.

Y finalmente, me faltó implementar más literatura zombi. Parte de mi gusto por los zombis se debió a que leí la adaptación de Jane Austen con *Orgullo y Prejuicio y Zombis* de Seth Grahame-Smith. Así como la precuela que hizo el mismo escritor, *El amanecer de los muertos*. Estas adaptaciones generan un análisis sobre las reales preocupaciones de las personas a pesar de encontrarse en un gran apocalipsis. Mientras algo terrible ocurre fuera de nuestras casas, nuestras preocupaciones personales y egoístas son las preponderantes. Entonces encontrar literatura que explore este fenómeno ayuda mucha a brindarle un sentido más amplio al zombi. Al nutrirlo de historias y de interpretaciones diferentes, las posibilidades de crear obra se expanden.

Para concluir quisiera reconocer la importancia a de esta investigación en el contexto ecuatoriano. Debido a que se puede entender el funcionamiento de la sociedad a partir de los productos culturales que consumimos, y estar al tanto de que la gran acogida que tiene el fenómeno zombi no es coincidencia. La ficción puede hablar mucho de nosotros como sociedad y es increíble darnos cuenta de que los monstruos que nos asustan en las películas son un reflejo degradante de la humanidad. Entonces tenemos miedo de nosotros mismos, a fin de cuentas. Llegando a este punto me gustaría generar en quien lea y observe mi obra un ápice de auto-evaluación como sociedad y empezar a reconocer qué se está pudriendo en la sociedad y tratar de erradicarlo con un buen golpe en la cabeza, porque solo así mueren los ya muertos.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baudrillard, J., & Rovira, P. (1977). *Cultura y simulacro*. Editions Galilée.

Bishop, W. (2009). *Dead Man Still Walking: a critical investigation into the rise and fall... and rise of zombie cinema..* 1st ed. Arizona: University Libraries, p.300-315.

Cánepa, G. (1993). *Máscara, transformación e identidad en Los Andes, la fiesta de La Virgen del Carmen*. Bibioteca Digital Andina

Chus, M(s.f.) *Cómo un renacuajo se convierte en sapo. Estética tardía, política y materia animada: hacia una teoría de la investigación artística*. Recuperado el 20 de marzo de 2018 de <https://miusfv.usfq.edu.ec/d21/le/content/89165/viewContent/817969/View>

Fernández Gonzalo, J. (2011). *Filosofía zombi* (1st ed.). Barcelona: Anagrama.

Groys, B. (2009). *Políticas de la instalación*. Recuperado 20 de febrero de 2020 de: <https://eflux.com/journal/view/31>

Hardman, K. & Streiner, R. (Productor). Romero, G. (Director). (1968). *La noche de los muertos vivientes*. [Película]. Pensilvania: Market Square Productions Westwood Artists International Inc.

Horkheimer, M., & Adorno, T. (2004). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Editorial Trotta.

Kristeva, J. (2013). *Poderes de la perversión*. México [etc]: Siglo XXI.

Luckhurst, R. (2015). *¿Sabías que los zombis nacieron en el Caribe?*. Recuperado 20 de febrero de 2020 de: [https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150902\\_vert\\_cul\\_finde\\_zombis\\_haiti\\_yv](https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/09/150902_vert_cul_finde_zombis_haiti_yv)

Macho, R. (2017). *El Lowbrow, ¿movimiento artístico o contracultura?*.

Recuperado el 29 de abril de 2018 de: <https://imborrable.com/blog/2017/02/lowbrow-movimiento-artistico/>

Hardman, K. & Streiner, R. (Productor). Romero, G. (Director). (1968). *La noche de los muertos vivientes*. [Película]. Pensilvania: Market Square Productions Westwood Artists International Inc.

**ANEXO A: PROPUESTA DE EXHIBICIÓN**

<https://drive.google.com/file/d/13X8ucYNEzPIWmPVKtQj3Q-x1NFHKCIYu/view?usp=sharing>