

# METAFORAS

MARIA MERCEDES GONZALEZ GOMEZ

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA  
PROGRAMA DE BELLAS ARTES  
BUCARAMANGA  
2007

METAFORAS

MARIA MERCEDES GONZALEZ GOMEZ

Trabajo de Grado para optar por el título de  
Maestra en Bellas Artes

DIRECTOR  
LUIS FERNANDO BERNAL VALDERRAMA  
Maestro en Bellas Artes

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
INSTITUTO DE EDUCACION A DISTANCIA  
PROGRAMA DE BELLAS ARTES  
BUCARAMANGA  
2007

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco al Maestro José Germán Toloza, Coordinador del Programa, a su constante búsqueda y actualización, lo cual se traduce en interés por sus alumnos.

Agradezco a todos mis maestros de la mano de quienes descubrí los caminos para transformar ideas en proyectos artísticos.

Especialmente agradezco a mi Director de Proyecto, Luis Fernando Bernal, por sus valiosos aportes y su disposición incondicional para apoyarme siempre que así lo necesité.

Agradezco inmensamente a mi familia quien aportó su valiosa colaboración tanto económica como de acompañamiento, y a su infinita paciencia durante mis ausencias.

A mi grupo de trabajo, compañeros de siempre, con quienes compartí alegrías y dificultades.

## CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION	1
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
2. JUSTIFICACION	4
3. OBJETIVOS	6
3.1 OBJETIVOS GENERALES	6
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	6
4. MARCO TEORICO	7
4.1 MARCO DE REFERENCIA	7
4.1.1 Nadín Ospina	8
4.1.2 Eugenio Dittborn	9
4.1.3 Francis Bacon	12
4.1.4 Gerhard Richter	13
4.1.5 Daniel Spoerri	14

4.2 MARCO CONCEPTUAL	16
4.2.1 La violencia política y social	16
4.2.2 La metáfora	18
4.2.3 El Juego	19
4.2.4 Collage	20
5. PROCESO DE LA OBRA	23
5.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL Y FORMAL DE LA OBRA.	27
5.1.1 Descripción conceptual	27
5.1.2 Descripción formal	28
6. CONCLUSIONES	33
BIBLIOGRAFIA	34

## LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Secuestrado. Nadín Ospina.	9
Figura 2. Remota: pintura aerpostal #95. La XIII historia del rostro humano (Los portales de H). Eugenio Dittborn.	11
Figura 3. Estudio de tauromaquia. Francis Bacon.	13
Figura 4. Muerta 1 – 3. Gerhard Richter.	14
Figura 5 Humo de pólvora. Daniel Spoerri.	15
Figura 6 Zona roja, Boceto. María Mercedes González,	24
Figura 7. Pelota, Boceto. María Mercedes González.	25
Figura 8. Desinflada, Obra. María Mercedes González.	29
Figura 9. N.N., Obra. María Mercedes González	30
Figura 10. Títere, Obra. María Mercedes González	31
Figura 11. Olvido, Obra. María Mercedes González	32

## LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Esquema de Montaje.	35

## GLOSARIO

**CAPTURA:** apoderarse de algo, en este caso de imágenes, colores, instantes de la vida cotidiana.

**JUEGO:** tiene dos acepciones esta palabra, ambas profundamente ligadas a la obra: ejercicio recreativo sometido a reglas y destreza para engañar a alguien haciéndole creer lo que no es verdad.

**JUGUETES:** igual que juego, sus dos significados son pertinentes con la obra: objeto atractivo con que se entretienen los niños y persona dominada por alguna fuerza material o moral que la mueve y maneja a su gusto.

**METAFORA:** forma del lenguaje para denominar de una manera mas expresiva algo que ya está identificado.

**PERSONIFICACION:** atribuir vida, acciones o cualidades propias del ser racional al irracional o inanimado.

**VIOLENCIA:** todo aquello que se realiza en contra de las normas, fuera de razón y justicia sin tener en cuenta respetos ni consideraciones hacia el prójimo o hacia si mismo.

## RESUMEN

**TITULO:** METAFORAS<sup>\*</sup>  
**AUTORA:** GONZALEZ GOMEZ, María Mercedes<sup>\*\*</sup>.  
**PALABRAS CLAVES:** Metáfora, juego, juguete, pintura, posmoderno, objeto, violencia, cotidiano

### DESCRIPCIÓN:

Las obras presentadas contienen imágenes que aluden momentos y situaciones difíciles de la cotidianidad de cualquier ser humano, y es ésta la verdadera intención de la obra, no permitir que queden en el olvido acontecimientos que han marcado de manera dolorosa la vida diaria de un pueblo.

El propósito de hacer alusión a la violencia de una manera muy sutil se apoya en la posibilidad de trasladar el significado literal de una imagen, por ejemplo una pelota, y personificar en ella un ser humano, inserto en el contexto mismo de la figura plasmada en la obra. Es decir el ser humano allí latente esta tan afectado como imposible de aprovechar el juego.

Coexistencia, es la palabra clave en el intento de definir la postmodernidad que si bien permite el uso de tecnologías de punta, en ningún momento descarta ni condena las técnicas pasadas permitiendo un eclecticismo mágico que facilita la expresión artística. El presente proyecto parte de las técnicas pictóricas, conceptos sobre colores complementarios, elementos de composición, sección aurea, formatos y las complementa con el uso de objetos aprovechando sus características intrínsecas. Vivimos una época del arte en la que todo está permitido, dentro de los límites del sentido común y la razón.

---

\* Proyecto de Grado

\*\* Universidad Industrial de Santander, INSED, Programa de Bellas Artes. BERNAL VALDERRAMA Luis Fernando.

## SUMMARY

**TITLE:** METAPHORS<sup>\*</sup>

**AUTHOR:** GONZALEZ GOMEZ, Maria Mercedes<sup>\*\*</sup>.

**KEY WORDS:** Metaphor, game, toy, paint, postmodern, object, violence, daily routine.

### DESCRIPTION:

These works of art contain images that awaken your past and force you to remember moments and difficult situations of ordinary humans. This is the intention of these works: not to allow us to forget that these events have left a painful mark on all of these people's lives. The purpose of using this kind of subtle allusion to the violence is to convey the literal meaning of an image, for example a ball that personifies a human being, is inside the context itself of the figure in the work. That means the human being is "there", "alive" and affected like the worn toy itself.

Coexisting is the key word, in the effort to define the postmodernism that allows the use of the latest techniques or technologies but never condemns the past techniques, affording a magic eclecticism that allows for fluid artistic expression.

These works are part of painting techniques, knowledge about color and elements, like composition, focal point and formats, complemented by the use of objects, taking advantage of the inner characteristics. We live inside art in an age where everything is allowable within the limits of the common sense and reason.

---

\* Thesis Project.

\*\* Universidad Industrial de Santander, INSED, Fine Arts. Program. BERNAL VALDERRAMA Luis Fernando.

## INTRODUCCION

A medida que conocemos la historia de un pueblo observamos que está compuesta por diferentes acontecimientos, muchos de ellos violentos que se suceden unos a otros de manera que la mayoría los comienzan a ver como parte de la rutina. Es así como el artista está en su derecho y en su deber de asumir una responsabilidad con la sociedad desde su posición crítica y recurrir a la libre expresión valiéndose de herramientas plásticas, para no permitir que el olvido sea cómplice de quienes pretenden dar continuidad a esta tradición de violencia social.

Aplicar el significado de la palabra juego desde el punto de vista lingüístico, en donde hace referencia no al desarrollo de una actividad sino más bien a un eterno movimiento que se renueva y se repite constantemente, resulta apropiado en el propósito de ilustrar la persistencia de situaciones que pueden calificarse como violentas dentro de la historia social y política de un país. De otro lado, el juego goza de inmanencia propia; ésta característica es esencial para el desarrollo de la obra por cuanto permite personificar en él situaciones o emociones del ser humano.

El uso de un lenguaje metafórico aplicado a la plástica busca acentuar el auténtico significado del juego mencionado anteriormente y vincularlo con las víctimas de la violencia social y política quienes se habitúan a su situación y pierden cualquier asomo de iniciativa para romper con este ciclo.

## **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La huella que la violencia y las injusticias sociales han dejado sobre el hombre es tan antigua como el hombre mismo, cambia el contexto, cambia el motivo, cambian los autores, los protagonistas y las situaciones pero persiste el hecho violento.

A lo largo de la historia y hasta el día de hoy se registra la constante pugna de ciertos grupos sociales por obtener el poder político y económico. Esta lucha se vale de toda clase de argucias para engañar a los sectores desprotegidos y a través de discursos ambiguos y manipulación de la realidad, logran hacer burla de la inocencia de aquellos que aún conservan la buena fe en el actuar.

En este proceso, muchos creadores involucrados en los problemas de su entorno, deciden solidarizarse con los sectores desfavorecidos, dando lugar a la proliferación de un tipo de arte que le permite interpretar y expresar su punto de vista sobre la problemática. Es así como la preocupación social del artista se comporta como protagonista de su obra y el lenguaje plástico se subordina a su necesidad de expresar sus preocupaciones.

La realidad cotidiana, ocupa la atención del artista, quien como parte de una sociedad y teniendo claro su papel en ella, se propone encontrar la forma de develar a partir de un lenguaje plástico, el juego de subsistencia vigente en nuestro diario devenir.

¿Cómo plasmar a través del collage y en lenguaje metafórico el vínculo entre el significado del juego como sujeto en sí mismo, y las víctimas de la violencia social y política?

## 2. JUSTIFICACIÓN

El artista no puede desconocer su responsabilidad ciudadana, más aún cuando su sensibilidad se ve impactada por abrumadoras situaciones de violencia e injusticia infligidas a los más vulnerables.

Es así como el tratamiento de temas sociales y políticos, por parte de los artistas, a lo largo de los años ha sido constante, reflejando este tipo de situaciones con notoria profundidad para que permanezca como un registro histórico de rechazo a la violencia; es igualmente importante su posición acerca de lo que cada uno considera justo o injusto de una situación.

En todas las generaciones hay artistas cuya sensibilidad los induce a tratar infatigablemente temas sociales y políticos; otros por el contrario tienden a ignorarlos. Constancia de ello son las exposiciones organizadas regularmente y la recopilación hecha por el Museo de Arte Moderno de Bogotá en 1999 plasmado en el Catálogo de Arte y Violencia en Colombia desde 1948.

Cada ciencia tiene la responsabilidad de buscar a partir de los medios que le son pertinentes, la forma de ser parte activa del cambio hacia un mundo mejor; no está exento el artista, quien desde sus posibilidades plásticas cuenta con infinitos medios para expresarse sobre un determinado asunto. Cada uno tiene la forma individual de articular el tema haciendo uso de la técnica que libremente seleccione.

Ocupan al autor del presente proyecto preocupaciones generadas por la violencia política presente en la realidad nacional, que día a día vulneran la dignidad humana de las personas que componen las

comunidades desfavorecidas. El artista cuenta con instrumentos plásticos para expresar sus pensamientos, por tanto ésta será la forma de expresión resultante de la propuesta actual.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Plasmar en lenguaje metafórico a través del collage el vínculo entre el significado auténtico del juego como sujeto en sí mismo, y las víctimas de la violencia social y política.

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Articular el juego como estructura ordenada y facilitadora con la permanente existencia de víctimas de la violencia social y política en nuestro entorno.

Plantear situaciones de violencia social y política en el país.

Indagar sobre sucesos actuales que ejemplifiquen el tema.

Definir materiales, técnicas, colores y composición para abordar el tema

Plasmar en un hecho plástico la metáfora establecida.

## **4. MARCO TEORICO**

Es evidente la necesidad de encontrar desde el quehacer artístico la forma de activar la memoria colectiva, de no permitir que queden en el olvido acontecimientos que han marcado el destino de un pueblo. Son muchas las soluciones plásticas que se pueden aplicar a este objetivo, una de ellas es desde el collage que partiendo de su sencillez técnica, proporciona la manera de afrontar temas de gran profundidad. Esta característica permite en ocasiones camuflar dentro de un ambiente aparentemente apacible, situaciones de extrema violencia, otorgando a la obra una connotación de burla satírica que propicia profundas reflexiones.

Explorar la historia del arte desde tiempos lejanos, permite observar el vaivén de las situaciones violentas que aparecen y desaparecen en ciclos interminables, como si emulara el continuo renovar del juego como proceso natural inherente al ser humano y es precisamente aquí en donde se estrecha la relación violencia – juego – metáfora que conforman la esencia de el presente proyecto.

Los referentes conceptuales y estéticos expuestos a continuación aportan a la consolidación de ésta propuesta desde diferentes aspectos hasta lograr su definición.

### **4.1 MARCO DE REFERENCIA**

Claros ejemplos de la continua vigencia del tema de la violencia social y política en nuestro país lo constituyen Enrique Grau, Carlos Correa, Alejandro Obregón quienes testigos de la violencia de 1948, producen una serie de obras en las cuales abordan el tema desde diferentes técnicas. Años

más tarde Beatriz González inspira su obra en los acontecimientos de la toma del palacio de justicia y produce una serie de cuadros que se podrían describir como los más angustiosos de su carrera. Desde otra técnica, más adelante la instaladora Doris Salcedo parte de objetos usados por las víctimas para consolidar su obra.

**4.1.1 Nadín Ospina.** Son muchos los artistas colombianos que en algún momento de su carrera han abordado el tema de la violencia social y política, sin embargo, es importante considerar el aporte que ofrece para ésta propuesta el trabajo de Nadín Ospina pues a través de los juego y los juguetes desarrolla su obra que se identifica por su profundidad y alusiones metafóricas (Figura 1). Se tratan de figuraciones llenas de humor reflexivo que a partir de elementos cotidianos logra obras llenas de significado histórico y cultural. Su obra ***Colombia Land*** utiliza las figuras de los legos y las contextualiza dentro de realidad nacional, en espacios como las fuerzas armadas y los cultivos de amapola, creando un fuerte contraste entre lo inofensivo de estos juguetes en oposición a elementos forjadores de violencia en nuestro medio.

El contraste entre lo aparentemente inofensivo del juego y lo peligroso que realmente resulta jugar y la temática de violencia expuesta desde la ironía y el humor reflexivo son las características que interesan especialmente para éste proyecto.

Figura 1. Secuestrado.



OSPINA, Nadín. Oleo sobre lienzo. 130x160cm. 2004. [citado 29 nov., 2007] disponible en internet. [http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/photo\\_galleries/newsid\\_4267000/4267092.stm](http://news.bbc.co.uk/hi/spanish/photo_galleries/newsid_4267000/4267092.stm)

Igual que en Colombia en todos los países de Latinoamérica existen artistas que han abordado estos temas; dos muralistas mejicanos se destacan por su tratamiento de temas sociales y políticos, ellos son David Alfaro Siqueiros, activista político involucrado en movimientos revolucionarios que definieron el rumbo de su país y Diego Rivera quien afronta desde el arte la situación de la violencia, injusticia social y situación socio-política de su país desde la época de la conquista hasta el tiempo en que realizó su obra.

**4.1.2 Eugenio Dittborn.** Artista chileno cuya obra se considera pertinente para esta propuesta por su forma de afrontar el tema de la violencia, a través del uso de la metáfora en las obras plásticas, especialmente aplicado a

través del collage. Su trabajo construido a partir de fotografías anónimas recortadas de revistas, periódicos viejos y archivos policiales, se valió de recursos metafóricos para construir imágenes nuevas surgidas de la yuxtaposición de fotografías y otros elementos sin que éstas pierdan sus rasgos principales, agrega además algunos detalles perturbadores como complemento. Allí se encuentran prostitutas, criminales, indígenas, deportistas y todo tipo de personajes que forman parte de recuerdos perdidos.

Especialmente se aprecia la influencia de una de sus obras: **REMOTA: pinturas aeropostales**, que mezcla diversos recursos plástico como - impresos, teñidos, transferidos y cosidos sobre imágenes de dibujos, fotografías, textos heterogéneos, incluyendo recortes de periódicos y diversos materiales sobre papel y/o superficie de fieltro, finalmente se doblan y se introducen en un sobre con la ruta y la descripción de la obra que contiene; este sobre es colocado al lado de la obra con el objeto de ser interpretado por el espectador.

La obra se desarrolla dentro del contexto sociopolítico de una de las dictaduras militares más violentas de Latinoamérica, logra desafiar y burlar la censura política. Dittborn empezó a desarrollarla con formas hechas de materiales diversos basados en la fotografía (Figura 2). En palabras del artista “Las pinturas aeropostales son una substracción pictórica: ellas se liberan a sí mismas de la pintura de caballete, luego salen furtivamente para maniobrar a través del sistema postal con el mínimo de pintura; aproximándose a la nada”<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> DITTBORN, Eugenio. Citado por ZAMUDIO-TAYLOR, Víctor. REMOTA: pinturas aeropostales En Arte en Colombia Internacional. Colombia. Vol. 71. (Jul. – Sep. 1997); p. 48-51.

Víctor Zamudio-Taylor, resalta la relevancia de éste tipo de trabajo artístico en una época de marcado conflicto socio-político, con el siguiente comentario:

“Durante la dictadura de los años setenta y ochenta, la apropiación y deconstrucción de la fotografía particularmente aquella publicada en los medios de comunicación censurados por el gobierno, fueron una estrategia estética por medio de la cual los discursos del régimen se minaban contradecía y denunciaban”<sup>2</sup>.

Figura 2. Remota: pintura aerpostal # 95. La XIII historia del rostro humano (Los portales de H.).



DITTBORN, Eugenio. Collage: pintura, hilván, fotoserigrafía sobre 6 paños de entretela no tejida. 1991. 3,5 x 5,6 mts. Disponible En: Arte en Colombia Internacional No.71 (Jul – sep 1997.), p. 51.

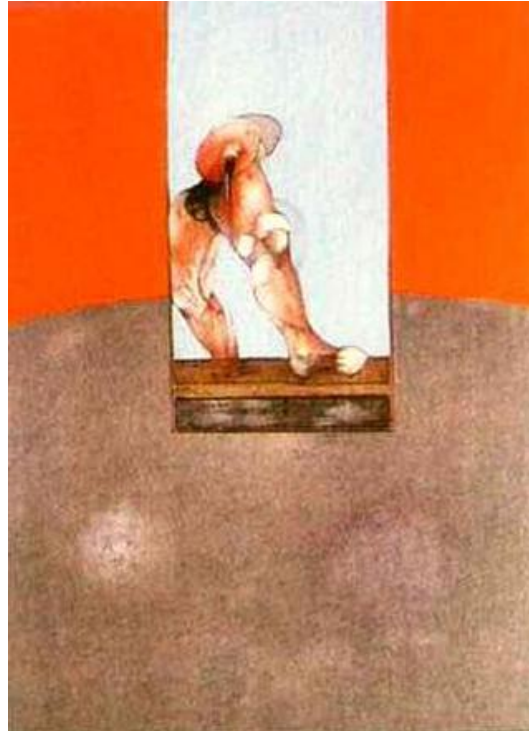
<sup>2</sup> ZAMUDIO-TAYLOR, Víctor. REMOTA: pinturas aerpostales En Arte en Colombia Internacional. Colombia. No.. 71. (Jul. – Sep. 1997); p. 48-51

**4.1.3 Francis Bacon.** Observar sus obras, los colores que emplea y la aparente apacibilidad que trasmite a primera vistas fueron ejemplo para tomar decisiones acerca de los colores y la composición adecuadas en esta propuesta, igualmente pertinente el uso del lenguaje metafórico que establece una relación humano – animal, para lograr capturar de los gestos de animales, el instinto humano, que él denominó la animalidad del hombre (Figura 3).

Encontró también que la forma más simple y efectiva para referirse a la intensa emoción que buscaba transmitir con sus cuadros, era hacerlo de un solo golpe, a partir de una imagen simple como una cara, una jaula o una cortina partida. Es así como Francis Bacon se aleja del expresionismo abstracto como forma de expresar su conflicto con el mundo que lo rodea y lo hace a través del humor burlesco, de lo absurdo y de lo grotesco.

Es considerado el precursor de la nueva figuración; utiliza el espacio vacío, habitaciones vacías, frías en donde ubica figuras expresionistas cargadas de violencia física. Bacon llena sus obras con figuras tomadas de fotografías de las cuales captura el movimiento, pero finalmente todas ellas se presentan deformadas, distorsionadas y desfiguradas.

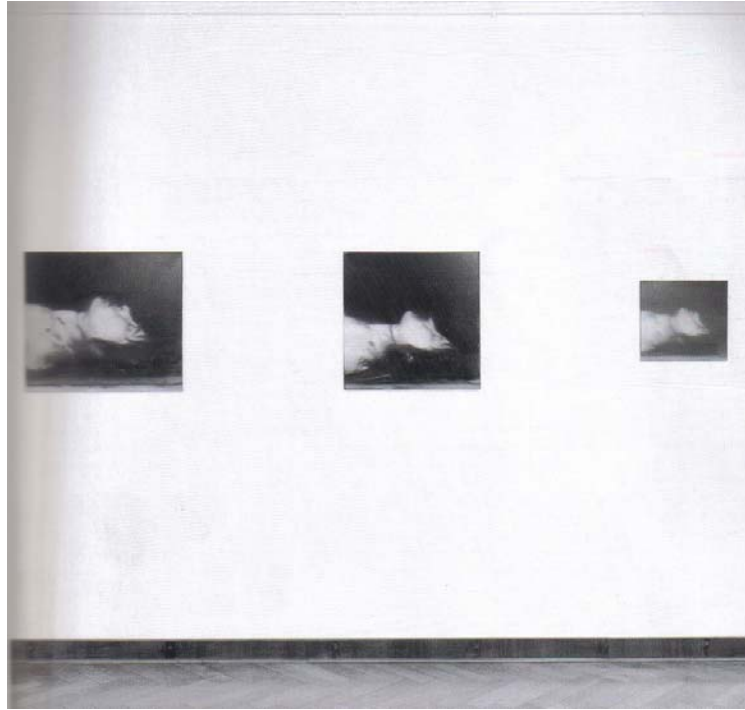
Figura 3. Estudio de Tauromaquia.



BACON, Francis. Litografía 1987. 68x54 cm. [citado 25 nov. 2007] disponible en Internet: <http://www.picassomio.es/francis-bacon/39893.html>

**4.1.4 Gerhard Richter.** Parte de fotografías en blanco y negro publicadas en la prensa o contenidas en archivos policiales se interpretan como fragmentos de la realidad ya que son extraídas de la documentación de un suceso real (Figura 4). El aporte para esta obra consiste en el uso de imágenes ajenas, las cuales son manipuladas en cuanto a color y ubicación en un nuevo contexto. Esta sencillez técnica es acorde con la presente propuesta plástica a través del collage, así como su sencillez cromática.

Figura 4. Muerta 1 - 3.



RICHTER, Gerhard. Óleo sobre lienzo, 1977. 62x67cm – 62x62cm – 35x40cm. Realismo. Tashen. p. 79.

**4.1.5 Daniel Spoerri.** Aborda la temática de violencia y el collage a partir de fotografías, las cuales interviene con elementos cotidianos que atraen al observador por la brutalidad estremecedora de sus obras. Esta acertada participación de objetos en las fotografías brinda una pauta a partir de la cual se logra acentuar la expresividad mediante objetos que originalmente no se proponen como peligrosos pero que dentro del contexto de la obra se tornan agresivos.

Su obra “**Humo de Pólvara**” (Figura 5) formada por tres piezas utiliza la fotografía de una joven con un herida de bala en la frente, según la inscripción fué asesinada por su padre, el objeto que interviene directamente en ella es una calavera de un animal pequeño. En la sección izquierda la reproducción aumentada en blanco y negro de un proyectil, además está el proyectil como objeto real allí mismo. En la sección derecha el tronco deteriorado de una muñeca emulando la posición de la joven fotografiada. De las tres secciones gotea cera amarilla como evocación de tiempos pasados. Usualmente son objetos banales los que Spoerri utiliza para acompañar las fotografías de las víctimas, por ejemplo un trapo corriente de su taller se convierte en una mordaza peligrosa que adquiere su significación través del contexto.

Figura 5. Humo de Pólvara.



SPOERRI, Daniel. Collage. 1971. 54x1,20x12cm. Realismo, Taschen. p. 89

## 4.2 MARCO CONCEPTUAL

**4.2.1 La violencia política y social.** Citar textualmente a Ivonne Pini, por el aporte que ofrece al presente trabajo con sus reflexiones sobre el papel clave que juega el rescate de la memoria histórica de los pueblos, cuyo desarrollo político, social y económico inciden directamente en la manera de hacer arte.

“El arte utiliza la historia para volverla una creación subjetiva, en la cual el artista maneja dos relatos paralelos: el que aporta la historia y el que él construye con su obra”<sup>3</sup>

El no olvido de las situaciones vividas deben atesorarse y, sin querer convertirse en autoridades, los artistas buscan develar ciertos códigos de la sociedad a la cual pertenecen. Con el fin de lograr este objetivo es muy importante para el artista definir la utilización de diversas herramientas plásticas adecuadas a sus propósitos expresivos.

La violencia irracional es susceptible a la denuncia, esto hizo Goya en la primera década de 1800 con sus obras ***La lucha de los mamelucos y Los Fusilamientos de la Montaña del Príncipe Pío***, en ambos es evidente su toma de partido por las víctimas de la invasión napoleónica. Más adelante, Picasso cesura al violento y se conduce por el violentado, sentimientos plasmados en su obra ***Guernica***. Eugene Delacroix, demuestra en ***La libertad guiando al pueblo*** su descontento por la forma como la nobleza mancilla los derechos de la gente del común, su frase “*si no he luchado por la patria, por lo menos pintaré para ella*”<sup>4</sup>, ilustra claramente el papel del

---

<sup>3</sup> PINI, Ivonne. Fragmentos de Memoria. Bogotá: Ediciones Uniandes. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Artes, 2001. p. 126.

<sup>4</sup> ARISTIZABAL, Alonso et al. Arte y Violencia en Colombia desde 1948. Bogotá: 1999.p.14.

artista frente a estos acontecimientos. En el siglo de las vanguardias la tradición figurativa confluye en la abstracción simbólica, muestra de ello la obra ***Elegía por la República Española*** de Robert Motherwell, sucedida por la obra Pop de Roy Liechtenstein de ***Blam y Wham*** para llegar al chamanismo conceptual de Joseph Beuys quien sufrió en carne propia los estragos de la guerra, salvado de morir en un accidente aéreo cuando piloteaba un avión de guerra alemán.

Cuatro artistas colombianos de diferentes temperamentos y lenguajes, pintaron la violencia de los episodios de 9 y 10 de abril de 1948 en Bogotá. Fueron ellos Enrique Grau, Alipio Jaramillo, Marco Ospina y Alejandro Obregón. Lo que vio y sintió Obregón en medio de la multitud enfurecida, quedó plasmado en ***Masacre 10 de abril***, el fotógrafo Sady González capturó el instante en que un bebé gatea sobre su madre muerta, ambos estremecidos por la masacre expresan a partir de su arte la indignación producida por esta violencia irracional.

Con estos acontecimientos se inicia más de medio siglo de violencia en Colombia, traducida en arte. Cada época con sus artistas y cada artista con su técnica y lenguaje han conservado esta historia, Débora Arango en 1948, ***Masacre 9 de abril***, Marco Ospina en 1955, ***Díptico de la Violencia***, Alfonso Quijano 1968, Xilografía, ***La cosecha de los Violentos***, en 1973, Taller 4 Rojo, Foto serigrafía, ***La lucha es larga, comencemos ya***; Víctor Laignelet en 1988, ***Zona***. En 1990 José Alejandro Restrepo presenta la Video instalación ***Musa Paradisiaca***, Edith Arbeláez en 1990 la instalación ***Tam-bor y te-mor***.

El tema de la injusticia social y la violencia es un asunto que el arte aborda desde diversas técnicas y lenguajes, plasmando la escenificación de la

violencia de diferentes maneras, para lograrlo el artista cuenta con recursos como la metáfora, que permiten establecer un juego reflexivo entre elementos inofensivos y el hecho violento.

**4.2.2 La metáfora.** Manuel Seco<sup>5</sup> describe la metáfora, en unos casos como la adquisición de nuevos sentidos y pérdidas de sentidos antiguos que desplazan la significación y suelen ocurrir de manera insensible para los hablantes. En otros casos el cambio de sentido es más consciente, motivado, no solo por la necesidad de dar nombre a algo que no lo tiene aún, sino también por la necesidad de denominar de manera más expresiva algo que ya está identificado. Es frecuente por ello designar una cosa aprovechando el nombre de otra que tiene con ella alguna semejanza, por ejemplo llamar “tortuga” a una persona lenta.

Muchas veces ésta semejanza se traslada de lo material a lo inmaterial, como cuando llamamos “puñalada” a una pesadumbre causada repentinamente. El uso del nombre de una cosa para otras se produce también cuando ambas están en contacto o en relación muy estrecha, como cuando se llama cariñosamente “muñeca” a una bebé, o “pelotita” a un niño pequeño. Otra forma de metáfora se da cuando se aplica a una realidad concreta en una circunstancia concreta, llamando por ejemplo, “papagayo” a un aparato de radio; son expresiones fáciles de comprender, y se catalogan como metáforas ocasionales. La definición de la figura gramatical metáfora, es importante porque ayuda a comprender su uso dentro del lenguaje de las imágenes, estableciendo una relación entre elementos inofensivos y el ser humano que conserva aún rasgos de inocencia

---

<sup>5</sup> SECO, Manuel. Gramática Esencial de la Lengua Española de la Real Academia Española. Madrid: Editorial Espasa Calpe, 1996.

Sobre la metáfora como herramienta aplicable a la plástica Carmen Bernárdez Sanchíz lo expresa concretamente así: *“El arte puede aproximarnos a la experiencia de la violencia y el mal a través del símbolo, la alegoría y la metáfora, o puede hacerlo con la imagen explícita del desastre, evocando sus estragos de mil formas, desde las más brutales y literales a las más sutiles”*<sup>6</sup>.

**4.2.3 El juego.** En *Verdad y Método*, el filósofo alemán Hans-Georg Gadamer analiza el concepto de juego desde el punto de vista del movimiento que se renueva en permanente repetición, comparable con las situaciones de violencia social o política presente en todas las épocas de la historia; acudiendo a una expresión típica para expresar esta continuidad podemos utilizar el término vaivén. “Estas observaciones lingüísticas parecen un testimonio indirecto de que el jugar no debe entenderse como el desempeño de una actividad. Lingüísticamente el verdadero sujeto del juego no es con toda evidencia la subjetividad del que, entre otras actividades, desempeña también la de jugar; el sujeto es más bien el juego mismo”<sup>7</sup>.

Según el pasaje anterior, el juego adquiere esencia de un ser individual, teniendo en cuenta esta característica, el juego puede ser tanto agresor como agredido o asumir actitudes cínicas o burlescas lo cual es de gran aporte para la obra y la intención de utilizar la metáfora a través del juego.

Hans George Gadamer, hace referencia a otra cualidad del juego como movimiento constante, en este caso son apropiadas sus palabras: “El juego representa claramente una ordenación en la que el vaivén del movimiento

---

<sup>6</sup> BERNÁRDEZ, Sanchíz Carmen. *Imágenes de la Violencia en el Arte Contemporáneo*. Madrid: Editorial la Balsa de la Medusa, 2005. p. 84.

<sup>7</sup> GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y Método*. Salamanca : Ediciones Sígueme, 1988. p. 147

lúdico aparece como por sí mismo. Es parte del juego que este movimiento tenga lugar no solo sin objetivo ni intención, sino también sin esfuerzo. Es como si marchase solo”<sup>8</sup>

A través de la metáfora se aplica en éste proyecto el significado del juego como movimiento constante a la aparición y disminución cíclica de acontecimientos violentos.

Adicionalmente al juego, elementos de distracción como los juguetes, aportan desde sus cualidades intrínsecas todo tipo de vivencias, evocan escenas cotidianas y su deterioro natural o la imposibilidad de jugarlos transmite aún más cargas emocionales, que nos acercan a la naturaleza de la vida y la muerte. Este peso simbólico es explotable desde el quehacer artístico, más aún cuando la obsolescencia del elemento se dá por cualquier tipo de violencia infringida sobre él y se encuentra ubicado en lugares que encontramos en nuestro diario vivir.

**4.2.4 Collage.** Para emprender la realización de una obra requiere la toma de diversas decisiones, entre ellas definir la técnica con la cual se va a desarrollar. Para ellos es preciso observar detenidamente las posibilidades e ir descartando aquellas que no cumplen con las características que requiere el autor para la realización de su obra. La posmodernidad abre la posibilidad de utilizar diferentes recursos plásticos simultáneamente, con el fin de lograr una acentuación de la intención expresiva.

Proporciona un aporte invaluable para esta propuesta la afirmación de Jean François Lyotard, a quien cito textualmente a continuación, “Que lo

---

<sup>8</sup> GADAMER, Hans-Georg. Verdad y Método. Salamanca : Ediciones Sígueme, 1988. p. 147.

mecánico y lo industrial vinieran a sustituir la destreza de la mano y el oficio no era en sí mismo una catástrofe, salvo si creemos que el arte es, en su esencia, la expresión de una individualidad genial que se sirve de una competencia artesanal de la élite<sup>9</sup>.

La intención de presentar una obra expresiva en su forma e inquietante en su contenido aprovechó el recurso de las fotocopias de imágenes encontradas en diarios y revistas, y que una vez recortadas, intervenidas y puestas en otro ambiente cambian su significado original dando lugar a una nueva imagen.

De esta forma es posible conseguir mejor y más rápidamente el resultado propuesto sin imponer al artista el ejercicio de procesos académicos que requieren largo tiempo para su culminación y que pocas veces logran la exactitud propuesta aunque esto, a largo plazo, signifique la disolución del oficio del pintor.

El segmento anterior se refiere a la carga simbólica inherente a ciertos elementos y su aporte en la construcción de un lenguaje metafórico que contribuya con el objetivo del trabajo plástico. Adicionalmente a esto se aplica la simbología del color y su influencia en el ser humano.

Una de las principales características del color es su universalidad, no solo geográfica sino a todos los niveles del ser y del conocimiento, cosmológico, psicológico y místico. En algunos casos pueden variar ciertas significaciones, adaptadas a creencias culturales muy específicas, sin

---

<sup>9</sup> LYOTARD, Jean François. La posmodernidad (explicada a los niños). Barcelona: Editorial Gedisa, 2003.p. 15.

embargo los colores actúan siempre y en todos los lugares como soportes del pensamiento simbólico.

En la concepción analítica de Carl Jung, los colores expresan las principales funciones psíquicas del hombre: pensamiento, sentimiento, intuición y sensación. A cada una de estas funciones le ha sido asignado un color: el azul es el color del pensamiento; rojo el color del sentimiento, amarilla la intuición y verde la sensación, la relación entre el soñador y la realidad. Estas sensaciones pueden ser extremadamente diversas, así mismo como los colores nacen de la variedad de ondulaciones de la luz son variadas las sensaciones que produce cada tono de color.

Existe una relación directa entre aquello que los órganos sensoriales capturan del exterior y las reacciones que se producen en el interior del ser humano como respuesta a éste estímulo. Este fenómeno de estímulo – reacción, desencadena una acción conjunta de todos los sentidos y el intelecto generándose emociones, recuerdos, imágenes mentales además de precipitar toda una actividad subconsciente, fenómeno aprovechado por el arte para alcanzar su propósito.

## 5. PROCESO DE LA OBRA

Observar, escuchar y analizar los acontecimientos diarios relatados por un noticiero o un periódico desde el punto de vista opuesto al que nos inducen es un ejercicio bastante interesante que acostumbro realizar y así anticiparme a los verdaderos propósitos ocultos escondidos tras un velo de aparentes buenas intenciones.

El artista tiene la posibilidad de no permitir que las situaciones que afectan a su comunidad y por lo tanto a él, pasen desapercibidas y posteriormente queden en el olvido. Impotencia de cambiar las cosas pero capacidad de denunciar; esperanza de ser oído por aquellos que si pueden cambiarlas es lo que me ofrece el arte como un medio no de solución a las situaciones mencionadas sino como una forma de divulgación universal.

La decisión personal de abordar el tema de la violencia en este trabajo me ha impulsado a utilizar las herramientas que tengo a mano para ejercer una forma de protesta contra las situaciones de violencia e injusticia social latentes día a día en nuestra sociedad, esta inconformidad y ser capaz de expresarla han sido una constante en mi vida desde mis primeros recuerdos. La parte plástica se ha venido madurando a lo largo de varios semestres, experimentando con varias técnicas y materiales y partiendo de diferentes formas de violencia social como desplazamientos, desamparo, burla, indefensión, desapariciones, injusticias.

Mi propósito inicial era lograr una pintura expresiva, cargada, una explosión de trazos y colores deslucidos que hablaran por sí solos de violencia, ésto se evidencia en los trabajos realizados durante semestres anteriores y en los primeros bocetos de este proyecto (Figura 6).

Después de muchos intentos, que no funcionaron, replanteé la forma inicial de expresión, observando la obra de Francis Bacon quien logra en sus pinturas crear impacto a través del contraste entre ambientes sutiles y figuras grotescas.

Figura 6. Zona roja.

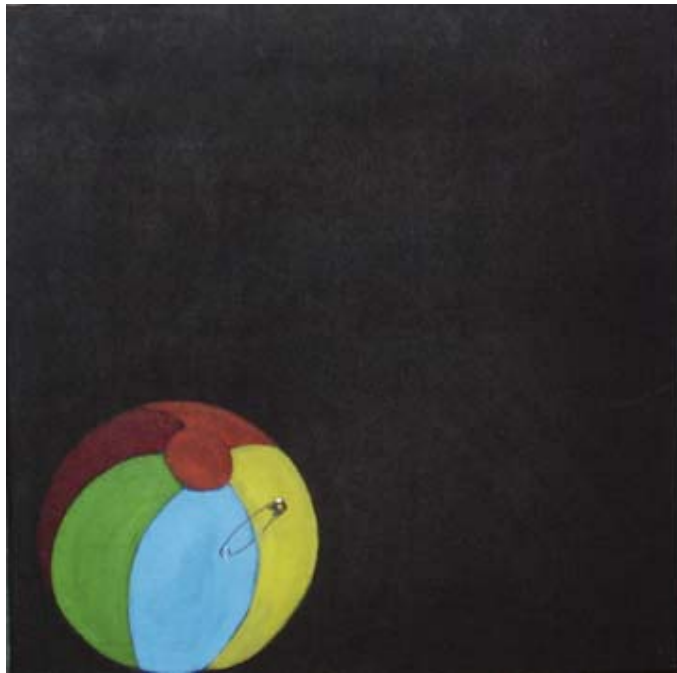


GONZALEZ, Maria Mercedes. Acuarela y lápiz de grafito. 2007. 16x30cm.

Los bocetos muestran claramente este cambio; van desapareciendo los rastros de pintura y de herramientas como pinceles, espátulas (Figura 7). Cuestiono también el uso elementos figurativos literales y empiezo en este

momento a replantear como hablar de violencia social sin ser directa y obvia pero no por ello menos trascendental.

Figura 7. Pelota



GONZALEZ, Maria Mercedes. Acrilico sobre lienzo y objeto. 2007. 30x30cm.

Así es como tras una continua búsqueda, tomo la decisión de aplicar las metáforas como medio para personificar en los juguetes deteriorados o juegos inutilizables, a los seres humanos inocentes que han sido violentados de alguna forma. Los juguetes y los juegos como símbolos de inocencia, invaden la obra, y son agredidos por diferentes objetos o elementos que imposibilitan su uso.

Este no es el resultado de pensar y observar un día, una cosa o un libro y allí encontrar soluciones adecuadas. Es el resultado de pensar todo el tiempo en función de encontrar una respuesta, la publicidad en televisión, medios impresos o directamente del comercio es un canal muy interesante para encontrar muchos símbolos que sin estar allí los objetos, nos llevan a asumir la presencia. Colores, formas que identifican marcas, público al cual va dirigido y el comercio fueron dándome idea de cómo hablar de niños, sin poner allí una fotografía de un niño o de violencia sin utilizar escenas sangrientas. Ahora, sigue la tarea de partir de estas observaciones traducirlas al lenguaje plástico.

Durante esta búsqueda me encuentro con el collage, que se constituyó en una herramienta inmediata y precisa para proporcionar efectividad a las imágenes. Inicialmente limitado a recortes pegados, este hallazgo me abrió el camino hacia innumerables posibilidades plásticas obtenidas de adicionar elementos reales a la pintura enriqueciendo sus efectos visuales.

## **5.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL Y FORMAL DE LA OBRA**

**5.1.1 Descripción conceptual.** Se integran a la pintura, imágenes publicadas en diarios y revistas, objetos y materiales, todo elemento o forma tiene una aplicabilidad lo que importa es el criterio ordenador de este caos, integrando y dignificando los materiales más comunes. El contexto en el cual se desenvuelve el juego original determina en gran parte la decisión acerca del material sobre el que se puede desarrollar de mejor manera cada obra.

Lejos de limitar la pintura como un arte de imitación, manejo las pinturas acrílicas sobre lienzos o papel como parte de la composición final, ya que ofrecen soluciones cromáticas que permiten la creación de atmósferas desoladas interrumpidas por un elemento único atractivo a primera vista, pero que al ser detallado presenta semblante de deterioro, ya sea por su expresión o por la intervención de un objeto real.

Trabajo con fragmentos de imágenes fotocopiadas, cuyos atributos esenciales son la inmediatez y la efectividad, además de ser impresas sobre papel liso industrial admitiendo como soporte el papel hecho a mano, con características texturales incomparables. En el collage estos recortes cobran vida propia por esto disponer de imágenes ajenas encontradas permiten la formación de unas nuevas, definitivamente libres e inéditas que se salen del tiempo y espacio definido ofreciendo a cada persona la posibilidad de realizar una lectura diferente.

Elementos dispares que a través de un reordenamiento consciente logran interactuar y ofrecer una composición equilibrada, es así como la cartulina

kimberly alberga un material más pesado como lo es la chapilla madera de cedro, interactuando con pinturas acrílicas y serigrafía.

El uso de lámina metálica y el óxido como característica inherente a ella así como la baldosa son materiales elegidos en relación con el efecto que se quiere lograr y por su aporte plástico a la obra, proponiendo una simbiosis entre lo original y lo agregado.

**5.1.2 Descripción formal.** La obra esta conformada por diez piezas, las dimensiones de los formatos fueron elegidos de acuerdo a la necesidad individual de cada composición y a la intención particular de cada una de las piezas siempre con la intención de acentuar el significado de las imágenes y detalles que la conforman (Anexo A).

La imagen circular de “Desinflada” (Figura 8) se ubicó en un espacio cuadrado para obtener un espacio vacío proporcional tanto horizontal como verticalmente. “N.N” (Figura 9) se desarrolló en un formato rectangular de 40x60 cms. Para proporcionar un gran espacio vacío en sentido vertical y resaltar la posición horizontal de la figura. “El ahorcado”, toma directamente su nombre del juego infantil, se dispuso de un formato vertical de 36 x 70 cms, para realzar la monumentalidad de la horca como una forma amenazadora. “Títere” (Figura 10), “El acuerdo h”, “Hoyo en uno” y “Golazo” requirieron de tamaños más pequeños 24 x 17 cms., porque busca atraer la atención hacia los detalles mínimos. Igual sucede con “El Salto”, “Juguemos en el Bosque” y “Olvido” (Figura 11), hay necesidad de acercarse y observar cuidadosamente para apropiarse de los detalles y detenerse a meditar en la dimensión del significado allí contenido.

Figura 8. Desinflada.



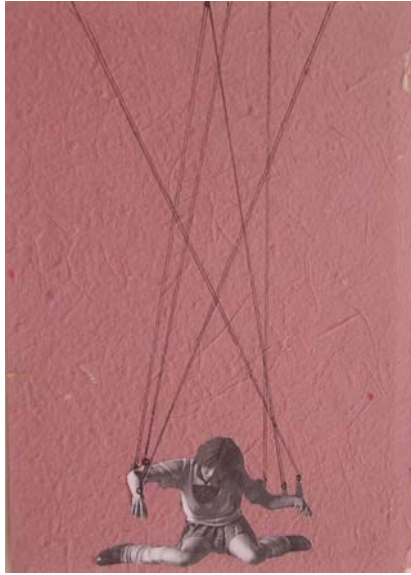
GONZALEZ, Maria Mercedes. Acrílico sobre lienzo y objeto. 2007. 50x50cm.

Figura 9. N.N.



GONZALEZ, Maria Mercedes. Acrílico sobre lienzo y objeto. 2007. 40x60cm.

Figura 10. Títere



GONZALEZ, Maria Mercedes. Collage: fotocopia sobre papel hecho a mano. 2007.  
17x24cm

Figura 11. Olvido



GONZALEZ, María Mercedes. Grabado sobre metal. 2007 17x28,5 cms.

## 6. CONCLUSIONES

Cada uno de los trabajos realizados captura y guarda una experiencia conocida por el artista ya sea por haberla vivido en carne propia o por haberla conocido a través de terceras personas.

Cada imagen plasmada en los trabajos evidencia una situación de violencia social o política, con la que el autor de la presente propuesta no está de acuerdo por esto el compromiso de continuar con la labor de denuncia sigue vigente aún después de finalizada esta etapa de la obra.

Las obras no necesitan ser narrativas, simplemente contienen imágenes que evocan un sentir y deja para cada uno la libertad de aplicar a ellas su propia historia.

Confirmar que hoy en día abordar el asunto de la violencia social a través de diferentes lenguajes plástico es todavía un argumento valido gracias a que se logró concatenar varias técnicas, en un solo proyecto, en aras de alcanzar mayor expresión con cada una de las obras que la conforman.

Encontrar una solución plástica adecuada a cada obra es una posibilidad que el arte contemporáneo ofrece gracias a que se desenvuelve con la libertad asentida por la postmodernidad y permite el uso libre de técnicas y materiales bajo razonamientos plásticos coherentes.

## BIBLIOGRAFIA

BACHELARD, Gastón. La poética del espacio. Fondo de Cultura Económica. 2000, p. 184 – 186.

BOZAL, Valeriano et al. Imágenes de Violencia en el Arte Contemporáneo. Madrid: La Balsa de la Medusa, Editorial Machado, 2005.

BRUSANTIN, Manlio. Historia de los colores, Buenos Aires: Paidós Estética, 1987.

ELQUER, Diezmar. Expresionismo, una revolución artística alemana. Köln: Taschen.

GADAMER, Hans-Georg. Verdad y Método. 3ed. Salamanca : Ediciones Sígueme, 1988.

ITTEN, Johannes. El Arte del Color. México : Editorial Limusa, 1992.

LYOTARD, Jean François. La posmodernidad (explicada a los niños). Barcelona: Editorial Gedisa, 2003. p. 15.

MUSEO DE ARTE MODERNO DE BOGOTA. Arte y Violencia en Colombia desde 1948. Grupo Editorial Norma, 1999.

PAULIK, Johannes. Teoría del color, Barcelona: Paidós Estética, 1996.

PINI, Ivonne. Fragmentos de Memoria.. Universidad de Los Andes Facultad de Humanidades; Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes, 2001.p. 126.

SECO, Manuel. Gramática Esencial de la Lengua Española, de la Real Academia Española. Madrid: Editorial Espasa Plus, 1999

STREMMEL, Kerstin. Realismo. Köln: Taschen, 2004. p. 78 - 79, 88 - 89

VAN GOGH, Vincent. Cartas a Theo. 3 ed, Bogota: Grupo Editorial Norma, 2004.

ZAMUDIO-TAYLOR, Víctor. REMOTA: pinturas aeropostales En Arte en Colombia Internacional. Colombia. Vol. 71. (Jul. – Sep. 1997); p. 48-51

ANEXO A. Esquema de montaje.



N.N.



Desinflada



El Salto



El Salto



El Ahorcado



Títere



Golazo



Golf



Mimo



Juguemos en el Bosque