

NICOGRAFIA

**PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
MAESTRO EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES**

NICOLAS CAMILO ARIAS GIL

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
BOGOTÁ
2020**

NICOGRAFIA

**PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
MAESTRO EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES**

NICOLAS CAMILO ARIAS GIL

TUTORES

MT. RITA HINOJOSA

RENÉ ALEJANDRO VIDAL RUBIANO

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

BOGOTÁ

2020

CONTENIDO

1.	Introducción	6
2.	El Tema de Creación	7
	2.1. Objetivo	7
	2.2. Objetivos Específicos	7
	2.3. Justificación	8
3.	Referentes	8
	3.1. Alvaro Barrios	9
	3.2. Beatriz Gonzales	12
	3.3. Nadin Ospina	13
	3.4. José Emiro Garzón Correa	14
	3.5. Jhon Quintero Villar	16
	3.6. Mojoko y Eric Foenander	18
	3.7. Roy Fox Lichtenstein	19
	3.8. Jeff Koons	20
	3.9. Liliana Porter	23
4.	Conceptos Asociativos	25
	4.1. Apropiacionismo	25
	4.2. Pastiche	27
5.	Antecedentes	29
	5.1. Espacio Académico: Diseño Básico (Primer semestre)	30
	5.2. Espacio Académico: Expresión (Primer semestre)	31

5.3. Espacio Académico: Física general (Primer Semestre)	32
5.4. Espacio académico: Sensibilización cultural (Primer semestre)	33
5.5. Espacio académico: Gráfica (Segundo semestre)	34
5.6. Espacio académico: Autorepresentación (Segundo semestre)	35
5.7. Espacio académico: Lenguaje Bidimensional (Segundo semestre)	36
5.8. Espacio académico: Exploración tridimensional (Tercer semestre)	37
5.9. Espacio académico: Bajo y alto relieve (Tercer semestre)	38
5.10. Espacio académico: Cosmología (Tercer semestre)	39
5.11. Espacio académico: Capturar el tiempo (Cuarto semestre)	40
5.12. Espacio académico: Devenir y movimiento (Cuarto semestre)	41
5.13. Espacio académico: Memoria (Cuarto semestre)	42
5.14. Espacio académico: Utopía y Resistencia (Cuarto semestre)	43
5.15. Espacio académico: Apropiación del espacio (Quinto semestre)	44
5.16. Espacio académico: Gesto (Sexto semestre)	45
5.17. Espacio académico: Diálogo y conflicto (Séptimo semestre)	46
5.18. Espacio académico: Diferencia (Séptimo semestre)	47
5.19. Espacio académico: Gestión Cultural (Séptimo semestre)	48
6. La Obra	49
6.1. Inicio de la Colección	51
6.1.1. Producción de personajes 2017	51
6.1.2. Producción de personajes 2018	55
6.1.3. Producción de personajes 2019	57
6.1.4. Producción de personajes 2020	59

6.1.5. Producción de personajes 2020 durante la pandemia	60
6.2. Categorías de las figuras	62
6.2.1. Superheroes	62
6.2.2. Cine	63
6.2.3. Musica	63
6.2.4. Televisión (Programas de Humor)	64
6.2.5. Televisión (Programas de Anime)	64
6.2.6. Pintores famosos	65
6.2.7. Animales	65
6.2.8. Videojuegos	66
6.2.9. Kitsch	66
6.2.10. Terror	67
6.2.11. Modo Navideño	67
6.2.12. Modo Pandemia	68
7. Montaje de la Obra	70
7.1. Boceto del Montaje	70
8. Conclusiones	73
9. Bibliografía	74

NICOGRAFIA

1. INTRODUCCIÓN

Los múltiples haceres y pensares del artista

La realización de una propuesta plástico visual que da cuenta de la formación académica que se tiene, enfrenta a muchas posibilidades a quien la quiere llevar a cabo, es de hecho un reconocerse en un continuo devenir, en donde las producciones o ejercicios plásticos que en el ámbito académico y dentro de un plan de estudios se han realizado, plantea dificultades en algunas ocasiones, o por otra parte adquieren sentido, de alguna u otra manera, aprender a dominar las múltiples actividades a las que se ve sometido un artista plástico y visual implica enfrentarse a situaciones adversas, pero que si se es capaz de asumir con actitud , dedicación y por qué no, con la aptitud que se tiene, permitirá aprender a llevar a cabo una actividad que da cuenta y que implica fidelidad profesional.

Para el desarrollo de este proyecto se han tenido varias ideas, se ha trasegado por varios conceptos, elucubraciones y haceres, se ha considerado desde lo hiperreal, el pop, lo kitsch entre otros; desde la pintura hasta la instalación; desde lo azaroso hasta lo racional, en fin en este ir y venir llega un momento, en el que a manera de auto-reconocimiento, se opta por abordar construcciones materiales que anteceden lo académico, es decir, se quiere dar sentido a un trabajo que se ha venido elaborando ya hace varios años, son unos trabajos en porcelanicron y arcilla polimérica que descubren una estética particular y dan cuenta de lo que se es y cómo se es. Es plantear y yuxtaponer en la elaboración de manera creativa e imaginaria el juego en sí de forma fluida que ha influido hablando desde la niñez hasta la actualidad estableciendo una narrativa. Con ese orden de ideas surge el interrogante ¿Cómo dar

cuenta de un hacer, un sentir y un pensar que transcurrió y se elaboró de manera paralela en la formación universitaria y que materialización de la imagen da cuenta de un desarrollo profesional dentro de la plástica?

El trabajo se inició con las expectativas de desarrollar y habilidades ocultas que se guardaba, de ampliar distintas posibilidades de materialización, de experimentación, de evolución, de gusto y que anexa esa dedicación en cómo se trasciende masivamente esas figuras iconográficas y que llevan a ser un coleccionista propio y audaz.

La estética del trabajo es una estética particular, que aborda la rigurosidad, minuciosidad, la volumetría, una estética cuyo resultado quiere verse detalladamente bien, una estética donde se desarrolla el busto de los personajes iconográficos (siendo una representación artística que viene de la antigüedad) a una escala pequeña con un portavaso de madera como base en la mayoría de casos realizados con variedades de materiales.

2. EL TEMA DE CREACIÓN

2.1 Objetivo

Generar una propuesta plástica visual a partir del trabajo personal elaborado desde el año 2017 (figuras en porcelanicron), y que van paralelas al transcurso de la formación académica, en donde se dé cuenta el desarrollo profesional dentro de la plástica.

2.2 Objetivos Específicos

- Apropiar e interactuar con el trabajo elaborado desde el año 2017 diversas dinámicas a partir del juego.
- Explorar y experimentar en torno del trabajo realizado para determinar la materialización de la propuesta.
- Ejecutar a partir de la imaginación, escenarios que den cuenta ese coleccionismo masivo que se ha adquirido en la parte constructiva desde el año 2017

2.3 Justificación

Son múltiples y variadas las posibilidades dentro del hacer y el pensar la plástica visual, ya sea por las temáticas o lenguajes abordados, en ocasiones representan obstáculos y paradojas que ponen a prueba la creatividad, "... se viven muchas tensiones y una serie de desasosiegos por la acomodada concepción de arte contemporáneo que habla de seguir unos modelos adecuados para ser "artista exitoso". (Camnitzer, 2013). De la manera en la que se defina el arte y que es una obra de arte o no, se desprenden ese mundo de posibilidades de la que se habló anteriormente, es por eso que se quiere indagar en torno al trabajo elaborado (figuras en porcelanica y en arcilla polimérica) que como práctica artística da cuenta de lo que es ser artista y con qué fin se puede crear y entrelazar el juego a partir de la elaboración y en la narrativa artísticamente.

3. REFERENTES

- Referentes en el camino de ser artista

"El arte es la expresión de los más profundos pensamientos por el camino más sencillo."

Albert Einstein

Como se anotaba anteriormente la manera en que se defina el arte y la obra de arte determina un hacer y un pensar en torno a la plástica visual, esto implica que para el proyecto en particular se quiere tener una concepción que contempla la experiencia integral del individuo, donde " A veces la práctica del arte se reduce al ejercicio de un don o vocación singular" (Huertas - 2008), el mismo Huertas nos plantea el arte como la posibilidad de recuperar la experiencia, y al respecto enuncia:

“Los pequeños hechos ocupan la mayor parte de la existencia. Dormir, comer, caminar y mil pequeños gestos ocupan casi todo el conjunto de nuestra existencia. Sin embargo, en la rutina se vuelven invisibles: pasan por nuestra cotidianidad sin dejar rastro, sin convertirse en algún conocimiento, sin construir un nexo con el mundo. Debido a la institucionalización de la experiencia, lo significativo de ella se reduce a algunos eventos extraordinarios, los cuales casi siempre se viven de manera estereotipada, en una repetición mecánica que ahoga nuestra vida.

Las acciones menudas han dejado de convocar la conciencia del sí y del otro, no conectan con una tradición, no prometen un futuro; una vez expresadas, las palabras se ahogan; antes de ser realizada la acción es denegada.” (Huertas -2008- pág. 20)

En otras palabras, concebir el arte como un hecho que desde la experiencia y los haceres previos son el espejo, donde se refleja el imaginario subjetivo de un mundo de iconos inmersos en lo popular y que abarca desde lo científico, lo político, lo artístico, entre otras; un espacio donde se permite el disfrute en el hacer, el coleccionar, el validar una manera de ser y estar en el mundo, en ocasiones con la perspectiva de transacción económica y del reconocimiento social.

Son varios los artistas que de alguna manera se toman como ejemplo ya que se acercan a las pretensiones conceptuales o de materialización del proyecto, en el ámbito nacional encontramos:

3.1 Álvaro Barrios

El trabajo artístico de Álvaro Barrios está creado a partir de la problemática sobre lo que es arte, y de la línea divisoria que hay entre el llamado arte popular y el arte culto, una inquietud que aún no tiene respuesta, porque en pleno siglo XXI hay quienes sostienen que ciertas obras no son dignas de ser catalogadas como arte ni de estar en un museo, aquel lugar de culto que producir una experiencia estética en quien lo ve, sino que fueron pintados por encargo. Álvaro Barrios se interesó por el dibujo desde muy pequeño cuando, aún sin saber leer y escribir, dibujó el logo del periódico La

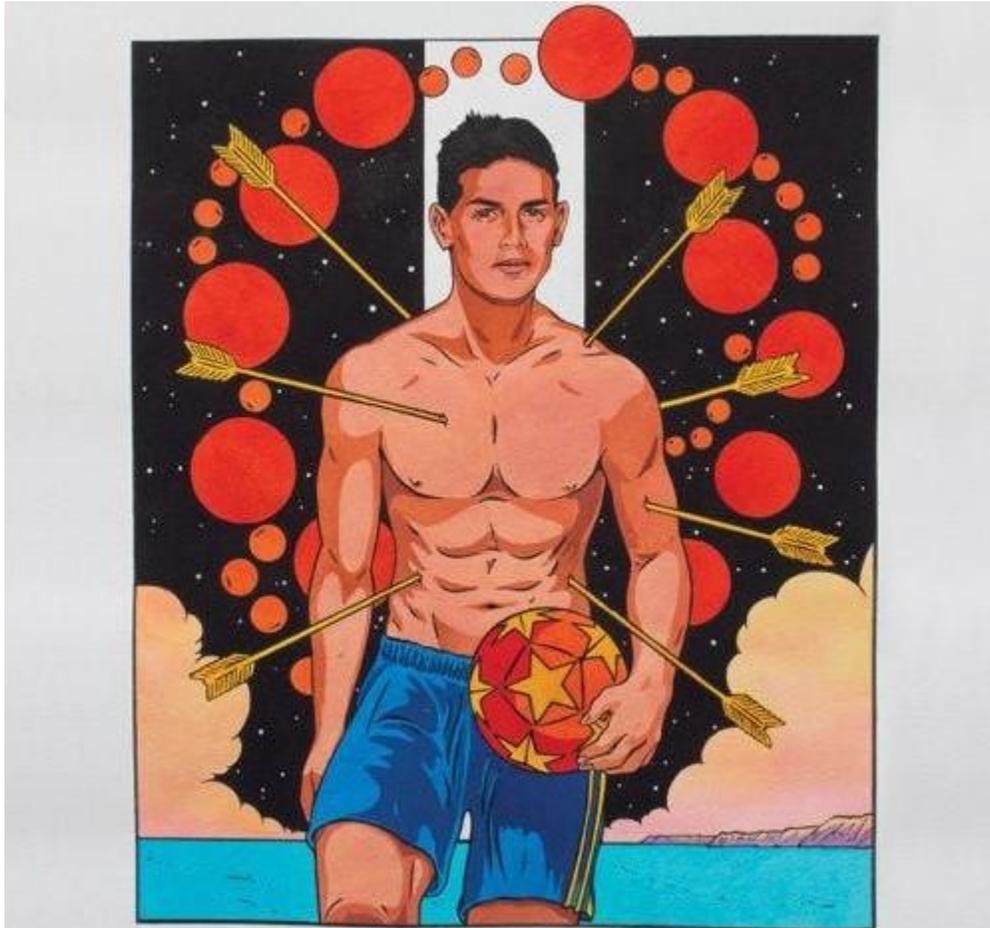
Prensa, de Barranquilla, que más tarde lo sumergió en el mundo de las historietas gráficas. Gracias a esas publicaciones masivas y a sus padres, que se las compraban cada domingo para que las coleccionara, aprendió a inspirarse en el cómic para producir los textos, las líneas marcadas y los colores vivos.

En su juventud, estudió arquitectura y luego viajó a Europa, donde tuvo un acercamiento a la historia del arte, la cultura y los pintores más reconocidos de todos los tiempos, hasta ese entonces. Fue allí donde vio la obra de Marcel Duchamp, el artista francés considerado el padre del arte conceptual porque desafió, en 1917, a sus colegas cuando postuló (con un seudónimo) a una exposición en Nueva York (de la que era jurado). La fuente, una obra que no era otra cosa que un original, y no diseñado por él. La discusión sobre qué se considera arte, sobre si un artista puede ser considerado como tal por el hecho de representar un concepto por medio de un objeto (y no una pintura o escultura) y sobre qué es la belleza ha estado desde entonces presente en el circuito artístico. Álvaro Barrios compartía el pensamiento de Duchamp desde sus años universitarios. Desde entonces daba prioridad a las ideas y los conceptos, más que a las formas. Durante varios años le molestó ser catalogado como un buen dibujante, no tanto pintor; pero sostiene que una pintura, más allá de cumplir con los requisitos formales de línea, color, espacio o textura, debe representar un concepto.

Es así como en su San Sebastián atado a la columna de estrellas, retoma la iconografía popular del fútbol, en donde involucra símbolos pertenecientes a la Selección Colombia. Los colores de la bandera aparecen en las flechas amarillas que iluminan su figura, en los objetos rojos que flotan en un espacio sin gravedad y en la pantaloneta azul del equipo. “Las esferas pequeñas son frutos, y en la pintura renacentista, significan el premio al esfuerzo”, dice el maestro.

Barrios no es un fanático del fútbol, pero es barranquillero, vive en la “casa de la Selección” y, por supuesto, sabía quién era James Rodríguez. “De inmediato lo pensé como un San Sebastián”. Y las razones eran simples. No quería presentarlo como un mártir, sino como un héroe, “con el resplandor de un personaje glorioso”. Y San Sebastián además de ser parte de su iconografía personal es un referente del Renacimiento, “era un soldado y los grandes pintores, como Mantenga o Botticelli, lo

utilizaron como tema para pintar la belleza del cuerpo humano; antes de San Sebastián los santos eran viejos y decréptos, pero él era joven, un verdadero atleta, como James". (Lilian Contreras Fajardo, 2020)



Título: San Sebastián atado a la columna de estrellas
Autor: Álvaro Barrios
Año: 1977

El artista Álvaro Barrios es una referencia en el proyecto por motivar esa inspiración hacia el mundo del cómic que surge de dichos acercamientos a través del dibujo técnico donde se genera esa relación artística con sucesos vividos a partir de la niñez y que es fuente de una construcción creativa y singular.

3.2 Beatriz González

Artistas como Beatriz González cuya obra es expresada a través del dibujo, gráfica y la escultura trata asuntos relacionados con el entorno histórico y cultural colombiano. Basándose en muchos casos en el trabajo fotográfico de los reporteros gráficos la artista desarrolla una obra en la que expresa el dolor causado por la violencia y la muerte, así mismo se ha interesado en la representación de los iconos de la cultura popular, pasando por los ídolos del deporte, los políticos, los líderes religiosos, las representaciones de las culturas aborígenes y el arte precolombino además de ser influyente del arte pop.



Título: El televisor en color
Autor: Beatriz González
Año: 1980

Aquí la artista se toma la libertad de apropiarse de una iconografía popular y dentro de unas posibilidades estéticas propias, imprime al trabajo una retórica que raya en lo satírico y lo banal. Se toma como referencia y en relación al proyecto, por la aproximación que se da y se entiende en sus obras expresadas a través del dibujo, la gráfica y la escultura, que aborda representaciones y perspectivas de iconos de la cultura popular pasando por los ídolos del deporte, los políticos, los líderes religiosos y las representaciones de las culturas aborígenes y el arte precolombino.

3.3 Nadin Ospina

Nadin Ospina, quien inicialmente estudió medicina, carrera que luego abandonó por estudiar arte, su verdadera pasión, es reconocido internacionalmente por sus esculturas de barro estilo prehispánico, en el que aparecen personajes de Disney, no sólo toma los personajes por hacerse de su popularidad. Las imágenes tienen un gran valor conceptual, su trabajo no deja de crecer y también, profundizar en los temas culturales y sociales que inquietan al ser humano.

Es un artista que experimenta constantemente, se involucra en diferentes técnicas y procedimientos, usa la pintura, la cerámica, talla en piedra, esculturas en resina, de poliéster, bronce y hoy en día, incursiona en el medio art o videoarte.

Algo que lo hace único es su manera de apropiarse del arte precolombino en el que incluye a personajes de la cultura popular como Mickey Mouse o Bart Simpson, el artista los coloca como si fueran esculturas de las culturas Tumaco o San Agustín de Colombia.(Craftinggeek, 2009).



Título: Ídolo con calavera
Autor: Nadin Ospina
Año: 2003

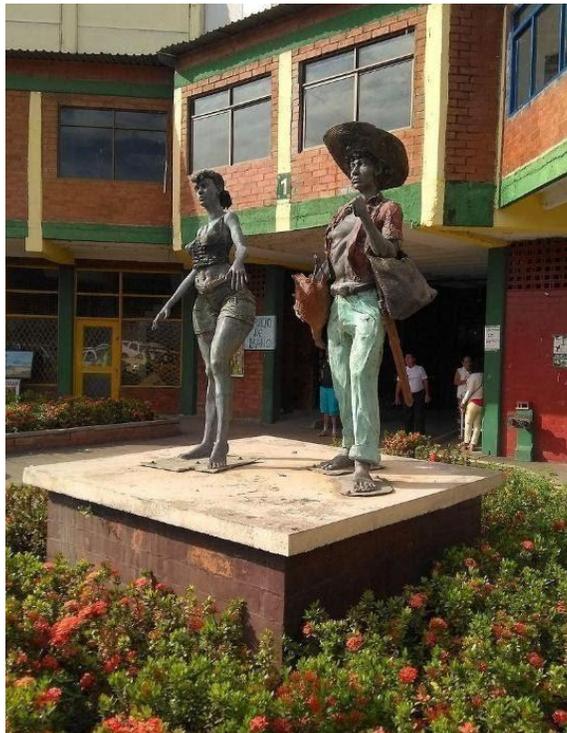
3.4 José Emiro Garzón Correa

José Emiro Garzón Correa luego de abandonar la capital del país e instalarse en un pequeño corregimiento en el centro del Huila agrega en su trabajo ya muy consolidado estilo de mujeres caderonas, unas alas en alusión a las brujas y las colgó en las ramas de los árboles a la entrada de su museo. Pero además, logró contar la historia de las comunidades indígenas, los desplazados por la represa El Quimbo, el dolor de los campesinos y el trabajo de las labriegas. También plasma en sus esculturas vestigios de rituales de tribus indígenas de lugares ceremoniales que se encuentran en la Jagua entre el río Suaza y río Magdalena.

Su idea del arte es que: “El arte tiene que ser para el pueblo, para la gente que nunca va a los museos, que nunca va a comprar una escultura o pintura y que poco conoce

de eso. Yo venía con un aprendizaje impresionante, entonces para desmitificar lo que se decía de la localidad, comencé a hacer brujas en volúmenes, buscando líneas sensuales, cuerpos que inciten”

También ha participado en procesos de capacitación, enseñado técnicas escultóricas a personas adultas, y a niños y niñas. del cual cuenta que al comienzo iban muchos aprendices, aunque luego se fueron disminuyendo y para cuando se llegó el momento de presentar las obras ante la comunidad no fueron sino los turistas, “es un pueblo que no tiene una tradición cultural, pero por medio de mi obra he comenzado a luchar, esto era un sitio muy muerto, ahora ha cambiado mucho”, esperanzadamente su obra rinde homenaje a las vendedoras de leche, cocineras, a la ganadería, a la agricultura, a los caballos; y retrata el dolor que deja el conflicto interno armado. (Catherin Manchola, 2020).



Título: Mujer Urbana – Hombre Campesino
Material: Monumento figurativo realizado con la técnica del bronce a la cera perdida
Autor: Emiro Garzón
Año: 2017

Vemos aquí que la labor de artista tiene otras facetas, otros campos de acción posible, aparte de un interés por la realidad de lo rural del campesino, o por lo mitológico, también hay un acercamiento a una pedagogía de la cultura y un interés por desarrollar habilidades y destrezas en el campo de la plástica a las personas indistintamente, es decir, arte para y desde la gente. Se toma como referencia al artista José Emiro Garzón Correa por la elaboración de sus piezas escultóricas tradicionales de cuerpo completo donde representa y retrata campesinos con sus trajes típicos colombianos.

3.5 John Quintero Villar

El artista caleño John Quintero Villar plantea en su trabajo de dibujo, pintura y escultura, un idealismo platónico, el cual afirma que el mundo de las ideas es el mundo perfecto y el mundo material es una copia imperfecta del mundo, y es así como la realidad percibida por el ser humano es aparente o parcial, Quintero Villar presenta en sus obras diversas realidades para hacer alusión a la idea de que nuestra realidad es parte de una realidad mayor, la cual no podemos percibir en su totalidad debido a que nuestros sentidos y cerebro nos limitan. De esta manera, según John Quintero Villar, si la realidad humana es una quimera, entonces su representación pictórica es aún más ilusoria o virtual, debido a que es la representación de una realidad aparente.

Además, su estilo está influenciado por las investigaciones sobre simbolismo realizadas por el psiquiatra suizo Carl Gustav Jung, las cuales fueron publicadas en su libro *El hombre y sus símbolos*, en el que Jung afirma que el ser humano posee una tendencia natural que lo lleva a crear símbolos.

Así pues, para John Quintero Villar el símbolo es un elemento clave para crear sus obras, ya que a través de imágenes de carácter simbólico expresa sus ideas. Su proceso creativo lo inicia utilizando palabras a partir de las cuales crea sus obras, y así muestra la relación entre palabras e imágenes. De igual manera, plantea la importancia tanto del lenguaje simbólico, como del lenguaje lingüístico o del signo lingüístico, mediante los cuales representamos las ideas de las cosas, lenguajes que cumplen una

función primordial en la construcción e interpretación de nuestra realidad. Por una parte el signo lingüístico designa de manera concreta y definida a los objetos, las acciones y las cualidades, entre otras, y por otro lado el símbolo representa una idea o concepto amplio, no definido del todo. Por lo tanto, el símbolo es un elemento que no tiene un significado único y permite que sus obras estén abiertas a varias interpretaciones dependiendo de quien las observe y de su propia percepción.



Título: Poesía Muda
Autor: John Quintero Villar
Año: 2014

Vemos entonces como la responsabilidad simbólica que designa el artista para su trabajo se da a partir del significante ya sea lingüístico escrito (título) o visual (la pintura) estableciendo un juego de retórica para el espectador. John Quintero Villar se toma como referencia por los lenguajes artísticos que usa en sus obras como el dibujo, la pintura y la escultura que dan muestra a lo simbólico siendo un elemento clave dentro de sus obras de la cual hay una similitud con los trabajos de dibujo y pintura que se empezaron a idealizar y a formular el proyecto en la cual culminó con piezas escultóricas

3.6 Mojoko y Eric Foenander

Por otra parte en el campo internacional encontramos artistas como Mojoko y Eric Foenander quienes de manera irónica y un tanto desesperanzadora, nos muestran la iconografía del super héroe popular, dentro de una estética del deterioro, del posible desaparecer, un ejemplo de esto lo encontramos en la escultura del Superman derretido titulado "Nadie puede salvarnos ahora", escultura hiperbólica o de gran tamaño que nos recuerda que un superhéroe no es inmortal después de todo ni es tan "super" como se cree que es . Según Mojoko, “es un comentario sobre el calentamiento global. El hecho de que el superhéroe se esté derritiendo nos da pocas esperanzas para el futuro”. Está hecho de poliestireno, yeso de París y pintura plástica, y tomó a tres personas seis semanas para su elaboración. (Alice Yoo, 2010).



Título: Nadie puede salvarnos
Autores: Mojoko y Eric Foenander
Año: 2012

Apreciamos como también de manera colectiva o dentro de un arte colaborativo se pueden generar propuestas que plantean posibilidades estéticas que hablan de la realidad. Moyoko y Eric Foenander se nombran como referencia dado a la realización de iconos que conducen hacia una estética kitsch que juegan con la ironía y llevan a otro contexto sin perder la esencia del icono que se vaya a elaborar.

3.7 Roy Fox Lichtenstein

Roy Fox Lichtenstein artista gráfico y escultor conocido por las interpretaciones de cómic que hizo a gran escala exponente del Pop Art americano, mostró en sus obras temas como la sociedad de consumo, la vida diaria y la cultura de masas, temas que extraía directamente de fuentes como la publicidad, las revistas de moda, e incluso los cómic. Su línea estética se basó en composiciones y apariencias sencillas, pintadas con colores primarios, en su mayoría. Asentó su trabajo en una crítica social muy dura hacia el mundo contemporáneo.

En 1958 empieza a experimentar con imágenes de los cómics, libremente interpretadas, y mezcladas con cuadros del Viejo Oeste del artista estadounidense Frederic Remington. Desde 1961 se dedica en exclusiva a producir arte mediante imágenes comerciales de producción masiva.

Su cómic, como Good Morning, Darling eran una ampliación de los dibujos a mano que realizaba, con la técnica de puntos (consistía en una técnica que imitaba los puntos benday, un proceso impresión industrial usado en viñetas que, desde pequeños círculos coloreados, representan variaciones cromáticas) y el uso de colores primarios y tonos brillantes también en su impresión.

En sus últimas obras, en las que cobran especial relevancia los personajes populares de la novela rosa, los paisajes estilizados y las copias de postales de templos clásicos, empezamos a notar las influencias de artistas como Matisse y Picasso.

Roy Fox un excelente artista que se menciona como referente y donde se sitúa como un gran exponente de Pop Art dado a su potencial que tiene sus obras basadas en interpretaciones de los personajes de cómic que conseguía a gran escala o formato. (Nerea Lebrero, 2014).



Título: Look Mickey
Autor: Roy Fox Lichtenstein
Año: 1961

3.8 Jeff Koons

El artista Jeff Koons a lo largo de su carrera, ha utilizado el mundo cotidiano que le rodea para convertirlo en el eje de su trabajo. Con los ojos bien abiertos y asimilando la cultura consumista americana en busca de inspiración, ha trabajado con todo tipo de objetos, desde aspiradoras hasta personajes de cómic, anuncios o juguetes de plástico. Se trata de un trabajo que bebe directamente de los 'Readymades' de Duchamp, el cual no dudaba en colocar objetos 'no-artísticos' en contextos artísticos.

También hay mucho de Warhol en su producción, tanto en un sentido estético influenciado por la cultura popular, como en un sentido mercantilista del artista como productor de objetos de consumo. Su criterio de selección a la hora de buscar objetos siempre se ha movido por las ideas del materialismo, el poder, las clases sociales y el consumismo de la vida contemporánea. Pero con dichos objetos, su investigación da un paso más y profundiza en conceptos más abstractos como el deseo, la sexualidad, la raza, el género, la fama, el comercio, los medios de comunicación...

Koons comenzó pintando copias de los grandes maestros de la historia del arte y vendiéndolas en la tienda de muebles de su padre. Estudió bellas artes en el Maryland Institute Collage of Art (Baltimore) y pintura en el Art Institute of Chicago. No fue hasta 1977 que se trasladó a Nueva York y comenzó a trabajar en el MOMA, vendiendo los tickets de entrada en el mostrador. Fue en aquella época cuando empezó su carrera artística creando esculturas con espejos y objetos hinchables (flores, conejos, etc.).

En 1980 Koons deja el MOMA y se dedica al comercio financiero para costear sus nuevas obras, las cuales pasarían más tarde a formar parte de su serie 'The New' (1980 – 81): aspiradoras expuestas en vitrinas de plexiglás. A esta serie le sucederían otras que harían que Koons comenzará a destacar en la escena artística contemporánea, no sin ya cierta polémica sobre el sensacionalismo y la provocación de sus obras. Entre las más notables de estas series, se encuentran las que conforman 'Equilibrium' (1985): pelotas de baloncesto que flotan en tanques de agua. También 'Luxury and Degradation' (1986), basada en el concepto de la decadencia del consumo y en la que se agrupan tanto objetos cotidianos como anuncios diseñados por el artista. 'Statuary' compuesta por enormes juguetes de acero inoxidable, la cual incluye una de sus piezas más conocidas: 'Rabbit' (1986). 'Banality' (1988) que culmina con una escultura de porcelana del cantante y reconocido artista como lo es Michael Jackson y su querido chimpancé Bubbles. (Jorge Martín Vila, 2008).



Título: Michael Jackson and Bubbles
Autor: Jeff Koons
Año: 1988

La obra, Michael Jackson and Bubbles, se ve exacerbada por su absurdo hiperrealismo. La postura relajada del cantante, infantilmente sentado sobre una cama de flores, su rostro sonriente, pero al mismo tiempo vacío, su mascota en extremo humanizada, la vestimenta dorada de ambos y la blancura propia del material ironizan la lastimera condición del cantante a la vez que hacen clara referencia al mundo decadente, autocomplaciente y extravagante que lo rodeaba.

Esta escultura representa con gran eficacia la estética de lo horrible y el derecho irrefutable al kitsch. Al mismo tiempo ilustra elocuentemente el culto a la personalidad tanto del retratado como del artista que lo retrata. En una sola obra vemos la síntesis de dos enormes estrellas norteamericanas del pop, en la música y en las artes plásticas, quienes con sus productos y su poder de mercadeo, han conquistado al mundo. Los dos son agris dulces protagonistas del canibalismo más violento en esta sociedad de consumo.

Con los ejemplos anteriores se puede determinar que un acercamiento singular a la iconografía popular, establece dinámicas que permiten dar un sentido a los trabajos desarrollados por el artista, permite las reflexiones entorno a lo que es el arte, a los planteamientos estéticos, al lenguaje, la técnica, las ideas, los campos de acción y de manera importante al proceso creativo, que se da dentro de una exploración y experimentación amplia en el tiempo, rica en posibilidades. Se toma en cuenta al referente Jeff Koons en el proyecto dado a su nivel alto de exploración en el materialismo, trabajando todo tipo de objetos para la creación de esculturas y evidencian un acercamiento a la iconografía popular que en algunas obras como la obra de Michael Jackson and Bubbles maneja la estética del Kitsch viéndose de manera extravagante.

3.9 Liliana Porter

Es una artista contemporánea argentina que reside en Nueva York desde 1964. Trabaja en múltiples medios incluyendo grabado, pintura, dibujo, fotografía, instalación, teatro, video y arte público.

Sobre sus obras utiliza objetos y miniaturas para incorporarlas en su trabajo en collages, fotografías, instalaciones o videos, donde construye fábulas visuales que enlazan el enigma con la fascinación.

Porter cita como influencias en su trabajo a Luis Felipe Noe, Giorgio Morandi, Roy Lichtenstein, el grupo de Arte Povera , y las Guerrilla Girls

Una de sus obras llamada “ El hombre con el hacha y otras situaciones breves, surgió cuando la artista Liliana Porter hizo una serie de obras que narraban “ reconstrucciones”. En donde acontece, que tenía dos figuras iguales (mickey), que había encontrado en Venecia y el otro lo encontró en una feria de pulgas, las dos figuras parecidas, pero ocurrió que un día se le rompió uno y Liliana Porter tuvo la idea de tomarle una foto para luego enmarcarla y poner el otro Mickey que estaba en buenas condiciones y en la cual la llamo “ reconstrucciones”

En ese momento fue cuando la artista Liliana Porter empezó a guardar cosas rotas y a encontrar un propósito con cosas parecidas y de esta manera realizar una serie de reconstrucciones . Esos objetos rotos de los cuales guardaba con la minifigura del hombre diminuto con su hacha, en el cual se interpreta como un destructor en su micromundo, dieron pie para que la artista Liliana Porter hiciera una instalación y llamara la obra: “ El hombre con el hacha y otras situaciones breves”



Título: El hombre con el hacha y otras situaciones breves
Autora: Liliana Porter
Año: 1941

4. Conceptos asociativos

4.1. Apropiacionismo

El apropiacionismo es un claro ejemplo de este arte y uno de los movimientos más polémicos que trae la posmodernidad. El apropiacionismo surge a finales de la década de los setenta y finales de los ochenta en Nueva York. Nace como respuesta a otros movimientos como el minimalismo y el conceptualismo, que representaban el arte por el arte.

El contexto de las obras y su justificación quedan en un segundo plano frente al protagonismo de la imagen. Entonces, el apropiacionismo aparece, no para representar la realidad mediante una imagen, sino para re-contextualizar trabajos anteriores.

Busca el significado de la obra, no es el arte por el arte. Los artistas apropiacionistas no ofrecen una imagen, ni siquiera una imagen que represente la realidad, buscan el impacto por lo que expresan con sus obras. Prima el elemento de la narración.

El nombre de este movimiento proviene del concepto de “apropiación” porque sus artistas se apropian de elementos de otras obras para crear una última obra completamente nueva a la que se re-contextualiza dándole un nuevo significado.

El término fue acuñado por el crítico de arte Douglas Crimp, quien organizó la exposición “Pictures”, a la que invitó a artistas que no trabajaban con imágenes originales, sino de las que se apropian de otros autores para jugar con ellas y crear una nueva narración. Entre esos invitados estaban Jack Goldstein, Sherrie Levine, Robert Longo, Troy Brauntuch y Philip Smith, y todos ellos usaban elementos de medios de comunicación de masas, de la publicidad y de los clásicos del arte para crear algo nuevo, dotado de un significado distinto. Crimp era consciente de que esos artistas se salían del marco artístico del momento y que, por tanto, era necesario crear un término que los caracterizara. Había que poner un nombre a este movimiento artístico y ese es apropiacionismo.

Hay obras de arte y creaciones de Leonardo Da Vinci creadas a partir de la apropiación de ideas y creaciones de distintas áreas del conocimiento, como el arte y la biología. George Braques también usó objetos no artísticos para crear su trabajo, como recortes de periódicos. El movimiento dadaísta destacaba por su apropiacionismo de revistas, periódicos e incluso otras obras de arte, como uno de sus mayores exponentes, Marcel Duchamp, hizo con la Mona Lisa. Los artistas del pop-art también se apropian de elementos que encontraban en los medios de comunicación masivos. La apropiación siempre ha existido siempre.



L.H.O.O.Q. de Marcel Duchamp

El concepto o término del apropiacionismo se tiene en cuenta como referencia por la relación que se encuentra en el proyecto debido a que las piezas son abstraídas de los medios audiovisuales, revistas e imágenes de comics para luego ser piezas propias. luego de convertidas y ser elaboradas manualmente en su mayoría bustos en tercera dimensión (Sandra Altamirano, 2012).

4.2. Pastiche

Pastiche es una noción con origen en la lengua francesa. En concreto, podemos decir que emana de la palabra francesa “pastiche”. No obstante, esta deriva de la italiana “pasticcio”, que puede traducirse como “pasta” y que procede de la latina “pasticium”.

El término se emplea para nombrar a la obra que se crea a partir de la combinación de componentes presentes en trabajos de otras personas. De este modo, el pastiche se presenta como si fuese una obra nueva y original, aunque se trata de una recopilación de elementos ya conocidos.

El autor de un pastiche, de todos modos, puede reconocer su creación como una imitación del estilo de otros autores. Al imitar algo ya hecho por otros artistas, puede existir una intención de realizar un homenaje, aunque en ocasiones el pastiche también supone una parodia.

Es posible encontrar ejemplos de pastiches en el cine, la literatura, la música y las artes plásticas. Una novela que combina distintos estilos, pasa de la primera a la tercera persona en la narración e incluye fragmentos de artículos periodísticos y de guiones cinematográficos, por ejemplo, podrá considerarse como un pastiche.

En el caso de la Literatura se considera que, entre las obras, que cuentan con elementos propios de pastiche se encuentra, por ejemplo, “La verdad sobre el caso Savolta” (1975) de Eduardo Mendoza. Y es que en esta novela se incluyen una gran variedad de géneros y mezcolanzas de ideas, personajes...

En esa misma línea está también la narración “Tres tristes tigres” (1965) del escritor Guillermo Cubano Infante. El motivo de eso es que incluye numerosas referencias y guiños a otros autores y a otras obras importantes dentro del ámbito literario.

En el ámbito cinematográfico, por su parte, hay una gran variedad de películas que pueden calificarse como pastiche. Un claro ejemplo sería la saga “Scary Movie” y es que lo que viene a hacer es basarse en las secuencias de algunas de las películas de

terror más conocidas, para unir las y dar como resultado unos filmes realmente cómicos.

En el caso de España, siguiendo esa tendencia, nos encontramos con la producción “Spanish Movie”, que viene a aunar personajes e historias de largometrajes como “El orfanato”, “Los otros” o “Mar adentro”.

En ocasiones, el concepto de pastiche se utiliza de manera despectiva para calificar a lo que resulta poco claro o indefinido. Si un editor, al recibir un manuscrito, comenta que se trata de un pastiche que carece de identidad y cuya narración avanza sin rumbo firme, estará realizando una crítica negativa del texto.

En sentido similar, un hombre que intenta preparar una receta gastronómica que nunca antes había realizado, puede quedar decepcionado por el resultado y afirmar que el plato que hizo es un pastiche con una apariencia poco tentadora y una presentación demasiado descuidada.

De la misma manera, no podemos pasar por alto la existencia de una publicación que utiliza el término que estamos analizando para denominarse. Se trata de la revista “Pastiche”, que es online, bimensual y gratuita. Comenzó su andadura hace unos años y tiene como objetivo abordar cualquier tipo de información relacionada con el mundo de la literatura. (Julian Perez Porto y Maria Merino, 2013 -2015).

El concepto Pastiche se menciona como referente ya que se tiene una relación con el proyecto en la construcción práctica y manual, por el utilización de componentes de otros trabajos y autores pero que son entrelazados y transformados por una estética propia en la cual se convierten en piezas nuevas y originales.

5. ANTECEDENTES

- **Entre el hacer y el pensar de aquí y de allá**

Dentro de la formación profesional académica y siguiendo unos planes de estudio (UAN) se pudo promover y fomentar un hacer y un pensar plástico, se almacenaron conocimientos históricos y teóricos, se dio campo al desarrollo de habilidades técnicas, se reflexionó en torno al que hacer y el pensar la profesión futura. A continuación se muestran algunos ejemplos, que como evidencia y memoria, de la formación dejan unos resultados que hablan de ese proceso, para esto se tiene en cuenta los contenidos de los espacios académicos del programa y que se encuentran en su registro calificado.

5.1. Espacio Académico: Diseño Básico (Primer semestre)



Obra: Porta vela en papel periódico
Técnica: Origami

Este espacio académico permitió el entendimiento y la construcción de fundamentos teórico-prácticos y compositivos para proyectar y diseñar. se dieron las bases fundamentales en composición, exploración y manejo de conceptos básicos de diseño.

5.2. Espacio Académico: Expresión (Primer semestre)



Obra: Icono Ruso
Técnica: Gauche sobre madera
Tamaño: 35 x 35 cm

En este espacio académico se desarrollaron habilidades propositivas desde la experimentación, se comprendió el hacer y el uso de diferentes formas de transmisión de sensaciones perceptuales y contenidos intelectuales.

5.3. Espacio Académico: Física general (Primer Semestre)



Título: Paisaje Natural
Técnica: Ecolines sobre tela
Tamaño: 60 x 45 cm

Desde este espacio académico y al estudiar y comprender conceptos básicos de la física general como: espacio, tiempo, materia y energía, se generó este tipo de propuestas de orden bidimensional, donde de manera ilustrativa se muestra algunos elementos que estudia la física (perspectiva, tensión, movimiento, luz, masa y peso básicamente.)

5.4. Espacio académico: Sensibilización cultural (Primer semestre)



Título: El camino hacia mi infancia
Técnica: Tinta china sobre opalina
Tamaño: 25 x 35 cm

Este espacio académico permite desde la dimensión humanista, entendida como todo puede estar hecho a la medida y sensibilización del hombre, las experiencias sensibles que se tienen con el entorno se volcaron a una propuesta visual desde el dibujo, así este trabajo da cuenta del paisaje de desolación que presenta la cultura y en la que el individuo se ve inmerso, una metáfora que muestra la perspectiva del horizonte humano, a pesar de ser un panorama poco alentador, se corresponde al momento emocional por el que se pasaba.

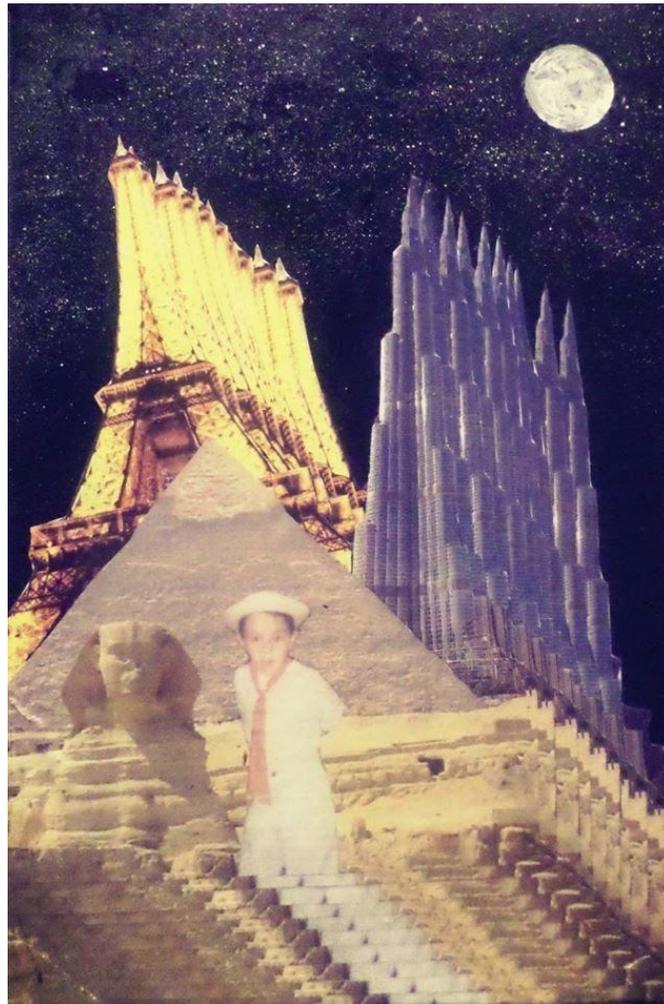
5.5. Espacio académico: Gráfica (Segundo semestre)



Título: Arte Abstracto 3D
Técnica: Tinta china sobre durex
Tamaño: 45 x 45 cm

En este espacio académico se buscó que desde el lenguaje del dibujo, se comprenda la expresión, el entendimiento del trazo, la construcción de la imagen/forma con diferentes tipos de herramientas, serialidad de la imagen matriz y elementos compositivos en los medios visuales.

5.6. Espacio académico: Autorepresentación (Segundo semestre)



Título: Collage viajero
Técnica: Recortes de hojas sobre lienzo
Tamaño: 30cm x 25cm

La noción de identidad está matizada por la imagen que construimos de nosotros mismos, la asignatura aborda elementos cognoscitivos del ser humano a partir de sus diferentes formas de autodefinición. Su - volver a traer- implica el ejercicio de la representación, como se ve el ser humano a través de la historia del arte, sus diferentes maneras de auto representarse a través de formas identificables en el autorretrato, el recorrido de la asignatura también subraya la lectura colectiva dentro del discurso histórico, el espíritu de la época y sus dispositivos culturales de lectura.

5.7. Espacio académico: Lenguaje Bidimensional (Segundo semestre)



Título: Autorretrato
Técnica: Pintura mixta sobre madera
Tamaño: 30 x 20 cm

Este espacio académico permitió explorar, entender y utilizar la expresión y el espacio desde su aparente bidimensionalidad insistiendo en cómo el pensamiento se transcribe en una gramática formal figurativa o abstracta (puntos, líneas y planos) que permiten comunicar, expresar y sentir una idea.

5.8. Espacio académico: Exploración tridimensional (Tercer semestre)



Título: Pastel invertido

Técnica: Clips de colores suspendidos en hilo nilón y cartón cuadrículado

Tamaño: 70 cm. x 40 cm. x 40 cm.

Este espacio académico permitió explorar, entender y utilizar el espacio, en la representación tridimensional de la obra. El espacio como un elemento no solo contenedor sino decisivo en la contundencia de la obra planteada, repasa las connotaciones perceptivas, técnicas y constructivas en la plástica.

5.9. Espacio académico: Bajo y alto relieve (Tercer semestre)



Título: Ford Mustang
Técnica: Xilografía
Tamaño: 65 x 45 cm

En este espacio académico se resaltó sobre la técnica, y las posibilidades que brinda el lenguaje del grabado al proporcionar materialidad al dibujo/forma. Es entender que la producción plástica visual se puede dar de manera masiva y reproducirse a través de los medios impresos – grabado.

5.10. Espacio académico: Cosmología (Tercer semestre)



Título: Sentimiento patuno
Técnica: Plumas de pato sobre papel bond

Aquí se permite reconstrucciones de discursos estéticos señalando desde el análisis de los sucesos una visión del espacio y el pensamiento en la historia. Este espacio se desarrolla desde las concepciones filosóficas y su incidencia en la búsqueda de respuestas sobre el devenir del ser humano.

5.11. Espacio académico: Capturar el tiempo (Cuarto semestre)



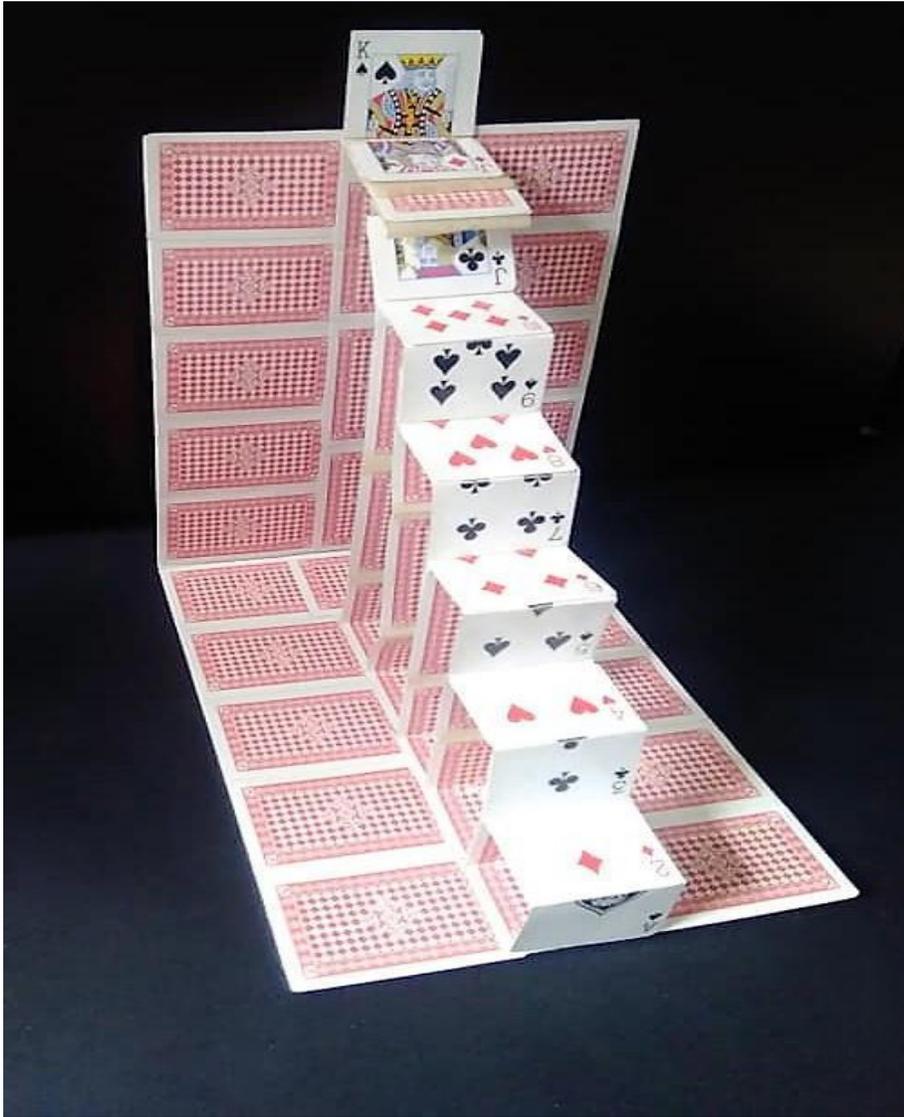
Título: Lewa

Técnica: Fotografía impresa sobre papel Mate

Tamaño: 25 x 35 cm

Pensar lo visual como un elemento fugitivo que se permite definir en escenas estáticas, secuencias, narrativas, interpretaciones y creaciones de la imagen a través de las herramientas de fijación fotográfica. Se contempla desde su teoría, elementos de la semiótica articulados con los procesos tecnológicos de la contemporaneidad.

5.12. Espacio académico: Devenir y movimiento (Cuarto semestre)



Título: La escalera
Técnica: Cartas de naipes sobre cartón
Tamaño: 30 x 25 cm

Este espacio académico se dimensiona como un mapa intrínseco en el pensamiento, la sensibilidad y la motricidad. La posibilidad de ver en la movilidad una condición esencial en la formulación de proyectos artísticos que transitan por lenguajes tradicionales o experimentales.

5.13. Espacio académico: Memoria (Cuarto semestre)



Título: Dibujos desde mi infancia hasta la actualidad
Técnica: Dibujos (Portafolio)
Tamaño: 1.30 x 40 cm

El espacio académico toma la memoria desde la comprensión del tiempo en la construcción de imaginarios, el ayer desde lo colectivo y lo particular, el ayer unido a un presente que se matiza en la conceptualización de la realidad, el presente como un tiempo transitorio y demás condiciones perceptivas de temporalidad.

5.14. Espacio académico: Utopía y Resistencia (Cuarto semestre)



Título: Bigote significativo

Técnica: Pintura acrílica sobre cartón (Poster / photocall)

Tamaño: 70 x 55 cm

La formulación de propuestas ideales de estados de vida dentro de una sociedad y la proyección en el tiempo. El discurso y contradiscurso de las diferentes teorías formuladas por los colectivos en la historia, sus Hegemonías, la emancipación y paradigmas que definen un contexto cultural específico. Es el interés de esta asignatura.

5.15. Espacio académico: Apropriación del espacio (Quinto semestre)



Título: La ensalada
Técnica: Objetos en porcelanícron

Entender el espacio como soporte artístico. Espacio real y espacio virtual. Acercamiento a la exploración plástica del entorno, sugerencias perceptivas, anacronías y sincronías objetuales

5.16. Espacio académico: Gesto (Sexto semestre)



Título: Castillo de Courbet y la Ventana de Dalí
Técnica: Pintura al óleo
Tamaño: 45 cm x 25 cm

El gesto como intención, detonante y definición acción y reacción en la consecución de la obra arte y su ampliación del concepto en la plástica del acontecer, la asignatura desarrolla su contenido también señalando el manejo del cuerpo y su movimiento en diferentes planteamientos artísticos a través de la historia.

5.17. Espacio académico: Diálogo y conflicto (Séptimo semestre)



Título: Mi historial visual
Pintura acrílica en portavasos de madera
Tamaño: 80 x 80 cm

Lo mediático en la construcción de discursos en todos los campos del acontecer humano implica para su reflexión el conocimiento de las maneras como se construye el mensaje a través de los medios, citando a Marshall McLuhan – El medio es el mensaje. El estudiante en esta asignatura se adentra en la apropiación técnica de la definición de la imagen/discurso y a través de su pensamiento crítico se propone reconocer los diferentes diálogos que confrontan la lectura desde lo perceptivo.

5.18. Espacio académico: Diferencia (Séptimo semestre)



Título: El inverso
Técnica: Pintura Acrílica sobre telas

Tamaño: 2.50 x 1.50

El objeto de estudio de este espacio académico es el concepto del otro, desde la visión antropológica, la otredad constituida como referente para establecer diferencias, semejanzas y aproximaciones a contextos culturales específicos en la reivindicación del ser.

5.19. Espacio académico: Gestión Cultural (Séptimo semestre)



Título: Variedades
Técnica: Pinturas mixtas sobre madera

En el plan de estudios se propone como un espacio de reflexión a través de los conceptos de arte y cultura, implícitos en la formulación de proyectos que involucran procesos administrativos de realización de una obra, repasa y analiza la normatividad vigente y los mecanismos de visualización de una idea dentro del campo artístico. Conceptos como lo público y lo privado, comunicación y espectador, contenedores expositivos y otros espacios de interacción hacen parte del campo de estudio.

Los anteriores ejemplos muestran el proceso que se llevó en el ámbito académico y trataron sobre las continuidades, rupturas y vacíos que puedan haber en la formación, las posibilidades que desde lo experimental se podrían dar como actividades para el futuro, distintas situaciones que apuntan a dar una significación dentro del devenir profesional; esto permite también ver que los procesos creativos son aleatorios, arbitrarios y que responden al azar y a la razón, en resumen, se muestra las múltiples posibilidades dentro de los múltiples lenguajes específicos de la plástica visual para desarrollar diversos campos de acción.

6. LA OBRA

- **Entre el hacer y el pensar de allá y de aquí**

Paralelamente al desarrollo académico se elabora un trabajo personal, que consiste en modelar unas piezas en porcelanícron, arcilla polimérica, masa para moldear (Jovi). y color acrílico, principalmente. Es la realización de unos iconos populares que de manera singular y propia surgen, no solo por el estar cautivado en su transcurrir en las revistas, en la televisión y en el cine, si no la manera de lanzarse a una práctica y un hacer que permite sentir-se haciendo bien las cosas, desarrollar una imaginación que permite poseer lo que se hace y cómo se hace descubrir-se en estos personajes a una escala propia, es también una manera de dar sentido a lo que se es y cómo se es y por ende la manera de pensar en el mundo.

La realización de este tipo de personajes inmersos en el mundo del cómic, la ciencia ficción y la literatura fantástica, son parte de una pasión, que viene de la atracción que se tiene desde muy niño a todo lo referido a las actividades de trabajos manuales como la plastilina escolar de la que se usa en el colegio , palos de balsa, cartón, cartulinas y papeles entre otros; Había un incentivo por crear y construir personajes “ muñecos “ de la propia inventiva, pero eso fue cambiando y se establecieron otros paradigmas estéticos, esto surge en el momento en que se toma como excusa la realización de un

Guason (Joker) y se recurre a un modelo realizado por Diego González escultor argentino que se gana la vida haciendo personajes de ficción y que un día, estando frente al televisor, vio un programa que le marcó definitivamente el camino de su actual profesión como artista plástico autodidacta.



Título: Skeletor
Autor: Diego Gonzalez

El trabajo se inició con la experimentación a nivel formal de un material como lo es la masa jovi intentando materializar dicho icono de Guasón que bajo la inspiración y admiración que se obtuvo del artista Diego Gonzalez se llegó a escanear ese icono y transformarlo en una figura tercera dimensión con una estética propia pero con los colores que identifican a Guasón siendo el villano de Batman y uno de los mejores villanos en las películas, comics y programas de televisión, realizando un busto como los que realiza Diego Gonzalez en sus iconos pero posterior a los de Diego Gonzalez de una escala pequeña, por el buen manejo que se tiene con la materialización pequeña y de esta manera dependiendo del resultado de la figura para analizar la

posibilidad de seguir con esa escala o cambiar algo o solo ser solo una muestra de experimentación en el que naturalmente fue continuar y fortaleciendo más esta materialización a través de la práctica en el hacer de iconos populares en tercera dimensión.

Se enuncia a Diego Gonzalez un gran artista que se toma como referente dado a sus piezas escultóricas iconográficas volumétricas elaboradas a mano de la cual se generó una inspiración y fue a partir de ese momento donde se inició a experimentar con la escultura realizando a mano bustos de iconos populares formando una colección de bustos que representan personajes iconográficos.

6.1. INICIO DE LA COLECCIÓN

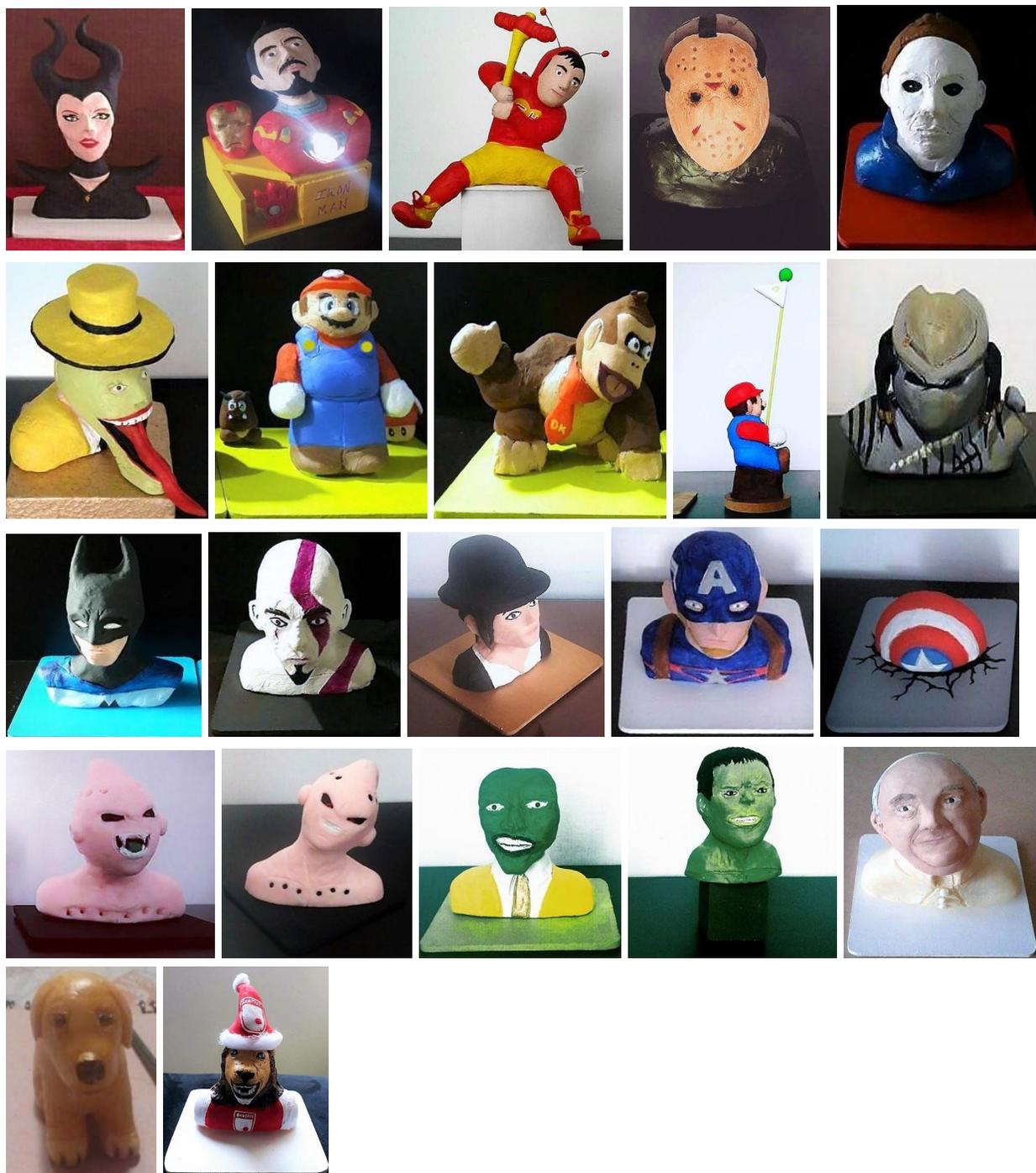
6.1.1. Producción de personajes 2017



Título: Mi primer Guasón
Tecnica: Masa para moldear (Jovi)
Tamaño: 10 cm
Fecha: 20 de Mayo del 2017

Dentro del marco de una sensibilidad propia, se desarrolla un trabajo en el que la construcción del personaje a manera de busto, muestra cierta discordancia formal con el modelo, se denota a través de su gesto una sonrisa malvada y a la vez llena de felicidad, que es muy característica del personaje, al igual el manejo del color muestra el maquillaje del personaje, y dentro del carácter simbólico connota presupuestos de lo Kitsch y expresionista.





En este año se exploraron distintos materiales como la masa (Jovi) y el porcelanicron, se salió del esquema representacional del busto ,y se lleva a elaboraciones de cuerpo completo, como la figura del chapulin colorado, de manera satisfactoria se encuentra un resultado distinto,independiente de la estética de la figura, es un enfrentar

la forma a otra escala y tamaño, generando posibilidades cinéticas de movimiento y gesto a las figuras, también aparecen nuevas posibilidades funcionales en las piezas elaboradas como es el caso de la exploración que se realizó con la figura de Iron Man, esta vez se añadió la posibilidad de agregar funciones , así se abrió el campo de exploración a otras posibilidades de resignificación del objeto, es decir, que el objeto no tenga una función unívoca o una sola función.

También se plantea como ejercicio de orden semiótico y como aproximación a una investigación biográfica narrativa un cuadro donde se hace una breve descripción de los personajes.

“La narración o relato de historias es una de las formas fundamentales de las personas de organizar su comprensión del mundo. En las historias las personas dan sentido a su experiencia pasada y comparten esa experiencia con otros. Por lo tanto, el análisis cuidadoso de los temas, el contenido, el estilo, el contexto y el relato de narraciones revelará la comprensión de las personas del significado de los acontecimientos clave en su vida o en su comunidad y los contextos culturales en los que viven

(Gibbs, 2012, p.84).

La investigación biográfica-narrativa es reflexiva, dinámica y se enfoca en analizar las vivencias que comparten las personas; y para recolectar esta información biográfica, se puede utilizar..

- Escritura de un autoinforme o autobiografía.
- La obtención por conversación de una autobiografía y la entrevista biográfica.

Existen otros instrumentos que se pueden utilizar, pero sin duda, la entrevista (con todas sus variaciones) se convierte en la base de la metodología biográfica.(Huchim y Reyes, 2013, p.12)

La investigación biográfica-narrativa se orienta hacia el análisis comprensivo y reflexivo de fuentes directas y/o documentales que permitan acercarse a datos relacionados con experiencias, vivencias e historias de vida. Enmarcada dentro del enfoque cualitativo de investigación, su vocación es el descubrimiento de los significados que se esconden detrás de las narraciones de las personas”. (Danelly Salas Ocampo, 2019)

6.1.2. Producción de personajes 2018





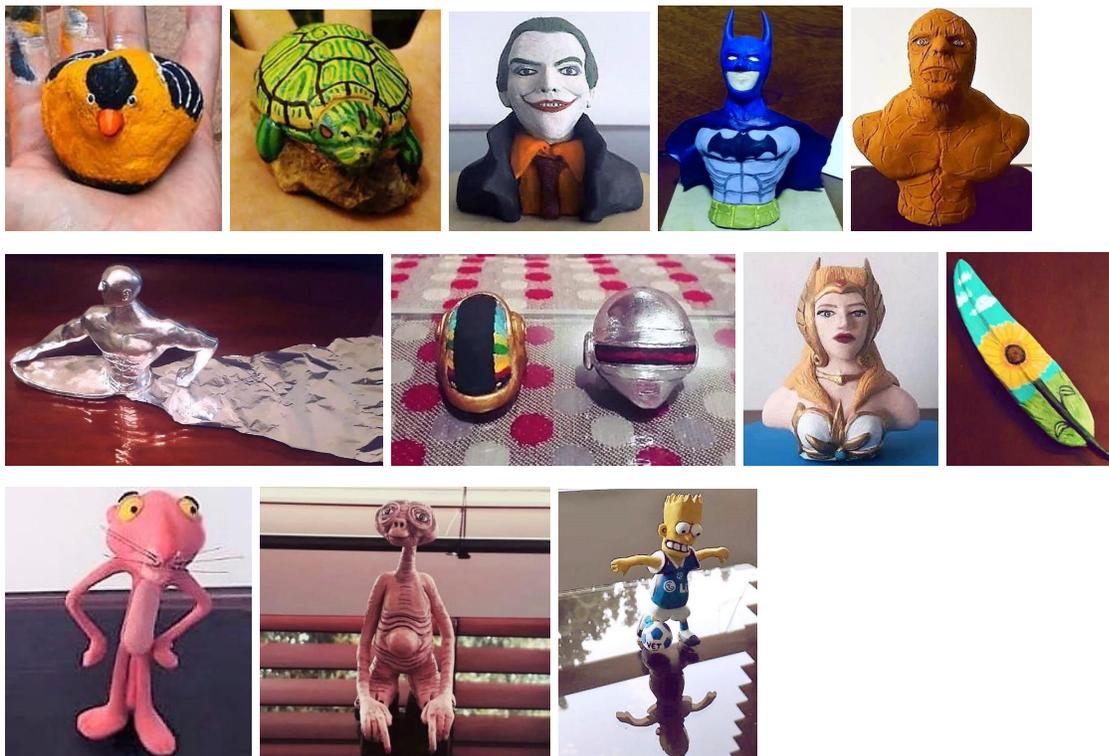
En el año 2018 se abrió también la posibilidad de buscar otros recursos y otras maneras de estética a lo que en la mayoría se visualiza en las figuras (busto) como lo es en la figura de Joey Jordison y su batería musical que ya en este caso son varios instrumentos con otros recursos de materiales y un Joey Jordison el baterista de cuerpo completo acompañando su batería, está el caso del pollo y la cáscara de huevo que de por sí es la parte que protege y le da forma al huevo en el que se hizo una mezcla entre la cáscara y la porcelana fría para realizar dicha figura, en el caso de las figuras de south park, goku y los animales se modelaron de cuerpo completo porque estéticamente si se transformaran en bustos ese sentir un vacío por visualizar las cosas incompletas no hubiera sido satisfactorio si se le quiere dar una estética bien hecha y en el intento de cada vez mejorar a través de esa producción de masas continuamente que se genera a través de la práctica por conseguir lo que se quiere realizar.

6.1.3. Producción de personajes 2019



En el año 2019 fue un año provechoso al nivel de exploración ya que se abrieron posibilidades de explorar más materiales que no se habían realizado antes y que se vería más potenciado al nivel artístico construyendo esas figuras en 3D de diversos personajes y más aún cuando se generó y se construyó la posibilidad de conseguir en ellas una yuxtaposición y un estilo artístico como el Kitsch como lo que pasa en el caso de “súper Batman” que de venir siendo un Superman se le agregó una máscara de Batman en su rostro, lo mismo en el caso de Kratos que se le añadió la máscara de Jasón Voorhes, en el caso del zorro de spider man y el payaso de McDonald’s, ahora en el caso de las exploración que se obtuvo en este año con los materiales que no se habían trabajado anteriormente como en el caso de Bob Esponja que se realizó en cera de colores lo mismo pasó con Freddy Krueger y Drácula los dos últimos de ese año pero que en ese caso se realizó con arcilla polimérica, o en el que en vez del busto o el personaje de cuerpo completa se realizó el logo de una banda como los guns and roses que fue la primer figura de ese año y todo lo señalado saliéndome un poco de la zona de confort.

6.1.4. Producción de personajes 2020



Ya por último en este año del 2020 también se abrieron otras posibilidades de explorar con otros materiales en ese impulso de seguir avanzando en la exploración de materiales y ver satisfactoriamente los resultados independiente de la estética de la figura que se realice, como lo fue en el caso de las dos primeras figuras: El ave amarillo y la tortuga que fueran construidas con ese material natural como la piedra, y con esto se refiere a la manera de adaptar una piedra con la porcelana fría y crear una figura, por otro lado está la pluma hecha en porcelana fría siendo una pieza diferente a las anteriores estéticamente.



6.2. CATEGORÍAS DE LAS FIGURAS

6.2.1. Superhéroes



6.2.2. Cine



6.2.3. Música



6.2.4. Televisión (Programas de Humor)



6.2.5. Televisión (Programas de Anime)



6.2.6. Pintores famosos



6.2.7. Animales



6.2.8. Videojuegos



6.2.9. Kitsch



6.2.12. Modo Pandemia





Se elabora de una manera visual y ordenada las Nicografías, los bustos de diversos personajes iconográficos que van distribuidos y agrupados por categorías de temas o géneros variados donde se hace presente la relación que tiene cada pieza con su grupo correspondiente según su género o tema. Se tienen en cuenta el uso del juego y de la interactividad que se le da a cada pieza yuxtaponiendo el gorro navideño y el tapabocas referente al tema de la pandemia (COVID 19) actualidad que se está viviendo.

7. MONTAJE DE LA OBRA

Se dispondrá para el espacio donde se van a situar un extenso número de Nicografías, una oficina con un área despejado y relativamente mediano pero lo suficiente para poner todas las esculturas (mini bustos en su mayoría y los demás de cuerpo completo incluyendo los que son repetidos, variando los tamaños sin salirse del formato pequeño). Se ubicaran aleatoriamente las piezas en el suelo de la oficina que se encuentra en perfecto estado y limpio, obteniendo un gran número de figuras entremezcladas de superhéroes, villanos, personajes de anime, actores de cine, humoristas, cantantes y pintores famosos. distanciamiento corto entre cada Nicografía, construyendo una enorme espiral para darle esa fuerza visual teniendo en cuenta que es un símbolo que contribuye al ciclo de la vida cuya finalidad es lograr ver un espacio lleno de iconografías del mundo pop art y al mismo tiempo transmitir al espectador cómo influye y se refleja de manera divertida y visual el juego ahí en el proyecto “ Nicografía” que nos acerca hacia la infancia.

7.1. Bocetos previos al montaje de la obra







8. CONCLUSIONES

Durante el proceso de realización del proyecto de grado, se ha logrado presenciar las esculturas de formato pequeño que se tenía antes oculto, el avance que se ha obtenido en la técnica de moldeo y pulido a medida que se va realizando cada icono en 3D, la familiarización con los materiales (porcelana fría y arcilla polimérica) y un número masivo de Nicografías con la aspiración y proyección de ampliar más la cifra, de esta forma poderse contemplar una colección no solamente abundante sino transformadora y relevante, con la búsqueda de ampliar un número alto de vistas y llegar entrar en el mercado, siendo una idea que se tiene dentro de las proyecciones a lograr.

9. BIBLIOGRAFÍA

Cita en Texto	Referencia
"El arte es la expresión de los más profundos pensamientos por el camino más sencillo." (Albert Einstein)	Cárdenas, H (13 mayo de 2017). <i>Einstein</i> . https://www.elmundo.com/noticia/Einstein/352130
Cita en Texto	Referencia
El trabajo artístico de Álvaro Barrios está creado a partir de la problemática sobre lo que es arte, y de la línea divisoria que hay entre el llamado arte...(Contreras,2020)	Contreras, L (3 Enero de 2020). <i>Alvaro Barrios: resignificando el arte</i> . https://www.elespectador.com/entretenimiento/musica/alvaro-barrios-resignificando-el-arte-articulo-898273
Cita en Texto	Referencia
Su obra expresada a través del dibujo, gráfica y la escultura trata asuntos relacionados con el entorno histórico y cultural colombiano...	<i>Beatriz Gonzales</i> . (s.f) En Wikipedia. Recuperado el 17 de Junio de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Beatriz_González Imagen de https://bga.uniandes.edu.co/catalogo/
Cita en Texto	Referencia
Es un artista que experimenta constantemente, se involucra en diferentes técnicas y usa la pintura, la cerámica, talla en piedra, esculturas en resina, de poliéster, bronce...(Craftingeeek, 2009)	Craftingeeek (2009). <i>El interesante y divertido trabajo pop art de Nadin Ospina</i> . https://craftingeeek.me/2014/09/el-artista-que-pus-mickey-y-bart-en-esculturas-de-barro/ https://galeriaoscarroman.wordpress.com/2014/06/04/nadin-ospina-la-resignificacion-de-lo-popular/#jp-carousel-1089

Cita en Texto**Referencia**

“Es un pueblo que no tiene una tradición cultural, pero por medio de mi obra he comenzado a luchar, esto era un sitio muy muerto, ahora ha cambiado mucho”
(Jose Emiro Garzon Correa)

Manchola, C (2020). *Antes de morir quiero hacerle una escultura a Juan Manuel Santos: Emiro Garzon*.

<https://www.lanacion.com.co/antes-de-morir-quiero-hacerle-una-escultura-a-juan-manuel-santos-emiro-garzon/>

Imagen de https://es.wikipedia.org/wiki/Emiro_Garzón

Cita en Texto**Referencia**

“si la realidad humana es una quimera, entonces su representación pictórica es aún más ilusoria o virtual, debido a que es la representación de una realidad aparente.”
(John Quintero Villar)

John Quintero Villar. (s.f) En wikipedia.
Recuperado el 4 de Septiembre de 2020 de
https://es.wikipedia.org/wiki/John_Quintero_Villar

Cita en Texto**Referencia**

Está hecho de poliestireno, yeso de París y pintura plástica, y tomó a tres personas seis semanas para su elaboración. (Alice Yoo, 2012)

Yoo,A (28 de Febrero de 2012). *Derritiendo a Superman en el Museo de Arte de Singapur*.
https://www.oddee.com/item_100100.aspx

<https://mymodernmet.com/melting-superman-sculpture-at-singapore-art-museum/>

Cita en Texto**Referencia**

En 1958 empieza a experimentar con imágenes de los cómics, libremente interpretadas, y mezcladas...(Lebrero, 2014)

Lebrero, N (2014). *Roy Lichtenstein, uno de los más grandes impulsores del Pop Art*.

<https://moovemag.com/2014/11/roy-lichtenstein-uno-de-los-grandes-impulsores-del-pop-art/http://www.muyinteresante.es/cultura/arte-cultura/fotos/9-obras-geniales-de-roy-lichtenstein/el-beso>

Cita en Texto**Referencia**

A lo largo de su carrera, ha utilizado el mundo cotidiano que le rodea para convertirlo en el eje de su trabajo. Con los ojos bien abiertos...
(Jorge Martín Vila, 2008)

Martin, J (2008). *Michael Jackson and Bubbles de Jeff Koons*.

<http://www.lacortedelreydelpop.com/mjandbubbles.htm>

Cita en Texto**Referencia**

Es una artista contemporánea argentina que reside en [Nueva York](#) desde 1964. Trabaja en múltiples medios incluyendo...

Liliana Porter. (s.f) En wikipedia. recuperado el 29 de Mayo de 2020 de
https://es.wikipedia.org/wiki/Liliana_Porter

Cita en Texto**Referencia**

El apropiacionismo surge a finales de la década de los setenta y finales de los ochenta en Nueva York. Nace como respuesta a ... (Altamirano, 2012)

Altamirano, S (2012). *Apropiacionismo, el arte de apropiarse del arte*.

<https://moovemag.com/2012/11/apropiacionismo-el-arte-de-apropiarse-del-arte/>

Cita en Texto**Referencia**

Pastiche es una noción con origen en la lengua francesa. En concreto, podemos que emana...(Porto, Merino, 2013)

Porto, J., Merino, M (2013). *Pastiche*
<https://definicion.de/pastiche/>

Cita en Texto**Referencia**

Existen otros instrumentos que se pueden utilizar, pero sin duda...(Huchim y Reyes, 2013)

Ocampo, D (10 de Septiembre de 2019)
Investigación biográfica - narrativa.

<https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-biografica-narrativa/>

Cita en Texto**Referencia**

Un día, estando frente al televisor, vio un programa que le marcó definitivamente el camino de su actual...(Gutierrez, 2013)

Gutierrez, P (7 de Junio de 2013).
Diego Gonzales, un escultor que se gana la vida haciendo personajes de ficción.

<https://www.fayerwayer.com/2013/06/diego-gonzalez-un-escultor-que-se-gana-la-vida-haciendo-personajes-de-ficcion//>

Imagen de <http://ddgcoleccion.blogspot.com/>