

La obra de 50 mil dólares
**Una forma de escultura como objeto
de control social**



Cristian Esteban Calvo Hernández



La obra de 50 mil dólares

Una forma de escultura como objeto de control social

Cristian Esteban Calvo Hernández

**Monografía de grado para optar al título de Maestro en Artes Visuales
Modalidad investigación-creación**

Asesora

**Luz Analida Aguirre Restrepo
Magíster en Historia del Arte**

**ITM INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MEDELLÍN
2024**

Cita	Calvo Hernández, C. E. (2024)
Referencia	Calvo Hernández, Cristian Esteban <i>La obra de 50 mil dólares. Una forma de escultura como objeto de control social</i> [Trabajo de grado] 2024. ITM Institución Universitaria, Medellín, Colombia.



Pregrado en Artes Visuales

Facultad de Artes y Humanidades

ITM Institución Universitaria



Departamento de Biblioteca y Extensión Cultural

Repositorio Institucional: <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/13>

ITM Institución Universitaria - www.itm.edu.co

Rector: Alejandro Villa Gómez.

Decano/Director: Carlos Andrés Caballero Parra.

Jefe departamento: Diego León Zapata Dávila.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de ITM. Institución Universitaria ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Agradecimientos

En primer lugar, siento la necesidad de agradecerle a mi esposa y psicóloga Daniela López González debido a que me ha brindado acompañamiento emocional, académico e incluso financiero en todo mi recorrido como estudiante de artes visuales. Sus conocimientos son de gran importancia a la hora del desarrollo del presente trabajo, por lo tanto, es necesario que exprese mi gratitud a quien es mi compañera de vida. Por otra parte, quisiera expresar mis agradecimientos a la docente Luz Analida Aguirre Restrepo, ya que me brindó todo su apoyo y consideración en lo que fue la construcción de este trabajo de investigación el cual no se hubiera podido llevar a cabo sin las constantes y tan apreciadas asesorías y capacitaciones teóricas que se me fueron presentadas por esta profesional y experta en las artes. Debo enfatizar que además de disfrutar de cada momento y su agradable compañía, también me llevo una infinidad de conocimientos, anécdotas y experiencias que tuvimos la oportunidad de compartir en algunos cortos pero reconfortantes momentos dentro de las asesorías. Espero encontrármela en el futuro y poder tener el honor de llamarla colega cuando me encuentre inmerso dentro del campo de las artes como profesional.

Contenido

RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN.....	8
1 LO QUE ME INTERESA O LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN.....	11
2 OBJETIVOS.....	14
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	14
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
3 DECLARACIÓN DE ARTISTA.....	15
4 ABORDAJE CONCEPTUAL. UNA MIRADA AL PODER DE LA IMAGEN.....	17
4.1 DEL BIZANTINO A LA ACTUALIDAD	18
4.2 REPERCUSIÓN DE LA IMAGEN EN LA SOCIEDAD	19
4.3 PODER DE LA IMAGEN DESDE LA CULTURA VISUAL.....	21
4.3.1 ALCANCE E INFLUENCIA DESDE LO VISUAL	22
4.3.2 LOS JUGUETES EN LA CULTURA VISUAL	26
4.4 ¿QUÉ ES UN «JUGUETE» Y QUÉ ES UN «JUGUETE DE ARTISTA»?	27
5 MARCO CONTEXTUAL. UNA EXPLORACIÓN EN EL TIEMPO	30
5.1 LA IMAGEN COMO HERRAMIENTA DE PODER.....	30
5.2 ALCANCE E INFLUENCIA DE LA IMAGEN	33
5.3 EVOLUCIÓN DE LA IMAGEN	34
6 LOS APORTES DESDE OTROS ARTISTAS COMO HERRAMIENTA DE CREACIÓN	39
6.1 NADÍN OSPINA Y LAS MEZCLAS CULTURALES	39
6.2 MARÍA EUGENIA TRUJILLO Y LA INSERCIÓN CRÍTICA DENTRO LA SOCIEDAD	41
6.3 JUAN PABLO GARCÍA BURBANO, RELACIÓN ENTRE ESPECTADOR Y OBRA	42
6.4 ALEXANDER CALDER Y LOS FORMATOS PEQUEÑOS.....	43
6.5 JEFF KOONS, ESCULTURA ESPACIAL.....	45
6.6 PABLO PICASSO, RUPTURA DE PARADIGMAS.....	46
7 ESTRATEGIA METODOLÓGICA UNA EXPLORACIÓN CON LOS MATERIALES Y UNA RUTA DE TRABAJO.....	48
7.1 PREPRODUCCIÓN. EL MATERIAL, LAS HERRAMIENTAS Y LOS BOCETOS.....	48
7.2 PRODUCCIÓN. LA IMPORTANCIA DE LA TÉCNICA.....	50
7.3 POSTPRODUCCIÓN	53
8 PROCESO DE CREACIÓN	60

9 RESULTADOS Y ANÁLISIS. LOS HALLAZGOS DESDE <i>LA OBRA DE 50 MIL DÓLARES</i> ...	74
10 CONCLUSIONES.....	79
11 RESEÑA DEL ARTISTA	81
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
ANEXOS	88
ANEXO 1. TABLA DE CATALOGACIÓN DE ESCULTURAS EN PEQUEÑO FORMATO DE CRISTIAN CALVO HERNÁNDEZ.....	88
ANEXO 2. FICHA TÉCNICA DE <i>LA OBRA DE 50 MIL DÓLARES</i> (2024).....	97

Resumen

A lo largo de la historia, la humanidad ha logrado adaptarse a todas y cada una de las condiciones establecidas por una élite dirigente que impone qué es lo correcto e incorrecto a través de los diferentes métodos de comunicación del pasado y el presente. En esta caso, partiendo desde la imagen y cómo su influencia puede repercutir en el quehacer y pensamiento de las personas que habitan una sociedad consumidora que constantemente demanda la producción de todo tipo de contenidos visuales los cuales vienen meticulosamente estructurados con el fin de transmitir una información. Estas imágenes tienden a estar en una constante actualización en cuanto a su contemporaneidad pues es el factor fundamental de éstas es despertar el interés de un espectador. Por consiguiente, esta investigación-creación propone establecer una asociación entre el concepto *Art Toy* y la escultura al hacer uso de elementos simbólicos y conceptuales que, en conjunto, ponen en evidencia cómo la imagen influye en una sociedad según sea su finalidad.

Palabras claves: escultura, juguete de artista, *La obra de 50 mil dólares*, cultura visual, sociedad consumidora, adaptación de técnicas, estímulo de sensaciones.

Introducción

En la presente investigación-creación se plantea un análisis de cómo la imagen influye en la sociedad, por lo que se ponen en evidencia los aspectos que posicionan los contenidos visuales como una medida de control social debido a que estos se manifiesta en la vida cotidiana de todo individuo consumidor desde que nace hasta que muere. Esto se da a través de cada situación u objeto percibido de manera visual por las personas, de tal modo que logra influir en su comportamiento, la conducta e incluso en la formación como integrantes de una comunidad determinada.

Las imágenes han sido fuente transmisora de todo tipo de contenidos e información convirtiéndose de esta manera en una herramienta de control que también ha ayudado a desarrollar los aspectos requeridos para la estructuración de una sociedad. Estos aspectos se establecen a partir de unas posturas a nivel religioso y político que, al pasar a la vida de un individuo, se van codificando según sea la cultura, los gustos y pensamientos de éste sin afectar la linealidad impuesta por una élite respecto a lo que es correcto o incorrecto independientemente de sus creencias. Es decir, la necesidad de adaptación de una persona dentro de una sociedad es casi obligatoria y esta obligación se le da a conocer por medio de las imágenes a las que el individuo ha sido expuesto a lo largo de su vida y suelen ser destacadas por su frecuencia visual dentro de una cultura o conglomerado de personas específicas.

Es claro que las personas tienden a usar toda la información adquirida en el tiempo que llevan de vida como un modo de conocimiento para una correcta interacción dentro de una sociedad específica. Para ello, es necesario pasar por un proceso de estructuración a nivel personal el cual consiste en proporcionarle a un individuo común unos estándares básicos de cómo y en qué

consisten las normas de adaptabilidad al momento de formarse como un individuo dentro de una sociedad que opera como un sistema el cual se encuentra regido por los grupos elitistas y son los que determinan dichas normas a través de los contenidos visuales dados a conocer mediante la cultura, el entretenimiento, la comunicación histórica y/o social, entre otras.

Las representaciones más destacadas dentro de una sociedad específica, independientemente de su época, se han llevado a cabo, en su mayoría, a partir de unas posturas dogmáticas y múltiples formas de elaboración. En este caso, se toma como punto de partida las imágenes resultantes de las representaciones dadas en el periodo Bizantino y las repercusiones que hasta el día de hoy influyen en toda sociedad mediante la adaptación entre dichas representaciones y los contenidos culturales contemporáneos a partir del consumismo visual.

Para que una sociedad mantenga una linealidad respecto a un comportamiento y conducta específica es necesario que los contenidos visuales más frecuentes se mantengan en una constante adaptabilidad con las imágenes que se producen y mantienen en el transcurrir del tiempo las cuales están en una actualización estética y de significado permanente. Estas adaptaciones se plantean en las imágenes de forma estratégica para lograr influir en un espectador ya sea desde lo personal, sensorial, sentimental, entre otros, según sea la propuesta e intención planteada en el objeto y/o imagen que se visualice.

A partir de los soportes académicos que dan cuenta de cómo la imagen influye sobre y dentro de una sociedad, se presenta una representación escultórica que al mismo tiempo es un juguete de artista con la que se pretende poner en evidencia dicha influencia por medio de una composición de elementos simbólicos que, individualmente poseen un significado propio pero que en conjunto con los demás elementos se desligan del mismo, proponiendo así un significado global

el cual consiste en la agrupación de imágenes de tipo religioso y político dentro un entorno que también hace énfasis en lo femenino y la deidad.

Esta creación denominada *La obra de 50 mil dólares* (2024) tiene como fin romper con paradigmas establecidos con las imágenes desde una postura religiosa mediante el uso de símbolos que son populares dentro de la comunidad creyente de una deidad. Estos símbolos (relacionados con las figuras femeninas) pretenden llamar fuertemente la atención del público pues puedan tocar fibras sensibles por la familiaridad con estos símbolos en relación con un contenido sexualizado podría resultar ofensivo para el espectador.

No obstante, debido al concepto de «juguete de artista» aplicado a esta creación, es posible que, por medio de una interacción manual, el espectador pueda modificar el significado de la escultura al momento de posicionar uno de los elementos componentes de la pieza en otro lugar específico, esto con el fin de dar cuenta de cómo la imagen influye en la sociedad por medio de contenidos que, a pesar de ser de carácter histórico, aun repercuten en la estructuración y desarrollo de la población a nivel mundial.

Este trabajo de grado en la modalidad investigación-creación corresponde al compromiso académico en el programa Artes Visuales del ITM Institución Universitaria. Está desarrollado a partir de capítulos los cuales presentan –de manera escrita y visual– a la imagen como herramienta de control, en donde se recogen aspectos temáticos que la definen desde el posicionamiento en el campo de las artes visuales. Para ello, se estudian diferentes artistas plásticos y/o visuales que sirven de apoyo referencial respecto a sus técnicas, conceptos y materiales en relación con el presente trabajo. En resumen, esta monografía, además de intentar llamar la atención del público de una forma contundente, también pretende que el espectador se concientice de cómo cierto tipo de imagen específica, logra afectar y/o influir en su sensibilidad e incluso en su comportamiento.

1 Lo que me interesa o la pregunta de investigación-creación

En la actualidad, las personas consumidoras de contenido visual tienen al alcance la posibilidad de contextualizarse respecto al origen cultural que los rige mediante las imágenes a partir del conocimiento acerca de cómo las representaciones artísticas han venido operando también como un mecanismo de control social incluso desde períodos lejanos en la historia como el Bizantino.

La experiencia de un espectador que aprecia una imagen determinada toma relevancia al momento en que éste hace relación entre su contexto de enfoque personal y el tema particular de la imagen que visualiza, es decir, las personas tienden a estar bajo un constante consumo de todo tipo de imágenes que en su mayoría son de carácter simbólico tales como deidades religiosas, señales de tránsito, representaciones alusivas a la política, el cine, el comic, objetos cotidianos, anatomía humana, entre otras, las cuales sugieren un patrón de comportamiento y conducta a los que por regla se adapta una sociedad determinada, por lo tanto, se puede inferir que dicho patrón de comportamiento se ha establecido de una manera universal a lo largo de la historia; en este caso partiendo desde la transición del romanismo al cristianismo respecto a lo que fueron sus formas de representación artística y que hasta la actualidad repercuten en la estructuración de comportamiento, conducta e incluso la personalidad de los sujetos. Desde esta óptica, y partiendo del interés por la escultura en pequeño formato que realizo desde hace varios años, el presente proyecto tiene como fin plantear, desde las artes visuales, las siguientes preguntas: en la actualidad ¿De qué manera la imagen escultórica puede verse como un sistema de control político, religioso, cultural y social a partir del consumo y la reproducción de juguetes de artista? ¿Cuál sería el alcance comunicativo que poseen las imágenes escultóricas que pueden leerse desde formas artísticas contemporáneas como una hibridación que se da en la concepción de juguete de artista?

¿Cuál es la importancia del juguete de artista, su significado y su función como sistema de control social y cultural en el contexto contemporáneo? ¿Qué relaciones simbólicas surgen a partir de la creación escultórica de juguetes de artista en el contexto contemporáneo y la pluralidad de significados?

La pertinencia de realizar este trabajo sobre la influencia que tiene la imagen en el espectador, en este caso, a través de la escultura, surge de la necesidad de estimular el aprendizaje concerniente a la evaluación o juicio que, según Ana María Guasch (2023, pág. 22), tiene un espectador quién está *acondicionado* con la recopilación de conocimientos sobre un contenido artístico para que le permitan distinguir un objeto de otro con el fin de que pueda proporcionar una clasificación determinada de cada elemento dentro de una representación artística. Es decir, cuando un individuo acondicionado con conocimientos previos respecto a un tema específico, como, por ejemplo, el tema del cristianismo tiende a asociar los contenidos que percibe a nivel visual con sus propias narrativas personales las cuales están ligadas a sus creencias religiosas y por ende a sus parámetros de comportamiento y conducta.

Dichos parámetros se instauran desde la política y la religión como una mecánica de control social utilizada por la élite o quienes dirigen una sociedad para su adiestramiento. Se propone entonces el desarrollo de una apropiación de los estilos artísticos ejecutados en el periodo Bizantino los cuales están compuestos por un conjunto de caracteres simbólicos representados a través de las imágenes de dicha época. El discurso narrativo de esta propuesta busca tocar fibras sensibles en los espectadores mediante signos de carácter religioso y político a los cuales ya se encuentran acondicionados, por lo general, los seguidores del cristianismo.

La finalidad de sacudir la sensibilidad de un espectador respecto a sus creencias y dogmas, es precisamente llamar bruscamente la atención del público que se encuentra contextualizado con

el cristianismo para que pueda propiciar los cuestionamientos que, además de proponerse como un punto de vista crítico, también sean el hilo conductor temático que entra en contexto respecto a los significados de cada elemento plasmado en la representación artística dado que dichos elementos que la conforman ya están relacionados con los conocimientos estéticos y personales del espectador.

2 Objetivos

2.1 Objetivo general

Presentar la influencia de la imagen como mecanismo de control dentro de una sociedad consumidora mediante formas expresivas como la escultura y el juguete de artista.

2.2 Objetivos específicos

- Reconocer el potencial comunicativo de las imágenes, sus posibilidades simbólicas y de hibridación.
- Presentar el juguete de artista desde su significado y su función que dan lugar a la imagen como sistema de control en el contexto contemporáneo.
- Crear juguetes de artista que agrupan temas enfocados en el contexto contemporáneo y sus relaciones simbólicas.

3 Declaración de artista

Del arte se derivan una variedad de tópicos cargados de definiciones, significados e inclusive un propósito de utilidad que, en lo personal, considero son todas asertivas. Es claro que para el artista y los consumidores de arte, este se evoca hacia diversas variantes categóricas o, como generalmente se dice, *el arte toma muchas formas*; por lo tanto, defino al arte como un estudio que se enfoca en producir contenidos de interés a través de una técnica y estilo específico con un fin determinado caracterizado por poseer un valor estético, temático y comunicativo que también ayuda a mantener gran variedad de aspectos históricos, sociales, culturales, religiosos, conceptuales y, además, políticos y capitalistas dentro de una sociedad.

En este sentido, mi trabajo escultórico se centra en la producción, reproducción y comercialización de contenido visual mediante los conocimientos que proporciona el estudio de las artes visuales; estos aprendizajes y herramientas que estructuran mi propuesta creativa se incorpora en una sociedad como configuración artística y por consiguiente puede volverse un objeto de comercialización pues busca adaptarse a una cultura o público mediante un estilo artístico determinado y, es precisamente, este tipo de mecánica adaptativa en la sociedad la que se propone en mi proyecto creativo visual.

Dado lo anterior, es preciso tener en cuenta el origen e historia respecto a las formas y estilos de representación que han predominado en la sociedad en general para determinar cuáles son los tipos de temas de más interés que crean ese hilo conductor entre el arte y la comercialización de éste. Por eso, es un proceso que da a conocer una estructuración metodológica en cuanto a la construcción del renombre que forman al llamado “artista”. En mi caso, estoy interesado en temas asociados con la mitología griega, religión, arqueología, anatomía, zoología, comercio, sociedad,

entre otros, y medios comunicativos como el cine, la televisión, los video juegos y el lenguaje expresado a través de los sentimientos como el terror, miedo, amor, entre otros. Para ello recurro a medios como la piedra, porcelana fría o masa blanca, yeso, vidrio, papel corrugado, cartón piedra, cemento moldeado, resina, madera, alambre dulce, PVC, plástico, telas, con el fin de trabajar la escultura en pequeño o mediano formato porque me permite atender a los detalles, minimizar el tiempo de producción, pero sobre todo acercarme a formas recurrentes de la cultura que se puede replicar, modificar, exhibir, movilizar y comercializar de manera más eficaz.

4 Abordaje conceptual. Una mirada al poder de la imagen

Parte del posicionamiento analítico abordado en el período que se conoce como período bizantino (330-1453 d. C.) perduró más de 1000 años. En este sentido, se cuestionan las repercusiones que las prácticas artísticas han traído hasta la actualidad mediante las imágenes religiosas, culturales, sociales y políticas producidas antes y después de esta época. Por lo tanto, se toma esta etapa histórica como punto de partida ya que desde de esta línea temporal, en concreto, se da la conversión de un arte romano a un arte cristiano como mecanismo de control social que aún influencia a la sociedad actual a nivel global. Esta influencia se da mediante la producción y consumismo masivo de imágenes dadas a conocer a través de los actuales medios de comunicación y sobre todo en lugares destacables a nivel cultural tales como museos, iglesias, juzgados, parques, entre otros, caracterizados por la presencia de un alto contenido visual relacionado con temas que bien correspondan con cada uno de esos lugares. En este sentido, la imagen sigue cumpliendo una función de control como en otras épocas.

A continuación, se presentarán una serie de conceptos que son un soporte para poner en evidencia el tema central. Esto significa adentrarse en la concepción que sobre la imagen se tenía en el pasado y lo que sucede hoy con la repercusión y la transición de poder mediante el uso de la imagen, el significado de la cultura visual en tiempos contemporáneos, su influencia y su alcance.

Se establece entonces que la imagen se encuentra expuesta, no solo a una constante postergación histórica mediante una estratégica composición de signos y símbolos, sino que también se expone a las constantes formas de evolución que según una imagen específica corresponda, es decir, la percepción que tiene un individuo de una imagen cuyo valor significativo es grande para él mismo, se relaciona con los contenidos visuales ya registrados con anterioridad

desde la posición del espectador. Esto se debe a que a las imágenes más destacadas en una sociedad se van ajustando conforme trasciende una cultura mediante los procesos de civilización que la componen permitiendo de esta manera el mejor entendimiento y análisis que pueda realizarse a una imagen determinada. Así lo afirma el escritor Pereira-Uzal en su artículo *Alcance de la imagen multispectral en el estudio de las obras de arte: del dibujo subyacente y la clasificación de compuestos* cuando expresa que “los procesos de mejora de imagen están encaminados a facilitar su interpretación” (2015, pág. 186).

4.1 Del Bizantino a la actualidad

La práctica de rendir culto a los diferentes tipos de reliquias destacadas en el periodo Bizantino se mantuvo hasta los inicios del cristianismo cuando la forma de adoración a Cristo debía ser de manera clandestina a causa de las restricciones de la élite judía y la persecución de cristianos. De acuerdo con el historiador del arte Carlos Javier Taranilla de la Varga (2022) y en la sección 3 de su libro *Breve historia del arte paleocristiano y Bizantino*, con los sitios de adoración se proponía mantener vivo el valor simbólico de un personaje santo después de su muerte, es decir, tanto de Jesucristo como de los apóstoles mismos. Así pues, tales deidades fueron inmortalizadas mediante esta práctica de adoración clandestina en donde se dieron a conocer los diferentes tipos de representación características en Bizancio los cuales luego de ser autenticados como obras de arte por la autoridad eclesiástica se mantienen como piezas de carácter tanto histórico como simbólico.

En esta vía, se adopta la imagen como una herramienta de control social masiva ya que debido a la necesidad de espacio para los fieles del cristianismo (cuyo número poblacional ascendía cada vez más) la elite dirigente tuvo la necesidad de adecuar espacios que, no solo permitiría más

accesibilidad a un número mayor de personas sino que también resignificaría y mantendría el valor de los contenidos religiosos, políticos, históricos y culturales a través de las representaciones simbólicas contenidas en las creaciones a nivel arquitectónico, escultórico y pictórico por lo que se puede inferir que el poder de la imagen, en este caso, se ve reflejado en edificaciones como iglesias, capillas, mausoleos, entre otros que aún mantienen una carga simbólica e histórica debido a la forma y estilo en las que se encuentran representadas. Taranilla también establece que “se conoce como arte paleocristiano el conjunto de obras que integran la producción artística de las primeras comunidades cristianas desde los tiempos iniciales de esta religión” (2022, párr. 1).

4.2 Repercusión de la imagen en la sociedad

Desde que se nace hasta que se muere, la sociedad se encuentra en una constante recopilación de contenidos a nivel visual que permite la adquisición de información y/o conocimientos de todo tipo. Un ejemplo, es la imagen de la Virgen María figura a la que se rinde culto en gran parte del contexto de la sociedad occidental. Según el crítico e historiador Paul Westheim, en el capítulo *Arte, mito y religión* de su libro *Arte, religión y sociedad*, establece que “en la conciencia del fiel que en la iglesia se arrodilla ante María, la obra de arte se transforma en realidad anímica” (2006, pág. 13) aproximando al espectador a una especie de relación simbólica y vínculo con lo divino sin importar la calidad estética de dicha representación. Por esta razón, se puede inferir que sólo basta con que se conserve la simbología de una deidad para que las representaciones y significados de la misma perduren en la memoria. Las imágenes de deidades se posicionan como contenidos que vienen codificados con una intención que tiene como fin transmitir un significado específico el cual repercute en el comportamiento y la conducta de la sociedad en general, por lo que dicha sistemática de significados claramente son una evidencia de

cómo la imagen es también una medida de control que se manifiesta en exposición de símbolos y signos percibidos cotidianamente. Siendo así, se puede concluir entonces que el individuo común suele estar relacionado más no contextualizado con lo que está consumiendo de manera visual, es decir, se adapta a unos parámetros y reglas dadas por medio de la imagen sin conocer el contexto originario de la misma.

La mecánica comportamental que caracteriza a una sociedad determinada tiende a ser previamente estructurada con unos elementos de carácter simbólico y visual que, conforme sea la necesidad, se adaptan a los aspectos contemporáneos y de tendencia sin dejar que se pierda un contenido específico, es decir, desde el contexto religioso, se entiende que, incluso el no creyente, es conocedor de muchas imágenes de esta índole las cuales han estado presente en el entorno por lo que el reconocimiento de las mismas da lugar a una aproximación conceptual a quien visualice este tipo de imágenes independientemente de su creencia o su posición geográfica o cultural.

La modalidad de transmisión de contenidos presentados a las personas desde el posicionamiento de quienes controlan una sociedad, tiende a ser tan eficaz que logra que multitudes enteras se inclinen en reverencia ante estos contenidos de carácter religioso sin importar la procedencia de cada individuo quien se rinde, en adoración, a los conceptos que, en este caso, se derivan del cristianismo.

La exposición de estos contenidos visuales, por lo general, se llevan a cabo mediante la práctica ritual presente en procesiones, misas y otras eventos tradicionales que a través de la imagen se posterga al mantener unos estándares de carácter conductual en cada persona o fiel que, en presencia de una ceremonia religiosa, sabe cómo debe ser su comportamiento. Acciones como arrodillarse, darse la bendición, sentarse o pararse en momentos específicos de una misa, son gestos que demuestran claramente la repercusión conductual que posee la imagen en una sociedad.

4.3 Poder de la imagen desde la cultura visual

De acuerdo con el historiador Cristian Parker, en su libro *Religión, política y cultura en América Latina – nuevas miradas* (2012, pág. 14), la práctica o modalidad de control social mediante las imágenes resultantes de las diferentes representaciones de arte realizadas antes, durante y después del Bizantino, demuestran que dicha modalidad de control se da a través de la transición de significados que, por medio de estilos, formas de representación y técnicas similares, logran tener influencia en aspectos políticos que repercuten hasta el día de hoy los cuales también son una evidencia de cómo la imagen no solo es un conductor de conocimientos sino que también es una herramienta sistemática de poder aplicada a la sociedad. En consecuencia, se define al poder por medio de la relación entre religión y política el cual debe mantenerse dentro del marco de la transformación social y cultural en la sociedad contemporánea. Esto quiere decir, que el poder se establece mediante la adecuada estructuración de contenidos visuales llevados a los conceptos religiosos y políticos en una inserción global dentro de la sociedad civil.

La práctica de postergar en la historia contenidos visuales con el fin de mantener el control en una sociedad, se puede evidenciar también en el artículo *Cultura visual* del investigador académico Jairo Alfredo Bermúdez Castillo, quien expresa que “la imagen que mora en el pensamiento colectivo del grupo social, indica las características sobre el asentamiento humano, especialmente: su cosmogonía, sus creencias” (2010, pág. 6). Esto revela que la imagen en relación con la cultura visual se posiciona como un complemento que sirve de soporte al trabajo investigativo histórico permitiendo ampliar contenidos susceptibles de interpretación dentro una sociedad consumidora, enfatizando también en la utilidad de estudiar, analizar e interpretar imágenes que demuestran que toda cultura visual responde, como ya se ha dicho, a los intereses de una élite dirigente.

En la actualidad, y de acuerdo con las autoras Paula Flórez Aguilar y Paulina Quiroz Mella (2011, pág. 2) dicho mecanismo de control se lleva a cabo mediante los nuevos medios tecnológicos que hoy día se encuentran al alcance de casi toda la población mundial. Aquí aparece la concepción *cultura de la imagen* indicando que la información traspasa a grandes distancias movilizandole de esta manera la expresión de actitudes o ideas mediante la representación debido a la inmediatez con la que llega un contenido a cualquier punto en el mundo. Por ende, se infiere que el sistema de control dado por la imagen se establece mundialmente mediante el fenómeno de la globalización que consiste en intercambiar información cultural presente por todo el mundo propiciandole así un grado de influencia desde lo visual por medio de la imagen.

4.3.1 Alcance e influencia desde lo visual

El alcance e influencia que tiene la imagen se puede evidenciar y ejemplificar incluso a través de algunos contenidos consumibles de forma masiva los cuales son decodificados y dirigidos a públicos diversos brindando una función de entretenimiento mediante el contenido cultural. Ejemplo de ello pueden ser el cine, la publicidad, las redes sociales, las posturas ideológicas con sus elementos visuales identificables, entre otros. Ahora bien, distintos autores o artistas dan cuenta del valor del juguete para los niños. Es el caso del artista visual Esteban Antonio Montoya Rodríguez quien en su monografía de grado *El Arte Toy o Juguete de artista en el Colectivo Sadoi Toys y Nadin Ospina* (2017) señala que,

A través de la escultura el artista ha logrado recrear mundos fantásticos y sarcásticos desde los cuales destaca aspectos centrales que identifican a la cultura colombiana mediante la atribución de facetas o condiciones del mundo que, una vez unidas al contexto local, se ponen en cuestión con lo que se define como cultura. (pág. 54)

Esto indica que la práctica escultórica funciona también como herramienta productora de imágenes con las que –una vez adaptadas a un contexto social y cultural– es posible establecer un tipo de contenido específico dirigido a un público determinado el cual enfoca su interés hacia objetos que, además de tener una funcionalidad artística también pueden convertirse en objetos de interactividad como es el caso de los juguetes. Estos elementos visuales muchas veces tridimensionales también vienen cargados con unos significados que tiene como propósito llamar puntualmente la atención de la población infantil.

No obstante, se propone la imagen como un tipo de elemento visual que no solo va dirigido al público infantil sino que también puede llegar a otro tipo de público como, por ejemplo, la comunidad coleccionista pues, al momento de hacer una adquisición de un juguete específico, es claro que este objeto además de poseer una función, también está conformado con elementos temáticos de carácter simbólico los cuales desde el concepto «juguete», logran postergar la memoria de algunos aspectos culturales que hacen parte de la estructuración de comportamiento, conducta e incluso la personalidad del público.

Al respecto, en relación con la concepción de imagen, se puede asumir que la escultura camina también por la noción de juguete de artista en tanto sea una vía para la creación. La sociedad tiende a estar adaptada a un tipo de consumismo visual implementado en los diferentes artículos que han de ser comercializados o expuestos dentro de un conglomerado específico de personas. Estos objetos, en ocasiones, tienen tanto peso de influencia en cuanto a un significado que logran establecerse dentro de una sociedad como parte de sus componentes culturales, en este caso partiendo desde el objeto juguete abordado desde la práctica escultórica. En el artículo *Nuevas imaginarias del arte: El juguete como escultura moderna*, el académico Javier Pérez Segura, afirma que “definir una moral del juguete va a suponer esencialmente una descripción de actitudes

y costumbres modernas hacia unos objetos muy especiales” (2005, pág. 284) esto evidencia al elemento juguete como uno de esos objetos modernos que se adapta a las necesidades visuales de las personas debido al constante consumismo de imágenes que las llevan a buscar el objeto como un elemento tangible.

Imagen 1

Perro y cochecito (1927)



Nota. Imagen recuperada del artículo *Nuevas imaginarias del arte: el juguete como escultura moderna* de Javier Pérez que aparece en la revista *Anales de Historia del Arte* (2005).

A partir de la agrupación de elementos aleatorios –como puede ser un trozo de madera o una botella de vidrio– es posible presentar una propuesta creativa que parta de la descontextualización funcional y/o significativa de dichos elementos a través de una nueva incorporación de un enfoque temático, es decir, tomar un objeto y resignificar la razón para la que

fue creado por medio de intervenciones o modificaciones que le proporcionan un nuevo uso y significado. Así mismo, las representaciones anteriores referidas al artista Alexander Calder (Ver Imagen 1), exponen dos tipos de imágenes que nacen a partir de la fusión de elementos y la práctica escultórica con el fin de proponer un contexto desligado de los elementos que conforman, tales como un trozo y una pinza de madera, la mitad de una cajetilla de cigarrillos y alambre de cobre retorcido.

Se puede inferir entonces que, aunque no se trate netamente de unas imágenes enmarcada dentro de una ideología, como puede ser la religiosa, las referencias que se obtienen de las imágenes culturales como elemento útil para una creación artística, da a conocer su valor significativo también mediante distintas representaciones creadas a partir de la adaptación de unas temáticas que se establezcan en una sociedad o población consumidora. El siguiente ejemplo sirve de modelo para mostrar el tipo de creaciones que se pueden llevar a cabo. Y, en este caso, se trata de *Pulpo sobre botella* (2021) una recreación visual tridimensional que surge de combinar elementos como la porcelana fría, una botella, alambre dulce y papel corrugado (Ver Imagen 2).

Imagen 2

Pulpo sobre botella (2021)



Nota. Botella de vidrio intervenida con porcelacrón o masa blanca y alambre dulce, 20 cm x 10 cm, propia autoría, colección particular.

Según el autor Boris Zetien Macía, en su artículo *Aproximación de la memoria histórica* (2019), “partimos de reconocer que construir memoria es un acto político y una práctica social” (pág. 11). Esto quiere decir que la memoria se puede entender como una “metodología descriptiva” en la medida que detalla un fenómeno específico mediante la documentación interna definida por un individuo o porque como sociedad acumulamos la información mediante los fenómenos de la cultura, la oralidad, la recolección de datos que luego se almacenan en libros, archivos, entre otros. A partir de esto se puede inferir que la memoria no solo es un concepto de gran relevancia en un sistema de control social, sino que también debe abordarse desde los aspectos históricos influyentes los cuales fortalecen un discurso que, en este caso, aplica para direccionar la conducta de una población hacia los enfoques más pertinente para una élite o comunidad dirigente que usa la imagen con el fin de establecer los parámetros de comportamiento de un conglomerado humano.

4.3.2 Los juguetes en la cultura visual

Teniendo en cuenta que los juguetes hacen parte de la estructuración de la personalidad de cualquier individuo, es de gran importancia para los creadores de contenido visual tener esto claro debido que, por medio de estos objetos es que se desarrollan los primeros pensamientos e ideales los cuales nos acompañarán el resto de la vida como integrantes de una sociedad determinada. Esto pone en evidencia cómo la imagen, desde la concepción juguete, comienza como una modalidad de control a partir de las enseñanzas artísticas dadas dentro del aula de clase. La ingeniera Cinthya Hernández Marcos, en su monografía *La expresión artística a través del juego* (2021) afirma que,

A través del juego el niño se enfrentará a mecanismos de adaptación y estimulará la imaginación y la creatividad. Por eso los maestros de educación infantil tienen que saber

la importancia de estimular los intereses y favorecer situaciones y experiencias que le permitan al niño desarrollarse a partir del juego y la educación artística. (pág. 5)

Con esto se puede indicar que el momento de juego para los niños es también una fuente de referentes temáticos que ayudan a determinar ideas útiles al momento de una creación y/o representación de un juguete el cual puede adaptarse, perdurar e incluso modificar una cultura establecida. Esto reafirma el valor del juguete de artista y su utilidad pues no solo tiende a adaptarse sino también acostumbrarse al consumo de contenido visual el cual no solo se conforma a partir de imágenes bidimensionales, sino también desde lo tridimensional permitiendo a un posible consumidor el poder de interactuar físicamente con un objeto-imagen, pero de carácter escultórico.

4.4 ¿Qué es un «juguete» y qué es un «juguete de artista»?

En el libro *La educación, el arte, los medios de comunicación y los ideales en la actualidad – Juguete e infancia* (2000) según las psicólogas Griselda Santos y Catalina Saragossi la definición del concepto juguete “se despliega en la transformación que puede operar de quien lo manipula: el juguete es durante el juego sostén de representaciones” (pág. 145). Esto define al elemento juguete como un artefacto con interpretaciones simbólicas que, operando en conjunto, proponen interpretar un solo elemento, en este caso escultórico, con un significado o tema específico. Un ejemplo de ello podría ser una figura de acción de algún súper héroe el cual está creado a partir de unos parámetros específicos de representación tales como un cuerpo físicamente en forma, atuendo con colores llamativos y símbolo o insignia el cual es el que proporciona la característica principal del juguete, ya sea una súper habilidad o un rasgo destacable que permiten al adquirente de este elemento poder contextualizarse respecto a temas como el cine, la anatomía, la ciencia ficción, entre otros, así mismo, este también puede descontextualizar su significado y función inicial a través de su propio imaginario debido a que la interacción entre juguete e individuo lo permiten

(Ver Imagen 3).

Imagen 3

LEGO *Worker* (2012)



Nota. Jason Freeny, pieza elaborada con plástico ABS, poliuretano, arcilla Epoxi, 19 x 12 x 12 en 48.3 x 30.5 cm. Recuperado de: <https://www.artsy.net/artwork/jason-freeny-lego-worker>

Al pensar en el concepto «juguete» como *objeto para jugar*, un artista visual puede descontextualizarlo y convertirlo en un “instrumento” innovador de creación artística debido al modo en que se modifica o interviene, desligándolo de su función. La creación del elemento «juguete» también se da a partir de la apropiación y utilización de recursos que, al ser posicionados y codificados bajo una propuesta, se transforman en un artefacto según sea la intención. No obstante, el artista visual y/o creador de dichos artefactos puede modificar su sentido.

De nuevo, Esteban Montoya afirma que los juguetes para infantes tienden a sufrir transformaciones de acuerdo con la época y adaptabilidad de la sociedad,

Uno de los aspectos más notorios en la transformación del juguete radica en la aparición del juguete con sexo y con esto la separación de género del mismo, albergando una ruptura

en los conceptos y miradas que se tienen de estos objetos ya que siempre se ha establecido que los juguetes son para todo público infantil (albergando ciertas distinciones en cuanto a la edad) y que carecen de algún género. (pág. 18)

Con esto se muestra que, a partir de la adaptación hecha por el artista escultórico respecto a una idea, éste puede crear o recrear un objeto con fines que no son direccionados solo para niños sino que también se acomodan al consumo de todo público. Éste, además de darle uso a los *objetos-juguete*, también pueden lograr crear un lazo de identidad previamente propuesto o establecido dentro de unos parámetros culturales.

5 Marco contextual. Una exploración en el tiempo

El presente trabajo de investigación-creación cuenta con unos ejes temáticos para reforzar y/o apoyar el argumento conceptual concentrado en el poder de las imágenes en la sociedad. Para ello, se analizan las siguientes nociones: *la imagen como herramienta de poder, alcance e influencia y evolución de la imagen*. La finalidad es dar cuenta de las repercusiones que, mediante la imagen se han presentado a lo largo de la historia en toda la variedad cultural global. Por lo tanto, es necesario estudiar las definiciones que corresponden a la estructuración de un contenido visual como un mecanismo de control social.

5.1 La imagen como herramienta de poder

Según el filósofo y escritor Régis Debray, en su libro *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente* (1994, pág. 80), la imagen se caracteriza por tener el poder para unir al público creyente el cual se pone en disposición de los soportes visuales de a-deísmo expuestos, en este caso, desde la religión, como, por ejemplo, una cruz, un pastor, las banderas, entre otros. Así, se trata de elementos propios de una modalidad que se aplica en la organización de masas ya que se sobrepone a la imagen como una teoría práctica aún por encima de la teoría. Esto establece unos parámetros de conducta en una sociedad que hace énfasis en la memoria como herramienta fundamental en cuanto a un sistema de control debido a que este concepto se establece como un transmisor de información dirigido a un público específico independientemente de la época en donde se posicione, por lo tanto, tal público logra contextualizarse respecto a las repercusiones a nivel histórico por medio del arte en un contexto actual.

Debray también afirma que “el que transmite una imagen somete a un inocente” (pág. 87)

refiriéndose a cómo por medio del contenido que se da a conocer de forma visual dentro de una comunidad que puede estar carente de algunos conocimientos, la élite dirigente logra estimular una cierta credibilidad de forma masiva dentro de una sociedad la cual requiere un constante consumo de información que, por lo general, se da por contenido textual, pero sobre todo a través de la imagen. En este sentido, se puede inferir que, si existe una comunidad dirigente que establece cuándo una imagen puede ser una obra de arte y por ende formar parte de la estructuración de una cultura, también tiene al alcance la posibilidad de adecuar los diferentes tipos de expresiones comunicativas a nivel cultural dados en los sonidos, textos, entre otros aspectos que, dentro de la percepción de un espectador se formulan como representaciones imaginarias. Según el autor, “nuestro visual es a las antiguas artes visuales lo que la sonorización es a la música, la ilustración a la pintura o la comunicación a la expresión” (pág. 257), estableciendo con esto que para un individuo la recepción de cualquier tipo de contenido informativo al que frecuentemente está expuesto, logra crear de manera inconsciente todo tipo de imágenes dentro del imaginario del mismo.

En el caso del departamento de Antioquia (Colombia) es sabido su fuerte arraigo a la religión católica y su influencia, por lo que la implementación de espacios de adoración fueron un factor fundamental para los inicios de la colonización dada por medio de la imagen de carácter religioso, pero expandida de una forma masiva mediante la arquitectura. De acuerdo con la comunicadora académica Sandra Castaño Rico, en su monografía *Imaginario religiosos de Medellín* (2012, pág. 17) indica que, según Gómez (1951)

Desde que se habla de la fundación de las poblaciones que ahora son Medellín se encuentra historia sobre iglesias, templos o celebraciones religiosas. Alrededor de 1616 el padre Juan Gómez de Ureña fue el capellán de una iglesia pequeña construida en San Lorenzo de

Aburrá, y se encargó de convocar a personajes importantes de la época para persuadirlos sobre la importancia y necesidad de construir un templo mejor, así con recaudos y “cuotas de mérito” se construyó una iglesia consagrada a Nuestra Señora de la Candelaria de Ana en 1649. (pág. 23)

Este suceso demuestra que el alcance de la imagen se adapta incluso a los aspectos culturales dentro de una sociedad que, mediante imágenes religiosas, se postergan todo tipo de contenidos visuales a los que la comunidad cristiana y católica es devota. Así, la memoria fundamenta las llamadas obras de arte porque esto resulta como una influencia en una comunidad determinada, pues las imágenes influyen en el espectador. No obstante, imágenes catalogadas como escultura, pintura, dibujo, entre otras, pueden llegar a ser obras de carácter efímero o perdurar en una línea temporal específica.

El crítico Ulrich en su libro *Los dilemas de la historia del arte en América Latina* (2017, pág. 147) afirma que, según González, los aspectos informativos olvidados como algunas noticias, son posibles redimirlos mediante ilustraciones costumbristas, colección de archivo fotográfico y representaciones en alusión a la memoria mediante la difusión de las diversas técnicas y soportes visuales que pueden sugerir una nueva propuesta creativa perdurable en la memoria según el peso e influencia de dicha propuesta.

En este sentido, se afirma entonces que cada contenido percibido a nivel visual, propicia unas variantes categóricas estructuradas ya sea mediante la historia, la religión, la política y/o la cultura que terminan moldeando al individuo como un miembro de una sociedad que posee unos parámetros específicos en cuanto al desarrollo estratégico del contenido visual que se distribuye y predomina ya que estos contenidos tienden a ser previamente catalogados como obras de arte por las autoridades elitista según sea lo conveniente de su intención. Por lo tanto, debido al mismo

patrón de conducta dado en las personas por medio de la imagen, se crea una necesidad de su consumo. Ello acrecienta la demanda cada vez mayor de contenido visual el cual se vuelve información de actualización y retroalimentación en la percepción de un espectador.

5.2 Alcance e influencia de la imagen

Un ejemplo del poder de control que tiene la imagen también se evidencia en el libro *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019)* (1994, p. 71) cuando el autor Sergé Gruzinski afirma que, en el momento de la colonización en América, la mirada española se dirigió a las deidades indígenas constituidas por capillas, oratorios y la devoción en general con el objetivo de proponer un sistema que permitiera idealizar una modalidad adecuada para la transmisión de los dogmas del cristianismo a través de la relación y aproximación simbólica entre religiones. Por ende, este aspecto también reconoce el alcance que posee la imagen a nivel cultural, estético e incluso histórico ya que estas modificaciones dogmáticas aún resuenan e influyen hasta el día de hoy mediante las representaciones artísticas dadas principalmente desde la religión. Gruzinski también afirma que en el periodo de colonización los primeros evangelizadores se encontraron con la dificultad de transmitir la información correspondiente en cuanto al tema del cristianismo debido a las diferencias de lenguaje, sin embargo, al exponerle a los indígenas las imágenes de tipo religioso, se descubrió que estos asociaban todas las imágenes con la concepción que tenían de la Virgen María la cual relacionaban con la entidad de la imagen sobre la naturaleza. De esta manera, fue posible entonces establecer una conexión conceptual entre el tema del cristianismo y los indígenas ya que su propio sistema de adoración era similar al que aún se tiene en la actualidad hacia esta figura religiosa (págs. 74-75).

Esta práctica de adaptación cultural mediante la transmisión de conceptos de carácter

religioso por medio de la imagen es una modalidad que permanece, hasta hoy, firme y efectiva en lo que respecta al control de una sociedad a través de las modificaciones híbridas que se pueden hacer de un contenido específico, en este caso desde la religión.

Es preciso que se tenga claridad respecto a las definiciones de arte e imagen debido a que no toda imagen resulta como objeto de control. En realidad, son aquellas representaciones de valor histórico, semiótico las que se categorizan como obra de arte y que mediante su reproducción simbólica logran tener un alcance a nivel histórico gracias a la permanencia de un significado específico que, aunque no se trate de la obra como tal, logra mantener dicho significado preservado en la continuidad de la historia, tal y como afirma el historiador Hanz Belting en su libro *Imagen y culto: una historia de la imagen anterior a la era del arte* “una historia de la imagen es distinto a una historia del arte” (2009, pág. 5).

5.3 Evolución de la imagen

La representación de una imagen consiste en componer elementos que proponen un nuevo significado derivado del agrupamiento de símbolos y signos que puedan incorporarse en una creación artística, tanto pictórica como escultórica. La académica Kerry J. Freedman, en su libro *Enseñar la cultura visual. Currículum, estética y la vida social del arte* (2006) en la sección *Romper límites y enseñar conceptos* del capítulo *El campo profesional. Teorizar sobre la cultura visual en educación* afirma que las representaciones

Están compuestas de una combinación de significados posibles y hacen referencia a estos, en vez de depender de un solo significado, unificado, con una intención. Toda esfera de significados se interpreta y se une débilmente a los signos que las personas construimos y nos enseñamos unos a otros informalmente para facilitar la comunicación. (pág. 39)

Con esto indica que las sociedades tienden a adaptarse a un sistema de simbologías que se dan a conocer mediante significados específicos establecidos en las formas de reproducción y, por lo tanto, estos significados son percibidos por un espectador a veces de manera inconsciente debido a la composición de símbolos determinados que puede apreciar frente al análisis del significado de una imagen, convirtiéndose también en transmisor del mismo contenido en la medida que interactúa con los miembros de su sociedad.

Para lograr determinar los componentes que deben ser incorporados en la imagen es preciso tener claro el mecanismo de consumo al que se expone un individuo desde que empieza a tener conciencia de éste. Esto quiere decir que, incluso los niños tienen la posibilidad y capacidad de interactuar con contenidos visuales, por lo tanto, estos también poseen la capacidad de dar interpretaciones básicas a través de dibujos que, aunque carecen de claridad estética pueden abordarse como referentes que proponen unas interpretaciones las cuales se moldean para la ejecución de nuevas propuestas creativas.

Más adelante, la autora se concentra en lo que denomina *Arte y cognición. Conocer la cultura visual* (pág. 103) para referirse a las *concepciones psicológicas del desarrollo artístico* estableciendo que la imagen y la estructuración conceptual de la misma, también puede derivarse a partir de los patrones de comportamiento y conducta reflejados en los consumidores visuales incluso desde que son niños mediante sus primeras formas de representaciones que, en el campo de la psicología, son insumos que ayudan a definir los aspectos más adecuados para la post creación de un contenido visual el cual debe poseer unas particularidades de composición simbólica específica.

Un ejemplo de un trabajo artístico que llama la atención del público de una manera contundente y con algo de brusquedad es la exposición *Ni sumisa ni devota* (2021) de la artista

María Eugenia Trujillo quien arremete contra la sumisión a la que se ve sometida la mujer. Esta situación ha tenido lugar a lo largo de la historia, por parte del hombre. Su representación consiste en la creación de artefactos elaborados a partir de elementos vinculantes con lo religioso y asociados con las formas femeninas entre ellas la representación de sus órganos genitales. El fin de esta propuesta, tal y como se indica en este trabajo de investigación-creación, pretende tocar fibras sensibles a través de la ruptura con los paradigmas establecidos dentro de una sociedad, en este caso, a una parte de la comunidad religiosa relacionada con el catolicismo.

Imagen 4

Ni una menos (2021)



Nota. Esta pieza estuvo incluida en la exposición del mismo nombre. Fue elaborada a partir de materiales como plumas, candelabro, hilos de colores, entre otros.

Esta intención de la artista Trujillo es semejante al presente trabajo en tanto tiene como propósito llamar la atención del público a través de unos elementos que tienden a ser familiares o comunes dentro de la comunidad religiosa con la particularidad de que, en este caso, el aspecto que llama la atención consiste en una escena la cual puede interpretarse como sexualizada debido a las posturas asignadas a cada elemento presente en el resultado final de la creación con el fin de romper algunos paradigmas enfocados como tal en el comportamiento y conducta de las personas creyentes.

Otro ejemplo de este tipo de obra, la podemos encontrar en la monografía *Mujeres transgresoras en las obras The Holy Beauty Project y Mujeres ocultas* (2017, pág. 15) donde su autora Araminta Beltrán Castellanos se concentra en los procesos creadores de Rossina Bossio y la artista ya mencionada quienes rompen el paradigma impuesto a lo femenino consistente en perturbar la mirada que, históricamente se usaba para la representación de una figura femenina mediante las artes, esto a través del análisis e impacto que dichas representaciones han producido en el espectador, incluso, la intención de estas artistas consiste en resignificar y/o cuestionar las subjetividades de carácter femenino que, hoy en día, siguen siendo influyentes en la sociedad desde la postura religiosa.

La relación entre lo anterior y la presente propuesta se establece precisamente en el llamado de atención al público mediante la representación de tres figuras femeninas caracterizadas por el fuerte arraigo dentro de un contexto religioso. Se trata de una creación escultórica de tres mujeres que pretenden que un espectador pueda asociar las mismas con la concepción simbólica que identifica la representación conocida como las *Tres Marías* o *Tres Gracias* cuyo significado consiste en hacer alusión a María Magdalena, María Salome y María Cleofas las cuales también son usadas en el campo de la astronomía para denominar las estrellas Alnitak, Alnilam y Mintaka, estas también son conocidas como el Cinturón de Orión y este nombre también se les ha asignado debido a que su presencia en el cielo es más notable en la época navideña.

La apropiación de este concepto consiste en utilizar la relación *mujeres y religión* como recurso que permite llamar la atención del público creyente, pero desde un enfoque crítico debido a la forma inusual en las que se posicionan dentro la obra.

Imagen 5

Las tres Marías (1938-1940)



Nota. Esta obra escultórica vaciada en bronce se encuentra emplazada en San Pedro Cementerio Museo de la ciudad de Medellín (Colombia). La escultura pertenece al artista Bernardo Vieco Ortiz y está ubicada en el Mausoleo familia Pedro Estrada.

6 Los aportes desde otros artistas como herramienta de creación

Como parte del apoyo visual para el desarrollo de la presente investigación-creación fue necesario indagar en un conjunto de artista nacionales e internacionales quienes desde su proceso creativo dieron luces sobre los métodos de elaboración e ideas de carácter conceptual que sirvieron de apoyo para el abordaje y creación de la propuesta. Dentro de los nacionales fue necesario observar a los artistas Nadín Ospina, María Eugenia Trujillo y Juan Pablo García Burbano. En el caso de los artistas internacionales se recurrió a Alexander Calder (1898-1976), Jeff Koons (1955-) y Pablo Picasso (1881-1973). A continuación, se realiza una breve mención a cada uno de ellos y sus distintos aportes relacionados con la noción de trasgresión o ruptura con los paradigmas y la noción de juguete de artista.

6.1 Nadín Ospina y las mezclas culturales

Este artista visual nació en Colombia en el año 1960. Inició su inspiración desde las formas y estructuras del cuerpo humano y las posibles propuestas artísticas que se derivan del mismo; ha logrado destacar en el campo de las artes plásticas debido a las novedades que presenta en la escultura en unión con su particular enfoque hacia el juguete de artista o *Art Toy*. Parte de la intención de este escultor es desarrollar unas apropiaciones de contenido cultural con técnicas y materiales que se asemejan a figuras actuales proponiendo un estilo de aspecto antiguo o de carácter histórico, es decir, toma un elemento, juguete, objeto o imagen determinada para descontextualizar su significado y desligarlo de su función y así plantear un nuevo argumento temático y visual.

Su trabajo artístico consiste en priorizar la ejecución traspasando detalles de contenido visual popular para reinterpretar un contenido original mediante el ejercicio de apropiación escultórica con el fin de hacer una aproximación hacia un contenido artístico falsificado. Debido a la procedencia temática y procedimental con la que desarrolla algunas de sus representaciones artísticas, también está ligado a las posibles variantes temáticas que puedan surgir respecto al modo en como mezcla formas del pasado con el presente.

Imagen 6

Jugador de pelota (2006)



Nota. Se trata de una escultura elaborada a partir de la observación de la cerámica perteneciente a la cultura Maya. Es una obra en bronce, sus dimensiones son 2 x 1.5 x 1.5 m. Ubicada en la isla de Jaina en Campeche, México.

La relación entre la obra de este artista y el foco temático del presente trabajo se establece en cómo, mediante el ejercicio de apropiación escultórica, es posible presentar una propuesta creativa la cual se estructura a través de la referenciación de los estilos y técnicas de la antigüedad, en este caso del periodo Bizantino que, en conjunto con elementos simbólicos de carácter cultural y religioso, también posibilita el planteamiento de una creación que acerca a un espectador respecto a algunos contenidos religiosos con los que ya se encuentra familiarizado.

6.2 María Eugenia Trujillo y la inserción crítica dentro la sociedad

La obra de esta artista rodea la concepción de lo femenino en donde inicia o da forma a su discurso narrativo mediante la creación de dibujos enfocados en dicho tema. En la década del noventa del siglo XX esta artista traslada el dibujo a lo espacial a través de las intervenciones o adaptaciones realizadas a maniqués en donde utiliza las técnicas que han usado precisamente las mujeres a lo largo de la historia para hacer todo tipo de representaciones creadas a partir la costura incluyendo actividades de bordado, manejo de mostacilla, confección, entre otros aspectos que mantienen firme su intención argumentativa consistente en un enfoque crítico sobre las condiciones femeninas en la sociedad y de la vida misma.

Imagen 7

Ni una menos (2017)



Nota. Escultura creada a partir de un candelabro con plumas y tejido con hilo rojo en el centro

Con relación al presente trabajo se establecen unos aspectos que tienen como intención crear una relación entre el público y obra de arte a través de un enfoque crítico el cual se manifiesta a partir de unos signos y símbolos que son familiares a gran parte de la población consumidora.

Entre estos significados también se puede encontrar la representación de tres figuras que precisamente hacen referencia al concepto de lo femenino el cual tiene un enfoque que se desliga de una idea inicial, es decir, en la religión la mujer debe lucir pulcra y recatada según el dogma de comportamiento establecido por la Iglesia, no obstante, esta idealización cambia al momento de representar tres formas femeninas con un enfoque sexuado dentro de un espacio que no debería corresponder a las prácticas y creencias religiosas, puntualmente en el cristianismo y catolicismo.

6.3 Juan Pablo García Burbano, relación entre espectador y obra

La propuesta de este artista nariñense consiste básicamente en la apropiación que hace de las obras de artistas como Picasso, Beauys y Duchamp haciendo énfasis en la memoria como una de las formas de representar el arte, pero de una manera universal. Una de sus primeras obras fue presentada en el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá conjugando algunos conceptos tratados en la obra literaria la *Divina comedia* usando aspecto que evocan las acciones y comportamiento humano en la vida cotidiana.

Este estilo de representación también implica un toque a la sensibilidad del público debido a que, cada persona creyente de una religión, por lo general, vive con la promesa de que, al morir, se le compensará con un paraíso o se castigará con el purgatorio tal y como se expone en la *Divina comedia* libro de Dante Aligeri en el que el artista soporta su discurso creativo.

Imagen 8

Picasso en Pasto (2010)



Nota. Intervención espacial enfocada hacia los conceptos temáticos establecidos en la obra literaria la *Divina Comedia* de Dante Alighieri.

En cuanto al presente trabajo se plantean unos contenidos que le permiten al espectador crear una relación conceptual respecto a los contenidos religiosos que ya conoce, relacionados con el tema que caracterizan la pieza, es decir, mediante el contenido de carácter religioso, el espectador además de fijar su atención en las formas representadas también podrá reflexionar y cuestionarse con respecto a lo que, en este caso, analiza o consume de una manera visual.

6.4 Alexander Calder y los formatos pequeños

Fue un ingeniero escultor nacido en Estados Unidos quien comenzó con la elaboración de juguetes desde los veinte (20) años experimentando con materiales como alambre y madera los

cuales usaba para realizar esculturas en pequeño formato que, con el paso del tiempo fue implementando en cuanto a su tamaño y argumento conceptual. Así, descubrió también que el movimiento dado por las piezas le suponía nuevas ideas y concepciones a partir de la denominada escultura cinética.

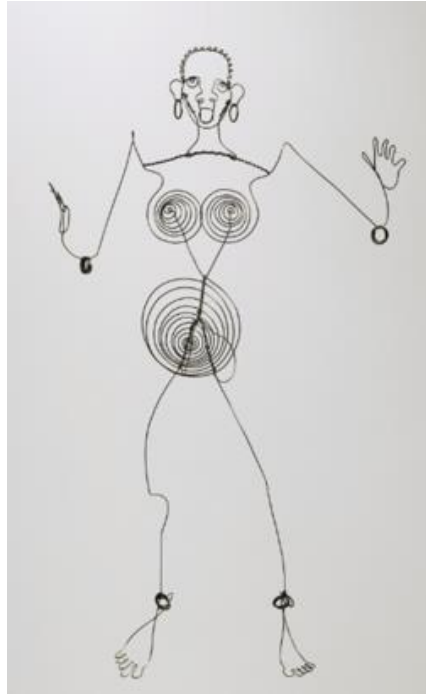
Partiendo de la necesidad de estimular la concepción de arte al público infante, este artista propuso mediante sus conocimientos de abstraccionismo establecer el elemento juguete como una modalidad que se adecúa a una sociedad desde el primer momento en que se vuelve consumidora de contenido visual. En este caso, sus piezas se presentan como objetos de entretenimiento que, además de tener una funcionalidad específica, también son transmisores de datos informativos que pueden llamar la atención no solo de niños sino también del público coleccionista el cual le proporciona un valor significativo a este tipo de representaciones.

El proceso creacional de este artista se da mediante la intervención de elementos cotidianos que pueden considerarse incluso banales pero que, una vez adecuados bajo un concepto, logran adquirir valor significativo en el campo de las artes plásticas y/o visuales y también permiten la interacción física entre objeto y espectador mediante el movimiento.

Revisar el trabajo de Calder muestra que es posible la interacción del espectador con un objeto artístico determinado para llegar a cambiar o modificar el sentido del mismo mediante la aplicación de una nueva función o enfoque en el momento en el que dicho espectador tiene la posibilidad de interactuar, intervenir o jugar con éste.

Imagen 9

Josephine Baker (1927)



Nota. Pieza de Calder que representa un cuerpo femenino a partir de la intervención práctica con alambre.

6.5 Jeff Koons, escultura espacial

Este artista es un escultor estadounidense que realiza piezas de gran formato en donde representa todo tipo de contenidos ligados a la cultura *Neo Pop* destacado por ser uno de los artistas que incursionó en la escultura instalativa. A pesar de estar dentro de la categoría de escultor, no es él mismo quien realiza las piezas, para ello emplea un equipo de artesanos y artista que son los que le dan estructura física a sus propuestas en cuanto a la creación tal y como sucede con el artista colombiano Nadín Ospina.

Koons también se caracteriza por llamar la atención del público para impresionar y lo hace a través de la adaptación, modificación y resignificación que les da a algunos contenidos populares.

También ha logrado destacar en el campo de la fotografía y la pintura convirtiéndose en uno de los empresarios más cotizados en Estados Unidos.

Imagen 10

Ballon Dog (1994 – 2000)



Nota. Escultura creada a partir de metal exaltando el brillo que éste proporciona para llamar fuertemente la atención del público.

Con este trabajo de investigación-creación se quiere provocar al público a través de la referenciación *arte/juguete* adaptando una serie de contenidos conocidos dentro de la cultura, en este caso religiosa, a unos enfoques más específicos los cuales pretenden que el espectador fije toda su atención de manera que logre sensibilizar las posibles creencias que tenga sobre la religión.

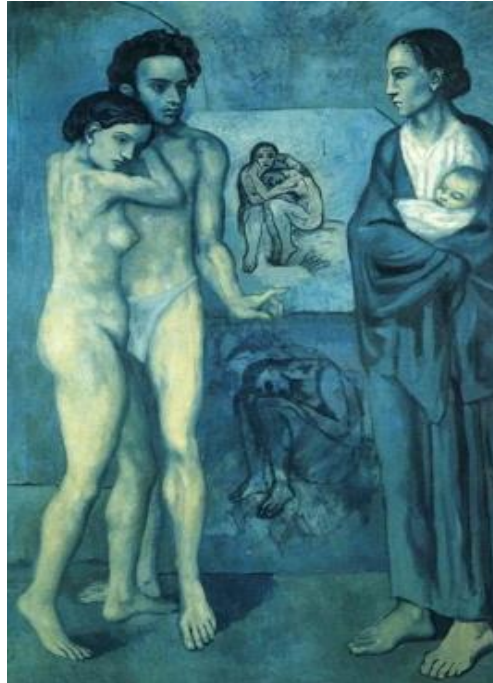
6.6 Pablo Picasso, ruptura de paradigmas

Es conocido como uno de los artistas más controvertidos de su tiempo, creador de diferentes movimientos artísticos e implementación política y social lo cual lo llevó a trascender a lo largo de la historia. A pesar de ser el precursor de una variedad de vanguardias, este artista destaca como tal por el cubismo, en donde recurre a la fragmentación y descomposición de piezas

que rompen con las alusiones a lo tridimensional en donde también logra descontextualizar respecto a los estándares establecido que, para la época, se tenían en cuanto al arte.

Imagen 11

La vida (1903)



Nota. Pintura que corresponde al periodo azul de Picasso, época de depresión del artista.

Al pensar en la propia creación se busca desligar cualquier contenido que consuma y le resulte familiar a un espectador a través del replanteamiento de los significados que son leíbles dentro de una representación tales como símbolos religiosos, figura femenina y masculina que, como ya se ha indicado, pretende romper paradigmas.

7 Estrategia metodológica una exploración con los materiales y una ruta de trabajo

Dentro de la metodología de trabajo para este proceso de la investigación-creación se han tenido en cuenta una serie de pasos que ayudan en la construcción y abordaje práctico. Por eso se propone una pieza de carácter escultórico bajo la noción de «juguete de artista». La creación de este tipo de objetos requiere el uso de materiales y herramientas que lo estructuran en su noción estética y narrativa con el fin de crear un discurso que le permita a un espectador poder desligar los contenidos visuales con los que ya se encuentra relacionado desde las prácticas y creencias religiosas. A continuación, se presentan los tres momentos básicos para su desarrollo referidos a la preproducción, producción y postproducción.

7.1 Preproducción. El material, las herramientas y los bocetos

Como primer paso es necesario tener en cuenta las medidas en cuanto a volumen, altura, peso y longitud a través del desarrollo de bocetos los cuales deben mostrar detalladamente el discurso general de la pieza con el fin de poder reconocer qué materiales y técnicas son más pertinentes en cada uno de los espacios que la conforman. También, ayuda a plantear cómo las medidas deben encajar entre sí en el momento de la ejecución o creación práctica de la escultura en pequeño formato.

Las medidas establecidas están definidas por una base de 25 cm de ancho x 10 cm de profundidad, con una altura aproximada de 20 cm. Los materiales o insumos corresponden, en este caso, al uso de porcelana fría, engrudo, retales de tela, cemento, madera, resina, alambre dulce, papel corrugado, cinta adhesiva y pintura tipo vinilo y óleos los cuales son empleados para la elaboración de los objetos artísticos. Dentro de las herramientas están presentes las pinzas y alicates, espátulas, punzones, gubias, serrucho y tornillos de ensamble que, en conjunto y orden de

ejecución, hacen posible la construcción de cada elemento que conforma la representación propuesta.

Imagen 12

Propuesta inicial de *La obra de cincuenta mil dólares* desde el dibujo (2024)



Nota. Boceto sobre papel en libreta de apuntes. Fotografía: Cristian Calvo Hernández.

Imagen 13

Insumos para el proceso creador



Nota. En las imágenes se observa, a la izquierda, herramientas como cinta, alambre, gubias, espátulas y papel corrugado; a la derecha, masa de porcelanacrón o masa blanca. Fotografía: Cristian Calvo Hernández.

La realización de bocetos es de crucial importancia al momento de planear cada paso y aspecto que se ha de implementar en esta representación debido a que permite tener una aproximación visual de lo que será el resultado final, en este caso una representación escultórica.

Sólo en el boceto es posible identificar las modificaciones pertinentes que le darán sentido a la propuesta planteada pues también funcionan como una guía visual cuando se está creando cada pieza que, en conjunto, conforman un solo objeto el cual debe ser previamente creado a partir de unos dibujos resultantes de las medidas, volúmenes y dimensiones tanto de esta representación escultórica como en la mayoría de mi trabajo artístico.

7.2 Producción. La importancia de la técnica

En las artes plásticas y/o visuales la técnica se entiende como el insumo teórico y práctico que permite la creación de un artefacto específico mediante la adaptación de conocimientos adquiridos en cuanto a los recursos y herramientas requeridas para una creación a nivel artístico. En este sentido, es importante tener claro que la técnica utilizada para la realización de cada pieza es distinta. Un ejemplo de ello es la forma de creación de cada uno de los elementos compuestos por la escultura o «juguete de artista» los cuales difieren en cuanto a la técnica pues está dividida de acuerdo con unas formas puntuales. Dicha división consiste en formas medianas, pequeñas y la base.

Las piezas pequeñas se realizan a partir de una base de papel corrugado fijado con cinta adhesiva y la aplicación de la porcelana fría según sea el objeto, en este caso corresponden al casco, la mesa, una daga, una cabeza cercenada de un animal, una copa, una botella y un pan. Las figuras medianas se realizan a partir de la creación previa de un esqueleto de alambre dulce también envuelto en papel corrugado, el cual debe ser fijado con cinta adhesiva con el fin de mantener una posición determinada. Luego se adhiere a la base para proceder con la aplicación de la porcelana fría por medio de herramientas como espátulas, punzones, gubias, entre otras. Esta técnica

específica es la que compone la representación de los cuatro personajes y la cruz que se visualizan dentro de esta creación (Ver Imagen 12).

Finalmente, para la elaboración de la base, se hace un vaciado de cemento dentro de un molde rectangular de madera que, como ya se dijo, tiene unas dimensiones de 25 x 10 cm con la intención de proporcionarle peso a la escultura permitiendo una mejor fijación en la superficie donde se ubique. Posteriormente, se aplica la porcelana fría dando las formas a las figuras humanas presentes en la propuesta.

Habitualmente, para la ejecución de las piezas artísticas, recorro al uso de una base de madera la cual es plana. Allí incrusto los distintos elementos con la ayuda de tornillos de ensamble. En la tabla se posicionan los tres esqueletos humanoides de alambre, un bloque de cemento y el modelo de una cruz en madera los cuales una vez ubicados muestran si está siendo coincidente con las medidas antes proyectadas.

Luego de tener claridad respecto a las proporciones de los esqueletos –donde el bloque de cemento y la cruz de madera son el primer conjunto guía– se toma el papel corrugado y se les da forma a la figuras de alambre con ayuda de la cinta adhesiva o de enmascarar. Una vez listos estos tres humanoides, se procede a aplicar la porcelana fría sobre los cuerpos dando formas femenina a cada uno de ellos diferenciándolas por la posición corporal que tendrán.

El anterior proceso también se repite con un cuarto esqueleto que no va fijo a la base como tal, sino que deberá posicionarse sobre el bloque de cemento. Mientras pasa el proceso de secado, se realizan entonces una serie de objetos de menor tamaño usando de nuevo la porcelana fría. Estos elementos son: una mesa pequeña, un casco y una daga de aspecto romano a la que se suman una cabeza de chivo y símbolos asociativos a la eucaristía cristiana como el vino, el pan, las uvas y el

cáliz. Por último, pero no menos importante, se hace una representación alusiva al *Arca de la alianza* en medio relieve y en la parte frontal de la mesa.

Para la representación de la cruz se aplica el mismo proceso de porcelana fría sobre la madera donde se destacan pequeños signos representativos de letras que también deben elaborarse tridimensionalmente. Entre ellos están las letras IC, UC y XC que representan simbólicamente el tipo de acción que se llevaba a cabo dentro de las prácticas cristianas para convocar y comunicar las reuniones y misas de forma clandestina.

Cabe aclarar que para la realización de cada una de las piezas ya mencionadas se requiere el mismo tipo de proceso, herramienta y técnica la cual consiste en hacer presión con un punzón sobre la porcelana fría ya aplicada según lo requiera una textura específica sobre una superficie determinada. Una vez listas todas las piezas se elaboran los atuendos de los personajes mediante la técnica de porcelana fría aplanada con el fin de asemejar los pliegues del ropaje de manera natural. Vale recordar que cada figura debe intervenir individualmente porque son tres formas femeninas y una masculina.

En el momento en que se pueda disponer de cada forma como pequeñas piezas de “juguete” individual (casco, espada, cabeza de chivo, figuras humanoides, cruz, pan, vino, uvas y copa) deben ser posicionadas estratégicamente en el bloque de cemento ya intervenido de tal manera que se adapten al discurso narrativo en general, es decir, la forma en la que se ubica cada figura le da sentido a la imagen resultante de la escultura la cual es de formato mediano.

Es necesario que el posicionamiento de estas figuras tenga un orden específico en donde primero se ubica la figura masculina recostada boca arriba sobre el bloque de cemento rodeado de tres figuras femeninas las cuales también estarán alrededor del bloque según corresponda su expresión corporal. Posteriormente y también de forma estratégica, los demás elementos pequeños

deben colocarse de izquierda a derecha según su valor simbólico en una línea temporal, es decir, desde lo más antiguo a lo más contemporáneo, así: casco y daga sobre la mesa romana con cabeza de chivo bajo la misma son dispuestos en el parte inferior izquierda del bloque de cemento; luego va la cruz al lado lateral derecho del bloque, justo en medio de dos de las figuras femeninas que se encuentran de pie; una de estas figuras sostiene el racimo de uvas, por tal motivo, estas se ubican en la mano de la figura femenina de la derecha. Por último, la botella, el cáliz y el pan, son dispuestos al lado derecho de la figura masculina, justo en lo que sería la parte representativa del suelo de la pieza artística.

7.3 Postproducción

Luego de tener la figura completa se aplica una capa de pintura gris la cual debe predominar en toda la pieza y de esta manera darle contraste con color blanco mediante la técnica de patinado suave sobre la superficie con el fin de dar un efecto semejante al mármol. Acto seguido, se les aplica color dorado que, generalmente, se caracteriza por ser de metal. Esta tonalidad va en los siguientes objetos: casco, daga, cruz, plato, corona, cáliz y los cuernos de chivo. Finalmente, se aplica resina en aerosol para darle impermeabilidad y brillo mate a la pieza resultante.

Como resultado final se obtiene una pieza escultórica de formato mediano con la cual se pretende hacer referencia a unas épocas específicas (romanismo, bizantino, cristianismo) mediante la agrupación de pequeños objetos que adquieren el carácter de juguete cargados con valor simbólico. La narrativa evoca los conceptos y temas religiosos, principalmente en el cristianismo debido a que la cantidad de fieles de esta religión particular se extiende a nivel global, por lo tanto, esta obra propone crear familiaridad entre el espectador y, por lo menos, una de las imágenes integradas dentro de la obra al momento de ser visualizada y/o apreciada. Esto significa que

mediante el posicionamiento de cada elemento que conforma esta representación escultórica es donde yace su discurso narrativo.

Tabla 1 Cronograma de trabajo

PRE – PRODUCCIÓN			PRODUCCIÓN		POSTPRODUCCIÓN	
Insumos/ Fecha	Material	Herramienta	\$\$\$	Proceso	Técnica	Resultado
Abril22: 8 a 12am	Bloque de cemento, base de madera,	Serrucho lápiz, escuadra.	25.000 \$	Bosquejo sobre el bloque del Arca de la alianza y corte de madera	Dibujo a lápiz sobre cemento seco	Guía previa de apoyo para el abordaje escultórico
Abril 29: 8 a 12 am	Alambre dulce, papel corrugado,	Alicate / pinzas, cinta adhesiva	15.000 \$	Dobleces en alambre con forma del cuerpo, proporción y volumen con papel y cinta.	Organizar los cuerpos humanoides en posiciones diferentes cada una.	Aproximación visual de sobre 4 personas rodeando a una que se encuentra acostada.
Mayo 6: 8 a 12 am	Porcelana fría, papel corrugado.	Punzón, gubia engrudo o agua.	20.000 \$	Envolver en su totalidad cada cuerpo manteniendo su posición corpórea.	Aplicación estratégica para generar sombras y luces de forma natural	Acercamiento anatómico que diferencia las figuras femeninas de la masculina
Mayo 20: 8 a 12 am	Porcelana fría, papel corrugado, Retal de madera, tela	Punzón, gubia engrudo o agua.	20.000	Abordaje escultórico casco, daga, mesa, chivo, cruz, uvas, recipientes, pan vino, relieve de arca de la alianza y ropajes.	1Aplanamiento de porcelana fría 2 moldeo porcelana fría en seco 3porcelana fría sobre papel 4porcelanafra sobre madera y tela	Grupo de pequeños elementos cargados con un significado diferente cada uno que, al ponerse en conjunto, presenta un significado general.
Mayo 27: 8 a 12 am	Tornillos de ensamble, pega industrial, clavos (puntillas)	Destornillador, martillo	15.000	Ensamblar meticulosamente cada minipieza según lo establece el bosquejo anterior	Posicionar estratégicamente cada pieza para que coincida con la narrativa de la escultura.	Escultura terminada en su totalidad, pero en obra negra, carente aun de colores luces y sombras.

Junio 4: 8 a 12 am	Pintura: blanca, gris y dorado, laca o resina en aerosol.	Pinceles: grande, mediano y delineador, secador o ventilador	30.000	Pintar de gris en su totalidad toda la pieza, juego se matiza con blanco y por último pintar dorado según demande el boceto.	1Patinado sobre porcelana fría ya endurecida2ge nerar brillo y contraste con resina 3secado en un entorno natural.	Representación escultórica cargada de símbolos y significado en referencia y semejanza a Jesucristo rodeado de tres figuras femeninas.
			Total: 125.000			

7.4 Punto de referencia como insumo de creación

A partir del recorrido en espacios en donde se comercializan objetos categorizados como juguetes, se pudo determinar que estos varían según su función o tema específico por lo que el lugar o estancia en donde se hace su difusión comercial, también difiere en cuanto al tema o concepto puntual que lo caracteriza, es decir, una juguetería de niños ofrece productos que, aunque se trate del público infante, cambian totalmente de los que ofrece en una juguetería para bebés aun perteneciendo al mismo tipo de público, así mismo, la juguetería para adultos también posee ciertas diferencias en cuanto a su forma de reproducción, exposición y distribución comercial.

Imagen 14

Tienda de juguetes para niños



Nota. Tienda con valores desde 50 mil pesos ubicada en el Corregimiento San Antonio de Prado (Medellín). Fotografía: Cristian Calvo Hernández.

Cada una de estas jugueterías ofrece contenidos temáticos los cuales funcionan también como variantes categóricas que pueden convertirse en potenciales ideas para la construcción de una propuesta creativa en cuanto a la elaboración de un nuevo juguete, es decir, tomar un juguete de una categoría específica y adaptarlo con otro para que el significado y función de ambos se descontextualice y por medio de esta fusión crear un nuevo concepto de juguete. Se puede tomar como ejemplo un carro de juguete en combinación con una patineta. Al principio no es legible la relación entre estos elementos, pero, al observar el momento de juego de un niño con estos objetos, se puede determinar que, éste imagina que conduce un automóvil de verdad al momento de jugar con el carro, así mismo, en el momento de deslizarse sobre una patineta, tiende a imaginar también que conduce un automóvil. A partir de esta relación nace una necesidad de adaptación de elementos que se ve reflejada en la creación de un carro de juguete cuyo tamaño es apropiado para que los niños puedan incorporarse dentro del mismo y poderse seguir deslizando o desplazando igual que como lo hace con una patineta, pero con la idea de que conduce un auto de verdad.

Imagen 15

Descomposición y adaptación de un juguete



Nota. Adaptación de juguetes que proponen otras funciones para que sean usados por los infantes. Esquema motivado de Cristian Calvo Hernández.

Es preciso resaltar que los juguetes también pueden ser modificados a partir de una intervención individual. Esto se da cuando se aborda un solo juguete y se le cambia toda su interpretación inicial a través de la incorporación de todo tipo de elementos o de una estrategia de desconfiguración, es decir, al tomar un juguete que está representando la figura de un tigre, este puede ser despojado de sus extremidades con el fin de dar lugar a unas piezas resultantes que, al momento de proponer una reconstrucción del juguete, pueden surgir unas ideas de reinterpretación como, por ejemplo, el acto de tomar este juguete desmembrado y darle una forma humanoide por medio de materiales y técnicas específicas que son posibles de llevar a cabo, en este caso, mediante la práctica escultórica.

Imagen 16

Descomposición del objeto juguete



Nota. Fragmentación de figura de tigre para plantear una nueva propuesta visual que dé como resultado un nuevo valor agregado convirtiéndolo en un juguete de colección. Recreación esquemática de Cristian Calvo Hernández.

Estas representaciones animadas se establecen desde la infancia hasta la adultez usando el mismo método en cuanto a la transmisión de información visual por medio de los juguetes. Por lo tanto, debido al gran arraigo que hay a nivel religioso en la mayoría de la población mundial, estos artículos se transforman en el tipo de contenido que es digerible y concreto para toda población.

Es claro que la población seguidora de una creencia tiende a estar en una constante interacción con imágenes de tipo religioso las cuales son replicadas en formatos más pequeños para que un individuo tenga acceso, dentro de su propio hogar, a la figura que adora. Esta figura

religiosa puede definirse también como un elemento juguete debido a que estos objetos, en ocasiones, tienden a ser de carácter escultórico y, por lo tanto, permiten que una pieza sea manipulable e incluso coleccionable.

Estas representaciones escultóricas de carácter religioso también son una referencia en cuanto a la realización de un juguete dado que despiertan el interés respecto a una inclinación religiosa de un espectador que, desde niño, está inmerso en un sistema de control que lo direcciona hacia los estándares establecidos dentro de una sociedad para adaptarse a los mismos. Se puede tomar como ejemplo un caso en el que una niña adquiere una muñeca de trapo que representa a la Virgen María en vez de optar por una muñeca convencional. La relación que crea la niña con la muñeca va acercando a la misma a unas inclinaciones específicas que reflejarán su etapa adulta.

Imagen 17

Hibridación entre religión y el concepto juguete



Nota. Muñeca de trapo representativa de la Virgen María como objeto de juguete para bebés. Recuperado de Tienda *Mercado Libre*. <https://articulo.mercadolibre.com.co/MCO-2078457914-yelakey-muneco-de-pelucho-de-virgen-maria-madre-maria-sost-JM>

7.5 Adaptabilidad y relación entre el discurso de la investigación-creación y *Art Toy*

Dado que los juguetes, además de ser artefactos con unas funcionalidades específicas, también son contenedores de información determinada respecto a un tema en particular. Estos pueden ser empleados para conformar una nueva propuesta creativa al momento de ponerlos en conjunto permitiendo, así, recrear un momento determinado que puede narrar una situación según sea la propuesta establecida para la reorganización y/o posicionamiento de estos elementos juguetes dentro de un discurso narrativo.

Un ejemplo que evidencia a los juguetes como elementos para la elaboración de una nueva propuesta creativa se puede apreciar en la adaptación del discurso presente en el diorama propuesto como práctica experimental y que fue realizado a partir de figuras coleccionables agrupadas en un solo espacio donde, visualmente, se busca una semejanza con la idea planteada en el boceto previo donde se recoge a la figura de la deidad (Jesús) rodeada de tres mujeres (Las tres Marías o Las tres Gracias) más la suma de los símbolos específicos (Ver Imagen 12).

Imagen 18

Aproximación representativa de la propia propuesta creativa



Nota. Recreación visual de la escena *Cincuenta mil dólares* a partir del uso de figuras coleccionables entre las que se encuentran cucharas de juguete, comida, celular, un salero, entre otros. Diorama: Cristian Calvo Hernández.

8 Proceso de creación

El proceso de creación consiste en las etapas procesuales necesarias para obtener como resultado la representación escultórica o juguete de artista. Se trata de una propuesta donde lo que predomina es la presencia del objeto. Para poder determinar el foco temático de esta pieza es necesario dar a conocer la concepción de la idea ejecutada. Dicha concepción consiste, como ya se dijo, en una imagen de carácter escultórico conformada por un personaje con características corporales similares a la figura representativa de Jesús Cristo, aclarando que, el espectador tiene la libertad de relacionar dicho personaje a cualquier otro que se le parezca. Éste yace recostado como “mártir” sobre un contenedor el cual posee referentes visuales del artefacto histórico conocido como el *Arca de la Alianza* utilizado como sitio de reposo para el cuerpo masculino rodeado de una serie de objetos asociados con símbolos vinculantes a periodos de la historia. Estos objetos también tienen como intención referenciar las riquezas a las que ha tenido accesibilidad la élite religiosa, tanto romana como cristiana y, por lo tanto, acceso al poder al momento de establecer qué tipo de imágenes tienden a ser más efectivas para el control de una sociedad desde tiempos antiguos hasta la actualidad.

Otra referencia al poder y la divinidad dadas en esta representación se puede apreciar en las tres figuras femeninas las cuales están realizando un tipo de ofrenda que está asociada con tres tipos de rituales de diferentes épocas tales como el sacrificio de animales purificados en ofrenda a Ares en la antigua Roma, las plegarias clandestinas en el Bizantino y lo que se conoce como la Sagrada Eucaristía en el cristianismo. La plegaria es la unión conceptual entre las prácticas rituales mencionadas, es decir, la mujer que yace de rodillas en la entrepierna de la figura principal realiza

un acto de tipo ritual que se llevaba a cabo tanto en el romanismo, pasando por el bizantino hasta el cristianismo consistente en hacer peticiones a los dioses mientras está de rodillas.

La sucesión de épocas que se presenta en esta escultura consiste en la elaboración de un escenario conformado por los siguientes elementos: daga y casco romanos sobre una mesa; cabeza de chivo decapitada; cruz dorada del Bizantino; representación del artefacto conocido como el *Arca de la alianza*; racimo de uvas en alusión a la abundancia; corona dorada de enredaderas; botella de vino; pan y el cáliz de la Eucaristía del cristianismo. Estos elementos son los que recrean el entorno propuesto en esta representación y, por ende, son los que dan dinamismo a los personajes los cuales están conformados, como ya se ha reiterado, por tres mujeres voluptuosas usando hábitos y la representación de un hombre semidesnudo acostado sobre el mesón y cubierto, a su vez, por una toga.

Uno de los sectores que compone el discurso narrativo presentado en esta escultura, se da en la interpretación que surge a partir del valor significativo de la sangre la cual aparece en dos formas diferentes dentro de la escena: una alusiva al sacrificio animal para ofrendar su sangre a los dioses olímpicos como muestra de respeto a la divinidad; y la otra, en la concepción de la Sagrada Eucaristía en donde el vino se establece como la sangre de Cristo siendo un elemento que se da a conocer en ambos espacios como recursos simbólicos relacionados con lo sagrado y lo divino.

La apariencia estética del personaje principal es de gran importancia dentro la narrativa discursiva de la obra debido a que, tal y como se afirmó, el espectador puede relacionar visualmente este protagonista a otro que se le parezca sin la necesidad de asimilarlo como una imagen del mismo Jesús Cristo. Esto quiere decir que, a partir de la elaboración de la escultura en pequeño formato se establecen unos factores que estructuran un estilo particular el cual suele ser

común, incluso, en la actualidad. Se trata del uso de la barba y el cabello largo que, como es sabido, son elementos utilizados, a lo largo de la historia, para la representación del hombre viril. Además, es un estilo que al ser percibido por un espectador le da libre albedrío de aproximar este personaje al primero que se le parezca debido a que, tanto en la historia como en la actualidad, este estilo particular ha sobresalido visualmente en una gran variedad de personajes destacados a nivel cultural, político y religioso los cuales aún se pueden apreciar en el contexto contemporáneo.

La presencia de la mujer de rodillas debajo del manto tiene como propósito que el espectador visualice esta imagen y llegue a una definición apresurada en su interpretación puesto que la acción de suplicar puede tergiversarse. El acontecimiento bajo el manto tocará algunas fibras sensibles debido a la lectura que un creyente religioso pudiese hacer. Por otra lado, la presencia de las tres mujeres comunica, en general, dos definiciones: una es la representación de un dios olímpico rodeado de personajes femeninos como ninfas u otras diosas y, la otra es una referencia a la Santísima Trinidad las cuales poseen gran peso simbólico dentro de las creencias del cristianismo.

Para la parte de creación y abordaje práctico, primero se realizó una estructura rectangular de 20 x 10 x 8 cm a partir de tablas de madera las cuales fueron ensambladas con tornillos con el fin de dar firmeza a la base.

Imagen 19

Tablas de madera para base rectangular



Nota. Tablas de madera: dos de 20 x 8 cm y otras dos de 10 x 8 cm.

Imagen 20

Base de madera rectangular



Nota. Molde rectangular de madera (20 x 10 cm) impermeabilizado con cinta adhesiva.

Imagen 21

Técnica de vaciado

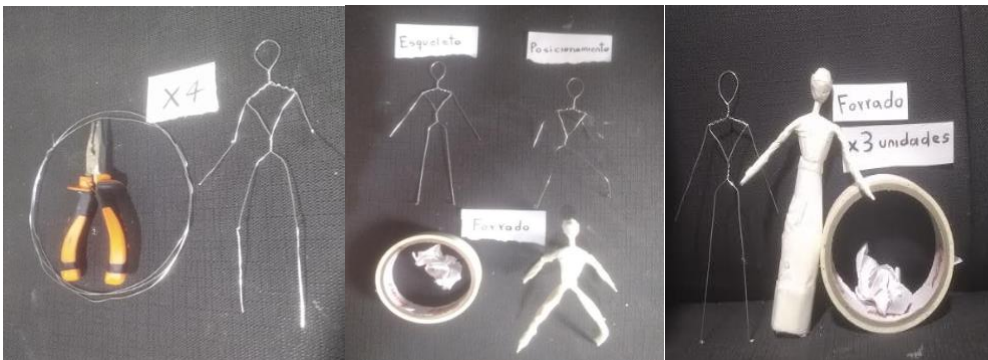


Nota. Vaciado de cemento líquido dentro del molde rectangular de madera.

Mientras el proceso de secado del cemento se lleva a cabo se procede a realizar los esqueletos en alambre dulce los cuales corresponden a los tres personajes más la cruz presente dentro de esta representación escultórica; así mismo, estos esqueletos son recubiertos con papel corrugado y cinta adhesiva según sea su sexo.

Imagen 22

Esqueletos de figuras humanas en alambre



Nota. A la izquierda están las medidas y base promedio para todos los personajes; en el centro está la especificación de cómo se da la posición a las figuras mediante la intervención al esqueleto de alambre; y, a la derecha, se encuentra la especificación de cómo se procede en la creación de las figuras femeninas.

Para la elaboración de la cruz fue necesario ensamblar diez (10) láminas pequeñas de madera (palitos de paleta) con pegamento para madera con el fin de tener una estructura base que

le dieran forma a la representación de una cruz de tipo Bizantino. Esta forma tiene unas dimensiones de 20 x 10 cm.

Imagen 23

Cruz



Nota. Representación de una cruz a partir de láminas pequeñas de madera.

Para este momento del proceso el cemento ya debe de estar sólido, por lo tanto se procede a separar el molde de madera de la pieza resultante y de esta manera se obtiene el bloque o base en donde reposará el personaje principal. Es importante tener en cuenta que las medidas de la pieza resultante del vaciado se reducen para facilitar el posicionamiento de las demás figuras debido a que también se amplía el espacio de la sub-base en donde quedará acomodado todo el conjunto.

Imagen 24

Bloque y/o base de cemento



Nota. Resultado final de vaciado en cemento dentro de molde rectangular de madera.

En este punto es posible realizar una recreación visual de lo que será la representación final. Se trata de una especie de boceto creado a partir de los elementos con los cuales se ejecuta cada figura. Esto sirve para tener una aproximación a lo que consecutivamente se va elaborando. Esta práctica da las bases de cómo pueden funcionar nuevas propuestas que se derivan de la idea inicial sin desligarse del foco temático presentado en lo que va de esta representación escultórica.

Debido a que esta parte de la pieza es tridimensional, pero en bajo relieve, debe llevarse a cabo con supremo cuidado pues adherir la porcelana fría al cemento seco es complejo debido a la porosidad de este material.

Imagen 25

Primera aproximación visual de la propuesta planteada



Nota. Bosquejo inicial de la propuesta escultórica con la base en cemento, la cruz construida con palos de paletas y esqueletos de figuras humanas.

Posteriormente, se empieza a dar volumen a cada una de las piezas a partir de la aplicación de porcelana fría (masa blanca) mediante el uso de punzones, gubias y pequeñas espátulas las cuales sirven para dar las formas y texturas correspondientes a cada objeto, iniciando con la inclusión de elementos visuales simbólicos en la parte frontal del mesón vinculados con el *Arca de la alianza* (es decir, el bloque de cemento). Es importante aclarar que todos estos elementos

están soportados por otra base de 25 x 15 cm con el fin de dar la sensación de que se visualiza un escenario o diorama.

Imagen 26

Base de cemento esculpida



Nota. Intervención escultórica de base de cemento a través de punzones y gubias.

Luego se empieza con la construcción tridimensional de cada personaje usando la misma técnica en porcelana fría, pero, en esta ocasión, sobre los esqueletos de alambre previamente forrados en papel corrugado y cinta adhesiva. En esta parte se inicia con la figura masculina por ser el personaje central y funciona como referente anatómico al momento de esculpir las tres figuras femeninas restantes.

Imagen 27

Relación visual entre la figura masculina y el mesón



Nota. Aproximación de lo que sería el resultado final de la pieza escultórica mediante la comprobación de posiciones y medidas.

De la misma manera en la que se llevó a cabo la primera escultura humanoide, se elaboran las figuras femeninas similares en su indumentaria, pero diferentes por la posición que ocupan dentro de la escena propuesta. Estas posiciones deben ser comprobadas constantemente con la base de cemento para saber qué tan bien encajadas están dentro del espacio, además, para comprobar la eficacia de las medidas realizadas con anterioridad.

Imagen 28

Representaciones femeninas



Nota. Comprobación de medidas en función de la disposición específica de cada figura.

A medida que se va avanzando con el proceso de creación es preciso ir repitiendo la recreación visual de lo que será el resultado final de la propuesta con el fin de indicar si lo que se está creando, coincide con los bocetos preliminares.

Imagen 29

Segunda aproximación visual de propuesta planteada



Nota. Aproximación visual de lo que sería el resultado final de la escultura.

Una vez terminadas las piezas correspondientes a los personajes y la base, se procede a realizar los pequeños objetos que van posicionados estratégicamente por toda la escena con el fin de proporcionar una serie de significados los cuales se mencionaron con anterioridad. Debido a que la masa blanca se va secando conforme se moldea, es posible ir haciendo las medidas de posicionamiento que corresponden para cada objeto dentro del espacio.

Imagen 30

Objetos simbólicos a pequeña escala



Nota. Objetos pequeños en masa blanca correspondientes a la base, cabeza, casco, daga, pan, plato, copa y botella.

Para la ejecución escultórica de la cruz, se toma la porcelana fría y se desliza con una espátula por toda la superficie de las pequeñas láminas de madera asegurándose también de que no queden grietas visibles pues esto podría estropear la pieza luego de secarse debido a la porosidad de la madera. Este proceso se realiza una segunda vez con el fin de darle mayor rigidez y firmeza, además, influye en los aspectos de la textura.

Imagen 31

Cruz en porcelana fría o masa blanca



Nota. Representación escultórica de cruz mediante la técnica de porcelana fría sobre madera.

Una vez listas todas las piezas, se procede a realizar una representación final de la propuesta con todos los elementos en blanco, esto para confirmar la efectividad de los bocetos y las medidas de posición derivados de los mismos. El resultado visual de esta representación debe asimilarse al boceto inicial que corresponde a la propuesta planteada (Ver Imagen 12) la cual muestra en detalle cada elemento que conforma esta representación como un objeto de mayor dimensión.

Imagen 32

Tercera aproximación visual de la propuesta planteada *La obra de los 50 mil dólares*

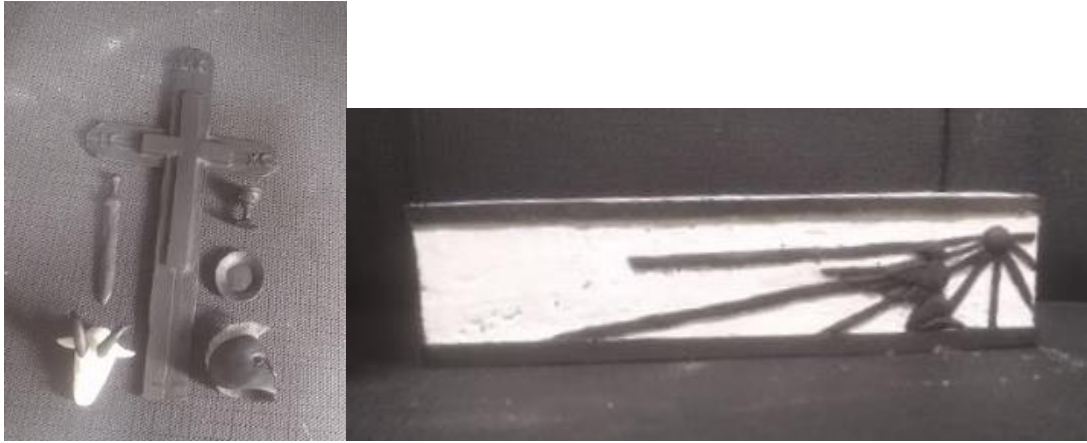


Nota. Representación escultórica final (aun sin color)

En el proceso de aplicado de la pintura, primero fue necesario imprimir con color negro todos los objetos cuya representación se caracteriza por asimilarse al metal. En este caso, y en su mayoría, el color dorado con el fin de asociar estos elementos con el oro mismo. Este proceso se realiza para que el color metalizado logre adoptar más realismo mediante el contraste que se proporciona mediante el color negro.

Imagen 33

Aplicación de color predominante para dar contraste a los objetos de metal



Nota. Figuras con aplicación de color para dar el contraste con el color cobre de las piezas que se asimilan con el oro.

Luego se toman estos objetos previamente pintados con color negro y se les aplica color dorado de tal manera que se asemeje (lo más posible) a un artefacto de oro. Para ello, se requiere la técnica de “patinado sobre superficie” con pincel semi-húmedo. También se aplica la pintura correspondiente a los objetos que no tienen este color como es el caso del pan, la cresta del casco, la botella de vino, el racimo de uvas y la daga romana.

Imagen 34

Ilustración de objetos ya pintados



Para la pintura de los personajes, también se aplicó la técnica de patinado sobre una superficie seca con el fin de que el color natural del material contrastara adecuadamente con el blanco aplicado de manera

superficial. Esta técnica en particular se usó con el propósito de asimilar gran parte de la representación como si se tratara de piezas esculpidas en mármol.

Imagen 35

Visualización de escultura de los personajes



Nota. Representación escultórica de los personajes finalizada.

Al tener listos todos los objetos para el correspondiente posicionamiento, es necesario tener claro que deben estar soportados por una sub-base la cual también hace parte del discurso narrativo visual de la obra. En este caso, se propone la aplicación de papel corrugado con engrudo sobre una tabla de 15 x 25 cm con el fin de que la textura resultante se asemeje a una especie de piso de cemento o de piedra. Este efecto también se da mediante la técnica de patinado, pero en esta ocasión usando los colores blancos, negro y gris.

Imagen 36

Creación y pintado de la sub-base contenedora de los elementos



Nota. Representación de un suelo semejante al cemento o a la piedra.

Finalmente, todas y cada una de las piezas son dispuestas según lo indica el boceto inicial correspondiente a la propuesta planteada para esta representación escultórica. Cabe aclarar que algunos elementos fueron dispuestos de modo diferente a como se aprecia en el boceto para ayudar a reforzar el discurso narrativo de la escena. Una vez ubicadas todas las piezas, se aplica impermeabilizante en aerosol para dar un toque de brillo.

Imagen 37

La obra de los 50 mil dólares (2024)



Nota. Ensamble final de la pieza escultórica de pequeño formato.

Como último aspecto a abordar respecto a esta representación se tiene claro que sus dimensiones son de 25 x 15 x 20 cm. Debido a la aplicación que tiene en cemento, esta pieza tiene un peso de alrededor de cuatro (4) kilos y puede ser vista desde todos sus ángulos con el fin de apreciar en detalle cada elemento que la componen.

9 Resultados y análisis. Los hallazgos desde *La obra de 50 mil dólares*

A través de lo que fue el proceso práctico y creacional de toda la pieza fue posible determinar que esta obra no solo se liga a un discurso si no que descubrió que también puede modificar su significado mediante la posición de los objetos inmersos dentro de la escena. Es decir, que al mover y/o quitar estratégicamente algunos de los objetos, estos pueden proporcionar un discurso diferente sin desligarlo de su tema focal, el cual consiste en la influencia de la imagen sobre una sociedad con el fin de promover el control sobre la misma. Una de las propuestas que se derivaron de la práctica experimental de quitar y/o mover los elementos de esta representación se observa en las imágenes 38, 39 y 40. La primera es una recreación de la escena con limitación de elementos: cruz, mujer y figura de Cristo en una postura diferentes sobre la cruz. Se trata, por ejemplo, de una escena de plegaria; en la segunda, se hace un tributo al chivo sacrificado; y, en la tercera, se eliminan todos los elementos asociados al periodo romano.

Imagen 38

Representación del ritual de la plegaria



Nota. Esta representación se conforma con sólo tres elementos los cuales evidencian la acción de realzar una oración a una deidad específica en un entorno “sagrado”.

Imagen 39

Tributo al chivo sacrificado



Nota. Esta representación hace alusión a la adoración de otro tipo de deidad la cual se desliga del cristianismo llegando a ser una acción que, incluso, puede referirse a la oposición de esta religión, es decir, el satanismo.

Imagen 40

Contexto del cristianismo



Nota. Esta representación pretende hacer referencia sólo a los conceptos del cristianismo mediante la eliminación de todo objeto relacionado con el contexto de la cultura romana.

Un aspecto que se destaca dentro de este trabajo de investigación-creación, es la posibilidad de modificar el significado inicial a través de una serie de movimientos que proponen evitar herir las sensibilidades del público religioso. Esta acción se estableció al inicio de la investigación, en

donde a través de la noción *Art Toy* se pudo implementar la idea de interactuar con una obra, en este caso, para alterar y/o modificar su significado.

Otro de los resultados y, quizá el más importante, que se da mediante estas modificaciones, es el que se produce al momento de ponerle el casco romano al personaje recostado sobre la base. Esta acción tiene como propósito disminuir las posibles ofensas hacia la religión debido al contexto sexuado presente en esta creación.

Imagen 41

Cambio de sentido mediante un sólo movimiento



Nota. Representaciones que evidencian a la imagen como influencia mediante una modificación simple de elementos.

Estas exploraciones permiten que se lance la siguiente pregunta ¿Estamos frente a una imagen polisémica? El contenido visual específico, mantenido durante una línea temporal determinada, dentro de una sociedad, tiende a caer en un tipo de trivialidad frente al consumidor por su uso constante para regir y/o controlar. Pero, es precisamente esta trivialidad la que deriva en la necesidad respecto a la actualización de una imagen destacada y regente dentro de un ámbito.

Al respecto, Diego Machín en su libro *La polisemia de la imagen: producción, reproducción, catalogación y consumo. Ideas planteadas en siete exposiciones científicas* (2019) afirma que:

La imagen aparece interpelada en cuanto a su capacidad formativa: en nuestra casa de estudios, desde siempre las imágenes han funcionado como motor proyectual. Los aprendizajes, en las diferentes áreas de nuestra currícula [sic], son desarrollados por medio de planos, mapas, dibujos, fotografías, croquis, esquemas, documentaciones técnicas. Dichas imágenes se producen, se reproducen y se consumen como insumo proyectual. (pág. 1713)

Esto significa que los contenidos visuales también se establecen como significados plurales de carácter consumible que permiten a una imagen mantenerse en una linealidad social, comercial e histórica mediante constantes actualizaciones que se presentan sobre la misma. Así, una imagen puede derivar significados de un solo discurso o tema visual en específico, por ejemplo, partiendo desde la barba y cabello largo en un hombre.

La obra de 50 mil dólares presenta un personaje de apariencia estética y corporal similar a un estilo asociado con un tipo de imagen familiar para el espectador vinculante con una élite dirigente en alguna época de la historia de la humanidad. La barba y el cabello largo en un hombre producen una imagen que puede relacionarse, visualmente, con muchos personajes cuya particularidad estética (en los rasgos) es dominante.

Para mostrar esta característica común, la **Imagen 42** recoge una serie de personajes públicos actuales e históricos con estos rasgos faciales concretos que pueden o no, asociarse con una imagen representativa de Jesús Cristo.

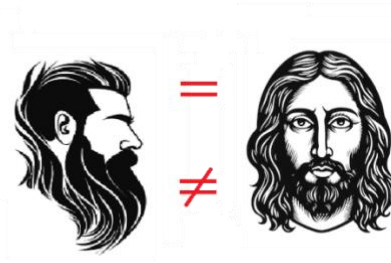
Imagen 42

Relación estética y visual entre personajes destacados y una deidad.

Personajes importantes de Hollywood



Personajes históricos y/o de fantasía.



Nota. Representación analítica y visual entre los actores Christian Bale, Jason Momoa, Jared Leto, los personajes históricos y/o mitológicos como Zeus, el Mago Merlín y Espartaco que determina la posible relación estética con la apariencia de Jesús Cristo.

10 Conclusiones

Tanto el proceso de creación como el mismo resultado final proveyeron de unos conocimientos que serán de utilidad en lo que resta de mi trayectoria artística. Estos conocimientos consisten en la claridad que se debe tener al momento de consumir un contenido visual específico, ya que este viene cargado de simbologías que, mediante la percepción y el gusto, logran influir de manera inconsciente en el comportamiento y conducta dentro de toda sociedad.

Con este trabajo de grado fue posible clarificar cómo los contenidos religiosos se extienden por la mayor parte del plano terrenal y cómo se adaptan según sea el tipo de contemporaneidad que rijan en un entorno determinado. Estas adaptaciones se han dado a lo largo de la historia mediante los diferentes medios de comunicación que se han establecido en las sociedades, en este caso, partiendo desde lo visual a través de una representación escultórica o juguete de artista denominada *La obra de 50 mil dólares*.

Uno de los factores relevantes en el resultado de esta investigación-creación, además del concepto *religión*, se enfoca en la noción *Art Toy* debido a varios aspectos que, precisamente, se proponen presentar con la pieza. Uno de estos factores tiene que ver con la *interactividad* del espectador con el objeto tal y como se haría con un juguete. El otro consiste en la reinterpretación de una técnica mediante el uso de otra. En este caso, proponer una escultura similar al mármol y al oro mediante el moldeo de porcelana fría y aplicación de colores específicos por medio de técnicas estratégicas.

Se puede inferir que esta propuesta artística tiene como finalidad contextualizar al espectador respecto a cómo está siendo influenciado por una élite dirigente sin que lo sepa. La conexión entre esta obra y quien la visualice, nace a partir de la familiaridad que un individuo tiene

con los elementos inmersos en la presente escultura. Por lo tanto, al percibir unos símbolos dentro de una escena que puede resultar inusual y que desde su postura como creyente, respeta, puede tocar las fibras sensibles al hacer una lectura negativa de la misma por considerarla una herejía, pero, al mismo tiempo, evidenciando a la imagen como un elemento de control dentro del sistema social.

La presencia de estos elementos aparecen en el momento del nacimiento de cada individuo que, como es bien sabido y comprobado por los estudios científicos, las personas tienen la capacidad de recolectar información y conocimientos incluso en la etapa infante, por lo tanto, este es el factor que fundamenta la noción *Art Toy* en relación con este trabajo debido a que en ambas presentaciones se exponen piezas con la particularidad de que se puede interactuar con las mismas tal y como si fuera un juguete cualquiera. Además, se proponen unos argumentos conceptuales mediante unos objetos cargados con simbologías adaptadas a los discursos latentes a nivel contemporáneo.

Por último, se puede afirmar que las imágenes actuales se encuentran de alguna manera entrelazadas, pues abarcan la vida de un individuo, quien está provisto de todo tipo de iconografías que le fueron presentadas como juguetes cuando era un niño. Pero, al crecer, dichas imágenes, dentro del contexto social y comercial presentan una misma intención la cual consiste en mantener alineada una población por medio de los contenidos visuales impuestos en una sociedad.

11 Reseña del artista

A lo largo de toda mi trayectoria artística he tenido la tendencia a adaptarme a los aprendizajes adquiridos desde el quehacer práctico perfeccionando permanentemente las técnicas de ejecución que conozco como, por ejemplo, el modelado, lo tridimensional, la exploración con materiales como la porcelana fría o masa blanca, cemento, alambre, papel, entre otros. Sin embargo, veo necesario entrelazar mi habilidad técnica con el discurso narrativo para que en mi trabajo creativo sea notoria la coherencia y el sentido de lo que se presenta. Para poder asociar mi discurso narrativo con lo que sería la parte práctica y creativa del mismo, fue necesario realizar una retro-alimentación acerca de lo que construyo y hoy conforma mi propuesta y/o trabajo artístico desde mi trayectoria en el pasado hasta lo que va del presente.

Cuando era niño, además de ser un amante de los juguetes, también me llamó mucho la atención el hecho de poder rayar con un lápiz sobre una superficie de papel. Aun teniendo una corta edad, entendí que si una forma hecha a partir de líneas puede plasmarse y luego conservarse, era posible realizar todo tipo de registros los cuales fueron mejorando en cuanto a su estética y técnica al pasar de los años. Esto me permitía realizar en una bitácora mis propias propuestas relacionadas y referidas a los contenidos visuales que siempre he consumido como comics, películas y series de terror, entre otras.

Para cuando era un adolescente, ya dominaba de forma muy básica algunas prácticas como la pintura, el dibujo a lápiz y lapicero y pintura con acrílicos. También sabía crear algunas artesanías como manillas y/o accesorios de mujer. En este punto, había concluido que tenía la necesidad de llevar mis creaciones a lo tridimensional, para ello, realicé prácticas experimentales con arcilla, plastilina, cera y la ya mencionada porcelana fría que ha sido el material primordial

que hasta ahora he logrado dominar y, por ende, predomina en mi proceso creativo descubriendo su aplicabilidad pues no sólo se limita a modelar figuras, sino que funciona como molde en la práctica con otros materiales como los ya mencionados.

Al inmiscuirme y hacer parte de la educación superior comprendí muchas cosas de mí y mi trabajo. Detecté aspectos que no conocía, como, por ejemplo, que en la artes plásticas y/o visuales cada objeto artístico debe estar ligado a un tema y/o discurso con el fin de proporcionarle a dicho objeto un propósito o significado coherente; que el arte está ligado a todo lo que nos rodea pues para la creación de todos y cada uno de los objetos existentes, en algún punto, fue imperante realizar una representación aproximada mediante bocetos, maquetas y demás formas de representación mostrando, necesariamente, un grado de creatividad. Sin embargo, no todo es arte o está enfocado al mismo. Este tipo de conclusiones fueron las que, en la actualidad, le dieron propósito y dirección a mi discurso narrativo como un artista en constante formación debido a que me permite conocer las herramientas y elementos necesarios para una correcta creación artística y de cómo ésta va direccionada a un público específico según sea la finalidad o intención.

Contacto:

WhatsApp +573006341487

Facebook Cristian Calvo

Instagram @hern.cristiancalvo

e-mail: cristiancalvohernandez@gmail.com

Referencias bibliográficas

- Belting, H. (2009). *Imagen y culto: una historia de la imagen anterior a la era del arte*. Edición Akal S. A. <https://acortar.link/h6nhqp>
- Beltrán-Castellanos, A. (2017). *Mujeres transgresoras en las obras The Holly Beauty Project y mujeres ocultas*. Repositorio Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. <https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/2697/Mujeres%20Transgresoras%20en%20las%20Obras%20the%20Holy%20Beauty%20Project%20y%20Mujeres%20Ocultas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bermúdez-Castillo, J. A. (2010). Cultura Visual. *Revista Nodo*, 4 (8), 5-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3392151>
- Calder, A. 1898 – 1976 (2011). *A young and ever and forever magazine for anyone that believes in the youth spirit*. Recuperado de. <https://historia-arte.com/artistas/alexander-calder>
- Calder, A. (2024). WikiArt – Visual Art Encyclopedia, expone Josephine Baker, 1927 ubicada en el Museo de arte Moderno MOMA en New York. WikiArt.org. Recuperada de <https://www.wikiart.org/en/alexander-calder/josephine-baker-iii-1927>
- Castaño Rico, S. (2012). *Imaginarios religiosos de Medellín, con respeto a las imágenes presentes en las familias* [tesis de tipo de grado, Universidad Tecnológica de Pereira]. Repositorio Universidad Tecnológica de Pereira. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/36f816f2-b0b3-4138-a041-459f23aa6deb/content>

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada occidental* (1° ed.). Ediciones Paidós.

https://monoskop.org/images/d/d4/Debray_Regis_Vida_y_Muerte_de_la_Imagen.pdf

Flórez-Aguilar, P. y Quiroz-Mella, P. (2011). *El poder de la imagen en la sociedades de control. F@ro: revista teórica del Departamento de Ciencias de la Comunicación*, 1 (13), 118-130.

<http://www.revistafaro.cl/index.php/Faro/article/view/689/833>

Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual: curriculum, estética y la vida social del arte* (1° ed.). Octaedro.

https://bibliotecadigital.uchile.cl/discovery/fulldisplay?vid=56UDC_INST:56UDC_INST&tab=Everything&docid=alma991001451039703936&context=L

Gruzinski, S. (1994). *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colon a Blade Runner 1492-2019* (1° ed.). Fondo de Cultura Económica.

<https://circulosemiotico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/12/gruzinski-la-guerra-de-las-imagenes.pdf>

Guasch, A. M. (2003). *La crítica de arte. Historia, teoría y praxis. Las estrategias de la crítica*. Ediciones del Serbal.

https://annamariaguasch.com/pdf/publications/Las_estrategias_de_la_cr%C3%ADtica_de_arte.pdf

Hernández Díaz, V. (2017). *XXXV Coloquio Internacional de historia del arte. Continuo/discontinuo: los dilemas de la historia del arte en América Latina* (1° ed.).

Universidad Nacional Autónoma de México.
<http://dx.doi.org/10.22201/ije.9786070287824e.2017>

Hernández Marcos, C. (2021). *La expresión artística a través del juego* [tesis de grado,



- Universidad de Valladolid]. Repositorio Universidad de Valladolid.
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51355/TFG-L2990.pdf;jsessionid=8CE5A7F1EE6C3AFC3A13EAAF8A3E1F9A?sequence=1>
- Koons, J. 1955. (2024). Wikipedia Enciclopedia Libre. Recuperado de
https://es.wikipedia.org/wiki/Jeff_Koons
- Koons, J. (1994 – 2000). *Ballon Dog, Grupo Educador. 5 versiones únicas en el mundo (Azul, magenta, amarillo, naranja y rojo)*. Grupoeducar.cl. Recuperado de
https://www.grupoeducar.cl/material_de_apoyo/la-obra-jeff-koons/
- Machín, D. F. (2019) *La polisemia de la imagen: producción, reproducción, catalogación y consumo. Ideas Planteadas en siete exposiciones científicas*. Secretaria de investigaciones FADU – UBA
<https://www.publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/actas/article/view/1099/1541>
- Montoya Rodríguez, E. A. (2021). *Juguete de Artista. Art Toy* [Trabajo de grado] ITM Institución Universitaria. Repositorios ITM. <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/5647>
- Ospina, N. (2001). *Jugador de pelota colosal. Período clásico tardío (600 – 700 DC)*. NadinOspina.org. Imagen recuperada de <https://nadinospina.org/jugadores-de-pelota/>
- Parker, C. (2012). *Religión, política y cultura en América Latina. Nuevas miradas* (1° ed.). instituto de Estudios Avanzados Universidad de Santiago de Chile.
<https://dlc.dlib.indiana.edu/dlc/bitstream/handle/10535/9699/LIBRO%20religi%C3%B3n%20pol%C3%ADtica%20y%20cultura.pdf>





- Pereira-Uzal, J. M. (2015). *Alcance de la imagen multiespectral en el estudio de las obras de arte: del dibujo subyacente y la clasificación de compuestos*. Conference: 16ª Jornada de Conservación de Arte Contemporáneo, 16, págs. 183-189. <https://www.researchgate.net/publication/306621313>
- Pérez Segura, J. (2005). *Nuevas imaginarias del arte: El juguete como escultura moderna*. Revista *Anales de Historia del Arte*, 15, págs.. 281-295. <https://core.ac.uk/reader/38823880>
- Picasso, P. (1903). *La vida. Ubicada en el Museo de Cleveland en Estados Unidos*. Recuperado de <https://www.culturagenial.com/es/obras-pablo-picasso>
- Picasso, P. (2024). ElleDecor - Hearst España, *Los 40 cuadros más famosos e importantes de Picasso*. elledecor.com. Recuperado de <https://www.elledecor.com/es/arte/g40612829/pablo-picasso-cuadros-mas-famosos-importantes/>
- Santos, G. y Saragossi. (2000). *La educación, el arte, los medios de comunicación y los ideales en la actualidad – Juguete e infancia*. Ediciones PubliKar. <https://www.aappg.org/wp-content/uploads/2000-N%C2%BA2.pdf#page=130>
- Taranilla de la Varga, C. J. (2022). *Breve Historia del arte. Arte Paleocristiano y Bizantino. Historia del Arte* (1, vol. 6). Ediciones Newtilus. https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=yoJ3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Arte+en+el+Bizantino&ots=dZR_H8rhIB&sig=mPQxRnmT0XWOyw4eSYwcn2kWKs#v=onepage&q=Arte%20en%20el%20Bizantino&f=false





- Trujillo, M. E. (2021). *Exposición ni sumisa ni devota*, localizada en el Ministerio de cultura – Museo Colonial y Museo de Santa Clara. Recuperado de <https://www.ub.edu/InfoBBAA/maria-eugenia-trujillo-ni-sumisa-ni-devota/>
- Trujillo, M. A. (2021). *Ni sumisa ni devota*. *Imaginat Gallery*. <https://www.imaginat-gallery.com/expo/maria-eugenia-trujillo/>
- Vieco Ortiz, B. (2007). *Obra escultórica "Las tres marías"*, Mausoleo familia Pedro Estrada, Museo cementerio San Pedro. <https://arquitectura.medellin.unal.edu.co/escuelas/habitat/galeria/displayimage.php?pid=5488>
- Villota, J. (4 septiembre 2010). *Juan Pablo García Burbano expone en el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá*. Ipitimes.com. Correo del Sur. Recuperado de <https://narinoacf.blogspot.com/2010/09/bogota-juan-pablo-garcia-burbano.html>
- Westheim, P. (2006). *Arte, religión y sociedad* (2° ed., cap. 1). Fondo de Cultura Económica USA. https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_es&id=aBs8AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=arte+religioso&ots=4y293Sgzsc&sig=5gdnJH1T8HSVz5sAI8bQBbqeeM4#v=onepage&q=arte%20religioso&f=false
- Zetien-Macía, B. (2019). *Aproximación de la memoria histórica* [Trabajo de grado] Universidad de Cartagena. Repositorio UniCartagena. <https://acortar.link/EequDA>





Anexos





Anexo 1. Tabla de catalogación de esculturas en pequeño formato de Cristian Calvo Hernández





No.	Imagen	Título de la obra	Año	Técnica (medio) o soporte técnico	Exhibición en	Dimensiones	Descripción, estado de conservación, ubicación	Tema
1		<i>El kraken</i>	2021	Porcelana fría sobre vidrio	Ninguno	24 cm alto x 8 cm de ancho	Representación escultórica sobre un pulpo abrazando una botella que funciona como licorera u objeto decorativo.	El mar
2		Anatomía de Super Mario	2021	Porcelana fría con una base de papel.	Ninguno	14 cm de alto x 6 cm de ancho	Apropiación de un personaje famoso en los videojuegos la cual muestra parte de la anatomía interna de dicho personaje	Video juegos

3		<i>Cráneo monedero</i>	2021	Porcelana fría sobre icopor	Ninguno	9 cm de volumen	Representación de un cráneo partido a la mitad que puede volver a cerrarse con un cierre puesto en la parte posterior.	Terror
4		<i>Lamparita de noche</i>	2021	Porcelana fría sobre globo	Ninguno	13 cm de alto 7 cm de ancho	Representación de una lámpara por medio de espirales tridimensionales que permiten generar un efecto “esfera” el cual permite que el interior de la misma también refleje la luz.	Artículos para el hogar
5		<i>Guantele del infinito</i>	2021	Porcelana fría sobre cuero	Clinica del Play (tienda gamer)	30 cm de largo x 11 cm de ancho	Apropiación escultórica sobre un artefacto “divino” que aparece en algunas de las películas de MARVEL comics. Este artefacto es funcional para la mano media.	Cine
6		<i>La dentadura del buitre</i>	2021	Porcelana fría sobre yeso y papel corrugado	Centro de desarrollo social Pradito	23 cm de largo x 21 cm de ancho	Máscara funcional que representa una aproximación a cómo se podría ver un buitre si este tuviera dentadura.	Terror




7		<i>Cerbero</i>	2022	Porcelana fría sobre alambre dulce	Ninguno	11 cm de alto x 20 largo x 10 cm de ancho	Representación escultórica de una criatura mitológica conocido en la mitología griega como el guardián de las puertas del hades	Mitología griega
8		<i>Cabaña de licor</i>	2022	Porcelana fría sobre vidrio	Ninguno	15 cm de alto x 5 cm de ancho	Botella de vidrio esculpida con porcelanacron la cual aborda un tema de carácter hogareño; esta pieza además de ser un objeto decorativo también es totalmente funcional como botella o licorera ya que el poso que adornan parte de la base funciona como una copa.	Artículos para el hogar
9		<i>Duende pasando el rato.</i>	2022	Porcelana fría sobre corteza de árbol	Ninguno	17 cm de alto por 8 cm de ancho	Representación escultórica de un duende meciéndose en un columpio hecho a partir del entorno natural que lo rodea; esta pieza tiene movimiento al momento de balancear manualmente. es de uso netamente decorativo.	Artículo decorativo
10		<i>Naufraigo de licor</i>	2022	Porcelana fría sobre vidrio, piedra y madera	Ninguno	botella: 20 cm alto x 8 cm ancho- base: 23 cm de largo x 14	Licorera funcional que representa una especie de náufraigo elaborado mediante la práctica escultórica.	El mar


11		<i>Bitácora mecánica</i>	2022	Porcelana fría sobre la pasta dura de un libro.	Ninguno	23 cm x 23cm	Libro de dibujos que en su portada tiene una escultura que representa un corazón humano rodeado de un sistema mecánico que, se supone es lo que lo hace funcionar.	Artículos para el hogar
12		<i>Anatomía de un oso</i>	2023	Porcelana fría sobre peluche	Ninguno	15 cm de alto x 8 cm de ancho	Representación “visceral” de un oso de peluche el cual muestra algunas partes de sus órganos vitales, esta pieza es de uso decorativo o para coleccionar.	Terror
13		<i>Alien VS Depredador</i>	2023	Porcelana fría sobre alambre dulce	Ninguno	23 cm de alto x 15 cm de ancho	Representación escultórica de una escena clásica de una película muy reconocida en Hollywood, el uso de esta pieza es netamente para coleccionar.	Cine
14		<i>Mario escapando de la consola</i>	2023	Porcelana fría sobre plástico rígido.	Ninguno	24 x 24 cm	Intervención a una consola de video juego desechada mediante una escultura que representa a un personaje de ficción tratando de salir de dicho artefacto. Es de uso decorativo	Video juegos

15		<i>Momia en su sarcófago</i>	2023	cemento moldeado y enrollado de tela sobre figura humanoid e de yeso	Ninguno	60 cm de largo x 25 cm de ancho	Representación de una momia dentro de su sarcófago la cual puede ser removida del mismo con el fin de generar intriga a quien lo sostenga en sus manos, esta pieza es de uso decorativo.	Arqueología
16		<i>Esqueleto humano a escala</i>	2023	Porcelana fría sobre tubería de PVC	Ninguno	1,20 mtr de alto x 25 cm de ancho	Representación escultórica de todas y cada una de las partes que componen el sistema óseo humano elaborados a escala, esta pieza es armable y desarmable en función del aprendizaje del cuerpo.	Anatomía
17		<i>Rana que habita entre Colombia y Ecuador</i>	2023	Porcelana fría sobre papel corrugado	Ninguno	10 x 10 cm	Representación escultórica de una rana cuyas características pretenden ser destacadas con dicha representación, se elaboró con el fin de poder hacer un acercamiento respecto a los temas que rodean a este espécimen.	Zoología
18		<i>El Depredador</i>	2023	Porcelana fría sobre alambre dulce	Ninguno	12 x 12 cm	Representación escultórica de un personaje de ficción destacado por aparecer en una saga de películas reconocidas, esta pieza es de carácter coleccionable.	Cine


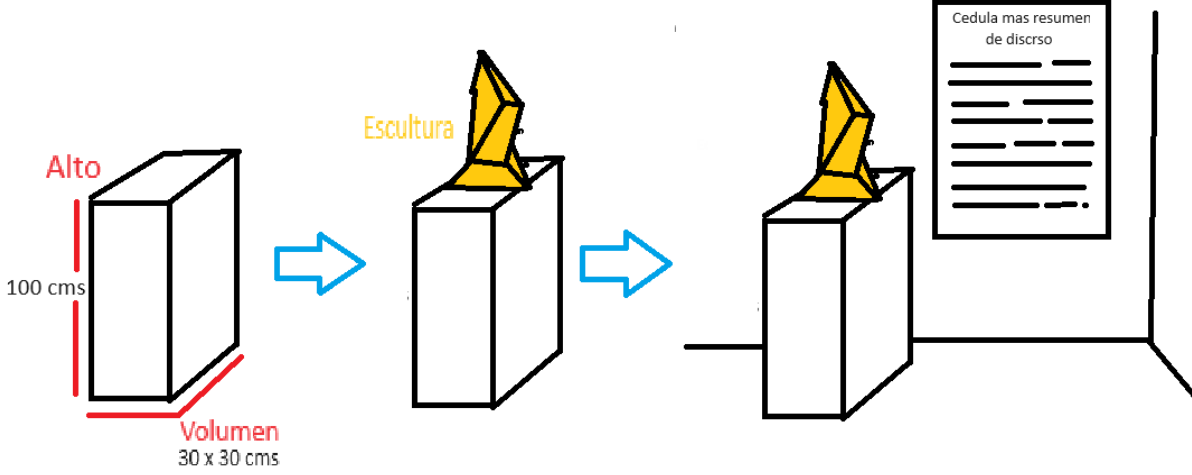
19		<i>Parques temáticos (Alien VS Depredador)</i>	2023	Porcelana fría sobre: alambre, madera, cartón. piedra y papel	Ninguno	70 x 70 cm	Parques funcional en referencia a la película Alien VS Depredador el cual puede ser utilizado o simplemente emplearlo como objeto decorativo	Cine
20		<i>Macho cabrío</i>	2024	Porcelana fría y cemento sobre piedra	Ninguno	23 cm de alto x 15 cm de ancho	Representación escultórica de un demonio que tiene como fin servir de artículo decorativo	Religión
21		<i>La mujer y su botella</i>	2024	Porcelana fría sobre vidrio	Ninguno	15 cm de alto x 10 cm de ancho	Botella o licorera totalmente funcional adornada con una representación de una mujer la cual abraza efectivamente dicha botella.	Comercio
22		<i>Perro salchicha</i>	2024	Porcelana fría sobre papel corrugado	Exposición Propuesta Artística (ITM)	20 cm de largo x 10 de alto	Representación escultórica de un perro salchicha interpretado de una manera visceral con el fin de usarse como objeto decorativo.	Terror

23		<i>Serpiente humanoide</i>	2024	Cartón piedra sobre alambre dulce y papel corrugado	Ninguno	33 cm de alto por 24 cm de ancho	Representación escultórica de una criatura con características de no solo una serpiente sino de muchas otras criaturas sacadas de la imaginación. Este objeto es decorativo.	Terro
24		<i>Corazón humano</i>	2024	Porcelana fría sobre icopor	Ninguno	13 cm de alto x 8 cm de ancho	Representación escultórica de un corazón humano elaborado a detalle con el fin de aprender sobre este órgano del cuerpo, puede ser de uso decorativo	Anatomía
25		<i>La santa muerte</i>	2024	Cemento remojado en tela sobre porcelana fría endurecido	Ninguno	70 cm de alto x 30 cm de ancho	Representación escultórica de una deidad característica del territorio mexicano conocida como la santa muerte, es de uso decorativo.	Religión
26		<i>Cocina campesina</i>	2024	Porcelana fría sobre superficie plana de madera y ensamblaje de	Ninguno	25 cm de alto x 38 cm de ancho	Diorama que representa una escena o situación cotidiana en lo que sería un día cualquiera para una pareja de ancianos que viven en el campo.	Artículos para el hogar

				artefactos varios.				
27		<i>Bitácora de ideas</i>	2024	Porcelana fría sobre madera (triple)	Exposición Museología (ITM)	20 cm de alto x 15 cm de ancho	Bitácora repleta con ideas y bocetos de todo tipo con el fin de preservar futuras ideas que ayuden en las prácticas artísticas.	Terror
28		<i>Rosas inmortal izadas</i>	2024	Vaciado en resina sobre rosas artificiales	Ninguno	10 cm de volumen	Escultura de rosas dentro de media burbuja la cual las contiene dentro de la misma pero siguen siendo visibles para el espectador. Es de uso decorativo	Artículos para el hogar
29		<i>Yeison la candela</i>	2024	Porcelana sobre lámina de zinc	Ninguno	7 cm de alto x 2 cm de ancho	Estuche para encendedor que representa un personaje de terror de una película muy conocida en Halloween.	Terror

30		<i>El Depredador</i>	2024	Porcelana sobre alambre dulce	Ninguno	20 cm de alto x 9 cm de ancho	Representación escultórica de un personaje de ficción que tiene como fin hacer parte de una colección enfocados hacia el tema que enfoca la película en donde sale este personaje.	Cine.
----	---	----------------------	------	-------------------------------	---------	-------------------------------	--	-------

Anexo 2. Ficha técnica de *La obra de 50 mil dólares* (2024)

FORMATO PRESENTACIÓN DE OBRA – MUESTRA DE GRADO											
IMAGEN(ES) OBRA(S)	CÉDULA PIE DE OBJETO										
	<table border="1"> <tr> <td>Artista (nombre)</td> <td>Cristian Esteban Calvo Hernández</td> </tr> <tr> <td>Obra (título)</td> <td><i>La obra de 50 mil dólares</i></td> </tr> <tr> <td>Medidas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Técnica o medio expresivo</td> <td>Escultura de porcelana fría sobre madera, papel corrugado y cemento</td> </tr> <tr> <td>Año de producción</td> <td>2024</td> </tr> </table>	Artista (nombre)	Cristian Esteban Calvo Hernández	Obra (título)	<i>La obra de 50 mil dólares</i>	Medidas		Técnica o medio expresivo	Escultura de porcelana fría sobre madera, papel corrugado y cemento	Año de producción	2024
	Artista (nombre)	Cristian Esteban Calvo Hernández									
	Obra (título)	<i>La obra de 50 mil dólares</i>									
	Medidas										
	Técnica o medio expresivo	Escultura de porcelana fría sobre madera, papel corrugado y cemento									
Año de producción	2024										
Descripción de la obra (Resumen)											
<p>Representación de una escena en donde se visualizan tres mujeres rodeando a un hombre y/o deidad recostada sobre un artefacto histórico, el espacio está cargado de simbología de tipo religioso mediante pequeños objetos que se encuentra estratégicamente distribuidos por toda el área visible.</p>											
Propuesta de montaje (Planos o bocetos preliminares)											
											
Requerimientos, necesidades técnicas y de montaje											
<p>Se requiere una pared blanca de fondo más una base rectangular de 100 cm de alto y 30 x 30 cm de ancho; también es necesario tener buena iluminación la cual debe proporcionarse mediante un reflector en la parte superior de la obra; finalmente, la cédula o discurso debe ubicarse entre 100 cm sobre el suelo y otros 40 cm hacia arriba.</p>											