

RESILIENCIA



A+



RESILIENCIA

Proyecto de grado

Wilson Osvaldo Restrepo
Villegas

Director de tesis: Alejandro
Salazar

Programa de artes visuales
Escuela de Ciencias Sociales,
Artes y Humanidades.
Universidad Nacional Abierta
y a Distancia.

2024

Le hicieron la
vuelta

¡LA
VACUNA!

¡Se calentó el barrio!


LLEGARON LOS
TOMBOS...

¡ESTAN DANDO PLOMOI!



INDICE

Introducción	6
Pregunta problema	9
Justificación	10
Objetivo General	18
Objetivos específicos	19
Capitulo 1 Marco histórico	
Las huellas de la violencia en Colombia a treves del tiempo	20
Capitulo 2 Marco teórico	
El impacto de la violencia en la juventud	24
Capitulo 3 Marco artístico	
El arte como medio de introspección y critica social	27
Capitulo 4 Síntesis, la caricatura	43
Capitulo 5 Proceso de investigación y creación	52
Bocetos	65
Capitulo 6 Registro del montage de la obra artística	66
Registro fotográfico	72
Conclusiones	73-74
Referencias bibliográficas	75-76



DEDICATORIA

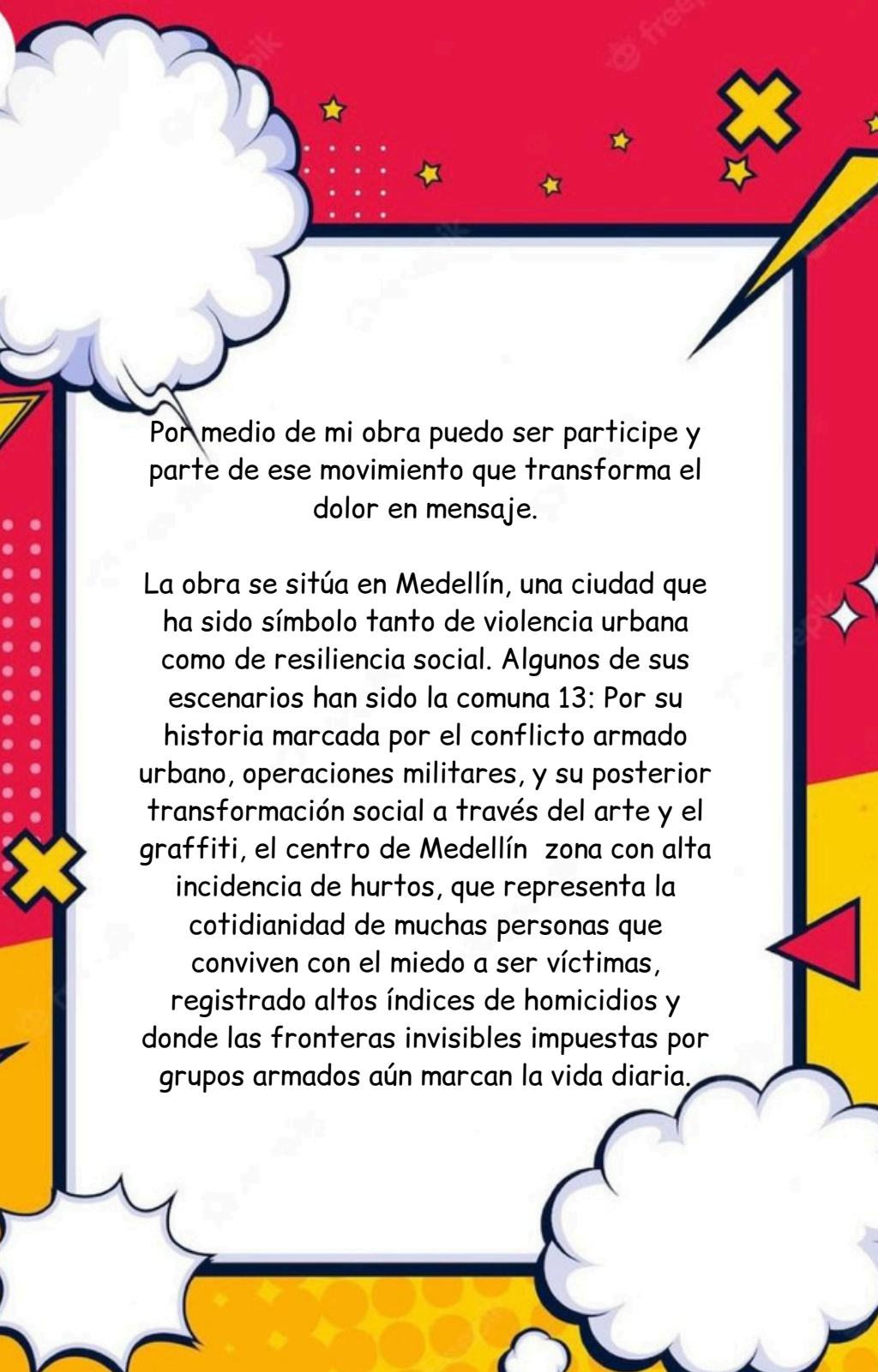
Dedicado a mi madre, cuya mujer me ha acompañado y educado con respeto y amor durante toda mi vida, ahora soy un hombre de 34 años y sigo disfrutando de su grata compañía. Me ha enseñado valores como la lealtad, la honestidad y la empatía por los demás. Mi hermosa madre me inculco desde pequeño el gusto por el dibujo y los colores, sembrando en mi ese interés por las artes plásticas, las cuales han desarrollado en mi esa creatividad y sensibilidad por crear a partir de mis experiencias, lo que veo y lo que siento. Igualmente, a David cuya persona creyó en mi talento como artista plástico y me apoyo durante la mayor parte de mi proceso académico y crecimiento como artista.

"A ambos mil gracias, por inculcarme, apoyarme y creer en mi talento, cumpliendo un sueño y llevando mis conocimientos por el arte al siguiente escalón, con nuevas herramientas en este mundo de infinitas posibilidades de expresión".

INTRODUCCIÓN

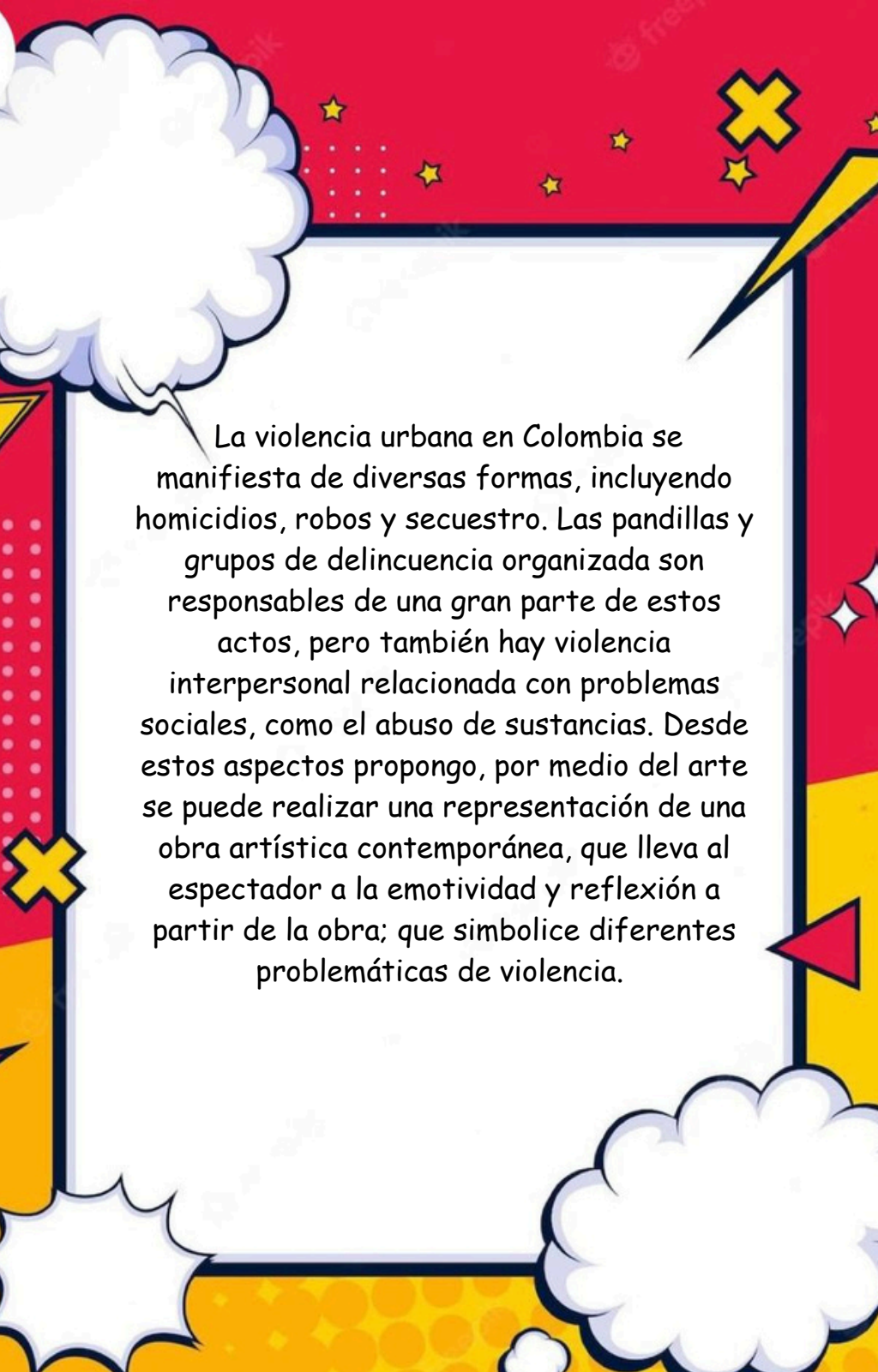
Este proyecto se basa en la investigación de la violencia y el conflicto armado en las zonas urbanas más características, de la ciudad de Medellín, que ha sido un punto referencial en sucesos y problemáticas sociales violentas. La violencia urbana en Colombia es un fenómeno complejo que abarca múltiples dimensiones y tiene profundas raíces históricas, sociales, económicas y políticas. Lo expongo desde las diferentes fracturas y huellas que más han generado un impacto negativo en la juventud, en la ciudad de Medellín (Colombia).

Mi obra la situó en la actualidad, en la ciudad de Medellín, que aún que ha disminuido en la actualidad aun enfrenta estas problemáticas. Desde mi perspectiva dichas situaciones han creado un panorama en la misma ciudad donde hay violencia y al mismo tiempo florecen expresiones artísticas.

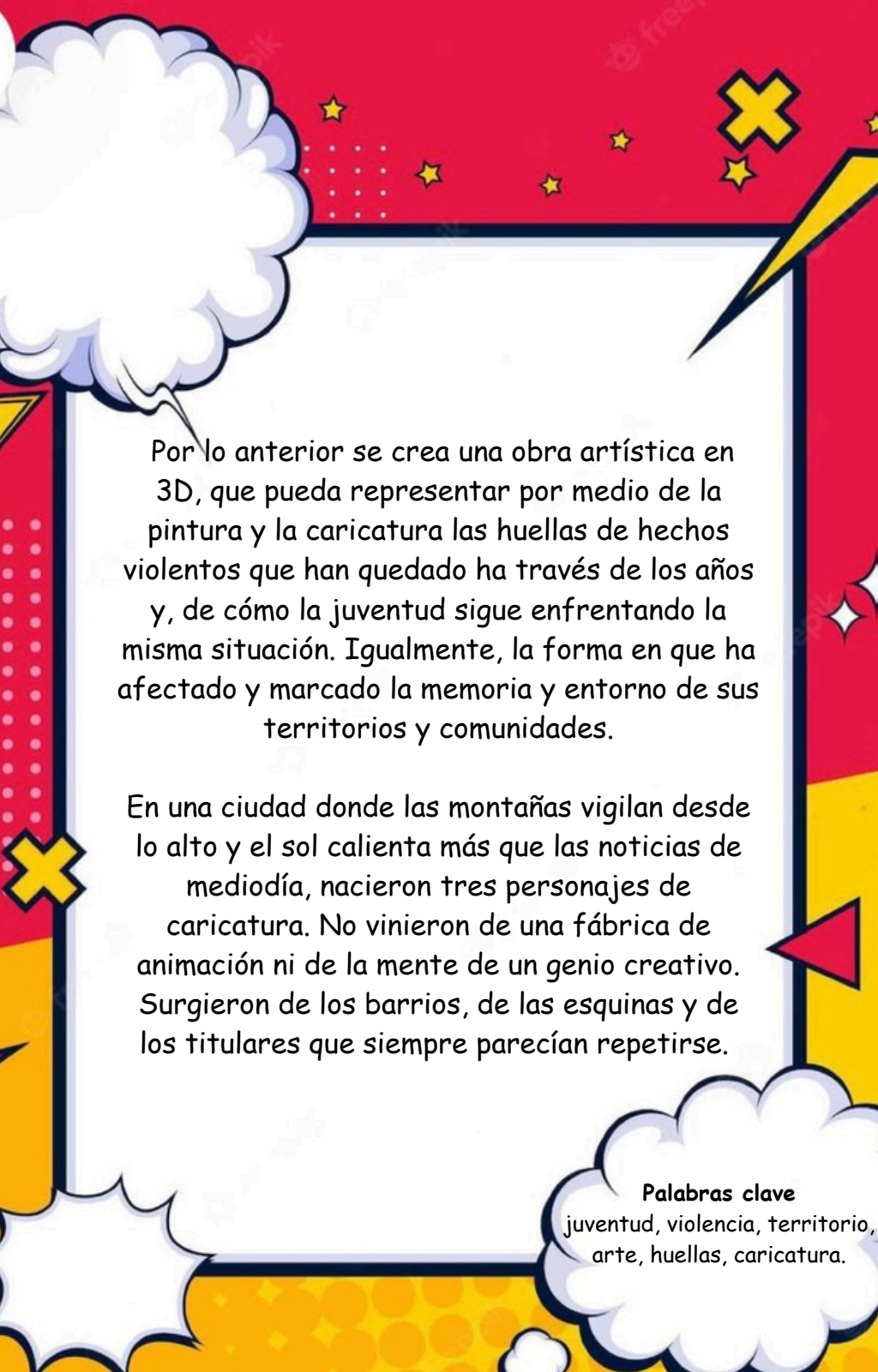


Por medio de mi obra puedo ser participe y parte de ese movimiento que transforma el dolor en mensaje.

La obra se sitúa en Medellín, una ciudad que ha sido símbolo tanto de violencia urbana como de resiliencia social. Algunos de sus escenarios han sido la comuna 13: Por su historia marcada por el conflicto armado urbano, operaciones militares, y su posterior transformación social a través del arte y el graffiti, el centro de Medellín zona con alta incidencia de hurtos, que representa la cotidianidad de muchas personas que conviven con el miedo a ser víctimas, registrado altos índices de homicidios y donde las fronteras invisibles impuestas por grupos armados aún marcan la vida diaria.



La violencia urbana en Colombia se manifiesta de diversas formas, incluyendo homicidios, robos y secuestro. Las pandillas y grupos de delincuencia organizada son responsables de una gran parte de estos actos, pero también hay violencia interpersonal relacionada con problemas sociales, como el abuso de sustancias. Desde estos aspectos propongo, por medio del arte se puede realizar una representación de una obra artística contemporánea, que lleva al espectador a la emotividad y reflexión a partir de la obra; que simbolice diferentes problemáticas de violencia.



Por lo anterior se crea una obra artística en 3D, que pueda representar por medio de la pintura y la caricatura las huellas de hechos violentos que han quedado ha través de los años y, de cómo la juventud sigue enfrentando la misma situación. Igualmente, la forma en que ha afectado y marcado la memoria y entorno de sus territorios y comunidades.

En una ciudad donde las montañas vigilan desde lo alto y el sol calienta más que las noticias de mediodía, nacieron tres personajes de caricatura. No vinieron de una fábrica de animación ni de la mente de un genio creativo. Surgieron de los barrios, de las esquinas y de los titulares que siempre parecían repetirse.

Palabras clave

juventud, violencia, territorio, arte, huellas, caricatura.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Puede el arte caricaturesco ser una herramienta de denuncia social efectiva en contextos donde la violencia se ha vuelto paisaje cotidiano?

HIPOTESIS?

El impacto de la violencia en los jóvenes en Colombia podría centrarse en los efectos psicológicos, sociales y económicos duraderos que esta violencia genera, así como en su capacidad para perpetuar ciclos de pobreza, exclusión y criminalidad.

La expresión artística como el arte urbano en Colombia ha sido crucial en la construcción de conciencia sobre la violencia, logrando cambiar significativamente en la percepción y actitud de la sociedad hacia este problema.

JUSTIFICACIÓN

La política ha jugado un papel crucial en la perpetuación y la intensificación de la violencia en Colombia a lo largo de su historia. Desde el siglo XIX, los enfrentamientos entre facciones políticas rivales, la exclusión de sectores sociales, la concentración del poder y la intervención de actores externos (legales e ilegales) han sido factores que han alimentado el conflicto.

Uno de los sucesos muy recordados en nuestra historia de violencia fue "La Guerra de los Mil Días" (1899-1902) un conflicto entre Liberales y Conservadores. Conflicto civil que estalló entre estas dos facciones y que dejó una huella duradera en la política y en la sociedad colombiana. Las disputas sobre el control del poder, la distribución de la tierra y las políticas económicas y sociales crearon divisiones que persistieron durante décadas (Safford, 2011).

Estos sucesos dieron nacimiento a grupos rebeldes y violentos conocido como la guerrilla, especialmente las FARC (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia) y el ELN (Ejército de Liberación Nacional), estuvo directamente relacionado con la exclusión política y la falta de acceso a la tierra para los campesinos.

Estos grupos se formaron en las zonas rurales marginadas, donde las comunidades campesinas no tenían representación política ni acceso a derechos básicos. El fracaso del Estado en atender las demandas sociales y políticas de estos sectores llevó a la radicalización de las luchas.

Esto conllevó a años más tarde al surgimiento del paramilitarismo, durante las décadas de 1980 y 1990, el crecimiento de los grupos paramilitares estuvo ligado a la política de seguridad del Estado. Los paramilitares fueron inicialmente apoyados por ciertos sectores del gobierno y del ejército, con el objetivo de combatir a las guerrillas. Sin embargo, estos grupos se involucraron cada vez más en actividades ilícitas, como el narcotráfico y cometieron violaciones masivas de derechos humanos. La complicidad de actores políticos y estatales fue clave para el crecimiento de estas fuerzas (Oasis, 2003).

Romero describe cómo la política de seguridad del Estado permitió el fortalecimiento de los grupos paramilitares, y cómo estos actores se volvieron protagonistas en la violencia generalizada en Colombia, muchas veces con la complicidad de autoridades locales y nacionales. La política en Colombia ha alimentado la violencia a lo largo de su historia a través de la exclusión, la polarización, el uso de la fuerza estatal y la complicidad con actores ilegales. Desde las guerras civiles del siglo XIX, pasando por La Violencia, hasta el surgimiento de guerrillas y paramilitares, la política ha estado en el centro del conflicto colombiano.


El impacto del paramilitarismo en los jóvenes en Colombia ha sido devastador. Los grupos paramilitares, que surgieron inicialmente como fuerzas de autodefensa para combatir a las guerrillas, evolucionaron hacia organizaciones criminales involucradas en actividades como el narcotráfico y el control territorial. En las regiones donde han operado, los jóvenes han sido uno de los grupos más vulnerables, afectados tanto por la violencia directa como por la influencia coercitiva que los paramilitares ejercen sobre sus comunidades. Debido a esto teniendo unas causales como lo es: Reclutamiento forzado, control social en las comunidades, falta de oportunidades y marginalización, desplazamiento y ruptura del tejido social, estigmatización y exclusión social (Maria Victoria Uribe, 2009).

Por consecuencia los jóvenes expuestos a la violencia en los diferentes territorios y ciudades del país suelen estar más inclinados a involucrarse en comportamientos de riesgo, como el consumo de sustancias, la delincuencia o la participación en pandillas. Al respecto, el informe de UNICEF sobre violencia juvenil afirma: "los jóvenes que experimentan violencia en sus comunidades o en sus hogares son más propensos a involucrarse en comportamientos peligrosos como respuesta a la falta de seguridad y protección" (UNICEF, 2019).

La violencia en Colombia ha sido un problema persistente durante décadas, aunque ha disminuido en algunos aspectos en los últimos años. Medellín ha experimentado altos índices de violencia relacionada con el homicidio, crimen organizado y los conflictos sociales. Medellín, una vez conocida como una de las ciudades más violentas del mundo debido al dominio del narcotráfico y los grupos armados, ha experimentado una notable reducción en los índices de homicidios en los últimos años gracias a medidas de seguridad y programas de intervención social, pero aun, esta problemática sigue presente en la capital antioqueña (El Tiempo, 2021).

Sin embargo, Medellín ha implementado diversas iniciativas para contrarrestar estos impactos, destacándose la labor de la Secretaría de la No-Violencia, que ha promovido la paz a través de programas educativos y culturales. En particular, proyectos como las Escuelas de la No-Violencia buscan transformar a los jóvenes en zonas afectadas por la violencia a través del arte, la música y otras expresiones culturales, con el objetivo de alejarlos de la criminalidad (ELESPECTADOR.COM).


El impacto cultural de la violencia también se refleja en la respuesta comunitaria. En barrios como la Comuna 1, 3, 4 y 13 organizaciones artísticas han desarrollado espacios para que los jóvenes puedan expresarse y resistir mediante el arte, participando en iniciativas que fomentan la creatividad y promueven la cultura de paz. Este tipo de actividades, como talleres de hip hop, teatro y música, han sido fundamentales para ofrecer a los jóvenes una alternativa a la violencia y construir una cultura de resiliencia (ELESPECTADOR.COM).



La exposición a la violencia puede tener efectos devastadores en la salud mental de los jóvenes colombianos. Según un estudio realizado por el Instituto Nacional de Salud Mental de Colombia, se estima que más del 25% de los jóvenes en Colombia han experimentado síntomas de estrés postraumático debido a la exposición a la violencia (Instituto Nacional de Salud Mental, 2019).

Crecí en un barrio popular de Medellín, ubicado en la comuna cuatro llamado Moravia. Surgió en la década de 1960 cuando migrantes de otras regiones de Colombia llegaron a Medellín buscando mejores oportunidades. En ese momento, el barrio se formó de manera informal alrededor de lo que era el basurero municipal de la ciudad, un barrio marginado que en sus inicios era conocido como el morro de la basura, un nombre bastante despectivo pero que describía perfectamente dicho sector. En sus primeros años, Moravia era una zona vulnerable, caracterizada por viviendas precarias construidas con materiales de desecho, lo que la convertía en una de las áreas más pobres de Medellín.

Esta zona está sectorizada en dos partes Moravia y El Bosque. Acá de pequeño conocí lo que son los conflictos y enfrentamientos entre bandas o combos, llamados popularmente "paracos" hombres jóvenes que crecían en estos barrios y tomaban la violencia como herramienta de poder para beneficiarse económicamente del sector.



Crecí jugando en sus calles en donde en los tiempos calientes (violentos), se armaban balaceras o se encontraban muertos en el morro de la basura, asesinados por dichos grupos violentos. Fue en esta época donde tuve conciencia de lo que era la violencia. Entender términos tan coloquiales como: Se calentó el barrio, los paracos, la vacuna, los tombos, le hicieron la vuelta; se volvieron parte del vocabulario de los habitantes de este sector y de las demás comunas populares de Medellín.

En esta época de mi niñez viví lo que era no salir después de una hora específica porque el barrio estaba inseguro y había constantes balaceras. Empecé a entender que la pobreza trae abuso, violencia y muerte entre nosotros mismos, que un barrio popular era sinónimo de inseguridad y bajos recursos económicos, donde viven las personas que tienen menos recursos y están a la sombra de los líderes políticos. En mi adolescencia decir que vivía en Moravia era un estigma, y se expresaban como - Tu vives en el basurero, eso es caliente por allá. Algo que me enseñó lo que es la discriminación social, solo por el hecho de vivir en un barrio popular.

En la década de los 2000, se inició un proceso de transformación significativa en Moravia. Las autoridades locales, con la participación de los residentes, llevaron a cabo un ambicioso proyecto de renovación urbana y social. Este proceso incluyó la reubicación de muchas familias que vivían en condiciones de riesgo, la construcción de viviendas nuevas y la creación de espacios públicos como el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, que hoy es un símbolo de la revitalización cultural del barrio (ELESPECTADOR.COM).

El Morro de Moravia fue intervenido para convertirlo en un espacio verde, aunque el proceso fue largo y desafiante. La comunidad se ha convertido en un ejemplo de resistencia y organización social, donde las expresiones artísticas y culturales han jugado un papel importante en la transformación del barrio. El arte, la educación y el trabajo comunitario han ayudado a que dicho sector deje atrás su imagen de zona marginal y se convierta en un referente de desarrollo humano en Medellín.



foto de archivo,
Moravia 1996



Foto archivo, Moravia
2020

Objetivo General



Crear una obra plástica utilizando como soporte tres figuras caricaturescas 3D en mdf, las cuales estarán pintadas haciendo alusión a las huellas de la violencia y su impacto en la juventud en las zonas del territorio colombiano. Con la finalidad de sensibilizar y reflexionar; de como el arte es una herramienta poderosa para la transformación social.





OBJETIVOS ESPECIFICOS

Realizar unas piezas artísticas que conecte y refleje las huellas de violencia por medio de la pintura y la caricatura.

Utilizar el MDF como medio 3D de soporte, para ser creados los tres personajes, los cuales se expondrán en diferentes zonas populares de Medellín; en el que los jóvenes han sentido mayor impacto de estas problemáticas sociales.


Hacer un dialogo de introspección desde la ironía de caricatura sobre como culturalmente la violencia ha distorsionado y dañado nuestra identidad.



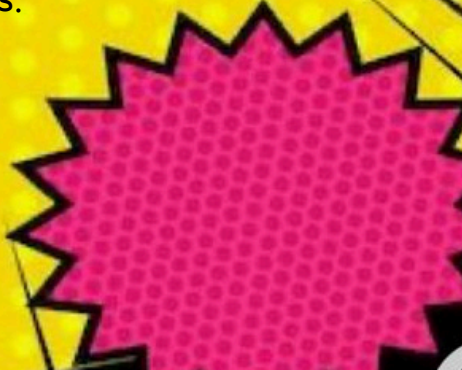
Capiotulo 1
Marco Historico


Las huellas de la violencia en Colombia a través del tiempo

Desde mediados del siglo XX, Colombia ha experimentado un ciclo constante de conflictos, donde actores políticos, económicos y sociales han jugado papeles clave, perpetuando una violencia multifacética.



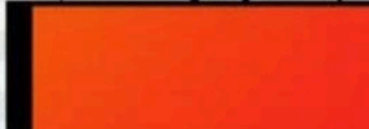

Fase de la Violencia Bipartidista (1948-1958): Este periodo, conocido como "La Violencia," tuvo su punto de partida con el asesinato de Jorge Eliécer Gaitán en 1948, que desató una ola de enfrentamientos entre los partidos Liberal y Conservador. Este conflicto se caracterizó por una violencia rural intensa, desplazamiento forzado y una polarización política extrema. Aunque formalmente terminó con la instauración del Frente Nacional (1958-1974), que buscó un reparto del poder entre los partidos, dejó un legado de resentimiento y un tejido social fragmentado que continuó alimentando conflictos.





Surgimiento y Expansión de Guerrillas (1960s-1980s): Durante los años 60, influenciadas por la Revolución Cubana y la exclusión política del Frente Nacional, surgieron grupos guerrilleros como las FARC, el ELN y el EPL, buscando reformas sociales a través de la lucha armada. Estos grupos encontraron apoyo en zonas rurales marginadas, donde el Estado tenía poca presencia. La expansión de la guerrilla marcó un quiebre significativo, ya que el conflicto pasó de ser principalmente bipartidista a involucrar a múltiples actores armados con agendas ideológicas.

El Narcotráfico y su Impacto (1980s-1990s): El auge del narcotráfico en las décadas de 1980 y 1990 añadió una nueva capa de complejidad a la violencia en Colombia. Los carteles de la droga, como el de Medellín y el de Cali, no solo desestabilizaron la seguridad nacional, sino que también financiaron y armaron tanto a guerrillas como a paramilitares, exacerbando el conflicto. Esta fase fue marcada por una violencia urbana extrema, asesinatos selectivos y un estado de corrupción generalizada.

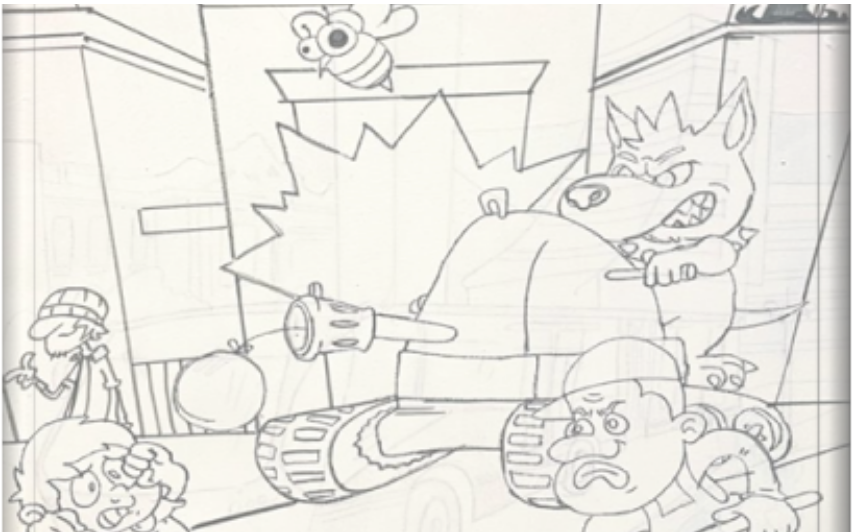


Paramilitarismo y Reconfiguración del Conflicto (1990s-2000s): La expansión del paramilitarismo, inicialmente como respuesta a la amenaza guerrillera, condujo a una reconfiguración de la violencia. Los paramilitares, organizados principalmente bajo las Autodefensas Unidas de Colombia (AUC), perpetraron masacres y desplazamientos masivos, financiados por narcotráfico y sectores económicos locales. Este periodo marcó una recomposición del conflicto, donde las líneas entre criminalidad y lucha política se volvieron borrosas, aumentando la complejidad del conflicto armado.

Intentos de Paz y Persistencia del Conflicto (2000s-2010s): Durante este tiempo, Colombia vivió varios intentos de paz y procesos de desmovilización, como el desarme de las AUC y los diálogos con las FARC. Aunque se logró reducir la violencia en algunos aspectos, las recomposiciones del conflicto persistieron debido a factores como la fragmentación de los grupos armados, la aparición de las bandas criminales (BACRIM) y la persistencia del narcotráfico y la minería ilegal. Estos elementos impidieron una pacificación total del país.

Acuerdo de Paz con las FARC y los retos actuales (2016-presente): El Acuerdo de Paz de 2016 con las FARC fue un hito en la historia reciente de Colombia, pero la implementación ha enfrentado serios desafíos. La violencia no desapareció; en cambio, surgieron nuevos actores como disidencias de las FARC y ELN, que continúan luchando por el control territorial y los recursos ilícitos. El asesinato de líderes sociales y excombatientes, así como el resurgimiento de la violencia en algunas regiones, evidencia que las causas estructurales del conflicto, como la desigualdad, la falta de presencia estatal y la economía ilegal no se han resuelto completamente.

La situación de violencia en Colombia es el resultado de una compleja interacción histórica de conflictos bipartidistas, guerrillas, narcotráfico, paramilitarismo y reconfiguraciones del crimen organizado. Cada fase ha dejado heridas abiertas y retos no resueltos que continúan alimentando la inseguridad y la violencia en el país, mostrando que la paz requiere un abordaje integral y sostenible que ataque las raíces del conflicto, más allá de acuerdos políticos y desarmes.



Capítulo 2 Marco Teórico




El impacto de la violencia en la juventud

Revista científica de la infancia, adolescencia y juventud, conflicto armado en Colombia y sus consecuencias sobre los adolescentes.

https://desidades.ufrj.br/es/open_space/662/

En este documento dos personalidades German Muñoz y Paulo Fraga, dan una visión desde su investigación de como la violencia de los grupos rebeldes ha influido y afectado en los jóvenes y niños, en el estado colombiano los últimos años. Que, aunque ha habido intentos de reconciliación y acuerdos de una posible paz, aún estamos lejos de lograrlo. Ya que dichos factores como la desigualdad en factores de estudio y economía siguen siendo el alimento de la violencia. Llevándonos en un círculo de guerra a hombres y mujeres, ha traumatizado y dañado a las familias y las comunidades y sigue siendo parte de la vida de la comunidad nacional.

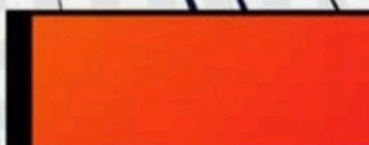

(Arroyo, 2023). La silla vacía, juventud y violencia en medio de la criminalidad. <https://www.lasillavacia.com/red-de-expertos/red-de-la-paz/juventud-y-violencia-en-medio-de-la-criminalidad/>



Con base en mi proyecto investigativo sobre la violencia y su impacto en la juventud pude encontrar en esta noticia datos y cifras puntuales de como el conflicto armado ha ido consumiendo la juventud por medio de los grupos armados como lo son el ELN, Farc, Clan del Golfo y estructuras armadas locales. De acuerdo con el texto de la coalición contra la vinculación de niños, niñas y jóvenes al conflicto armado en Colombia (Coalico), en 2022 aproximadamente 270.000 menores de edad fueron víctimas del conflicto entre el Estado Colombiano y los grupos alzados en armas. Estas cifras no son esperanzadoras para la construcción futura de la paz en nuestro país.

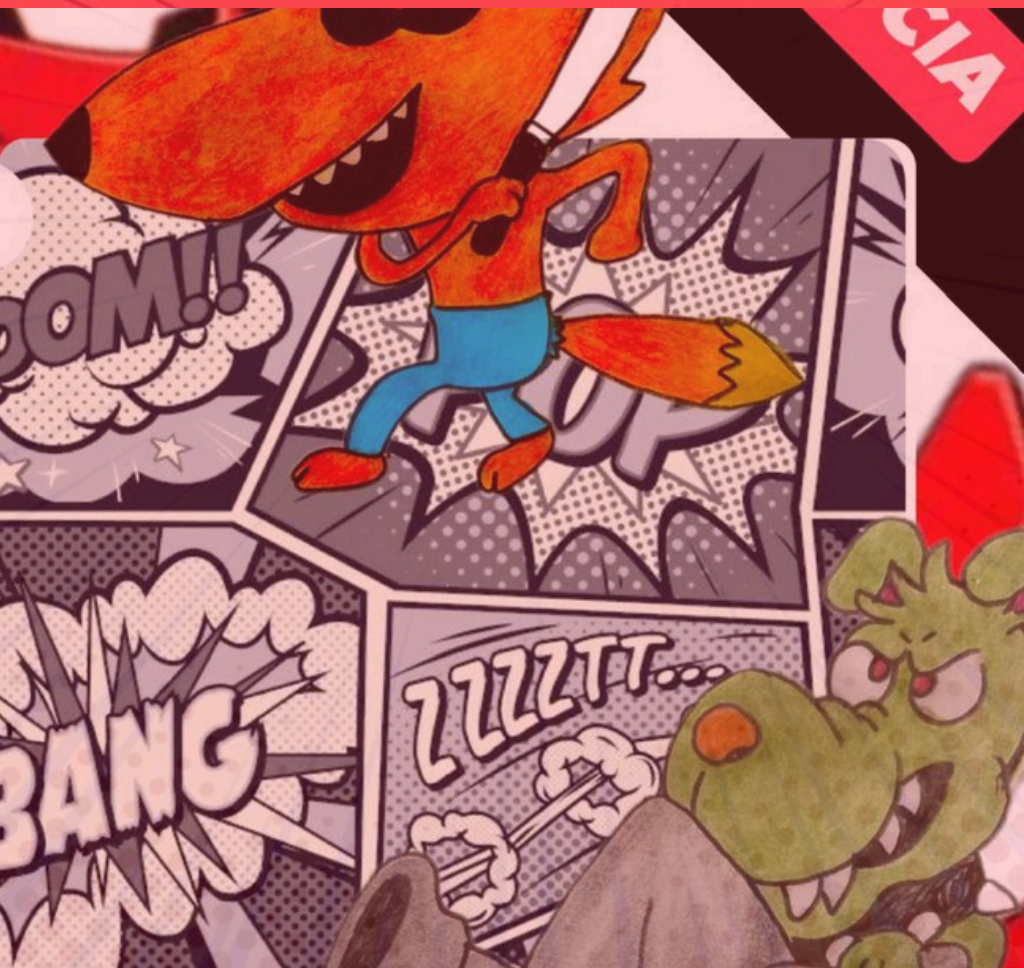
Gómez, L., & Rodríguez, M. (2020). Violencia y juventud en Colombia: víctimas invisibles del conflicto armado. *Estudios Políticos*, 58, 127-150.

En este artículo se analizan las consecuencias del conflicto armado en los jóvenes, incluyendo reclutamiento forzado, desplazamiento y asesinatos. El texto también discute cómo estas experiencias afectan el desarrollo social y emocional de los jóvenes.



Pérez, A., & Santos, D. (2018). Juventud y violencia urbana en Colombia: más allá de las cifras. *Revista de Estudios Sociales*, 65, 23-40.

Este artículo examina la violencia en contextos urbanos, enfocándose en pandillas, criminalidad juvenil y la respuesta del estado. Se aborda cómo los jóvenes son tanto víctimas como perpetradores de la violencia.



El arte como medio de introspección y crítica social

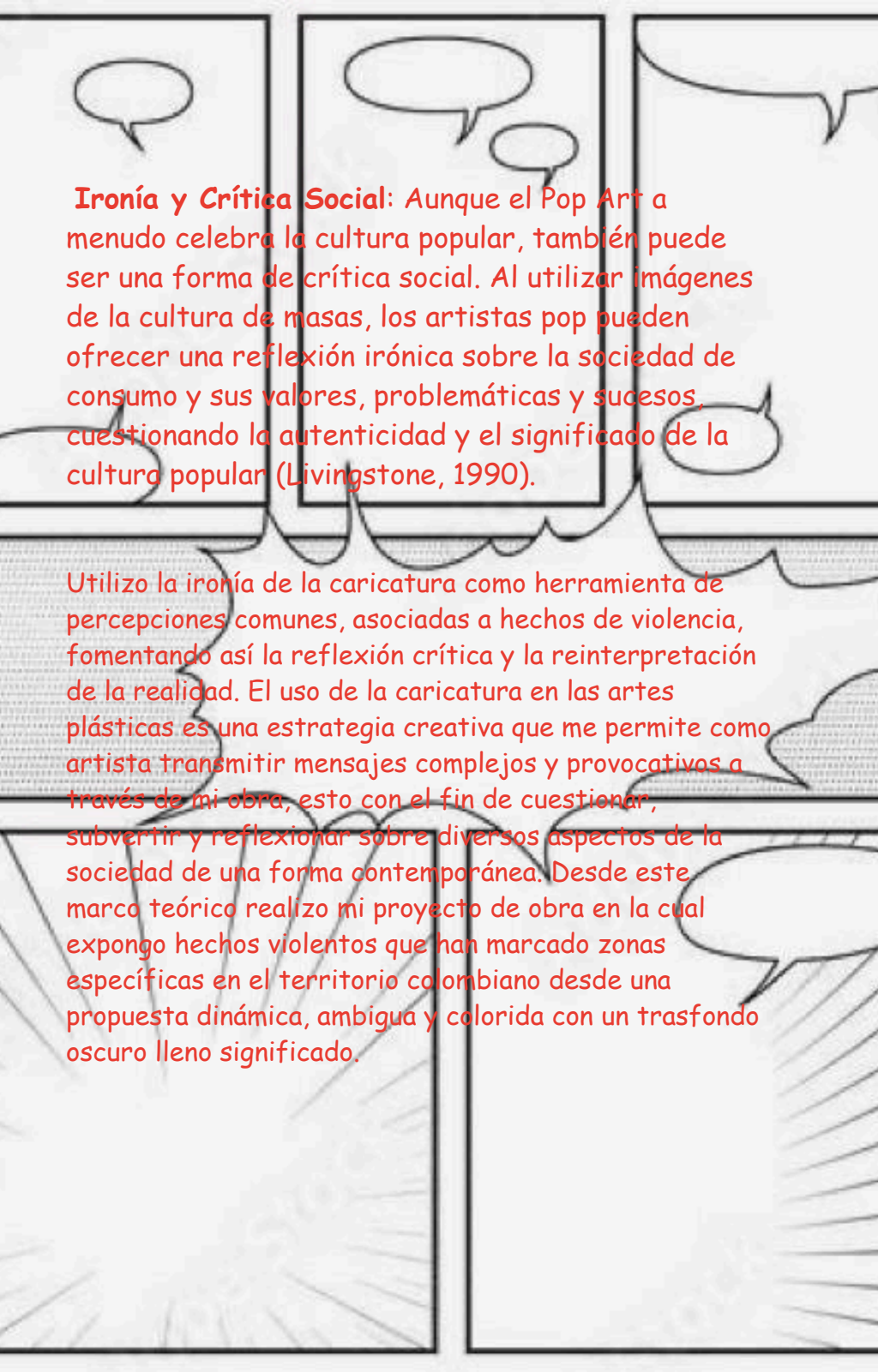
El proyecto se realiza desde el marco o movimiento Pop Art, que surge a finales de 1950 en Inglaterra y, más tarde, en 1960 en Estados Unidos. Este movimiento artístico expresa una crítica social a la realidad que se haya o se esté viviendo en la actualidad. En conjunto, el Pop Art se fundó como una forma de crítica social al exponer y desafiar los aspectos más vacíos y alienantes de la cultura, ofreciendo una reflexión aguda sobre la naturaleza de la sociedad con sus problemáticas de posguerra y sus valores. En lugar de exaltar la cultura popular, los artistas la sometieron a escrutinio, cuestionando sus implicaciones en la identidad individual y colectiva de la sociedad. A continuación, presento las características, lineamientos y herramientas principales del Pop Art, estas características y herramientas han contribuido a hacer del Pop Art un movimiento artístico distintivo y duradero en la historia del arte moderno.

Uso de Imágenes de la Cultura Popular: El Pop Art se caracteriza por el uso de imágenes y símbolos extraídos de la cultura popular, como productos de consumo, publicidad, cómics, celebridades y objetos cotidianos. Estas imágenes son a menudo tomadas de los medios de comunicación de masas y recontextualizadas en el contexto artístico (Livingstone, 1990).

Estilo Gráfico y Repetitivo: Los artistas pop a menudo emplean un estilo gráfico y repetitivo en sus obras, utilizando técnicas como la serigrafía, la impresión en offset y la pintura a mano alzada para crear imágenes nítidas y audaces. Este enfoque refleja la estética de la publicidad y la cultura de masas (Harrison, 2001).

Colores Vibrantes y Contrastes: El Pop Art se caracteriza por el uso de colores vibrantes y contrastantes, que captan la atención del espectador y reflejan la saturación visual de la sociedad de consumo. Los artistas pop a menudo utilizan paletas de colores brillantes y llamativas para resaltar sus imágenes (Livingstone, 1990).

Apropiación y Repetición: Los artistas pop frecuentemente recurren a la apropiación y repetición de imágenes y símbolos de la cultura popular en sus obras. Esta técnica no solo refleja la naturaleza repetitiva de la publicidad y los medios de comunicación de masas, sino que también desafía las nociones tradicionales de originalidad en el arte (Harrison, 2001).

The background of the page is a stylized comic book layout. It features several rectangular panels of varying sizes, some containing speech bubbles. The lines are black and the overall style is minimalist and graphic. The text is overlaid on these panels.

Ironía y Crítica Social: Aunque el Pop Art a menudo celebra la cultura popular, también puede ser una forma de crítica social. Al utilizar imágenes de la cultura de masas, los artistas pop pueden ofrecer una reflexión irónica sobre la sociedad de consumo y sus valores, problemáticas y sucesos, cuestionando la autenticidad y el significado de la cultura popular (Livingstone, 1990).

Utilizo la ironía de la caricatura como herramienta de percepciones comunes, asociadas a hechos de violencia, fomentando así la reflexión crítica y la reinterpretación de la realidad. El uso de la caricatura en las artes plásticas es una estrategia creativa que me permite como artista transmitir mensajes complejos y provocativos a través de mi obra, esto con el fin de cuestionar, subvertir y reflexionar sobre diversos aspectos de la sociedad de una forma contemporánea. Desde este marco teórico realizo mi proyecto de obra en la cual expongo hechos violentos que han marcado zonas específicas en el territorio colombiano desde una propuesta dinámica, ambigua y colorida con un trasfondo oscuro lleno significado.



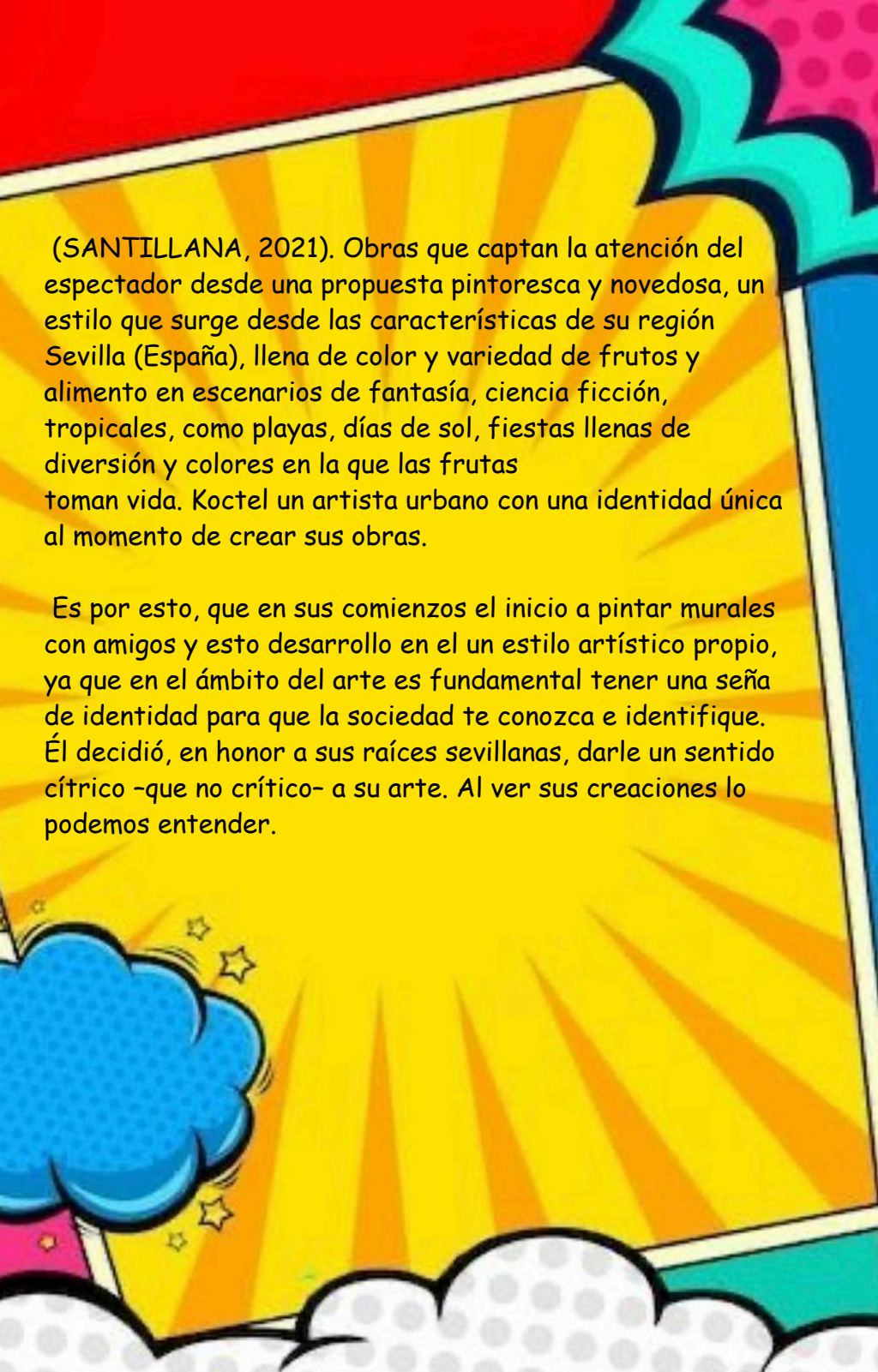
El artista Alemán Jim Avignon durante toda su vida a realizado sus composiciones artísticas a menudo con temas relacionados de manera crítica con problemáticas actuales como la corrupción o la falta de comunicación en la sociedad. Busca reflexionar, desde la ironía, acerca de la desigualdad y la injusticia social. Para Avignon una pieza de arte debe provocar algo en el espectador, disparar ideas, desencadenar el deseo de pensar sobre las cosas. "En mi trabajo siempre hay una combinación de elementos serios, oscuros y, por otro lado, elementos brillantes y divertidos", dice (Laura R, 2019)



Obra. Ultima orden (2020)

Jim Avignon, con su obra "último pedido" acerca al espectador al centro de la acción. Con imágenes inquietantes, como la pareja que se muestra indiferente en la escena, alude al egocentrismo de una sociedad que busca su salvación en la represión, ignora el estado de peligro real que se ha producido y que reclama implacablemente el potencial de la naturaleza y sus materias primas a pesar de un mundo que ha sido explotado hasta el borde. "Last Orders" es una analogía inequívoca desde el simbolismo como el mesero con el rostro del planeta tierra, que lleva en una de sus manos una bandeja con tres botellas llevando el mensaje de la destrucción de la naturaleza, el saqueo excesivo de los recursos de la tierra, así como las amenazas ecológicas asociadas y la autodestrucción de la humanidad. Esta intensificación se encuentra en la figura de la muerte, que anticipa la caída de la humanidad. Toda una historia en una sola escena, enmarcada en una obra de arte de conciencia.

El artista español Fernando Hernández "Koctel" artista urbano nos comparte esta frase "El arte es una vocación, es una actitud ante la vida". Sus composiciones son coloridas y muy peculiares, presenta una composición que combina animales, frutas, platos de comida, naturaleza. Presentando escenas de excesos en diferentes situaciones con una atmósfera siniestra, en la que interactúan personajes caricaturescos colocándolos en contextos totalmente diferentes que interactúan en sus diferentes escenografías



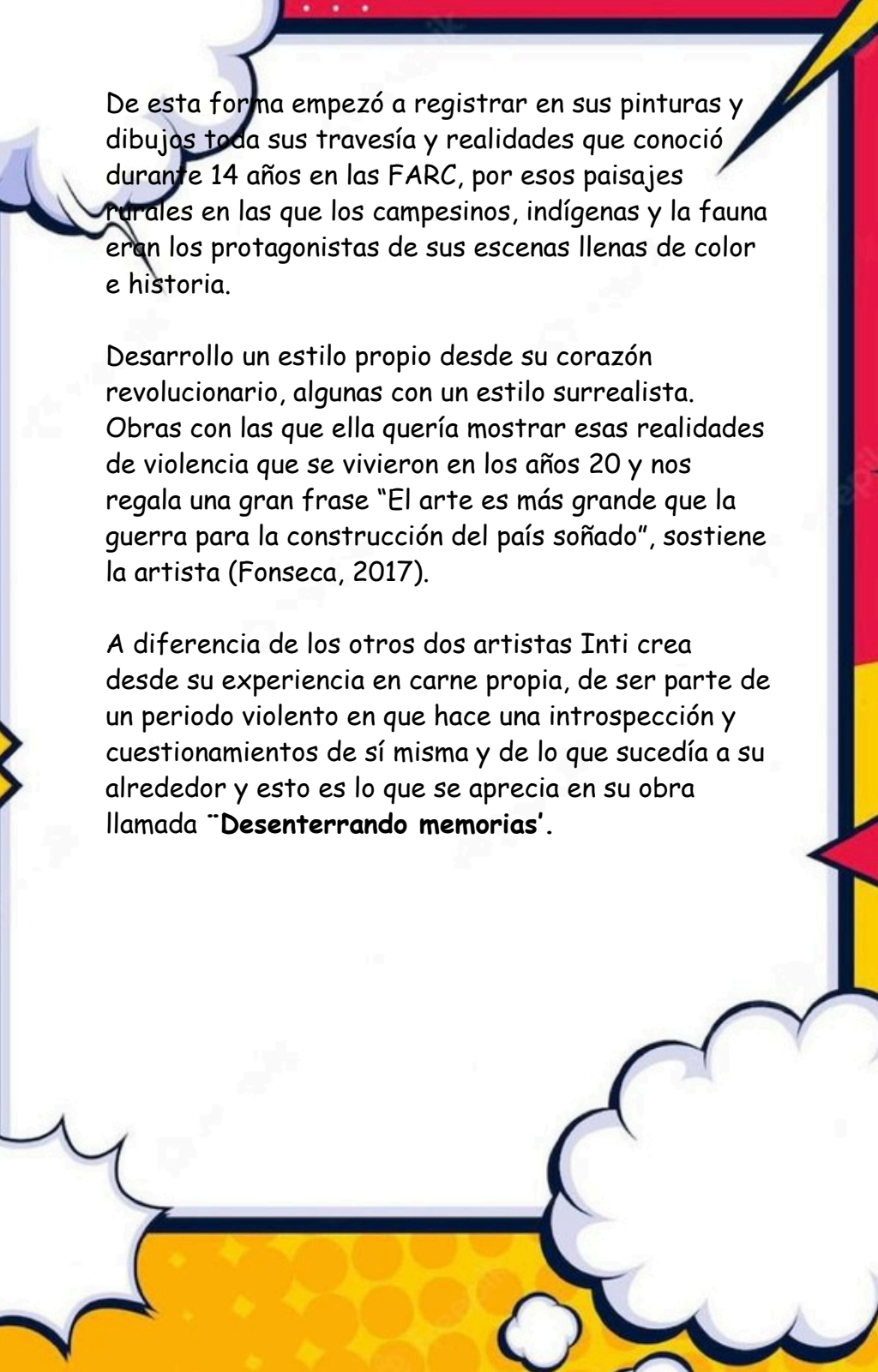
(SANTILLANA, 2021). Obras que captan la atención del espectador desde una propuesta pintoresca y novedosa, un estilo que surge desde las características de su región Sevilla (España), llena de color y variedad de frutos y alimento en escenarios de fantasía, ciencia ficción, tropicales, como playas, días de sol, fiestas llenas de diversión y colores en la que las frutas toman vida. Koctel un artista urbano con una identidad única al momento de crear sus obras.

Es por esto, que en sus comienzos el inicio a pintar murales con amigos y esto desarrollo en el un estilo artístico propio, ya que en el ámbito del arte es fundamental tener una seña de identidad para que la sociedad te conozca e identifique. Él decidió, en honor a sus raíces sevillanas, darle un sentido cítrico -que no crítico- a su arte. Al ver sus creaciones lo podemos entender.



Obra La escandalosa y jugosa batalla


La artista Inti Maleywa, fue una joven que a sus 22 años por curiosidad fue a un campamento revolucionario de las FARC y una vez conoció la verdad de este grupo rebelde decidió quedarse allí y dejar su carrera de publicidad. Fue así como, con el pasar de los días se dejó llevar por los trabajos culturales de la organización subversiva y el aporte que ella le hacía al grupo guerrillero. Pese a no haber estudiado artes plásticas, en los campamentos de la región Caribe dictó clases de teoría del color, manejo de elementos artísticos y figura humana (Fonseca, 2017).



De esta forma empezó a registrar en sus pinturas y dibujos toda sus travesía y realidades que conoció durante 14 años en las FARC, por esos paisajes rurales en las que los campesinos, indígenas y la fauna eran los protagonistas de sus escenas llenas de color e historia.

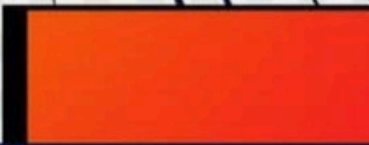

Desarrollo un estilo propio desde su corazón revolucionario, algunas con un estilo surrealista. Obras con las que ella quería mostrar esas realidades de violencia que se vivieron en los años 20 y nos regala una gran frase "El arte es más grande que la guerra para la construcción del país soñado", sostiene la artista (Fonseca, 2017).

A diferencia de los otros dos artistas Inti crea desde su experiencia en carne propia, de ser parte de un periodo violento en que hace una introspección y cuestionamientos de sí misma y de lo que sucedía a su alrededor y esto es lo que se aprecia en su obra llamada "Desenterrando memorias".



Es la obra de esta artista que reúne una colección de dibujos en los cuales plasma los varios años que vivió en la selva y su percepción de la violencia y el deterioro del medioambiente (Fonseca, 2017). Maleywa sueña con cumplir su deseo de pintar a la nueva Colombia, una donde haya igualdad, justicia, equidad y sin sangre tal y como se lo propusieron unos estudiantes de Arte en Bogotá, reflejando de manera colectiva los ideales del país anhelado.

Por otra parte, el artista colombiano Julio Cesar Gonzales, conocido como "Matador" es un cronista gráfico de la historia política colombiana; porque la cuenta, la cuestiona, la vive, la sospecha de otras formas posibles, más afables. Para él, la caricatura tiene que ser subversiva, sí se le hace el juego al poder, no sería chistoso, va a contrapelo, ser la voz del poderoso no es chistoso. Tiene como premisa ética no meterse en la vida privada de ningún personaje, hacerlo sería bochornoso, sólo la retoma, sí la circunstancia en cuestión se hace pública (Barrera, 2017).




Este artista por medio de sus obras caricaturescas interpreta de forma satírica temas sociales como la corrupción política, la desigualdad social, abusos de poder y derechos humanos. Matador utiliza su arte como una herramienta para provocar reflexión y conciencia sobre los problemas sociales y políticos contemporáneos. A través de sus caricaturas, desafía el statu y llama la atención sobre las injusticias que observa en la sociedad, contribuyendo así al debate público y al cambio social.

Sus obras en blanco y negro generalmente con cortos textos o palabras que representan una situación específica que resalta un tema o suceso actual del país, es así como su trabajo logro ser tendencia y punto de referencia en la comunicación visual de nuestro país por medio del humor de la caricatura.

obra, Políticos en navidad




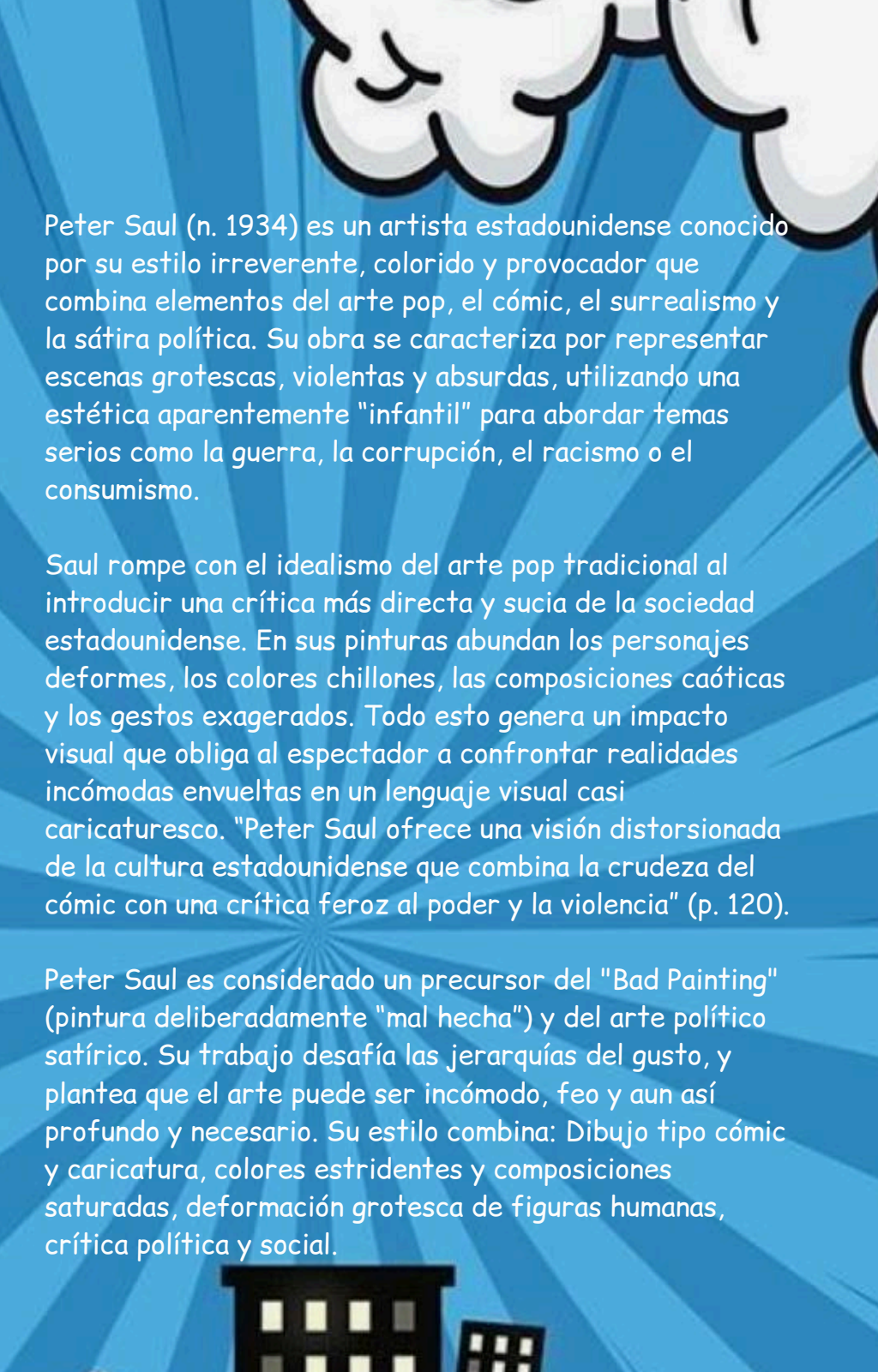


Un artista con el que coincido en la intencionalidad que busco para la composición de mi obra de arte, tomando como guía alguno de sus parámetros como la creación de personajes, el uso de la sátira y la ironía que me lleven a conecta con el público de una manera emotiva sin el dramatismo o lo grotesco de un hecho violento.

Peter Saul, artista nacido en San Francisco, California en 1934. Estudió en el Washington University School of Fine Arts y luego vivió en Europa durante casi una década, especialmente en París y Ámsterdam, donde comenzó a desarrollar un estilo propio que mezclaba la ironía visual del cómic con una fuerte crítica social. A lo largo de su carrera, ha sido una figura atípica dentro del arte pop, ya que, aunque comparte su estética llamativa y referencias a la cultura de masas, nunca se alineó completamente con los artistas más "limpios" del movimiento.

Desde los años 60 hasta hoy, Saul ha mantenido una práctica artística constante, desafiando los límites del buen gusto, la corrección política y los cánones estéticos tradicionales. Su obra se expone en museos como el MoMA (Nueva York), el Centre Pompidou (París) y el Art Institute of Chicago, y fue objeto de una gran retrospectiva en el New Museum de Nueva York en 2020, titulada "Peter Saul: Crime and Punishment".

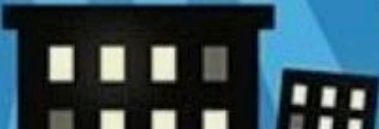




Peter Saul (n. 1934) es un artista estadounidense conocido por su estilo irreverente, colorido y provocador que combina elementos del arte pop, el cómic, el surrealismo y la sátira política. Su obra se caracteriza por representar escenas grotescas, violentas y absurdas, utilizando una estética aparentemente "infantil" para abordar temas serios como la guerra, la corrupción, el racismo o el consumismo.

Saul rompe con el idealismo del arte pop tradicional al introducir una crítica más directa y sucia de la sociedad estadounidense. En sus pinturas abundan los personajes deformes, los colores chillones, las composiciones caóticas y los gestos exagerados. Todo esto genera un impacto visual que obliga al espectador a confrontar realidades incómodas envueltas en un lenguaje visual casi caricaturesco. "Peter Saul ofrece una visión distorsionada de la cultura estadounidense que combina la crudeza del cómic con una crítica feroz al poder y la violencia" (p. 120).

Peter Saul es considerado un precursor del "Bad Painting" (pintura deliberadamente "mal hecha") y del arte político satírico. Su trabajo desafía las jerarquías del gusto, y plantea que el arte puede ser incómodo, feo y aun así profundo y necesario. Su estilo combina: Dibujo tipo cómic y caricatura, colores estridentes y composiciones saturadas, deformación grotesca de figuras humanas, crítica política y social.





Obra, Donald Duck en una crucifixión, 1963

Esta obra fue creada en 1963, en pleno auge del Pop Art en Estados Unidos, ganando protagonismo al incorporar íconos de la cultura de masas (sopas Campbell, cómics, estrellas de cine) al lenguaje artístico. Al colocar a Donald Duck en una crucifixión, Saul combina lo sagrado con lo profano, lo serio con lo ridículo. Esa mezcla crea una imagen desconcertante y transgresora, que invita a cuestionar cómo los símbolos religiosos y culturales se transforman (o se degradan) en una sociedad consumista.

Sin embargo, Peter Saul se distancia del pop art clásico por su actitud mucho más irreverente, crítica y grotesca.

Mientras el artista, Kaws nos habla desde un concepto más humano, conocido cuatro letras mayúsculas que forman la firma de un grafitero. Las escogió porque, según sus propias palabras, "me gustaba el aspecto que tenían al juntarlas". Tras este enigmático nombre se encuentra Brian Donnelly (Nueva York, 1974), uno de los artistas más cotizados e influyentes de la actualidad. Sus obras alcanzan en las subastas precios desorbitados, y sus "juguetes" se venden por miles de dólares en ediciones limitadas que se agotan minutos después de su lanzamiento. Pero los orígenes de KAWS están muy lejos de este mundo en el que las ganancias parecen ser lo único que importa: sus primeras obras fueron grafitis pintados en muros, sorteando a las fuerzas de seguridad y "tuneando" anuncios de grandes firmas de ropa en las marquesinas de los autobuses. Desde entonces hasta ahora, KAWS ha evolucionado hacia un arte donde la aparente banalidad entronca con una reflexión sobre la angustia inherente a la existencia. Sus obras expresan la cualidad alienante de una sociedad donde la necesidad de parecer siempre "feliz" esconde serios problemas de depresión y ansiedad. Detrás del mundo de color, plástico, dinero y cultura milenial de sus obras, el arte de KAWS esconde una esencia desasosegante y crítica que interpela directamente al espectador (Sanchez, 2021).

KAWS, a través de su obra, nos habla del ser humano contemporáneo, de sus emociones ocultas, de su vínculo con la cultura de masas y del vacío existencial que muchas veces se esconde tras lo familiar y lo adorable. Aunque su estilo visual parece infantil o decorativo, su mensaje es mucho más profundo y ambiguo.

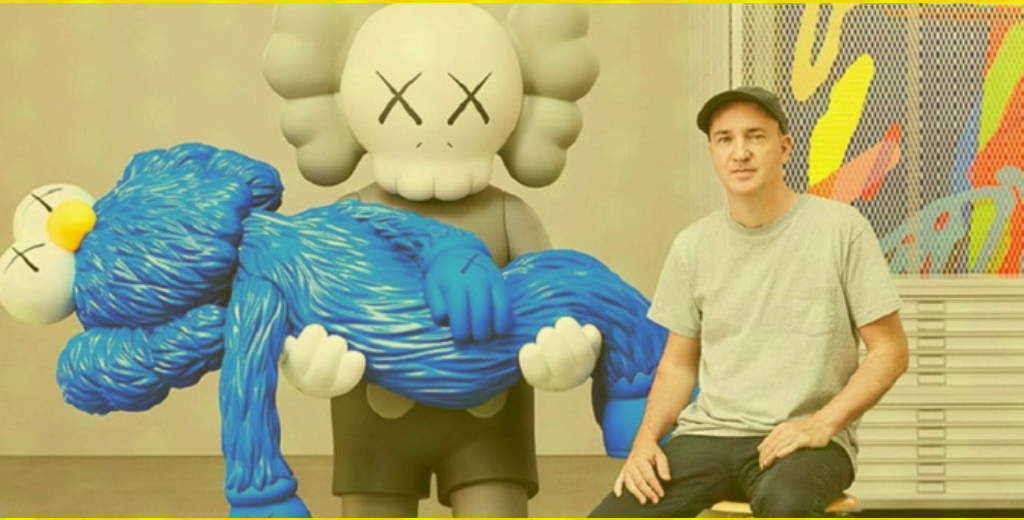
La fragilidad emocional oculta tras la cultura pop: Sus personajes —como Companion, BFF o Chum— son figuras inspiradas en íconos reconocibles (Mickey, Snoopy, etc.), pero que expresan tristeza, vergüenza, ansiedad o cansancio emocional. A menudo están en posiciones que indican duelo, agotamiento o aislamiento. KAWS nos recuerda que, aunque el entorno mediático nos abrume con imágenes felices y personajes "perfectos", hay una emocionalidad vulnerable debajo.

Crítica al consumo cultural y mediático: Al apropiarse de personajes comerciales, intervenirlos y exhibirlos como obras de arte, KAWS cuestiona cómo el sistema capitalista usa la imagen para manipular el deseo y las emociones. Sus obras generan un cortocircuito: lo que debería ser alegre, resulta melancólico o inquietante.

La universalidad del lenguaje visual: KAWS elimina casi todo texto en su obra. Utiliza formas, gestos y colores reconocibles globalmente, apostando a una comunicación directa, sin traducción. Su objetivo es llegar a audiencias diversas, más allá del elitismo del arte académico.

Lo monumental como estrategia emocional: Sus esculturas gigantes de personajes vulnerables en plazas, museos o espacios públicos buscan generar empatía e introspección en medio de la velocidad de la vida urbana. Nos hace detenernos frente a algo que parece familiar pero que, al escalarse y alterarse, despierta preguntas sobre cómo nos sentimos realmente en la sociedad contemporánea.


Su misión también ha sido romper barreras entre el arte de museo, el diseño, el grafiti y el consumo, desafiando las jerarquías del mundo del arte. Para él, no hay una sola forma "correcta" de hacer arte, ni un solo lugar legítimo para que ese arte exista.



Obra, Gone, 2019

"Gone" es una obra que explora la pérdida, el duelo y la empatía. KAWS utiliza sus personajes como metáforas emocionales, permitiendo al espectador proyectar sus propias experiencias y sentimientos en la escena. Lo infantil se convierte en trágico, lo que genera un efecto de disonancia emocional. La obra desafía la idea de que la cultura pop solo representa lo superficial. KAWS la transforma en vehículo de experiencias humanas profundas.


La escultura "Gone" muestra a Companion —el personaje más icónico de KAWS— cargando en brazos el cuerpo inerte de BFF, otro de sus personajes con pelaje azul, inspirado en Elmo o Cookie Monster. La imagen evoca inmediatamente escenas clásicas de dolor y pérdida, como la Pietà de Miguel Ángel, donde la Virgen sostiene a Cristo muerto.

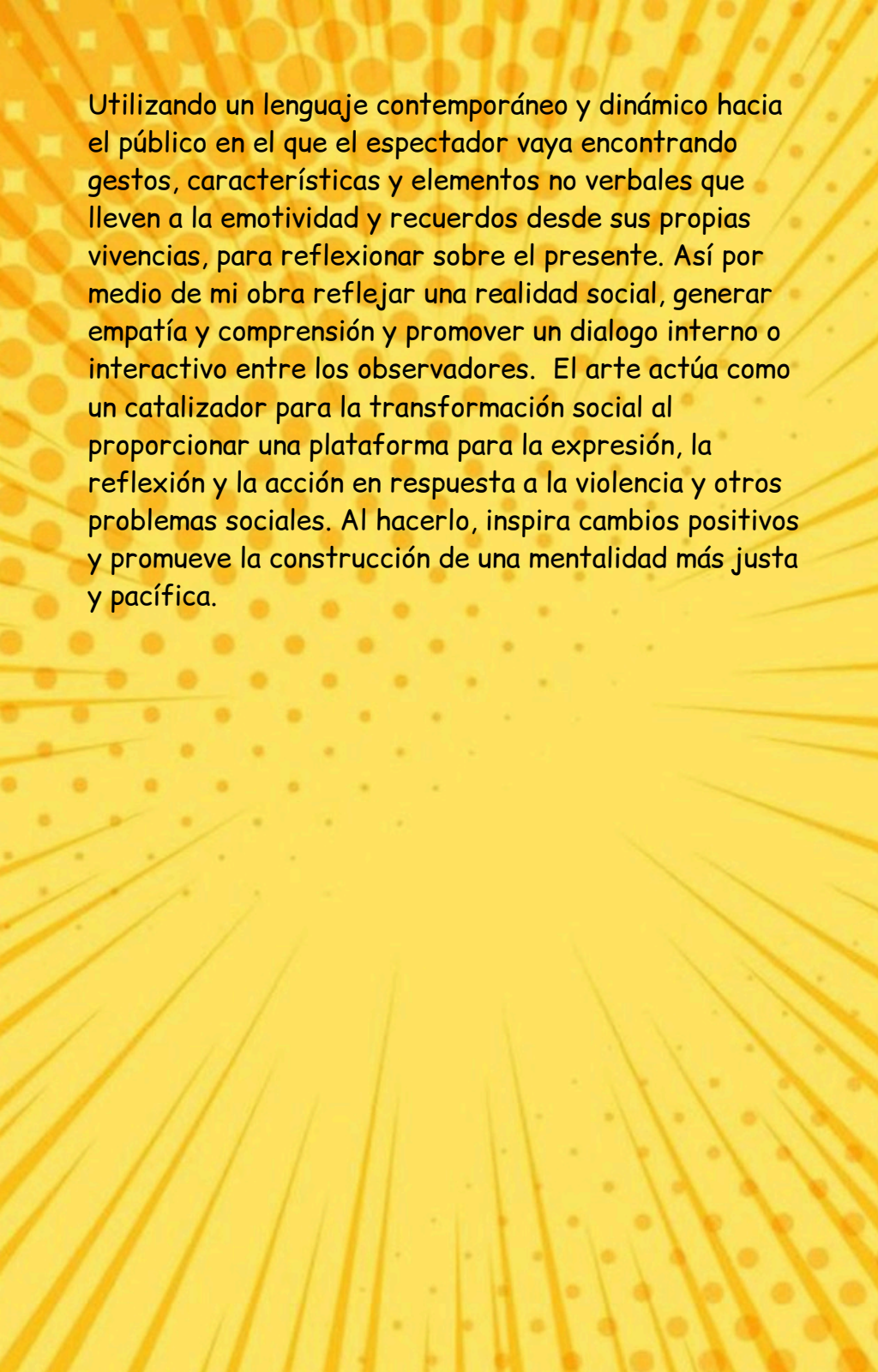


Aunque el estilo es caricaturesco, la postura corporal y el lenguaje emocional son intensos: Companion inclina la cabeza con gesto de sufrimiento, y BFF parece inconsciente, vulnerable. La pieza transmite duelo, fragilidad, compasión y humanidad. También puede leerse como una crítica a la forma en que nuestra sociedad suprime el dolor emocional, especialmente en entornos donde se espera que todo sea alegre o estéticamente perfecto.

Tomo como punto de inspiración el trabajo de estos artistas y su propuesta conceptual de retratar problemáticas desde un contexto territorial y simbólico social, en el que solo la imagen nos cuenta y habla sin palabras, de vivencias y situaciones diversas. El Pop Art, el arte urbano y la caricatura me permite proponer desde una composición menos grotesca o dramática, pero sin perder la intención de representar desde las vivencias y entornos geográficos, que se crean desde un deseo de comunicar y llevar un mensaje claro y de reflexión al observador.

Desarrollo mi obra de arte utilizando estos referentes mencionados logrando un equilibrio entre lo colorido y fresco, con un lenguaje simbólico, crítico e irónico en el que desde la caricatura construyo tres personajes que enmarcan problemáticas y hechos específicos de violencia que sufren en la mayor parte del territorio nacional.





Utilizando un lenguaje contemporáneo y dinámico hacia el público en el que el espectador vaya encontrando gestos, características y elementos no verbales que lleven a la emotividad y recuerdos desde sus propias vivencias, para reflexionar sobre el presente. Así por medio de mi obra reflejar una realidad social, generar empatía y comprensión y promover un dialogo interno o interactivo entre los observadores. El arte actúa como un catalizador para la transformación social al proporcionar una plataforma para la expresión, la reflexión y la acción en respuesta a la violencia y otros problemas sociales. Al hacerlo, inspira cambios positivos y promueve la construcción de una mentalidad más justa y pacífica.

Por todo lo anterior, abordo el dibujo como herramienta de investigación social, como experiencia estética que permite el reconocimiento de las problemáticas de violencia, con el fin de realizar un análisis cultural desde la caricatura y el espacio urbano, lo que conlleva a abordar tres temas claves; paisaje urbano desde un aspecto de arte expandido, problemáticas sociales y la caricatura como herramienta investigativa. A partir de ello se proponen desde la caricatura, para abordar un análisis del habitar y los espacios habitados, con el fin de generar una reflexión de carácter estético con respecto a las acciones cotidianas que afectan el territorio. De esta forma llegar a una reflexión final permite comprender las diferentes maneras de vivenciar el conflicto en nuestro país, analizar nuestra cotidianidad y cómo afectan nuestros hábitos en el lugar habitado, esto abordado desde la caricatura como herramienta de conciencia.

Esta experiencia metodológica la empleo en el proceso de elaboración del producto artístico, logrando por medio de él, un ejercicio de reconocimiento del lugar habitado ayudando a comprender la caricatura como herramienta para la comprensión, reflexión, sensibilización, análisis y acción, por medio de la observación de cada componente e del espacio.

La caricatura como crítica social es una herramienta poderosa y versátil que me permite abordar problemáticas de violencia desde una perspectiva accesible y a menudo con un toque de humor.

Este enfoque no solo hace que los temas complejos sean más comprensibles, sino que también ayuda a captar la atención del público y fomentar la reflexión crítica. Algunas de sus características que la componen como una obra dinámica a todo público son:

Sátira y Parodia: La caricatura utilizan la sátira y la parodia para exponer y ridiculizar las formas de violencia en la sociedad. Al exagerar situaciones violentas o al presentar personajes y escenarios absurdos, los caricaturistas pueden destacar las absurdidades y las injusticias inherentes a ciertos actos violentos. Este enfoque a menudo desarma al espectador, permitiéndole ver el problema desde una nueva perspectiva.

Humanización de las Víctimas: A través de personajes entrañables y relatos emotivos, los dibujos o caricaturas pueden humanizar a las víctimas de violencia. Esto puede generar empatía en la audiencia y crear una conexión emocional que motive a las personas a actuar contra la violencia.

Crítica de la Cultura de la Violencia: Los dibujos animados pueden cuestionar la normalización de la violencia en los medios y la cultura popular. Programas como "The Simpsons" han utilizado su plataforma para criticar cómo la violencia es presentada en la televisión y el cine, señalando la hipocresía y la insensibilización que a menudo resulta de la exposición continua a contenidos violentos.

La caricatura tiene un potencial significativo para servir como crítica social frente a la violencia. Al combinar el poder de la narrativa visual con el humor, la empatía y la sátira, los caricaturistas pueden desafiar percepciones, educar a las audiencias y fomentar una mayor conciencia y acción contra diversas formas de violencia.

El paisaje urbano desde un aspecto social y como escenario

Los seres humanos creamos lugares en el espacio, los vivimos y los imbuimos de significación. Nos arraigamos a ellos y nos sentimos parte de estos. Los lugares a cualquier escala son esencia para nuestra estabilidad emocional porque nos vinculan a una lógica histórica y porque actúan como vínculo, como un punto de contacto e interacción entre los fenómenos globales y la experiencia individual. (Nogué, 2015, p. 157).

El arte en la espacialidad: Por medio de la espacialidad llevo mi propuesta artística no solo de forma técnica o práctica, sino profundamente simbólica. Esto con el fin de involucrar la obra con el espectador y su entorno social, una forma en que yo como artista exploro la relación entre la obra, el espacio y los espectadores, transformado la percepción del entorno y la conexión emocional con él. El arte expandido refleja cómo las prácticas artísticas contemporáneas rompen con las categorías tradicionales, explorando nuevas formas de expresión, comunicación e interacción con la sociedad y el entorno.

Teniendo en cuenta el espacio urbano vemos que es un aspecto fundamental al momento de recrear la situación planteada por nuestro personaje cartoons y llevar al espectador a una situación o hecho específico, reconociendo e identificando el conflicto y el lugar de dicha situación de violencia, según sus vivencias y conocimientos personal.

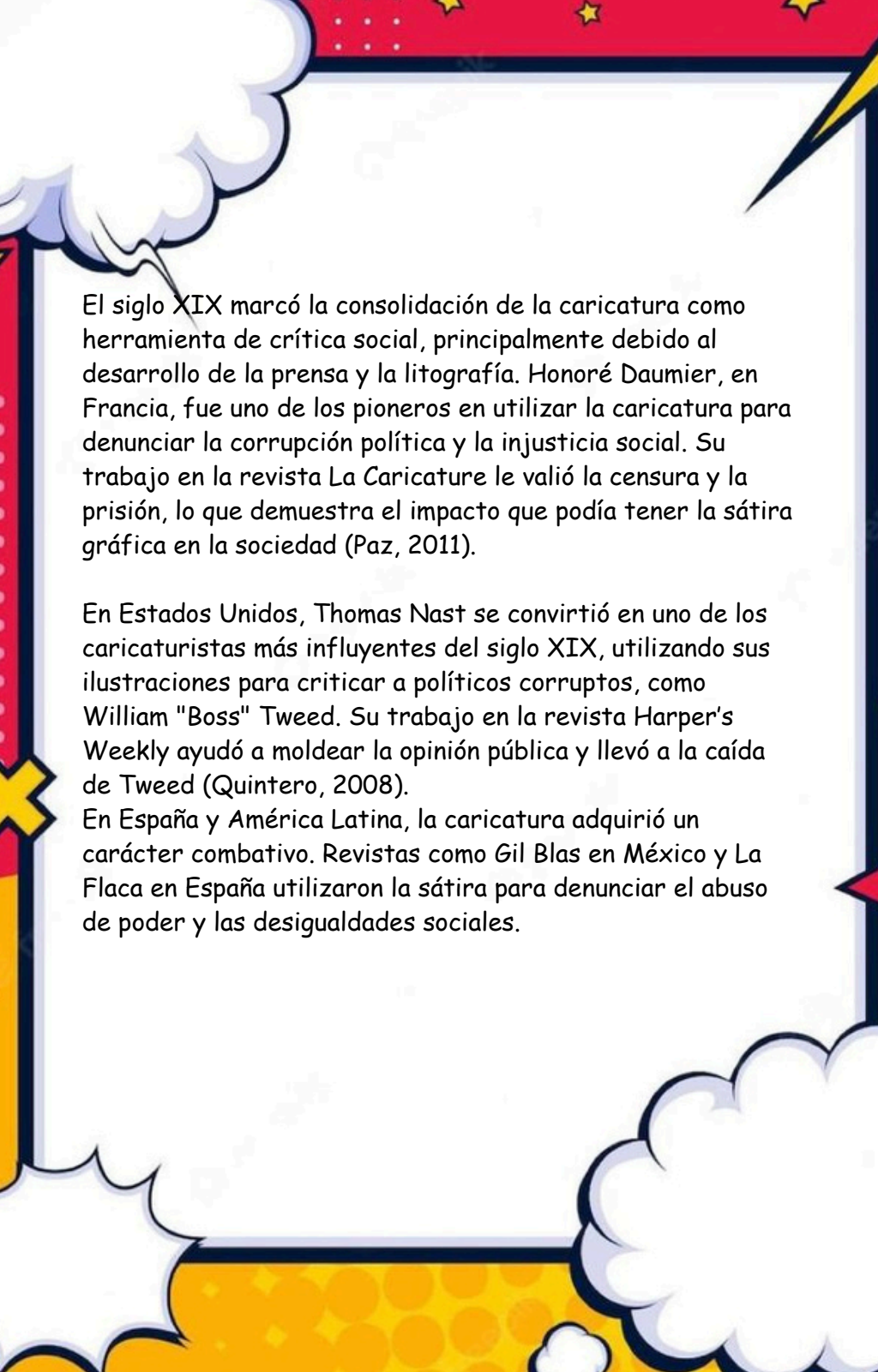
Capítulo 4 La caricatura

La caricatura ha sido un medio de expresión fundamental en la historia de la humanidad, utilizada como herramienta de crítica social y política. A través de la exageración y la distorsión de rasgos físicos o de situaciones, la caricatura ha permitido cuestionar estructuras de poder, denunciar injusticias y reflejar el pensamiento crítico de cada época. Desde su origen en la antigüedad hasta su consolidación en la prensa y el entorno digital, la caricatura ha demostrado ser una forma de resistencia y un espejo de la sociedad.

Antigüedad y Edad Media: primeras expresiones satíricas

Si bien el concepto moderno de caricatura se desarrolló en los siglos XVII y XVIII, sus antecedentes pueden rastrearse hasta el arte egipcio, griego y romano. En el arte clásico, se encuentran representaciones de figuras grotescas y exageradas que ridiculizaban a ciertos personajes o situaciones de la vida cotidiana (Gombrich, 1982). En Roma, por ejemplo, se han hallado grafitis y frescos que satirizaban a políticos y emperadores.

Durante la Edad Media, la sátira gráfica se plasmó en manuscritos iluminados y en esculturas de catedrales que representaban figuras distorsionadas, a menudo con intenciones morales o religiosas. Estas imágenes ridiculizaban el comportamiento de la nobleza y el clero, aunque su impacto estaba limitado a un público reducido (Eco, 1986).



El siglo XIX marcó la consolidación de la caricatura como herramienta de crítica social, principalmente debido al desarrollo de la prensa y la litografía. Honoré Daumier, en Francia, fue uno de los pioneros en utilizar la caricatura para denunciar la corrupción política y la injusticia social. Su trabajo en la revista *La Caricature* le valió la censura y la prisión, lo que demuestra el impacto que podía tener la sátira gráfica en la sociedad (Paz, 2011).

En Estados Unidos, Thomas Nast se convirtió en uno de los caricaturistas más influyentes del siglo XIX, utilizando sus ilustraciones para criticar a políticos corruptos, como William "Boss" Tweed. Su trabajo en la revista *Harper's Weekly* ayudó a moldear la opinión pública y llevó a la caída de Tweed (Quintero, 2008).

En España y América Latina, la caricatura adquirió un carácter combativo. Revistas como *Gil Blas* en México y *La Flaca* en España utilizaron la sátira para denunciar el abuso de poder y las desigualdades sociales.

A lo largo de la historia, la caricatura ha sido un reflejo de la sociedad y un instrumento de resistencia frente a los abusos de poder. Desde sus primeras manifestaciones en la antigüedad hasta su auge en la prensa y la era digital, la caricatura ha desempeñado un papel clave en la crítica social. A pesar de la censura y las amenazas que han enfrentado los caricaturistas, la sátira gráfica sigue siendo una de las formas más potentes de expresión y denuncia en el mundo contemporáneo.



PROCESO DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN

Por medio de la investigación hago un acercamiento del estado del arte en Colombia. En Colombia se ha experimentado un desarrollo notable en los últimos años, impulsado por una creciente infraestructura cultural, el apoyo institucional y una mayor visibilidad internacional. Aunque el país aún enfrenta retos en cuanto al acceso a la cultura y la descentralización de la producción artística, ha habido avances significativos en diversas áreas artísticas, desde el arte contemporáneo hasta la promoción de proyectos regionales.

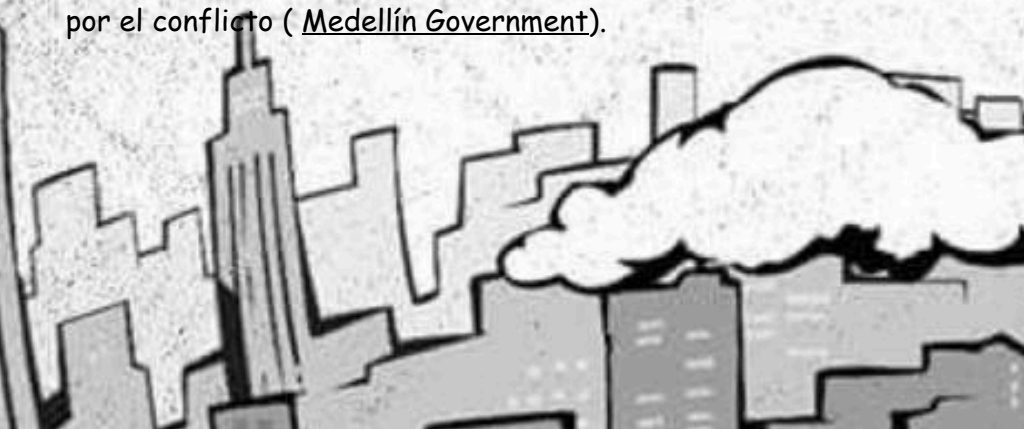
El Ministerio de Cultura y otras instituciones gubernamentales han jugado un papel crucial en el fomento del arte a nivel nacional. A través de programas como salas abiertas y estímulos nacionales, el gobierno ha promovido la creación artística y el acceso a la cultura en comunidades diversas. En el 2020, el Plan Nacional de Desarrollo cultural incluyó una estrategia de Economía Naranja, que busca potenciar la creatividad y el emprendimiento en sectores culturales como las artes visuales, el diseño y las industrias creativas ejemplo, el Programa Nacional de Concertación Cultural, otorga financiamiento a proyectos artísticos a lo largo del país, lo que ha permitido que muchos artistas emergentes puedan materializar sus ideas. Sin embargo, este desarrollo sigue concentrándose en ciudades como Bogotá, Medellín y Cali, lo que evidencia la necesidad de mayor apoyo en regiones periféricas.

El estado del arte en Medellín ha tenido un desarrollo significativo, influenciado por varios factores como la transformación urbana de la ciudad, el apoyo institucional a las artes y la creación de espacios de participación cultural

Medellín ha evolucionado desde una ciudad marcada por la violencia a un referente cultural en Colombia y América Latina, en parte gracias a la integración de las artes en su proceso de transformación social y urbana.

Medellín ha experimentado un crecimiento en términos de infraestructura cultural, con la creación de múltiples espacios dedicados al arte contemporáneo, urbano y comunitario. Instituciones como el Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM) y la Casa Museo Pedro Nel Gómez, han jugado un papel clave en la promoción del arte en la ciudad. Estos espacios no solo albergan exposiciones permanentes, sino que también sirven como plataformas para artistas emergentes y consolidados, ofreciendo un panorama diverso de las expresiones artísticas locales e internacionales y otros centros culturales en zonas periféricas de la ciudad han sido fundamentales para descentralizar el acceso al arte, permitiendo que comunidades más alejadas del centro puedan disfrutar de manifestaciones culturales, talleres y exposiciones. Este esfuerzo por llevar el arte a toda la ciudad ha sido un elemento clave en el desarrollo del estado del arte en Medellín, ayudando a que las artes visuales y la cultura en general tengan un mayor impacto social.

El arte urbano, especialmente el grafiti, ha tenido un impacto importante en la ciudad, principalmente en zonas como la Comuna 13. El grafiti se ha convertido en una herramienta poderosa para la reivindicación social, la memoria histórica y la crítica política. Artistas locales han utilizado los muros de la ciudad para narrar historias de violencia, resistencia y esperanza, contribuyendo a la resignificación de espacios públicos anteriormente marcados por el conflicto (Medellín Government).

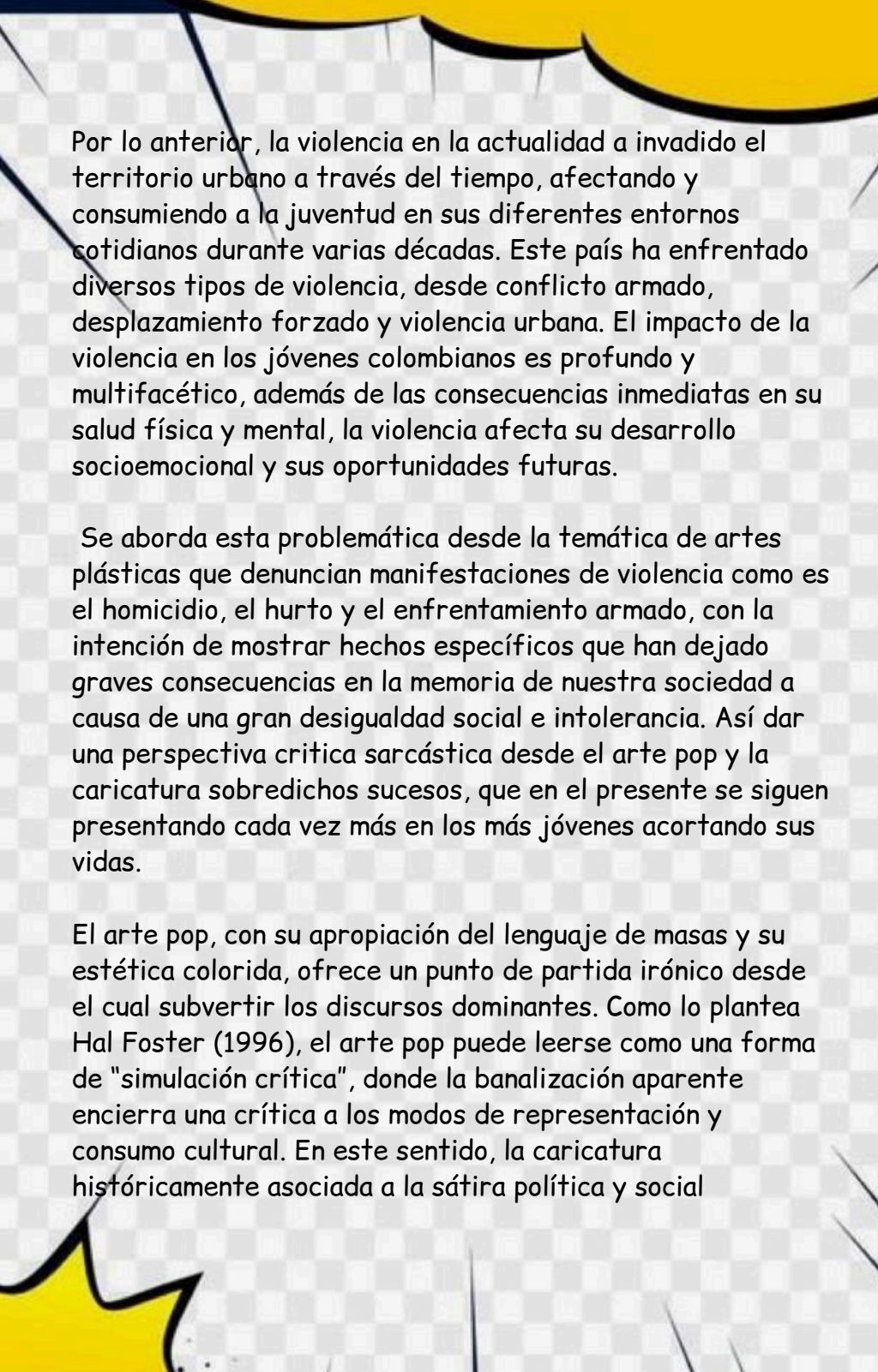


Espacios activos como el Museo a Cielo Abierto de la Comuna 13 han transformado el estado del arte en Medellín, al incorporar elementos de participación ciudadana y utilizar el arte como medio de reconciliación. Este tipo de arte no solo es una expresión estética, sino también una herramienta para generar conciencia y movilizar a la comunidad.

En la actualidad, muchos artistas en Medellín están trabajando con el concepto de arte relacional, donde las interacciones sociales se convierten en el eje de las obras. Esto está directamente vinculado a la memoria histórica y la reconstrucción social de la ciudad, una temática frecuente en la obra de artistas locales. La violencia del pasado ha dejado cicatrices profundas, y el arte ha sido una vía para sanar, reinterpretar y dialogar sobre los años de conflicto. Ejemplos como la obra de Doris Salcedo y proyectos comunitarios demuestran cómo el arte puede contribuir a la construcción de una memoria colectiva.

El estado del arte en Medellín ha pasado por un proceso de crecimiento y consolidación, influenciado por la interacción entre el arte contemporáneo, las expresiones urbanas y los proyectos comunitarios. El apoyo institucional, la infraestructura cultural y la participación ciudadana han sido fundamentales para posicionar a Medellín como una ciudad dinámica en términos de arte y cultura.




A yellow speech bubble with a black outline is set against a grey and white checkerboard background. The bubble is partially filled with text. The text is in a black, sans-serif font and is arranged in a single paragraph. The bubble has a tail pointing towards the top right corner of the image.

Por lo anterior, la violencia en la actualidad a invadido el territorio urbano a través del tiempo, afectando y consumiendo a la juventud en sus diferentes entornos cotidianos durante varias décadas. Este país ha enfrentado diversos tipos de violencia, desde conflicto armado, desplazamiento forzado y violencia urbana. El impacto de la violencia en los jóvenes colombianos es profundo y multifacético, además de las consecuencias inmediatas en su salud física y mental, la violencia afecta su desarrollo socioemocional y sus oportunidades futuras.

Se aborda esta problemática desde la temática de artes plásticas que denuncian manifestaciones de violencia como es el homicidio, el hurto y el enfrentamiento armado, con la intención de mostrar hechos específicos que han dejado graves consecuencias en la memoria de nuestra sociedad a causa de una gran desigualdad social e intolerancia. Así dar una perspectiva crítica sarcástica desde el arte pop y la caricatura sobre dichos sucesos, que en el presente se siguen presentando cada vez más en los más jóvenes acortando sus vidas.


El arte pop, con su apropiación del lenguaje de masas y su estética colorida, ofrece un punto de partida irónico desde el cual subvertir los discursos dominantes. Como lo plantea Hal Foster (1996), el arte pop puede leerse como una forma de "simulación crítica", donde la banalización aparente encierra una crítica a los modos de representación y consumo cultural. En este sentido, la caricatura históricamente asociada a la sátira política y social




se convierte en una aliada clave para representar lo grotesco y lo absurdo de la violencia sistemática.

Referentes como Ron English y su trabajo con íconos de la cultura popular transformados en figuras monstruosas o distorsionadas sirven como inspiración directa para este enfoque. English subvierte personajes como Mickey Mouse o Ronald McDonald para criticar el capitalismo, la industria alimentaria y la violencia simbólica. De forma similar, Peter Saul, con su estilo ácido y deforme, aborda temas políticos con una estética cercana al cómic y la caricatura. Además, el trabajo del colectivo Little Friends of Printmaking o el artista colombiano Pedro Manrique Figueroa (proyecto ficcional de la artista Adriana Salazar) evidencian cómo la gráfica popular y la ficción satírica pueden denunciar contextos de violencia y represión.

Estos personajes no solo narran una historia individual, sino que funcionan como arquetipos contemporáneos en medio de una crisis social. La estética caricaturesca permite un acercamiento más digerible al espectador, sin perder la carga crítica.







En el contexto de mi proyecto artístico basado en tres personajes caricaturescos que representan problemáticas de violencia urbana como el hurto, el homicidio y el enfrentamiento armado el dibujo se presenta como una herramienta fundamental de creación, denuncia y transformación simbólica. El dibujo no solo actúa como un medio técnico o preparatorio, sino como un lenguaje autónomo capaz de construir pensamiento crítico, identidad visual y memoria social.

A través de la línea, la exageración caricaturesca y el lenguaje pop, el dibujo me permite condensar realidades violentas que afectan a la juventud, transformándolas en figuras icónicas que funcionan como símbolos de resistencia, ironía o reflexión social. Este proceso de representación, heredero de tradiciones como el cómic político y el arte pop satírico, se potencia cuando el dibujo trasciende la bidimensionalidad y da paso a piezas tridimensionales: esculturas, instalaciones u objetos que materializan lo simbólico en el espacio físico, acercándolo al espectador desde una experiencia corporal y urbana.

Según Deanna Petherbridge (2010), "el dibujo es una actividad que compromete al cuerpo, la mente y la percepción en una relación directa con la observación y la imaginación, y puede expandirse hacia formas tridimensionales sin perder su esencia expresiva" (*The Primacy of Drawing: Histories and Theories of Practice*, p. 23). En este sentido, al trasladar mis personajes del papel a lo tridimensional, mantengo su gestualidad gráfica, pero les doy presencia espacial, generando una tensión entre lo visualmente lúdico y lo temáticamente crítico.







Desde mi propuesta, el dibujo no es un paso previo a la escultura, sino un medio expansivo que puede mutar hacia lo objetual sin perder su potencia crítica. Así, la tridimensionalidad no elimina lo gráfico, sino que lo amplifica, creando una experiencia híbrida entre imagen, forma y espacio público.

Asimismo, autores como John Berger sostienen que el dibujo "es una forma de mirar que se transforma en una forma de conocer" (Berger on Drawing, 2005). Esta noción se hace evidente cuando el dibujo no es solo representación, sino actitud investigativa, donde la línea se convierte en herramienta para explorar y hacer visible aquello que muchas veces es invisibilizado por la sociedad, como la marginalidad, la violencia o la juventud excluida.

Por lo anterior abordo esta problemática desde la temática de artes plásticas que denuncian manifestaciones de violencia como es el homicidio, el hurto y el enfrentamiento armado, con la intención de mostrar hechos específicos que han dejado graves consecuencias en la memoria de nuestra sociedad a causa de una gran desigualdad social e intolerancia. Así dar una perspectiva crítica sarcástica desde el arte pop y la caricatura sobredichos sucesos, que en el presente se siguen presentando cada vez más en los más jóvenes acortando sus vidas.






. La falta de oportunidades educativas y laborales, combinada con la discriminación y el estigma asociados con la violencia, puede limitar sus perspectivas de futuro y perpetuar la marginalización social. Muchos crecen en entornos donde la violencia es normalizada, lo que puede influir en la manera en que perciben las relaciones interpersonales y la resolución de conflictos. La falta de modelos positivos de comportamiento y la exposición a roles de género estereotipados pueden perpetuar ciclos de violencia en las futuras generaciones.

La violencia en Colombia ha dejado una marca indeleble especialmente entre los jóvenes, quienes enfrentan desafíos únicos derivados de su exposición a este fenómeno que deja consecuencias psicológicas, socioemocionales y educativas.

Esta obra es una reflexión en la que creo 3 caricaturas, que representan desde la ironía las distintas problemáticas de violencia que durante décadas ha invadido nuestro territorio nacional, poniendo como ejemplo la ciudad de Medellín. Estos personajes representarán situaciones de violencia como el homicidio, el hurto vandálico y el enfrentamiento armado. Obra creada de forma 3D, con la finalidad de que se puedan desplazar e interactuar con el entorno por las diferentes comunas populares de la ciudad de Medellín, las cuales son reconocidas por haber sido puntos de hechos violentos y que en la actualidad son ejemplo de recuperación social por medio del arte y la cultura ciudadana de sus jóvenes resilientes.

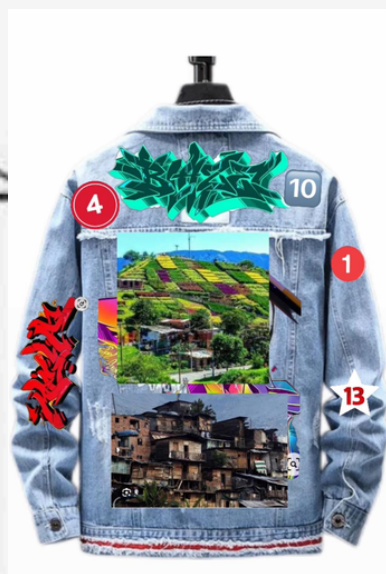


EXPERIMENTACIÓN
Y PROCESO
CREATIVO





BOCETOS EN PRENDA



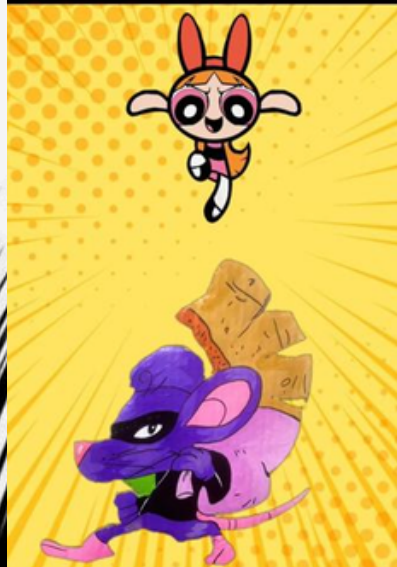
Se calentó el barrio

La vaguina



BOCETOS 3D





Capítulo 6

REGISTRO Y MONTAJE DE LA OBRA ARTÍSTICA "RESILIENCIA"

Presentación de la obra artística y sus personajes caricatura. Son 3 personajes en 3D contruidos por medio de icopor, pintados a mano con pintura acrílica y aerosol, con una medida de 1.40 de alto. Los cuales son un zorro , una rata y un perro; estas esculturas simbolizan las problemáticas de violencia que han recorrido y permanecido durante el tiempo y que acechan en la mayor parte de nuestro territorio colombiano.



Registro fotográfico

- Realizar el proceso de esta obra fue de gran gratificación, pasar del dibujo en un papel, que es un plano dimensional, a la creación tridimensional fue un reto para mi; materializarlo en 3 cuerpos que rompieran el papel siendo protagonistas en nuestro espacio físico para una mayor interacción e impacto visual.



dibujos de los personajes sobre papel



figuras 3D dibujo y corte en icopor

Lugar de exhibición de la obra,
Centro cultural Cerro del Angel.
Bello/Antioquia.



fotografía, Casa Cultural Cerro del Angel, Wilson Restrepo (2024)

Este centro cultural cuenta con varios espacios en sus instalaciones , los cuales son utilizados para diferentes proyectos, que impactan a la comunidad a través de programas que logran promocionar, apoyar y desarrollar estrategias que enriquecen el arte y la cultura y igual que la interacción de actividades y grupos, que potencializan la creación artística y la proyección del turismo cultural de la ciudad.

La Casa de Cultura del Angel funciona desde el 2 de mayo de 1994. es la mas grande del municipio, ofreciendo una amplia variedad de espacios culturales.



Zorro

Representa el homicidio, derramamiento de sangre, como depredador acechante. Resaltando por un color brillante de rojo y naranja.



Rata

Aquello que corroe y desgasta por medio de la corrupción tomando lo que no le pertenece, plagando cada roncón y escabulléndose fácilmente. Destacado por colores sombríos como el morado y negro.



Perro

El enfrentamiento continuo de grupos violentos, que se transmite como rabia de forma colectiva entre la sociedad, llevando a mas intolerancia y destrucción masiva. Caracterizado por un color verde y sus ojos rojos que expresan ira.

RESILIENCIA



Obra artística, 2024

El arte urbano tiene una función social: denuncia, provoca, dialoga con las realidades que muchas veces los museos y galerías evitan. Mi proyecto habla de violencia, juventud y conflicto armado, temas muy presentes en lo cotidiano de muchas ciudades latinoamericanas. Lo hago desde un lenguaje accesible, irónico y directo, típico del arte urbano comprometido. Mis personajes funcionan como símbolos contemporáneos: el ladrón representado por la rata, el sicario representado por el zorro, el miliciano representado por el perro... todos son "tipos urbanos" reconocibles, convertidos en íconos que dialogan con la realidad de las calles, poniendo en primer plano problemas reales del entorno urbano,

DESILENCIA

especialmente los que afectan a los jóvenes. Además, se presta para intervenir espacios públicos o comunitarios, o para insertarse en dinámicas culturales callejeras, como el muralismo, el cartelismo o el arte gráfico de protesta.

Personajes Caricaturescos

(Hurto)

Nombre simbólico: "Mano Larga"

Inspiración visual: Un ratón con antifaz, saco negro y mochila rota, y mirada nerviosa.

Representa: La necesidad, la marginalidad, pero también la astucia que se usa para sobrevivir en contextos hostiles.

Escenario: Estación San Antonio del metro o un semáforo en la Av. Oriental.

(Homicidio)

Nombre simbólico: "llamas"

Inspiración visual: un zorro con jean, portando un machete, mirada vacía y actitud violenta.

Representa: La deshumanización, el reclutamiento juvenil, y la violencia como forma de vida.

Escenario: Barrio con calles empinadas, motos subiendo y bajando, un callejón de la Comuna 13.

RESILIENCIA

(Conflicto Armado Urbano)

Nombre simbólico: "Ruido"

Inspiración visual: Un perro sobre un carro tanque con actitud desafiante y violentando el entorno con su arma de guerra.

Representa: Las milicias, combos, o GAO (Grupos Armados Organizados) que luchan por el territorio.

Escenario: Una frontera invisible entre dos barrios con grafitis marcando territorio.

Ser artista es un viaje constante de aprendizaje, de acierto y error en el cual nos conocemos y expresamos desde nuestras propias experiencias, nunca terminamos de aprender, pero siempre disfrutamos del proceso de lograr comunicar y crear a través de la visión de nuestra alma.

Nuestras manos no solo pintan y dibujan, sino que crean aquello que nuestra alma habla para conectar con el mundo y hacer historia.

Aunque nacieron como caricaturas, lo cierto es que siempre fueron reales. Viven en las páginas no dibujadas de esta ciudad: donde un niño ve a Mano Larga y piensa que robar es natural, donde otro admira a Sombra porque "es respetado", y donde muchos escuchan a Ruido por encima de cualquier maestro o líder barrial.



CONCLUSIONES

Mi proyecto me llevo a explorar un lenguaje caricaturesco y satírico, la cotidianidad violenta que por años ha afectado a Medellín, especialmente en sus barrios populares, invitando a la reflexión crítica más allá del sensacionalismo o el morbo.

A través del dibujo como medio de creación simbólica de tres personajes, se contextualiza dichas problemáticas desde mi perspectiva personal como artística. De cómo los jóvenes terminan en dinámicas delictivas, mostrando cómo estas no son decisiones individuales aisladas, sino; respuestas complejas a contextos de exclusión, pobreza y abandono.

Acercarme a nuevos materiales como el Icopor y experimentación de figuras 3D permitiéndome mejorar mis conocimientos prácticos artísticos y así convertirlo en estrategia estética y política para resignificar el trauma colectivo, permitiendo reírse del horror como una forma de resistencia, sin banalizar el dolor ni trivializar la experiencia vivida por las comunidades.


Al acercar el tema de la violencia mediante un lenguaje visual más accesible y crítico, busco generar conversaciones incómodas pero necesarias sobre cómo la sociedad ha fallado en proteger y ofrecer alternativas reales a sus juventudes.



CONCLUSIONES

Este proyecto artístico me llevo a la reflexión desde el humor visual, sobre problemáticas sociales complejas. Al adoptar recursos del arte pop y la caricatura, se crea un puente entre lo popular y lo crítico, lo estético y lo político. Los tres personajes son una invitación personal del artista a pensar la violencia no como un fenómeno aislado, sino como una red de causas estructurales que afectan especialmente a la juventud.

A través de la obra pude manifestar mis vivencias y mi punto de vista personal de los aspectos mas puntuales de violencia que hicieron parte de mi niñez y que aun están allí al pasar el tiempo.



Referencias Bibliograficas

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2020). Violence against youth. World Health Organization. Recuperado de: <https://www.who.int>


El Tiempo. (2021). Medellín redujo 90% de los homicidios en los últimos 30 años. Recuperado de: <https://www.eltiempo.com/unidad-investigativa/medellin-redujo-90-de-los-homicidios-en-los-ultimos-30-anos-603836>


El País. (2021). En Cali, el homicidio tiene otros números. Recuperado de: <https://www.elpais.com.co/judicial/en-cali-el-homicidio-tiene-otros-numeros.html>

Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses. (2020). Informe de Forensis Datos para la Vida 2020. Recuperado de: <https://www.medicinalegal.gov.co/documents/20143/903208/FORENSIS+2020+IV.pdf>

Corporación Región. (2017). Los jóvenes colombianos: retos y desafíos en el marco de la violencia y la construcción de paz. Recuperado de: <https://www.culturadelapaz.org/site/publicaciones/boletines/142-los-jovenes-colombianos-retos-y-desafios-en-el-marco-de-la-violencia-y-la-construccion-de-paz.html>

Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2020). Mercado laboral en cifras: jóvenes en Colombia. Recuperado de: <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/mercado-laboral/empleo-y-desempleo>



A cartoon illustration of a clock with a face and limbs, and a character with a large pink nose and white hair, set against a yellow background with white dots and colorful splashes.

co, U. (1986). La estrategia de la ilusión. Lumen.
Gombrich, E. H. (1982). Arte e ilusión: Un estudio sobre la psicología de la representación pictórica. Debate.

Paz, M. (2011). Historia de la caricatura en España. Ediciones Cátedra.

Quintero, L. (2008). Caricatura y política: Una historia ilustrada. Fondo de Cultura Económica


Saul, P. (2020). Peter Saul: Crime and Punishment. New Museum / Phaidon

Saul, P. (s.f.). Official Website. <https://www.petersaul.com>

<https://www.alejandradeargos.com/index.php/es/completas/32-artistas/41847-kaws-biografia-obras-y-exposiciones>

Foster, H. (1996). El retorno de lo real. Akal.

Gombrich, E. H. (1978). La imagen y el ojo. Debate.

A cartoon illustration of white clouds at the bottom, a vinyl record on the right, and a green and orange starburst on the left, set against a yellow background with white dots and colorful splashes.