

# LEYEND-ARIO

Mitología personal, enriqueciendo mi trabajo introspectivo.

Michael Monroy Méndez.

Proyecto para trabajo de grado.

Por el título: Licenciado en artes visuales.

Tutora de trabajo de grado: C. Natassja López Castillo

Modalidad Investigación - Creación.

Línea de creación, cuerpo y territorio.

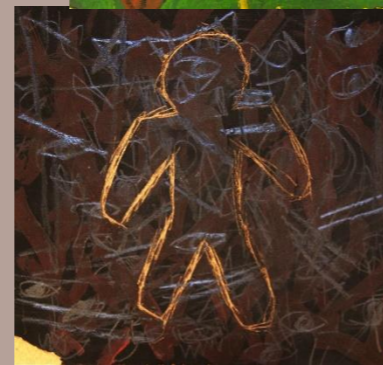
Universidad Pedagógica Nacional de Colombia.

Facultad de Bellas Artes.

Licenciatura en Artes Visuales.

2023

Acto I  
Michael



Serie de alegorías de la Investigación - Creación

Leyend-ario

Pintura Técnica Mixta

Lápiz, Arena, Colbon, Collage, Vinilo tipo A sobre MDF

35 x 30 CMS Aprox. cada una

## Presentación

Mi proyecto de Investigación - Creación, "Leyend-ario", en este documento de investigación se desarrollará a través de una serie de actos que representan diferentes momentos del proceso creativo de la realización de la investigación. Esta consiste en desarrollar una metodología experimental que nombraré "Fantasía". Esta se basa en el uso de arquetipos y símbolos mediante la narratividad, el imaginario colectivo, la fantasía como creación de imágenes, la alegoría, los personajes, los tipos, el rol, el simbolismo y la historia personal, como fuente de inspiración para crear alegorías que representen diferentes etapas de la vida, personificándolas bajo distintos personajes-tipo del catálogo propuesto de Jung los cuales son **El inocente, el maldito, el creador, el destructor y el loco**.

Es importante aclarar que esta Investigación - Creación combina la investigación monográfica y la creación. Además, se valora el estudio y la fundamentación teórica como una parte integral de la creación artística. Durante el proceso de escritura, diseño y desarrollo de la propuesta, se dialogó mucho sobre las reflexiones entre la Investigación Basada en las Artes (IBA), la Investigación - Creación (I-C) y la Investigación Cualitativa, lo que enriqueció el proceso.

En esta presentación de mi proyecto, es importante indicar que no solo estoy haciendo una memoria del proceso, sino que también estoy mostrando el desarrollo y los resultados de mi propuesta creativa. Los actos se utilizan como una estructura que permite mostrar los diferentes momentos del proceso creativo y cómo se relacionan entre sí.

La elección de usar el término "actos" en lugar de "capítulos" tiene una razón específica. Los actos representan una estructura narrativa que permite explorar y presentar los diferentes momentos del proceso creativo de manera más orgánica y coherente. Esta elección de términos se relaciona directamente con la Investigación - Creación, ya que los actos representan etapas de la vida y los arquetipos y símbolos que los representan.

Es importante destacar que los actos no son simplemente secciones del documento, sino que son una parte integral de la metodología creativa de Investigación - Creación, que va más allá de una monografía. Esta metodología afecta la forma en que presento mi trabajo, **permitiéndome explorar la relación entre la investigación y la creación artística de una manera más profunda e integral para la construcción de conocimiento en este proyecto**.

Durante el desarrollo monográfico es más honesto proponer que quiero explorar y analizar ciertos temas en lugar de decir que "cuestiono" algo en mi trabajo, ya que esta Investigación - Creación se enfoca en la exploración profunda y reflexiva de distintos temas para desarrollar la metodología experimental "Fantasía".

El análisis profundo de los arquetipos y el simbolismo me permitirán metaforizar mis experiencias personales y explorar los arquetipos mediante las figuras del: el inocente, el maldito, el creador, el destructor y el loco adaptadas a

mi historia personal. Asimismo, profundizaré en el simbolismo, la creación y el desarrollo de la personalidad y el autoconcepto. La meta será comprender la interconexión entre estos elementos para poder expresarlos de manera creativa

Al final del proceso, espero haber desarrollado una perspectiva más clara y profunda de mi propia identidad y de cómo ésta se relaciona con el mundo que me rodea. Además, confío en que la exploración de estos temas me permita contextualizar a mis lectores en un nivel más profundo y significativo, y quizás incluso inspirarlos a explorar su propio simbolismo y arquetipos personales con la información que configure en este texto.

Este documento de investigación se divide en tres actos principales el diseño **de la investigación, la memoria de la investigación y el contenido creativo**:

**1. El primer acto** describe la idea general, los objetivos, las categorías investigativas para el proyecto y una revisión de los referentes teóricos y artísticos relevantes.

**2. El segundo** acto es una memoria del proceso de investigación redactada en un estilo de ensayo narrativo, que incluye intrínsecamente una investigación monográfica y el desarrollo de la fundamentación teórica del proyecto.

**3. El contenido** creativo incluye un tratado creativo titulado "Tratado de la fantasía" es la postulación de mi metodología experimental titulada "Fantasía" y cinco secciones correspondientes al contenido principal titulados: el inocente, el maldito, el mago, el destructor y el loco. Cada sección incluye una ilustración, una alegoría poética, una alegoría narrativa, un análisis formal y un recuento de la creación correspondiente.

4. Finalmente las conclusiones, en estas se hace un comentario de la línea de profundización, las conclusiones generales del proyecto y una propuesta de montaje para la socialización del trabajo de grado.

Cada uno de los actos del proyecto Leyend-ario está estructurado en apartados que nos permiten entender de manera detallada cada momento del proceso de investigación. El orden en que se presentan los temas en la memoria de investigación sigue una secuencia cronológica que refleja el desarrollo de mi aprendizaje y exploración. Este enfoque no solo facilitó la presentación clara y coherente de mis hallazgos, sino que también permitió destacar el proceso de aprendizaje en sí mismo. Les agradezco su tiempo y atención para leer detenidamente este texto. Aunque requiere de un tiempo considerable, espero que sea un aprendizaje relevante y significativo el proyecto que presento.

**Palabras clave:** Arquetipo, Alegoría, Simbolismo, Historia Personal, Fantasía.

## Índex

Portada 1  
Acto I  
Michael

Registro fotográfico Serie Legendario 2

Presentación 3

Índex 4

Problematización 5

Metodología 6

Resumen metodológico 8

Objetivos 9

Objetivo general 9

Objetivo específicos 9

Marco teórico 10

Descripción de las categorías 10

Desarrollo de las categorías 11

Narratividad 11

Imaginario colectivo 12

Fantasia 13

Simbolismo 15

Historia personal /Leyenda 16

Personaje 17

Tipo 17

Alegoría 18

Rol 19

Referentes teóricos 20

Joseph Campbell 20

Jerome Bruner 21

Gilbert Durand 21

James Hillman 22

Levi Strauss 22

Edgar Morin 23

Referentes artístico- visuales 24

Referentes principales / Arte siglo XX 24

Jean Michel Basquiat 24

Pamela Colman Smith 24

Pintura profana y Sacra 25

Caravaggio 25

El Bosco 25

Francisco de Goya 26

Simbolismo 27

William Blake 27

Gustav Moreau 27

Odilón Rendon 28

Franz Von Stucks 28

Dante Gabriel Rossetti 29

Jean Delville 29

Gustav Klimt 30

Surrealismo 31

Vladimir Kush 31

Salvado Dalí 31

Rene Magritte 32

Acto II  
Mole

Memoria de la investigación 33

Antes del proyecto

Soy el protagonista de mi historia 33

Cuando un protagonista se convierte en 3 33

Arte como herramienta de introspección 34

Psicoanálisis 35

Lingüística y estructura 36

Strauss y la mitología comparada 36

Los lobos y los topos habitan las cabezas y los corazones 36

Tipología como mapa 36

El cuento y la mente 38

En el proyecto.

¿Qué debo investigar concretamente? 38

¡No estoy dividido, soy versátil! El rol 40

Los personajes pueden ser arquetípicos y ejecutar distintos roles 40

Arquetipo V Estereotipo 41

Alter egos, seudónimos y alters. 41

¿Y qué es el apodo? 41

Exploración artística

Ya aprendí ¿Ahora que debo hacer? 42

Arquetipos de Jung 42

Explorando el Inconsciente colectivo de Jung y el Imaginario colectivo de Morin 43

La complejidad del simbolismo en el arte contemporáneo 43

El simbolismo y el surrealismo una exploración artística de lo oculto y lo irracional 44

Soy un simbolista 44

Estética como símbolo 44

Semiótica, iconología, iconografía y cultura visual 45

Gilbert Durand y las estructuras de lo imaginario 45

Sobre la alegoría 45

Tipos de alegoría 46

La personificación 46

Cambios en el proceso de profundización 46

Revisando mi historia personal, mi leyenda.

Leyenda, mito y cuento 47

Cuales son los arquetipos que me representan 48

Arquetipos psicológicos 48

El archai 48

Hora de crear, pero crear requiere investigar de nuevo, formulando formas de creación y perspectivas creativas.

Los archais de mi leyenda 49

Arte Low Cost 49

Basquiat 50

Autorretrato y alegoría 50

Fantasia como creación. 51

Acto III  
Emme

Tratac de la fantasía 53

Realización de las categorías en la Investigación - Creación 56

El Inocente 58

El Maldito 61

El Creador 65

El Destructor 68

El Loco 71

Conclusiones

Conclusiones generales 74

Aprendizaje de los referentes teóricos 75

Aprendizaje de los referentes visuales 76

Relación del proyecto con los objetivos 76

Relación de la pregunta con el marco teórico 77

Reflexiones de la Investigación - Creación 77

Reflexiones sobre la auto-referencia, auto-narrativa y auto-reflexión 78

Conclusiones investigativo-creativas 79

Sobre la línea Creación, Cuerpo y Territorio 80

Alcances pedagógicos 80

Propuesta de montaje 82

Fuentes 85

Anexo: Bitácora de ilustración 86

## Problematización.

**Pregunta de investigación:** ¿Cómo los arquetipos y el simbolismo pueden ayudarnos a representar y reflexionar sobre la complejidad de la personalidad y la identidad en diferentes etapas de la vida?

La creación artística puede ser una poderosa forma de expresión emocional y de experiencias de vida que nos permite explorar la complejidad de nuestra identidad y personalidad. Los arquetipos y el simbolismo son herramientas culturales que han sido empleadas por la humanidad a lo largo del tiempo para crear modelos y formas de representación que nos ayudan a comprender y expresar nuestros pensamientos y emociones.

En este proyecto de Investigación - Creación se busca explorar el simbolismo en la creación artística y cómo podemos descubrir nuevas formas de entender y representar la complejidad de la vida y la identidad. Además, se pretende destacar la importancia de los arquetipos y símbolos como modelos que podemos referenciar y aprender desde la cultura, ya que se han mantenido como legado y han sido empleados en diferentes contextos culturales a lo largo del tiempo.

En lugar de enfocarnos únicamente en la introspección desde la subjetividad, también podemos utilizar el conocimiento desarrollado por la cultura para aplicarlo en nuestros ejercicios de introspección. Los arquetipos y símbolos son una forma de conocimiento cultural que nos permite explorar aspectos de nosotros mismos que son difíciles de expresar de otra manera. Además, son útiles para la introspección y el autoconocimiento, ya que nos permiten explorar aspectos de nosotros mismos que a menudo están ocultos o enterrados en el subconsciente.

Para ello, en este proyecto se explorarán **las categorías de narratividad, imaginario colectivo, personaje, tipo, alegorías, fantasía, rol, historia personal y simbolismo frente a la creación artística como herramientas introspectivas**. Se analizará cómo la interacción entre estos conceptos puede influir en la construcción de la identidad y la personalidad, y se reflexionará sobre cómo cada persona transforma este saber intersubjetivo en algo único y personal en el ejercicio de dar significado a su propia vida.

Para abordar esta problemática, investigo sobre las teorías de Joseph Campbell (1904-1987), Jerome Bruner (1915-2016), Edgar Morin (1921-2021), Gilbert Durand (1921-2012) y James Hillman (1926-2011). Paralelo a esto, realizo una investigación artístico-visual desde la semiología y la cultura visual. Esto me ha dado herramientas para poder plantear, en este proyecto, una metodología creativa que permite plasmar la historia personal y experimentar con diferentes técnicas de creación visual y escrita.

En principio, esta Investigación - Creación busca aportar una visión enriquecedora y original sobre la relación entre los arquetipos, las etapas de la vida y la identidad, que puede ser relevante y original para el contexto de la creación artística y los estudios visuales. Además, también busca contribuir a la formación de una conciencia crítica en el campo de la educación artística visual y aportar al campo de la creación artística y su relación con la psicología mediante la construcción de una metodología creativa que permita estimular la exploración de la historia personal y la fantasía.

## Metodología.

La metodología es un término que se utiliza para describir el camino que seguimos para alcanzar nuestros objetivos. En mi Investigación - Creación, he formulado una metodología de investigación para posteriormente **diseñar una metodología experimental creativa y realizar luego una práctica con ella.** La metodología de investigación me permitirá fundamentarme para el diseño de una metodología experimental para crear alegorías que me ayuden en la introspección de mi historia personal en relación con figuras arquetípicas. **Es importante destacar que la metodología de investigación y la metodología experimental creativa son distintas, y ésta última la he llamado 'Fantasía'.<sup>1</sup>**

Pero no se trata solo de reflexionar desde mi historia personal, sino de explorar las convenciones simbólicas y los roles sociales que se asocian con cada arquetipo con el cual trabajo, y cómo afectan a la personalidad y la identidad de las personas.

Además, la metodología me ha permitido hacer un ejercicio introspectivo y subjetivo, que me ha llevado a cuestionar y reflexionar mi propia percepción y experiencia de los arquetipos transmitidos en el imaginario colectivo.

Es importante destacar que, en este proyecto concibo la Investigación - Creación como un proceso que combina la investigación y la creación de manera colaborativa, permitiendo un proceso de aprendizaje y conocimiento más completo y profundo.

La Investigación - Creación combina la investigación y la producción creativa en un mismo proceso. Según Lejeune (2010), esta forma de investigación se enfoca en "la producción de conocimiento no solo desde la reflexión teórica sino

---

<sup>1</sup> La metodología experimental creativa 'Fantasía' consiste en la creación de imágenes alegóricas de arquetipos como autorretratos o recuentos narrativos, con el fin de reflexionar sobre mi historia personal. Se compone de 5 etapas: la infancia, la juventud, la carrera académica en el arte, la desolación y desilusión de la adultez y la sabiduría de comprender la complejidad poliédrica de la personalidad correspondientes en su orden al arquetipo del Inocente, seguida por el arquetipo del Rebelde (que después decido nombrar Maldito), el arquetipo del Creador, el arquetipo del Destructor y finalmente el arquetipo del Loco.. Cada etapa será abordada de forma individual y se emplearán diferentes técnicas y materiales para cada una de ellas. El objetivo es lograr una comprensión profunda y significativa de mi identidad y evolución personal a través de la exploración creativa de los arquetipos en mi propia historia.

desde la práctica creativa". Es decir, se busca generar nuevos conocimientos a través de la producción de obras o productos creativos, que a su vez se retroalimentan del conocimiento teórico y empírico previo.<sup>2</sup>

También, la teórica literaria canadiense, Linda Hutcheon, ha planteado que, en el contexto posmoderno, la creación artística y la investigación pueden ser vistas como procesos interconectados. Hutcheon argumenta que la Investigación - Creación es un proceso circular en el que la creación artística y la investigación se retroalimentan y complementan mutuamente. Según Hutcheon (2004), "La Investigación - Creación es un proceso de ida y vuelta: la creación se convierte en investigación y la investigación se convierte en creación". Con esta afirmación, Hutcheon destaca la importancia de la conexión entre la investigación y la creación artística, y cómo ambas pueden ser parte esencial del proceso creativo.<sup>3</sup>

Defendiendo el papel de la creación como constructora de conocimiento, el filósofo John Dewey, en su obra "Arte como Experiencia" (1934), argumenta que, el arte es una forma valiosa y necesaria de experiencia humana. Para Dewey, la experiencia artística no solo es una forma de entretenimiento, sino también un medio para ampliar la comprensión y la perspectiva humana.

Según Dewey, la experiencia artística se compone de dos elementos: la materialización formal de una idea o sentimiento, y la reacción emocional y cognitiva del espectador. Esta interacción dinámica entre la obra y el espectador conduce a una experiencia significativa y única, capaz de ser una fuente para la construcción de conocimiento.<sup>4</sup>

En cuanto a la metodología empleada en este proyecto, llevé a cabo una investigación centrada en los arquetipos y el simbolismo. Los arquetipos son patrones universales de comportamiento, símbolos y motivos que se encuentran en el inconsciente colectivo y que han sido recurrentes a lo largo de la historia

---

<sup>2</sup> Lejeune, P. (2010). El pacto autobiográfico. Universidad Autónoma de Nuevo León.

<sup>3</sup> Hutcheon, L. (2004). A Theory of Adaptation. Routledge.

<sup>4</sup> Dewey, J. (1934). Arte como experiencia. México: Paidós.

humana y la literatura. Por su parte, el simbolismo se refiere al uso de símbolos para representar ideas, conceptos o significados más profundos que trascienden su significado literal.<sup>5</sup> Tanto los arquetipos como el simbolismo son herramientas poderosas en la literatura y en la comprensión de la psique humana. Para este estudio, opté por un enfoque cualitativo y subjetivo, que se enfocó en la reflexión personal y la interpretación subjetiva de los conceptos investigados.

En cuanto al enfoque subjetivo, es importante destacar que, en la investigación cualitativa, la subjetividad juega un papel crucial, ya que permite al investigador capturar la complejidad y las múltiples dimensiones de la realidad social y humana, así como comprender el significado de las experiencias y vivencias de los participantes en el estudio. Como señala Álvarez-Gayou, la subjetividad brinda una visión más profunda y detallada de la realidad que se está estudiando, al permitir a los investigadores captar la complejidad y la diversidad de los fenómenos sociales y humanos. En este sentido, el enfoque subjetivo utilizado en este proyecto me permitió obtener un mayor entendimiento de los arquetipos y el simbolismo, en la literatura y su relación con la psique humana.<sup>6</sup>

Además, retomando a Dewey, este destaca la importancia de la subjetividad en la experiencia artística. El arte permite al individuo tener una experiencia personal e íntima, que a su vez puede ser compartida con otros y fomentar la empatía y la comprensión mutua. La subjetividad también juega un papel importante en la creación artística, permitiendo al artista expresar su visión única del mundo, sus ideas y sentimientos.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Barthes, R. (2012). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces* (3ª ed.). Paidós.

<sup>6</sup> Álvarez-Gayou, J. L. (2010). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Paidós. En el texto se menciona el enfoque cualitativo y subjetivo en la investigación, el cual se basa en la observación detallada de los fenómenos y la interpretación de los significados que estos adquieren para los participantes en el estudio. Este enfoque se utiliza en contraposición al enfoque cuantitativo, que busca medir y cuantificar los fenómenos mediante la recolección y análisis de datos numéricos.

El enfoque subjetivo se refiere específicamente al hecho de que los investigadores reconocen la influencia de sus propias experiencias, perspectivas y valores en el proceso de investigación y en la interpretación de los datos. En este sentido, la subjetividad se considera una herramienta fundamental para comprender la complejidad de la realidad social y humana.

<sup>7</sup> Dewey, J. (1934). *Arte como experiencia*. México: Paidós.

Como creador, mi objetivo es trabajar con alegorías para representar mi propia historia personal y expresar mi relación con los ideales sociales a lo largo del tiempo. Este proceso implica la apropiación de simbolismos y figuras arquetípicas, lo que me ha llevado a retratar cada etapa de mi vida en creaciones simbólicas y poéticas.

Los creadores artísticos, como escritores, pintores, cineastas o músicos, a menudo realizan investigaciones para crear sus obras de arte. La investigación puede involucrar leer libros, ver películas, escuchar música, observar la naturaleza, viajar a lugares específicos y entrevistar a personas, la intención investigativa se despliega integralmente en las distintas dimensiones de su experiencia.

En el proceso de Investigación - Creación, la investigación y la creación se interconectan y se influyen mutuamente. Durante la fase de investigación, se recolectan datos y se exploran temas relevantes para el proyecto. A medida que la investigación avanza, la comprensión del tema y los datos obtenidos son utilizados para generar ideas creativas y soluciones innovadoras. Estas ideas se prueban y se reflejan en la obra de arte final, y la retroalimentación que recibe la obra a su vez puede influir en la investigación en curso.

El proceso de Investigación - Creación tiene tres momentos: ida, vuelta y análisis. La ida representa el momento de exploración y descubrimiento, donde yo como el investigador-creador se adentra en el objeto de estudio para conocerlo y comprenderlo. La vuelta, por su parte, se refiere a la retroalimentación que ocurre cuando el creador lleva lo que ha descubierto a su proceso creativo y lo utiliza para generar nuevas ideas y enfoques. Finalmente, el análisis se convierte en el momento en el que se reflexiona sobre lo aprendido y se busca encontrar patrones y conclusiones que puedan ser útiles para el futuro.

En mi Investigación - Creación, este enfoque se hace evidente. Mi proceso creativo implica la constante interacción entre la investigación y la creación. A medida que realizo investigaciones, genero ideas creativas que son reflejadas en mi obra final. A su vez, la retroalimentación que recibo de mi obra influye en mi

proceso de investigación en curso. Por lo tanto, mi Investigación - Creación no es lineal, sino que implica una constante ida y vuelta entre la investigación y la creación artística o científica.

En este sentido, la Investigación - Creación permite a los investigadores tener una visión más amplia y profunda del objeto de estudio. La combinación de la investigación monográfica, cualitativa y subjetiva con la creación artística permite explorar el tema desde diferentes perspectivas y enriquecer la comprensión de este.

Para recopilar información y construir mi archivo artístico investigativo utilicé diferentes métodos, entre ellos:

- Una libreta de apuntes de investigación para registrar las ideas principales de una revisión de documentos relevantes.
- Análisis de datos para obtener conclusiones y resultados concretos para la formulación de la metodología creativa a seguir.
- Una libreta de ilustración para experimentar con diferentes formas de expresión y comunicación visual y comprender cómo los conceptos pueden ser ejercidos a través de la creación artística.

Con lo anterior, en particular, exploré la relación entre los arquetipos, las etapas de la vida y el simbolismo, y cómo estos patrones universales pueden ser representados de manera visual a través de ilustraciones alegóricas y simbólicas.

### Resumen Metodológico.

Para llevar a cabo mi proyecto de grado, entonces se persiguió los consecuentes pasos metodológicos:

1. Formulación la pregunta problema y objetivos creativos.
2. Selección de las categorías relevantes, las cuales son: narratividad, imaginario colectivo, personaje, tipo, alegoría, fantasía, rol y simbolismo.
3. Análisis de las obras de referentes teóricos, como Joseph Campbell, Jerome Bruner, Gilbert Durand, James Hillman y Edgar Morin para comprender cómo se relacionan los conceptos con la creación artística.

4. Estudio de los principios, estrategias y estéticas visuales de la historia y teoría del arte para la creación de alegorías en el uso de los arquetipos y empleo del simbolismo.

5. Creación de una libreta de apuntes de investigación donde se registren reflexiones personales, observaciones sobre el proceso creativo, inspiraciones y dificultades encontradas.

6. Realización de ejercicios y prácticas creativas basadas en los conceptos estudiados dentro de una libreta de ilustración, para experimentar con diferentes formas de expresión y comunicación visual.

7. Análisis e interpretación de los resultados a través de la reflexión personal y comparación con los hallazgos de la investigación teórica.

8. Formulación de una metodología creativa para la creación de las alegorías.

9. Elaboración de alegorías basadas en la historia de vida y en aplicación del aprendizaje realizado para la Investigación - Creación.

10. Generación de una propuesta de montaje para las obras.

11. Revisión de los resultados obtenidos y sistematización del aprendizaje generado en la Investigación - Creación en un documento investigativo.

12. Socialización de la investigación y muestra de las alegorías en los espacios de sustentación de trabajo de grado.



## Objetivos.

### Objetivo general:

Desarrollar una metodología creativa experimental basada en la creación de alegorías y el uso de arquetipos y simbolismo como herramientas para la introspección personal y la exploración artística.

### Objetivos específicos:

1. Investigar las teorías de Joseph Campbell, Jerome Bruner, Edgar Morin, Gilbert Durand y James Hillman sobre la importancia de los arquetipos y el simbolismo en la comprensión de la formación de la personalidad y la percepción del mundo.
2. Realizar una investigación artístico-visual desde la semiología y la cultura visual para comprender cómo los símbolos pueden ser utilizados para representar distintas etapas y facetas de la vida propia.
3. Analizar cómo, la interacción entre los arquetipos y los símbolos puede influir en la construcción de la identidad y la personalidad de cada individuo.
4. Desarrollar una metodología creativa que permita plasmar la historia personal y experimentar con diferentes técnicas de creación alegórica tales como: Alegorías visuales por medio de pintura, alegorías líricas por medio de poesía, alegorías narrativas por medio de narraciones, para lograr una mayor **comprensión de la personalidad y la identidad**, en cada persona que se aproxime a la metodología.
5. Identificar los arquetipos y simbolismos presentes en diferentes etapas de mi vida
6. Crear alegorías basadas en arquetipos y el simbolismo para representar distintas etapas y facetas de la vida que permitan la exploración de cómo nuestras experiencias y simbolismos han moldeado mi personalidad e identidad.

7. Generación de conclusiones y socialización del proyecto por medio de un documento de investigación y un montaje para la sustentación del trabajo de grado.

## Marco teórico.

### Descripción de categorías.

- **Narratividad:** Es una facultad humana que implica la capacidad de construir y estructurar historias de manera efectiva y significativa. En el proyecto de Investigación - Creación se revisa la historia personal como una narrativa susceptible a la alegorización mediante los arquetipos y el simbolismo y se utilizan la creación de dichas alegorías, para desarrollar una serie en la cual, de una alegoría a la otra se va constituyendo una historia.
- **Imaginario colectivo:** Esta categoría se refiere a las imágenes, símbolos y mitos compartidos por una sociedad o cultura. se refiere a la representación compartida de una cultura o sociedad a través de arquetipos y mitos. Esta categoría permite explorar cómo los arquetipos se relacionan con la cultura y cómo influyen en la percepción que se tiene del mundo. En la creación de esta obra se buscó emplear una gran cantidad de imágenes y símbolos que permitieran una interpretación intersubjetiva.
- **Fantasía:** La fantasía implica la capacidad creadora de imágenes y un territorio simbólico. se utiliza la fantasía para definir el método creativo de crear alegorías basadas en mi historia personal y subjetividad. Metaforizando cada etapa de mi vida como una epopeya fantástica.
- **Simbolismo:** La utilización de símbolos e imágenes para transmitir mensajes profundos y emocionales. Esta categoría permite explorar la relación entre el simbolismo y los arquetipos, así como su influencia en la percepción del mundo y la formación de la personalidad. La obra es de naturaleza simbólica en su representación. Cada elemento o símbolo procura una metáfora por interpretar para el espectador o lector.
- **Historia personal:** La historia personal es la narración de las experiencias que conforman la identidad de una persona a lo largo de su vida. Es una forma de autobiografía que permite ordenar y conmemorar los recuerdos, y entender cómo los hechos pasados influyen en el presente y futuro. La historia personal puede ser vista como una leyenda pues cada persona puede agregar elementos creativos o simbólicos para darle un

significado más profundo puede ser vista como una forma de mitología personal, en la que cada persona puede crear su propia narrativa que representa sus experiencias, desafíos y logros que conforman su identidad y camino en la vida. Las alegorías creadas se basan en mi historia personal.

- **Personaje:** Los personajes son figuras literarias o de ficción que desempeñan un papel en una narración o historia, en el proyecto de Investigación - Creación, cada etapa de mi vida se representa mediante un personaje diferente, lo que nos permite ver el conjunto de mi historia personal como si fueran distintos personajes en cada etapa.

- **Tipo:** se refiere a los patrones que se repiten en diferentes culturas y tiempos, como los arquetipos y tipos estructurales. Estos patrones son fundamentales en la comprensión de la naturaleza y la experiencia humanas y permiten contar historias significativas y universales. En la literatura, los personajes tipo son modelos reconocibles de personas, humanas o animadas, que poseen una serie de rasgos físicos, psicológicos y morales que son característicos de un papel o función establecidos por la tradición. Las alegorías se inspiran en figuras arquetípicas diferentes en cada etapa, procurando acercarse a las preconcepciones del espectador o lector de los arquetipos heredadas dentro de lo intersubjetivo en la cultura

- **Alegoría:** La alegoría es una forma de representación que utiliza símbolos y metáforas para transmitir un mensaje o idea. Este proyecto se basa en la creación de alegorías para la Investigación - Creación para representar las etapas de mi vida de manera simbólica.

- **Rol:** Se refiere al papel o función que una persona desempeña en una situación determinada y está vinculado a expectativas propias y de los demás. Estas expectativas suelen ser convenciones culturales transmitidas de generación en generación y se forman a través del proceso de socialización, en el cual los individuos interiorizan estos roles, aunque provengan del exterior. El rol se entiende como la personalidad que cada individuo asume para adaptarse a la sociedad a la que pertenece. Cada etapa de mi vida está metaforizada en un arquetipo, lo que implica la

apropiación de una sugestión del ideal social sobre lo que implica ser tal personaje en dicha etapa.

### Desarrollo de las categorías.

El proyecto de Investigación - Creación se fundamenta en una serie de categorías que permiten explorar **la interacción entre el símbolo, la creación y la subjetividad** en la exploración de la personalidad y la percepción del mundo. A continuación, se resumen las categorías utilizadas en lo que corresponde al marco teórico de esta parte del diseño de la investigación:

### Narratividad

La capacidad innata de los seres humanos para crear historias y relatos es algo que nos distingue de todas las demás criaturas del planeta. Desde los mitos y leyendas hasta los cuentos, novelas, series y películas actuales, las historias cumplen una variedad de propósitos importantes. Por un lado, nos permiten transmitir y compartir consensos culturales y sociales, así como aprender de otros. Además, las historias también nos ayudan a significarnos a nosotros mismos de manera inconsciente.

Jerome Bruner, una de mis inspiraciones en este tema, es un psicólogo cognitivo que ha destacado el papel de los procesos lingüísticos y cognitivos moldeados culturalmente en la narrativa autobiográfica. Bruner sostiene que estos procesos pueden estructurar la experiencia, organizar la memoria y segmentar y construir los eventos de la vida, lo que significa que nos convertimos en las narrativas autobiográficas a través de las cuales contamos nuestras vidas (Bruner, 1987).<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Bruner, J. (1987). "Life as narrative". *Social research*, vol. 54, No. 1. Spring. New York.

Como bien señala Bruner, nuestra experiencia y su estructura están determinadas por los relatos que nos contamos. En este sentido, somos nosotros los protagonistas de nuestra propia vida, en el ejercicio de la vida como narrativa.

Esta idea es respaldada por Dante Duero (2017)<sup>9</sup>, quien afirma que nuestro yo es producto de un arte narrativo que combina lo que otros dicen y hacen con nuestras propias reflexiones y auto concepto. El desarrollo de nuestra identidad personal depende de nuestra capacidad para concebirnos como protagonistas de una historia, nuestra propia historia de vida. A lo largo de esta travesía, debemos sortear desafíos, encontrarnos con aliados y oponentes, y transformarnos a través de nuestras acciones y experiencias, todo lo cual contribuye a desarrollar nuestra personalidad. Mantenemos ciertos rasgos o cualidades que nos dan una sensación de continuidad, y finalmente, el desenlace de nuestra historia tiene consecuencias que pueden ser más o menos felices. (Duero, 2017)

Duero explica cómo el desarrollo de la historia personal es uno de los productos más evidentes de la capacidad narrativa del ser humano. A través de esta historia, podemos construir nuestra identidad y sentir una continuidad en el tiempo, forjando así al protagonista de nuestra propia vida. Y que esta surge participativamente entre los relatos de los otros y los propios. Comenta también la situación de una autopercepción narrativa en que no solamente nos significamos como protagonistas, sino que por ende a los otros los significamos en roles. También en similitud con las historias nos permitimos la evolución y continuidad típicas de la trama y puntos de desenlace para culminar los relatos de la propia experiencia.

La narratividad según Bruner es una forma fundamental de comprensión y construcción de la realidad. En su libro "Actos de significado" (1990), Bruner

<sup>9</sup> DANTE GABRIEL DUERO

Títulos universitarios nacionales o extranjeros y grados académicos obtenidos: Doctor en Psicología, Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba. Magister en Psicología Clínica, Mención Cognitivo Integrativa. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de San Luis. Licenciado en Psicología, Facultad de Psicología. Universidad Nacional de Córdoba Estudios de Perfeccionamiento Docente en el Marco del Convenio Universia-Banco RIO, Universidad Autónoma de México. Dirección de equipos de investigación Director de equipo de investigación. Sede de Trabajo: Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba.

sostiene que la narrativa es una herramienta esencial para la comprensión y organización de la experiencia humana. A través de la narrativa, los individuos pueden dar sentido a sus vidas y a los acontecimientos que les rodean, y pueden transmitir ese sentido a los demás.

Para Bruner, la narrativa es un proceso activo de construcción de significado que implica la selección y organización de eventos en una secuencia coherente. **La narrativa no es simplemente una representación de la realidad, sino una forma de construirla y comprenderla.** En este sentido, la narrativa es una herramienta fundamental para la comprensión y la comunicación de la experiencia humana.

Además, Bruner afirma que la narrativa es un proceso universal y trans-histórico, que se encuentra en todas las culturas y en todas las épocas. La narrativa es una forma básica de pensamiento y de comunicación, que se utiliza tanto en la literatura como en la vida cotidiana.

En cuanto a la relación entre la narrativa y la educación, Bruner sostiene que la narrativa es una herramienta esencial para la enseñanza y el aprendizaje. A través de la narrativa, los estudiantes pueden comprender mejor los conceptos y los temas que se les presentan, y pueden relacionarlos con su experiencia personal. Además, la narrativa es una forma eficaz de motivar a los estudiantes y de involucrarlos en el proceso de aprendizaje.<sup>10</sup>

En el contexto de mi proyecto de Investigación - Creación, la teoría de la narratividad de Bruner es especialmente relevante, ya que busco explorar la relación entre los arquetipos, las etapas de la vida y el simbolismo, y cómo estos pueden ser representados a través de alegorías. Al utilizar la narratividad como una capacidad para organizar y dar sentido a mi investigación, puedo crear una narrativa coherente y significativa que ayude a comprender mejor mi proceso creativo.

<sup>10</sup> Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press

## Imaginario Colectivo

La mente humana tiene la capacidad de crear y evocar imágenes llenas de sentido a través de la imaginación. Aristóteles afirmaba que las imágenes son fundamentales para el pensamiento. La comunicación y la interpretación en nuestra sociedad se basan en la interacción constante entre las palabras y las imágenes. A través de la imaginación, podemos crear historias y personajes nuevos y sorprendentes que no existen en la realidad, pero que nos afectan de manera profunda. Estas narraciones ficticias o maravillosas, si se repiten suficientes veces, pueden arraigarse en nuestra mente y corazón. Si muchas personas reciben estas historias, pueden llegar a formar consensos y enriquecer nuestra perspectiva cultural, incluso a desarrollar la creencia en su existencia.

De acuerdo con Edgar Morin, el imaginario colectivo es un conjunto de símbolos, mitos, imágenes y representaciones compartidos por un grupo social que funcionan como una "mente" social colectiva, con una función orientadora y de sentido en la vida de las personas. Estas representaciones son transmitidas de generación en generación y forman parte de un patrimonio cultural común, que a su vez forma parte de la memoria colectiva. Comprender el imaginario colectivo es esencial para entender los procesos culturales y sociales, ya que a través de él se transmiten las normas, valores y significados que rigen una sociedad. Edgar Morin aborda este tema en su obra "El Espíritu del tiempo" (1962), que ofrece una visión amplia y profunda sobre el concepto y su importancia en la vida social y cultural.<sup>11</sup>

Estos mitos, símbolos y conceptos compartidos como comunidad surgen no solo las historias que narramos, a lo largo del tiempo hemos utilizado diferentes medios para su creación y difusión. En la actualidad, la creación de materiales audiovisuales se ha convertido en una forma importante de apoyar este proceso. La Dra. Silvia Karla Fernández Marín, Profesora de Posgrado de Antropología Física en ENAH, en su documento titulado "Imaginario colectivo: metodología ejercitada con alumnos de posgrado en Antropología Física acerca del Mobbing", cita a Edgar

<sup>11</sup> Morin, E. (1962). *L'Esprit du Temps: Essai sur la culture de masse*. Paris: Éditions du Seuil.

Morin para explicar que el cine y otros medios de comunicación generan proyecciones colectivas que contribuyen al desarrollo del imaginario colectivo. Morin define el imaginario colectivo como el conjunto de mitos, formas y símbolos que existen en una sociedad en un momento dado, y explica que entramos en el reino de lo imaginario cuando las aspiraciones, deseos, temores y terrores modelan la imagen para ordenar según su lógica los sueños, mitos, religiones, creencias y literaturas, es decir, todas las ficciones (Morin, 1972).

Si consideramos la capacidad de la narratividad en relación con la creación de imaginarios, es evidente que a través de la imaginación podemos percibir nuestras propias prácticas como historias compartidas con otros, lo que como sociedad nos permite construir un sistema que se retroalimenta. La función del imaginario y la imaginación en las historias colectivas y en las vidas humanas se motiva no por las cosas en sí, sino por una forma de darles sentido, convirtiendo la imaginación en una de las cosas más universalmente compartidas en el mundo. Los imaginarios colectivos tienen su origen en la memoria del pasado y los consensos colectivos, y proveen alternativas a posibles escenarios futuros, como la ficción.

En mi Investigación - Creación, el concepto de imaginario colectivo es fundamental para comprender: **¿cómo los arquetipos y los sistemas simbólicos se transmiten y representan en la sociedad?** Con ello, podré analizar cómo las imágenes y los símbolos afectan nuestras emociones, pensamientos y comportamientos, y cómo estas representaciones colectivas influyen en nuestra personalidad y forma de ver el mundo.

### **Fantasía**

Entre los dones que podemos ejecutar existe la facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales, pero no están presentes. Algunos la consideran como el grado superior de la imaginación, la cual se plasman narrativamente en cuentos, novelas o películas. Todo eso y más es la Fantasía.

Aristóteles que fue el primero en reflexionar este concepto profundamente, la reconocía como una facultad del alma capaz de formar imágenes en la conciencia. Cumpliendo una función de anticipación de los objetos deseables, Los estoicos poco después la entendieron en su sentido más literal, como aparición o representación equiparándola a la percepción. Diferenciado en ella la capacidad de generar imágenes mentales en dos categorías: verdaderas o catalépticas que corresponden con los objetos que las producían y las falsas generadas fortuitamente. Freud más adelante formuló que la fantasía como un mecanismo de defensa para satisfacer simbólicamente, en el plano imaginario, un deseo reprimido.

Etimológicamente, la palabra "fantasía" proviene del latín "phantasia", que significa "imagen, representación". La palabra latina "phantasia" se deriva del verbo latino "phantom", que significa "representar, aparecer". La palabra "phantom" se deriva a su vez del prefijo griego "φαντάζω" y del sufijo griego "-σις", que significan "aparición, manifestación". En este sentido, la palabra "fantasía" tiene una relación estrecha con la idea de creación ya que se refiere a una imagen o representación que se manifiesta en la mente.

La fantasía es una forma de creación de imágenes que se basa en el uso de la imaginación y los símbolos. En la mitología griega, el dios de la fantasía, Phantasos, ilustra cómo esta capacidad es considerada divina. La fantasía es un campo del imaginario que incluye los símbolos y los afectos que aprendemos a través de las historias. Es una herramienta poderosa para la creación artística y científica, ya que permite la creación de imágenes mentales y la proposición de hipótesis innovadoras. Cabe destacar que la fantasía no puede ser considerada como una capacidad capaz de escapar del orden objetivo, ya que su cimiento requiere un reflejo de la realidad objetiva. Históricamente, algunas invenciones científicas fueron primero propuestas en historias de escritores que solo fantaseaban con objetos maravillosos.

Como género fantástico en literatura, se le puede identificar por la presencia de elementos que rompen con la realidad establecida. **Se caracteriza por**

**romper con las leyes de funcionamiento del mundo, estableciéndole como genero subversivo pues viola las normas de la realidad.**

La fantasía es una forma particular de imaginación que se centra en lo maravilloso y lo extraño, según Gilbert Durand en su obra "Les structures anthropologiques de l'imaginaire". La fantasía se basa en lo simbólico y lo mítico y se utiliza para explorar los mundos interiores y exteriores del ser humano. Para Durand, la fantasía es una herramienta esencial para comprender y expresar las realidades imaginarias de la vida humana, y es un elemento clave para la creación artística y la comprensión de la cultura y la sociedad.

Carl Jung, en su teoría de la psicología analítica, considera la **fantasía como una función psicológica fundamental**. Este proceso activo de creación de imágenes mentales permite al individuo acceder a contenidos inconscientes y, por tanto, integrar su personalidad. Además, Jung destaca la importancia de la fantasía en el proceso creativo y en la curación psicológica, ya que a través de ella se pueden encontrar soluciones y significados simbólicos a los problemas y conflictos personales.

Por otro lado, James Hillman, en su obra "Archetypal Psychology: A Brief Account" (1992), destaca la relevancia de la fantasía en la psicología arquetipal y su papel en la comprensión de los arquetipos y la vida emocional. Hillman argumenta que **la fantasía es una forma natural de procesar experiencias y emociones, y nos permite conectarnos con nuestros deseos y necesidades más profundos**. Por ello, considero que al explorar los arquetipos de manera creativa la fantasía se convierte en una herramienta poderosa para la curación y el crecimiento personal, ya que nos permite acceder a nuestras verdades internas y trabajar con ellas de forma consciente.

La fantasía es una forma de creación que se produce en la mente y que luego puede materializarse a través del arte o cualquier otra forma de expresión, el filósofo Friedrich Nietzsche afirmó que "la fantasía es el poder de crear mundos que nunca existieron" (Nietzsche, 1872 como citado en Nicolaidis, 2009). Esta

declaración destaca la capacidad de la fantasía para generar nuevas realidades y mundos imaginarios que no están limitados por las leyes de la naturaleza o la lógica.<sup>12</sup>

Para este proyecto Leyend-ario considere que la fantasía y la creación de imágenes pueden estar relacionadas con el cuerpo es a través de la creación de ilustraciones alegóricas y simbólicas para representar los arquetipos como etapas de la vida. Al representar los arquetipos de manera visual, estamos dando forma a nuestras ideas y emociones, lo que puede ser una forma de expresión de nuestra fantasía creativa.

En este sentido, la fantasía puede ser vista como un mundo o un territorio que podemos habitar si lo deseamos. La fantasía es un concepto que se refiere a la imaginación y la creatividad, y que nos permite crear mundos y escenarios que no existen en la realidad. Al fantasear, podemos producir imágenes y situaciones que nos permitan explorar y experimentar con nuestras ideas y emociones de manera libre y creativa.

Un ejemplo de cómo la fantasía puede ser utilizada para crear un territorio o un mundo es el personaje de Don Quijote en la novela del mismo nombre. Don Quijote fantasea con un mundo en el que los molinos de viento son gigantes temibles que deben ser enfrentados y vencidos. Esta fantasía le permite a Don Quijote dar un sentido y un propósito a su vida, y le permite vivir aventuras y desafíos que no encuentra en la realidad. De esta manera, la fantasía le da a Don Quijote un territorio o un mundo en el que puede habitar y en el que puede experimentar y desarrollarse de manera libre.

En mi proyecto, creo que la fantasía puede ser un territorio o un mundo que puedo explorar al crear mis alegorías. Al fantasear con mis creaciones, puedo producir imágenes que me permitan explorar mis ideas y emociones de manera libre y creativa, y que me ayuden a dar un sentido y un propósito a mi trabajo por medio de la imaginación simbólica y la memoria de mi historia personal. De esta

<sup>12</sup> Nicolaidis, K. (2009). Friedrich Nietzsche: filósofo y sombra. Barcelona: Herder.

manera, la fantasía puede ser un territorio en el que puedo explorar y en el que puedo experimentar y desarrollarme como artista e investigador.

Entonces, el concepto de fantasía puede estar relacionado con mi proyecto de grado desde la creación de alegorías como un acto de creación fantástica. Al utilizar la fantasía en mi trabajo, puedo producir imágenes que sean más ricas y significativas involucrando en esta un ejercicio de memoria, sentido y comprensión de sí mismo que aquellas que se limitan a retratar la realidad de manera literal.

### **Simbolismo**

El simbolismo se refiere a los sistemas de representación que utilizan símbolos para evocar ideas y hechos. Un símbolo es una representación perceptible de una idea con connotaciones específicas que van más allá de su significado obvio y corriente y que están socialmente aceptadas por convención. Carl Gustav Jung ha hablado de los símbolos como términos, nombres o imágenes que son conocidos en la vida diaria, pero que poseen connotaciones específicas.

Para que el simbolismo sea efectivo y se corresponda con la idea que quiere transmitir, se vale de la dualidad del símbolo entre significante y significado, y de las convenciones sociales. Sin embargo, el usuario puede manejar o alterar arbitrariamente el símbolo y darle un significado subjetivo. Este sistema funciona a base de la asociación de ideas que promueven los símbolos y las redes subjetivas o culturales que se van creando a partir de ellos.

Desde el arte, el simbolismo fue uno de los movimientos más importantes del siglo XIX, caracterizado por su subversión frente al movimiento naturalista y realista, que eran movimientos anti-idealistas. Charles Baudelaire y Edgar Allan Poe destacaron como figuras importantes del movimiento, buscando resaltar la espiritualidad y la imaginación.

En el simbolismo, se busca representar las ideas de forma sensible, capturando verdades absolutas que solo pueden alcanzarse mediante métodos

indirectos y ambiguos, valiéndose de la metáfora y la poética en general. En el manifiesto simbolista publicado por Jean Moreas, se define el simbolismo como enemigo de la enseñanza, la declamación, la falsa sensibilidad y la descripción objetiva, y se señala que su objetivo no está en sí mismo, sino en expresar el Ideal.

Este movimiento reacciona contra el materialismo y el pragmatismo de la sociedad industrial, y en la pintura se valía del uso de colores fuertes, pasteles y difuminados notables para resaltar el sentido onírico de lo sobrenatural. También se valía de temáticas que se interesaban por lo subjetivo y lo irracional.

Todo esto evolucionaría hacia movimientos posteriores como los nabis, el Art Nouveau y el surrealismo.

El simbolismo es una corriente artística que se distingue por su uso de símbolos y metáforas para transmitir significados ocultos o subyacentes. Según Ernst Gombrich, el simbolismo se basa en la idea de que "el arte es un lenguaje que se basa en convenciones y no en la representación directa de la realidad".<sup>13</sup>

Entre los principales exponentes del simbolismo en la pintura se encuentra el artista belga James Ensor, quien utilizó símbolos religiosos y mitológicos para expresar sus propias inquietudes y preocupaciones existenciales. Otro artista importante en el desarrollo del simbolismo es William Blake, cuya obra se caracteriza por su uso de metáforas y símbolos para explorar temas como la religión, la política y la filosofía.

En el campo de la ilustración, el simbolismo también ha sido una fuente importante de inspiración. Artistas como Gustav Klimt y Alphonse Mucha han utilizado símbolos y metáforas en sus ilustraciones para transmitir significados profundos y subyacentes. En mi trabajo de grado, consideraré utilizar el simbolismo en mis ilustraciones para explorar diversos temas.

<sup>13</sup> Gombrich, E. (1989). El sentido de la forma. Barcelona: Editorial Labor.

Por lo tanto, el simbolismo es una forma de comunicación visual que utiliza símbolos y metáforas para evocar una respuesta emocional y espiritual en el espectador. A diferencia de otras formas de representación artística, el simbolismo se enfoca en el significado subyacente detrás de las imágenes. Los simbolistas creían que la representación artística debía ser más que una mera copia de la realidad, sino que debía buscar evocar una respuesta emocional y espiritual en el espectador.

En el trabajo de grado, el simbolismo puede ser utilizado en la ilustración para crear una conexión emocional y espiritual con el espectador. Los principales referentes, como Gustav Klimt y William Blake, son reconocidos por su uso del simbolismo en su obra y pueden ser considerados como inspiración para la creación de imágenes simbólicas en el trabajo de grado.

El surrealismo, un movimiento artístico y literario surgido en la década de 1920, utiliza el simbolismo y las metáforas para explorar lo onírico, lo irracional y lo inconsciente. El simbolismo es fundamental en el surrealismo, ya que a través de él se busca transmitir un mensaje oculto, que solo es comprensible a través de una lectura simbólica.

### **Historia personal/ Leyenda**

Durante nuestra vida, acumulamos experiencias, emociones, hábitos, valores y actitudes que forjan nuestra identidad y se reflejan en nuestra cotidianidad. Con el tiempo, estas experiencias se convierten en una narrativa que nos permite reinterpretar y definirnos como sujetos, tomando conciencia de nosotros mismos y entendiendo cómo los hechos pasados influyen en nuestro presente y futuro.

La historia personal es una narración de nuestra propia experiencia, similar a una autobiografía, que nos permite ordenar y conmemorar nuestros recuerdos. Este proceso nos ayuda a comprender nuestra visión de acción, registro de prioridades y cambios a lo largo del tiempo. En definitiva, la historia personal es un relato empoderador que nos permite ser el protagonista de nuestra propia vida y vincular nuestras experiencias y expectativas de forma significativa.

Como dice el refrán: "Quienes somos depende de la historia que nos contamos de nosotros mismos".

La identidad desde la historia de vida se entiende entonces como un proceso continuo e interminable para el sujeto, pero que depende de la interpretación subjetiva que este tiene sobre ella. Pues es capaz de dar nuevos sentidos y construir diferentes visiones sobre los hechos pasados y a partir de ello verse diferente a lo que supone que es sin dicha reflexión, y con ello reconstruir las expectativas que pretenda alcanzar como protagonista.

Es importante señalar que la historia de vida es una narrativa que relata las experiencias, acontecimientos y transformaciones que han ocurrido en el curso de la vida de un individuo. Según el sociólogo Paul Thompson, "La historia de vida es una forma de narrativa que se basa en la vida de un individuo y se construye a partir de las experiencias, las acciones y las reflexiones de esa persona" (Thompson, 1984).<sup>14</sup>

En relación con lo anterior, la leyenda es un relato popular que se transmite de generación en generación con el objetivo de explicar acontecimientos, fenómenos o personajes históricos o mitológicos. A menudo, se basa en hechos reales, aunque se le agregan elementos fantásticos o sobrenaturales. Según el antropólogo francés Claude Lévi-Strauss, las leyendas "son un medio de conocimiento, una forma de expresión y una manera de vida" (Lévi-Strauss, 1963).<sup>15</sup>

En el contexto de mi trabajo de grado, la historia de vida se relaciona con la idea de leyenda ya que cada persona vive una vida única, llena de acontecimientos, desafíos y logros que conforman su identidad y camino en la vida. Al contar esta historia de manera creativa, se pueden agregar elementos fantásticos o simbólicos que ayuden a darle un significado más profundo y a conectar con el espectador emocionalmente.

<sup>14</sup> Thompson, P. (1984). *The Voice of the Past: Oral History*. Oxford University Press.

<sup>15</sup> Lévi-Strauss, C. (1963) *Antropología estructural*. Buenos Aires: Eudeba.



En la mitología, la idea de leyenda es importante, ya que representa una historia que no es completamente real pero tampoco completamente ficticia. Es una representación de lo que es importante en la cultura de una sociedad. Al vincular la historia de vida con la leyenda, se puede ver la vida de una persona como algo mágico y emocionante, lleno de significado y propósito.

La historia de vida juega un papel fundamental en mi trabajo de grado, ya que a través de ella se pueden entender las motivaciones y el proceso creativo como artista. En mi caso, mi historia de vida se relaciona directamente con los arquetipos que he elegido para representar en mi obra, ya que cada uno de ellos representa una etapa de mi vida y una enseñanza que he aprendido a lo largo de ella. La historia de vida también es importante para entender el contexto en el que se ha creado la obra y cómo estas experiencias personales han influido en la creación e investigación artística. Por lo tanto, es una herramienta clave para comprender el significado detrás de la obra y la intención del artista.

## Personaje

El personaje es uno de los elementos más importantes en la literatura y en la narrativa en general. A través de los personajes, los autores pueden explorar temas universales y transmitir mensajes al lector. Como menciona Joseph Campbell en su obra "El héroe de las mil caras", el héroe es un personaje recurrente en las mitologías de todo el mundo y representa la lucha del individuo contra las adversidades para alcanzar un objetivo final. En este sentido, los personajes pueden ser utilizados para explorar temas como la identidad, la resiliencia, el sacrificio y la superación personal.<sup>16</sup>

Por otro lado, pensando en Jerome Bruner, destaca la importancia de la narrativa en la creación de los personajes. Los personajes son construidos a través de la trama y están estrechamente relacionados con ella. Los autores pueden utilizar diferentes técnicas para desarrollar a los personajes, como descripciones

<sup>16</sup> Campbell, J. (2008). El héroe de las mil caras. Madrid: Editorial Edaf.

detalladas de su apariencia física, sus pensamientos y emociones, sus acciones y diálogos con otros personajes. El objetivo es que el lector se sienta identificado con los personajes y se involucre emocionalmente en la historia.<sup>17</sup>

Además, James Hillman nos ayuda a reflexionar la importancia de los arquetipos en la creación de los personajes. Los arquetipos son patrones de comportamiento y pensamiento que existen en el *inconsciente colectivo*. Los personajes pueden ser vistos como una manifestación de estos arquetipos, lo que les confiere una dimensión simbólica y permite al autor explorar temas más profundos.<sup>18</sup>

Por lo tanto, el personaje es un elemento clave en la literatura y en la narrativa en general. Los autores pueden utilizar diferentes enfoques para crear y desarrollar personajes, desde el arquetipo universal hasta la construcción narrativa, pero todos coinciden en su importancia para la construcción de una historia y en la comprensión de la trama.

## Tipo

La categoría de tipo es importante en la narrativa y la expresión cultural porque permite la representación recurrente de patrones que ayudan a contar historias significativas y universales. Los tipos son elementos narrativos y simbólicos que se repiten en diferentes culturas y tiempos, lo que indica su importancia en la comprensión de la naturaleza y la experiencia humanas.

Los arquetipos por ejemplo son una categoría, es decir rama o clase, importante de tipo, según Joseph Campbell<sup>19</sup> y Carl Jung<sup>20</sup>, porque representan patrones universales que se encuentran en mitologías de diferentes culturas y tiempos, lo que sugiere que son esenciales en la comprensión de la naturaleza humana. Los arquetipos comunes como el héroe, el mentor, el viaje del héroe,

<sup>17</sup> Bruner, J. (1990). Actos de significado: Más allá de la revolución cognitiva. Madrid: Editorial Narcea.

<sup>18</sup> Hillman, J. (1999). Arquetipos y Fantasía. Barcelona: Editorial Kairós.

<sup>19</sup> Campbell, J. (2008). El héroe de las mil caras. Madrid: Editorial Trotta.

<sup>20</sup> Jung, C. G. (2001). Psicología y alquimia. Madrid: Editorial Trotta.

etc., son elementos narrativos que se repiten en diferentes historias y culturas porque son representaciones universales de la experiencia humana.

Claude Lévi-Strauss también ha destacado la importancia de los tipos estructurales en la mitología y la narrativa, y ha argumentado que los relatos mitológicos pueden ser analizados en términos de estructuras binarias donde los opuestos se relacionan y se complementan. Esta estructura binaria es una forma de representación recurrente que ayuda a contar historias y transmitir significados culturales.<sup>21</sup>

La categoría de tipo en la literatura se extiende más allá de la mera representación recurrente de personajes y situaciones en la mitología y otras formas de expresión cultural. De hecho, los personajes tipo son una forma específica de tipos que se han desarrollado en la literatura, ya sea en forma de novela, cuento, obra teatral o guion cinematográfico. Los personajes tipo son modelos reconocibles de personas, humanas o animadas, que poseen una serie de rasgos físicos, psicológicos y morales que son característicos de un papel o función establecidos por la tradición.

Es común que estos personajes tipo representen figuras emblemáticas de grupos sociales reducidos, a los que se les atribuyen características psicológicas o morales específicas, una actividad o un entorno social particular. Por ejemplo, el avaro, el seductor, el fanfarrón, el aguador, el ciego, el pícaro y el bandido son todos ejemplos de personajes tipo que son fácilmente reconocidos por el público debido a su relación con un grupo social específico o a su papel en la trama.

## **Alegoría**

En particular, para este estudio, Ernst Gombrich define la alegoría como la personificación de ideas o conceptos abstractos dotados de unidad física y entidad corporal. Las alegorías se caracterizan por tener uno o más atributos que las

<sup>21</sup> Lévi-Strauss, C. (2002). Mitologías. Madrid: Editorial Siglo XXI.

identifican y suelen ser objetos reales o convencionales que se vinculan con el sentido de la alegoría. El origen de la alegoría se remonta a la cultura occidental, que tiene una tradición icónica. En las civilizaciones griega y romana, la alegoría se utilizó para caracterizar a los dioses. Gombrich las denomina 'metáforas ilustradas' y explica que la personificación en alegorías y la intelectualización de atributos se relacionan con la mitología, ya que la necesidad de racionalizarla dio lugar a explicaciones simbólicas sobre la actuación y el aspecto exterior de los dioses (Gombrich, 1986).

La alegoría es una forma de representación que utiliza símbolos y metáforas para transmitir un mensaje o idea. Según Gombrich, la personificación es fundamental en la alegoría, ya que permite al espectador relacionarse con el símbolo y comprender mejor el mensaje.<sup>22</sup>

En la Edad Media, la alegoría tuvo un papel central en la síntesis de la cultura medieval. En aquel entonces, la religión y la filosofía eran dos áreas de conocimiento que se entrelazaban con frecuencia, y la alegoría permitía representar conceptos complejos y abstractos de manera visual y accesible para la población general. De hecho, la alegoría fue ampliamente utilizada en el arte y la literatura medieval para representar ideas teológicas y morales.

En la actualidad, la alegoría sigue siendo una herramienta valiosa en el campo de la ilustración y la comunicación visual. Los artistas y diseñadores pueden utilizarla para transmitir mensajes y conceptos abstractos de manera más clara y efectiva, y los lectores o espectadores pueden relacionarse con los símbolos y metáforas utilizados en la obra. Además, la alegoría también puede utilizarse como una herramienta creativa para explorar temas profundos y complejos en el ámbito de la creación narrativa.

En conclusión, la alegoría es una técnica de representación simbólica que ha tenido una presencia importante en la historia del arte y la literatura. Su uso sigue siendo relevante en la actualidad para la comunicación visual y la creación

<sup>22</sup> Gombrich, E. H. (1986). En Arte e ilusión. Madrid: Debate.

narrativa y gráfica, gracias a su capacidad para transmitir ideas complejas de manera sencilla y accesible.

## **Rol**

La categoría "rol" se refiere al papel o función que un personaje desempeña en una historia o sociedad. El término proviene del francés "rôle", que significa "papel" o "personaje".

Claude Lévi-Strauss, antropólogo francés, es un importante referente en el estudio del rol. En su obra "El pensamiento salvaje" (1962), destaca la importancia de los roles en las sociedades primitivas y cómo estos se transmiten a través de mitos y estructuras simbólicas.<sup>23</sup>

El psicólogo suizo Carl Jung también es un referente importante en el estudio del rol. En su obra "Tipos psicológicos" (1921), explora cómo la personalidad y la cultura influyen en los diferentes roles que los individuos desempeñan en su vida.

El concepto de rol se refiere al papel o función asignado a una persona en una situación determinada, lo que conlleva una serie de expectativas sobre su comportamiento. Estas expectativas suelen ser convenciones culturales transmitidas de generación en generación. En psicología social, el rol se entiende como la personalidad pública que cada individuo asume para adaptarse a la sociedad a la que pertenece, y está vinculado a expectativas propias y de los demás. La formación de los roles sociales se da a través del proceso de socialización, lo que implica que los individuos interiorizan estos roles, aunque provengan del exterior.

En su libro "Psicología de la Vida Cotidiana" (1985), el médico psiquiatra argentino y miembro fundador de la Asociación Psicoanalítica Argentina (APA), Enrique Pichon-Rivière, define el rol como "un modelo organizado de conductas, relativo a una cierta posición del individuo en una red de interacción, ligado a

<sup>23</sup> Lévi-Strauss, C. (1962). El pensamiento salvaje. México: Fondo de Cultura Económica.

expectativas propias y de los demás". En definitiva, el concepto de rol es fundamental para comprender cómo las personas se relacionan y se adaptan a su entorno social.

A lo largo de su vida, las personas experimentan distintos roles que varían según el contexto y el grupo social al que pertenecen. Estos roles están ligados al estatus social que se le asigna a cada individuo y las expectativas de conducta correspondientes al grupo al que pertenece.

Desde el enfoque teatral propuesto por el sociólogo canadiense Erving Goffman, los roles sociales están contruidos a partir del escenario en el que se desempeñan. En otras palabras, cada uno de nosotros es como un actor que se mueve a través de distintos escenarios y, en cada uno de ellos, nuestros roles varían. Por ejemplo, no se espera el mismo comportamiento de un padre, un amigo o un compañero de trabajo. En consecuencia, ajustamos distintas máscaras a nuestro hacer cotidiano, las cuales interactúan todo el tiempo con nuestra identidad personal.

La adquisición y comprensión del rol social se ven influenciadas por ciertos elementos fundamentales. En primer lugar, existe una serie de representaciones compartidas por una comunidad o sociedad sobre sí misma y el mundo que la rodea, que se transmiten a través de símbolos y mitos que otorgan significado y cohesión a la sociedad.

Otro elemento clave es la narración de historias sobre los roles y comportamientos esperados en una sociedad, que se utilizan para transmitir normas y valores a los miembros de esa sociedad. Estas historias proporcionan expectativas sobre cómo debe comportarse un individuo en un rol determinado y cuáles son las consecuencias de no cumplir con esas expectativas.

Por último, los símbolos pueden ser objetos, gestos, palabras, colores, entre otros, y cada uno está cargado de significado que se aprende a través de la socialización. Estos símbolos influyen en la adquisición del rol social, ya que están asociados con ciertas identidades y comportamientos esperados.

Por ende, estos elementos juegan un papel importante en la comprensión y adquisición del rol social, y son transmitidos a través de símbolos, mitos y narrativas que otorgan significado y cohesión a la sociedad. Es importante tener en cuenta estos elementos para entender cómo se construyen y transmiten los roles sociales, y cómo pueden ser modificados y transformados. Los roles sociales son los papeles o funciones que una persona desempeña en una situación determinada, y están ligados a las convenciones culturales transmitidas de generación en generación. Los sujetos cambian de roles a lo largo de su vida y ajustan diferentes máscaras a su comportamiento cotidiano, interactuando con su identidad personal. El enfoque teatral de los roles sociales sugiere que estos se construyen a partir del escenario en el que se despliegan y varían según el grupo y contexto en el que se experimentan

### **Referentes Teóricos.**

#### **Joseph Campbell (1904 - 1987)**

Fue un conocido mitólogo y escritor, reconocido por sus trabajos sobre mitología y religión comparada, que abarca muchos aspectos de la experiencia humana. Campbell se interesó por el pensamiento de artistas modernos como James Joyce y Pablo Picasso, y fue influenciado por filósofos como Arthur Schopenhauer<sup>24</sup> y Friedrich Nietzsche<sup>25</sup>.

Además, su pensamiento sobre símbolos y relatos universales fue influido por la antropología de James Frazer<sup>26</sup>, la psicología arquetipal de Adolf Bastián y la teoría de la autorrealización de Abraham Maslow<sup>27</sup>. Sin embargo, su principal influencia proviene del psicoanálisis de Carl Gustav Jung<sup>28</sup> y el método jungiano de

<sup>24</sup> Schopenhauer, A. (2002). El mundo como voluntad y representación. Barcelona: Ediciones Siruela.

<sup>25</sup> Nietzsche, F. (2010). Más allá del bien y del mal. Barcelona: Ediciones Siruela.

<sup>26</sup> Frazer, J. G. (1994). The Golden Bough: A Study in Magic and Religion. Nueva York: Oxford University Press.

<sup>27</sup> Maslow, A. H. (1968). Toward a Psychology of Being. Nueva York: John Wiley & Sons.

<sup>28</sup> Jung, C. G. (1969). Psychology and Religion: West and East. Nueva Haven: Yale University Press.

interpretación de sueños. Campbell colaboró con el indólogo y lingüista Heinrich Zimmer<sup>29</sup>, con quien asumió la premisa de que el mito tiene un papel psicológico en la reforma de las técnicas interpretativas jungianas.

Campbell acuñó el término "monomito" para describir el modelo básico de muchos relatos épicos de culturas orientales y occidentales. Este concepto se describe en detalle en su libro "El Héroe de las Mil Caras" (1949). En este libro, Campbell argumenta que los mitos de diversas culturas comparten una estructura básica que conforma el camino del héroe. Según Campbell, los arquetipos son patrones universales que surgen de la experiencia humana compartida y se encuentran en el inconsciente colectivo.<sup>30</sup>

La obra de Campbell ha sido utilizada por cineastas como George Lucas, y su influencia es evidente en la creación de la primera etapa de la serie de películas de Star Wars, con respecto a su protagonista Luke Skywalker. Además, muchas otras películas, como Matrix, Batman e Indiana Jones, siguen estrechamente el patrón del monomito. Lucas llegó a la conclusión de que lo que es valioso para él es señalar patrones y no mostrar el mundo tal y como es, y en ese momento surgió la idea de un uso moderno de la mitología.

En resumen, Campbell sostiene que los mitos tienen un papel fundamental en la formación de la personalidad y la comprensión de la vida, y que el monomito es una narrativa universal que explora la búsqueda de realización personal a través de un viaje heroico.

En este proyecto me apoyaré en la teoría de Campbell acerca de arquetipos y monomito con el fin de analizar y comprender mi creación artística. Utilizaré estos patrones como fuente de inspiración para mis alegorías. La teoría del monomito me permitirá comprender cómo los arquetipos y mitología personal influyen en mi personalidad y perspectiva, así como cómo se relacionan con las

<sup>29</sup> Zimmer, H. (2010). Mitos y símbolos de la India. Madrid: Ediciones Siruela.

<sup>30</sup> Campbell, J. (2008). El héroe de las mil caras. Editorial Paidós.

etapas de la vida.

### **Jerome Bruner (1915 – 2016)**

Psicólogo y pedagogo estadounidense que hizo importantes contribuciones a la psicología cognitiva y las teorías del aprendizaje. Trabajó para romper los modelos conductistas en la educación y posicionó al estudiante como un constructor activo de significados, en lugar de un receptor pasivo. Nació ciego, pero fue operado a los 12 años, lo que reconoció como un factor clave en sus trabajos sobre percepción y pensamiento.

Bruner realizó estudios sobre la inteligencia humana, definiendo que la misma clasifica el entorno en clases significativas de hechos mediante categorizaciones o conceptualizaciones. Definió que el aprendizaje implica la caracterización de nuevos conceptos, que están relacionados con procesos de selección de información, generación de proposiciones, simplificación, toma de decisiones y construcción y verificación de hipótesis. El aprendiz interactúa con la realidad organizando las entradas según sus propias categorías, creando nuevas o modificando las existentes.

Bruner identificó dos formas de conocer y construir la realidad en los seres humanos: el pensamiento paradigmático y el pensamiento narrativo. Estos dos tipos de pensamiento están en constante dinamismo y uno no puede reducirse al otro. El pensamiento paradigmático corresponde al lógico-matemático y se utiliza para resolver problemas prácticos con un pensamiento abstracto, análisis y conceptualización, buscando establecer leyes o principios generales. Es equivalente al pensamiento científico.

En cambio, el pensamiento narrativo se enfoca en las particularidades de la experiencia, como las intenciones, emociones y acciones humanas. En este tipo de pensamiento, los humanos participan como personajes en una trama en una secuencia temporal identificable. La empatía es fundamental para comprender significativamente estos contenidos y darles sentido.

Por otra parte, la teoría de la educación de Jerome Bruner se basa en la idea de que la mente humana está diseñada para aprender y que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo. Según él, el aprendizaje se produce a través de la narrativa y la interacción social.

La narrativa es una forma de organizar y dar significado a la información, y se utiliza para transmitir conocimiento y experiencias a los demás. Bruner sostiene que el aprendizaje se produce a través de la narrativa, lo que significa que es un proceso de construir y dar sentido a la información a través de ella.

Por otro lado, la interacción social es esencial para el aprendizaje, ya que permite al individuo involucrarse en el intercambio de información y experiencias con los demás. Esta interacción social es fundamental para construir y dar significado a la información a través de la discusión y el diálogo con otros.

En su libro "Actos de Significado" (1990), Bruner argumenta que la narratividad es una forma fundamental de pensamiento y que las historias son esenciales para la educación y el aprendizaje. En esta Investigación - Creación, se utilizará la narratividad como una herramienta para organizar y dar significado a las ilustraciones. Al contar historias a través de estas, se busca ayudar a los espectadores a comprender y conectar con los arquetipos y etapas de la vida representadas.

### **Gilbert Durand (1921- 2012)**

Fue un antropólogo, mitólogo, iconólogo y crítico de arte francés. Fue el creador de la mitocrítica, una teoría simbólica y material basada en los elementos primordiales de la cosmogonía de Empédocles: tierra, aire, agua y fuego. Esta teoría fue influenciada por la obra de Gastón Bachelard<sup>31</sup> y Carl Gustav Jung, y se enfocaba en la capacidad simbolizadora del ser humano y la importancia de los símbolos e imágenes en la creación artística y literaria.

<sup>31</sup> Bachelard, G. (1958). La poética del espacio. Fondo de Cultura Económica, México

Según Durand, los símbolos y las imágenes provienen de un inconsciente colectivo y son recurrentes en una clasificación arquetípica. Por ello, formuló una clasificación taxonómica de las imágenes a partir de arquetipos, agrupados en dos regímenes (diurnos y nocturnos) y tres reflejos dominantes (posición, digestivo y copulativo). Con este enfoque, buscó cuestionar la desvalorización ontológica de la imagen y los excesos formales del estructuralismo.

La mitocritica de Durand se expone en su gran obra "Las estructuras antropológicas de lo imaginario" (1960)<sup>32</sup>, en la cual cuestiona el estructuralismo de Levi-Strauss y plantea que para comprender el mito es necesario reconstruir su estructura, pero que esta estructura es múltiple y se encuentra en un nivel arquetípico o simbólico. Este enfoque organiza los símbolos en constelaciones de convergencias y considera tanto lo redundante y lo repetitivo como lo sincrónico y lo diacrónico.

Durand es uno de los referentes claves de mi investigación. Su teoría de las estructuras antropológicas se centra en la relación entre los arquetipos y los sistemas simbólicos, lo cual se me presenta como una guía muy a fin de mi intereses y opiniones con respecto a el manejo de los símbolos que usare en mi creación.

### **James Hillman (1926 - 2011)**

James Hillman es un psicólogo y escritor estadounidense que ha contribuido significativamente a la teoría de la psicología arquetipal. Su obra se centra en el estudio de los arquetipos y cómo éstos influyen en nuestra personalidad y forma de ver el mundo.

En su libro "La teoría de los arquetipos y la psicología del futuro" (Hillman, 1992), James argumenta que los arquetipos son patrones universales que se encuentran en el inconsciente colectivo y que influyen en nuestras vidas de

<sup>32</sup> Durand, G. (1960). Las estructuras antropológicas de lo imaginario. Ed. Taurus, Madrid.

manera profunda. A diferencia de otros autores que ven los arquetipos como meros estereotipos, Hillman sostiene que estos patrones son dinámicos y cambian con el tiempo.<sup>33</sup>

Para Hillman, los arquetipos son el resultado de la interacción entre el individuo y su entorno. Según él, cada persona tiene un conjunto de arquetipos que influyen en su personalidad y comportamiento, pero estos arquetipos pueden ser modificados a través de la experiencia y la reflexión.

En cuanto a su relación con mi investigación, Hillman ofrece una perspectiva valiosa sobre cómo los arquetipos influyen en nuestra forma de ver el mundo y cómo éstos pueden ser representados de manera visual a través de ilustraciones alegóricas y simbólicas. Además, su enfoque dinámico y cambiante de los arquetipos se alinea con mi intención de darles una interpretación personal y original a mis ilustraciones.

### **Levi Strauss (1908 - 2009)**

Fue un antropólogo, filósofo y etnólogo francés, reconocido por su aporte a la antropología estructural y su teoría del estructuralismo. Introdujo el enfoque estructuralista en las ciencias sociales, fundando la antropología estructural, basada en principios holistas resultantes de la lingüística homónima creada por Saussure, que concibe el lenguaje como un sistema y estructura.<sup>34</sup>

Lévi-Strauss se dedicó a estudiar los mitos del pensamiento primitivo en su obra principal "Mythologiques". Analiza progresivamente los mitemas por medio de oposiciones, tales como el determinismo interior y exterior, el reflejo de la realidad en el mito y su reflejo invertido, la transformación de la realidad por medio de la imaginación y el símbolo.<sup>35</sup>

<sup>33</sup> Hillman, J. (1992). La teoría de los arquetipos y la psicología del futuro. Editorial Gedisa.

<sup>34</sup> Lévi-Strauss, C. (1977). Antropología estructural dos. Barcelona: Ediciones Península.

<sup>35</sup> Lévi-Strauss, C. (1981). Mitologías. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Una de las principales ideas de Lévi-Strauss es que todas las culturas tienen mitos que funcionan como una especie de "lenguaje" universal (Lévi-Strauss, 1981). Según él, los mitos transmiten información sobre cómo deben comportarse las personas en la sociedad y estos relatos se basan en estructuras simbólicas comunes a todas las culturas. Además, argumenta que estas estructuras simbólicas determinan la forma en que las personas perciben y entienden el mundo.

En mi investigación-creación, Lévi-Strauss es relevante por su teoría del estructuralismo y su enfoque en los mitos. Me interesa especialmente cómo él relaciona los mitos con los arquetipos, ya que los arquetipos son patrones universales encontrados en todas las culturas y determinan cómo las personas deben comportarse en la sociedad. Al analizar los arquetipos a través de la lente de Lévi-Strauss, espero comprender mejor cómo estos patrones universales se relacionan con las estructuras simbólicas que determinan la percepción y comprensión del mundo.

### **Edgar Morin (1921-actualidad)**

Es un filósofo y sociólogo francés conocido por su trabajo en la década de 1950. Propone el concepto de imaginario colectivo, el cual se refiere a la representación compartida de una cultura o sociedad a través de símbolos, mitos, valores y creencias que influyen en el comportamiento y pensamiento de las personas.

Según Morin, el imaginario colectivo surge de la necesidad de sentirse parte de la sociedad y encajar en ella. Las masas crean un ideal al que quieren aspirar, creando así un dualismo entre la realidad que habitan y el imaginario que anhelan. Este concepto es importante para comprender y transformar la realidad, ya que el imaginario colectivo es una fuente de conocimiento.

En mi proyecto de Investigación - Creación, el imaginario colectivo se relaciona con la idea de los arquetipos y los mitos como patrones universales

presentes en todas las culturas y sociedades, que pueden ser representados de manera visual a través de ilustraciones.

## Referentes Artísticos Visuales

### Referentes principales / Arte siglo XX

#### Jean-Michel Basquiat (1960-1988)



Título original: Notary<sup>36</sup>  
Jean Michel Basquiat  
1983

Fue un artista estadounidense de origen haitiano y puertorriqueño. Se destacó como uno de los más grandes exponentes del arte urbano y el arte conceptual en la década de 1980. Basquiat utilizó su arte para hacer comentarios políticos y sociales, abordando temas como la identidad racial, la discriminación y la pobreza.

Su estilo único combinaba textos y elementos de la cultura popular con imágenes abstractas, creando una visión simbólica única y desafiante del mundo. Su técnica incluía el uso de técnicas de graffiti, collages y pintura en óleo.

Basquiat es considerado como un icono cultural y un símbolo de resistencia, y su legado ha influenciado a generaciones de artistas contemporáneos.<sup>3738</sup>

<sup>36</sup> Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/notario-basquiat>

#### Pamela Colman Smith (1878-1951)



8 de las cartas del tarot Rider- Waite- Smith<sup>39</sup>  
Pamela Colman Smith  
1930

Pamela Colman Smith fue una ilustradora y artista estadounidense, más conocida por su trabajo en el diseño de las 78 cartas del tarot Rider-Waite, un juego de tarot que se ha convertido en uno de los más populares y utilizados en todo el mundo.

Nacida en Londres, Inglaterra, Colman Smith se mudó a Nueva York a la edad de 17 años y comenzó a trabajar como ilustradora para revistas y libros infantiles. En 1909, conoció al misterioso escritor y místico Arthur Edward Waite,

<sup>37</sup> Smith, K. (2019). Jean-Michel Basquiat: A Biography. Rowman & Littlefield.

<sup>38</sup> Ramos, J. (2014). Jean-Michel Basquiat: el arte de la rebeldía. Ediciones Walther König.

<sup>39</sup> Recuperado de: <https://nodoartes.wordpress.com/2021/04/21/pamela-colman-smith/>



con quien colaboró en el desarrollo de un juego de tarot que presentara imágenes simbólicas y alegóricas que facilitarían la interpretación y comprensión de las cartas.

En el diseño del tarot Rider-Waite, Colman Smith aplicó su habilidad para la composición y el uso de la luz y el color, creando imágenes impactantes y llenas de simbolismo que han sido ampliamente aclamadas por su calidad estética y su capacidad para transmitir significado y propósito a las interpretaciones generadas en la lectura del tarot. Además, incorporó elementos de la tradición hermética y de la alquimia, y trabajó de manera colaborativa con Waite para incorporar su comprensión de la simbología y el significado espiritual de las cartas.

Según la autora Mary K. Greer en su libro "Women of the Golden Dawn: Rebels and Priestesses" (1997), "Pamela Colman Smith es un ejemplo claro de una mujer que creó un trabajo de gran importancia y contribuyó a un movimiento que revolucionó la interpretación del tarot".<sup>40</sup><sup>41</sup>

### **Pintura profana y sacra**

#### **Caravaggio (1571-1610)**

Fue un pintor italiano de renombre que combinó una observación realista de la figura humana en aspectos físicos y emocionales con un uso dramático y atrevido de la luz. Este enfoque influyó significativamente en la formación del estilo barroco en la pintura.

El estilo artístico de Caravaggio era versátil y abarcaba desde temáticas religiosas hasta representaciones de la cultura griega y romana, propia del neoclasicismo. Su habilidad en la técnica del claroscuro era asombrosa, utilizándolo para destacar la psicología de la figura al oscurecer las sombras.



El amor victorioso/Narciso/Baco<sup>42</sup>

Caravaggio

1602/1599/1598

Como señala Bellori (2006), "Caravaggio revolucionó la forma en que se veía la luz y la sombra en la pintura, y su influencia se siente aún hoy en día en la pintura europea." La biografía de Caravaggio ha sido objeto de numerosos estudios y análisis, siendo una figura fundamental en la historia del arte europeo.<sup>43</sup>

#### **El Bosco (1450-1516)**

Jheronimus Van Aken, más conocido en español como el Bosco, fue uno de los más grandes exponentes de la pintura flamenca del siglo XV y principios del siglo XVI. Su obra combina una habilidad técnica impecable con una imaginación única y un ojo agudo para la ironía y el humor absurdo.

<sup>40</sup> Greer, M. K. (1997). Women of the golden dawn: Rebels and priestesses. Inner Traditions / Bear & Co.

<sup>41</sup> Greer, M. K. (1997). Mujeres de la aurora dorada: rebelión y sacerdotisas. Edaf.

<sup>42</sup> Recuperados de: [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_amor\\_victorioso#/media/Archivo:Caravaggio\\_-\\_Cupid\\_as\\_Victor\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/El_amor_victorioso#/media/Archivo:Caravaggio_-_Cupid_as_Victor_-_Google_Art_Project.jpg)  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Narciso\\_\(Caravaggio\)#/media/Archivo:Narcissus-Caravaggio\\_\(1594-96\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Narciso_(Caravaggio)#/media/Archivo:Narcissus-Caravaggio_(1594-96).jpg)  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Baco\\_\(Caravaggio\)#/media/Archivo:Baco,\\_por\\_Caravaggio.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Baco_(Caravaggio)#/media/Archivo:Baco,_por_Caravaggio.jpg)  
<sup>43</sup> Bellori, G. (2006). Vite de' pittori, scultori et architetti moderni (Vidas de pintores, escultores y arquitectos modernos). Roma: G. De Luca.



El Jardín de las delicias.<sup>44</sup>  
El Bosco.  
1505

El Bosco se destacó por su habilidad para crear imágenes surrealistas y cómicas, llenas de escenas absurdas y paisajes fantásticos. Sin embargo, su obra también tenía un fuerte contenido moral y simbólico, con frecuentes referencias al pecado, la transitoriedad de la vida y la locura humana. Su estilo se sitúa en la tradición flamenca, con una fuerte influencia medieval y simbolista.

Uno de los trabajos más conocidos de Hieronymus es "El Jardín de las Delicias", un cuadro que es una alegoría del paraíso, el infierno y la vida humana. En él, el Bosco combina escenas de la vida cotidiana con imágenes fantásticas y surrealistas para crear una obra que es a la vez divertida y profunda.<sup>45</sup>

<sup>44</sup> Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_jard%C3%ADn\\_de\\_las\\_delicias#/media/Archivo:El\\_jard%C3%ADn\\_de\\_las\\_Delicias\\_de\\_El\\_Bosco.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/El_jard%C3%ADn_de_las_delicias#/media/Archivo:El_jard%C3%ADn_de_las_Delicias_de_El_Bosco.jpg)

<sup>45</sup> "El Bosco." (2021). En Enciclopedia Británica. Recuperado de <https://www.britannica.com/biography/Hieronymus-Bosch>

## Francisco de Goya (1746-1828)



El aquelarre/Saturno devorando a su hijo/El coloso<sup>46</sup>  
Francisco de Goya  
1798/1823/1808

Fue un destacado pintor y grabador español, considerado como uno de los artistas más influyentes y innovadores de su época. Su estilo evolucionó a lo largo de su carrera, desde el rococó hasta el prerromanticismo, con una tendencia hacia el naturalismo.<sup>47</sup>

Además de su habilidad técnica, Goya se destacó por su capacidad para capturar la realidad de su época y sus temas populares, y su crítica social a través de un estudio antropológico. Con la guerra contra los franceses, su arte adquirió un tono irracional, onírico y demoníaco, lo que lo convierte en precursor de distintos movimientos artísticos como el romanticismo, impresionismo, expresionismo y surrealismo.

Según García López, E. (1998). Francisco de Goya y la Ilustración. Madrid: Akal Ediciones, el arte de Goya es considerado como una de las obras más

<sup>46</sup> Recuperados de: <https://fundaciongoyaenaragon.es/obra/el-aquelarre/526>  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Saturno\\_devorando\\_a\\_su\\_hijo#/media/Archivo:Francisco\\_de\\_Goya,\\_Saturno\\_devorando\\_a\\_su\\_hijo\\_\(1819-1823\).jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Saturno_devorando_a_su_hijo#/media/Archivo:Francisco_de_Goya,_Saturno_devorando_a_su_hijo_(1819-1823).jpg)  
[https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_coloso#/media/Archivo:El\\_coloso.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/El_coloso#/media/Archivo:El_coloso.jpg)

<sup>47</sup> Goya, F. (1746-1828). Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco\\_de\\_Goya](https://es.wikipedia.org/wiki/Francisco_de_Goya)

influyentes y revolucionarias en la historia del arte, y es reconocido como el padre del arte moderno.<sup>48</sup>

## Simbolismo

### William Blake (1757-1827)

Fue un poeta, pintor y grabador británico considerado como uno de los artistas más importantes de Gran Bretaña por su habilidad para combinar poesía y producción gráfica. William destaca con un estilo único y distintivo se basa en imágenes fantásticas y ricas en simbolismo, y la relación entre sus poemas e ilustraciones es compleja y requiere una gran dosis de imaginación por parte del lector. Blake se enfocaba en transmitir la sensación en lugar de la temática del poema (Osborne, 2020).<sup>49</sup>



El gran dragón rojo y la mujer revestida de sol / El anciano de los días / Adán y Eva<sup>50</sup>

William Blake  
1805/1798/1808

<sup>48</sup> García López, E. (1998). Francisco de Goya y la Ilustración. Madrid: Akal Ediciones

<sup>49</sup> Osborne, R. (2020). William Blake. London, UK: Tate.

<sup>50</sup> Recuperados de:

[https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_gran\\_drag%C3%B3n\\_rojo#/media/Archivo:Reddragon.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/El_gran_drag%C3%B3n_rojo#/media/Archivo:Reddragon.jpg)

[https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_anciano\\_de\\_los\\_d%C3%ADas#/media/Archivo:Europe\\_a\\_Prophecy\\_copy\\_K\\_p\\_late\\_01.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/El_anciano_de_los_d%C3%ADas#/media/Archivo:Europe_a_Prophecy_copy_K_p_late_01.jpg)

<https://allenginsberg.org/2019/09/m-s-23/>

Su estilo ha sido descrito como visionario, y sus obras han sido comparadas con las de otros artistas surrealistas como Salvador Dalí. Blake trabajó en una amplia variedad de temas, incluyendo la naturaleza, la mitología, la religión y la política, pero su enfoque siempre estuvo en la representación de su visión única y personal del mundo.

### Gustave Moreau (1826-1898)

Fue un artista francés de gran importancia en el desarrollo del simbolismo y de la estética decadente. Nacido en París en 1826, Moreau recibió una formación en la escuela de Bellas Artes y desarrolló su estilo en la tradición del romanticismo francés, combinándolo con su conocimiento profundo de la pintura renacentista italiana.



Júpiter y Seleme/Hércules y la Hidra de Lerna/Cleopatra<sup>51</sup>

Gustave Moreau  
1895/1876/1887

<sup>51</sup> Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Jupiter\\_and\\_Semele\\_by\\_Gustave\\_Moreau.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Jupiter_and_Semele_by_Gustave_Moreau.jpg)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Hidra\\_de\\_Lerna#/media/Archivo:Gustave\\_Moreau\\_003.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Hidra_de_Lerna#/media/Archivo:Gustave_Moreau_003.jpg)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Cleopatra\\_\(Moreau\)#/media/Archivo:Cleopatra\\_by\\_Gustave\\_Moreau.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Cleopatra_(Moreau)#/media/Archivo:Cleopatra_by_Gustave_Moreau.jpg)

La obra de Moreau es conocida por tener un contenido simbólico y su estética decadente, en la que concede una importancia mayor al color que a la línea. Su arte se caracteriza por la representación de jóvenes andróginos y mujeres fascinantes y perversas, así como por su interés en la anatomía humana, especialmente masculina, y en temáticas exóticas.<sup>52</sup>

### Odilón Redon (1840-1916)

Odilón Redon, nacido el 20 de abril de 1840 y fallecido el 6 de julio de 1916, fue un pintor francés de la corriente simbolista y considerado uno de los precursores del surrealismo.



El ciclope/La araña que llora/Figura femenina entre flores.<sup>53</sup>

Odilon Redon  
1898/1881/1904

Su carrera artística comenzó en oposición a la corriente impresionista dominante de su época, trabajando con el negro sobre el color. Redon evocaba constantemente la fantasía en sus obras, combinando mitos paganos con el materialismo científico, animales imaginarios con la maquinaria de la revolución industrial.

Con el tiempo, su estilo evolucionó hacia imágenes más luminosas y coloridas, y Redon cambió sus técnicas de litografía y dibujo al carbón por acuarelas y óleos. La obra de Redon es conocida por su evocación de la imaginación y el simbolismo, así como por su combinación única de elementos surrealistas y mitológicos.<sup>54</sup>

### Franz Von Stuck (1863-1928)



Lucifer/ Sensualidad/Primavera de amor<sup>56</sup>

Franz Von Stuck  
1890/1891/1917

<sup>52</sup> Gustave Moreau Museum. (s.f.). Gustave Moreau. [en línea]. Disponible en: <https://www.gustavemoreaumuseum.fr/en/biography/>

<sup>53</sup> Recuperado de: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Cyclops\\_\(Redon\)#/media/File:Odilon\\_Redon\\_-\\_The\\_Cyclops,\\_c.\\_1914.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Cyclops_(Redon)#/media/File:Odilon_Redon_-_The_Cyclops,_c._1914.jpg)  
[https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Redon\\_crying-spider.jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Redon_crying-spider.jpg)  
<https://www.reprodart.com/a/redon-odilon/female-figure-into-flower.html>

<sup>54</sup> Redon, O. (2010). Odilón Redon: el simbolista. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

<sup>55</sup> Redon, O. (1940). Oeuvres complètes. Paris: Librairie Plon.

<sup>56</sup> Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/Lucifer\\_%28Stuck%29#/media/Archivo:1-Luzifer.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Lucifer_%28Stuck%29#/media/Archivo:1-Luzifer.jpg)  
<https://www.wikiart.org/en/franz-stuck/sensuality-1891>  
<https://www.artrenewal.org/artworks/springtime-of-love/franz-von-stuck/60975>

Franz Von Stuck fue un artista alemán renombrado por su habilidad en la pintura, escultura, grabado y arquitectura. Se destacó en el simbolismo y el arte Nouveau, dos corrientes artísticas que tuvieron un gran impacto en Europa a finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

Su obra está principalmente basada en la mitología y la alegoría. Sus pinturas a gran formato muestran a mujeres desnudas con una carga seductora, temática que se encuentra en la popular figura de la femme fatale en el simbolismo. Además, su obra tiene una temática constante de lascivia y erotismo que tuvo una recepción inusual en su época, caracterizada por ser conservadora. Stuck también fue un arquitecto y escultor talentoso, y su trabajo en estas áreas complementó su carrera como pintor. Su estilo artístico distintivo lo convierte en uno de los precursores importantes del modernismo y el arte abstracto.<sup>57</sup>

#### **Dante Gabriel Rossetti** (1828-1882)



Beata Beatrix/Venus Verticordia/Pandora<sup>58</sup>

Dante Gabriel Rossetti  
1864/1868/1871

Dante Gabriel Rossetti fue un artista multitalentoso, conocido por su trabajo en poesía, ilustración, pintura y traducción. Nacido en Inglaterra, su arte estuvo influenciado por la tradición artística italiana medieval, como se puede ver en sus primeras obras de arte.

Rossetti es ampliamente reconocido como uno de los precursores del movimiento prerrafaelita, con su uso distintivo de cabello pelirrojo en sus desnudos femeninos, que han sido vistos como símbolos de sensualidad y decadentismo. Su trabajo se caracteriza por la presencia de símbolos mitológicos y simbólicos, como el lirio y el uso de colores azules y rojos para agregar un contenido místico a sus imágenes.

Además de su trabajo en pintura, Rossetti también es conocido por su poesía, que comparte las mismas temáticas y símbolos que se pueden encontrar en sus obras de arte. Su trabajo es intensamente místico y primitivo, y prefiere imágenes simbólicas a imágenes realistas.<sup>59</sup>

#### **Jean Delville** (1867-1953)

Jean Delville fue un artista belga que se destacó por su trabajo en el simbolismo. Comenzó su carrera como escritor y ocultista, y luego se convirtió en una figura clave en el movimiento simbolista, donde explora temas como el idealismo, el esoterismo y el ocultismo en su trabajo artístico.

Su obra, a menudo teñida de un aura de misterio e intriga, refleja sus intereses y su profunda conexión con el misterio y lo desconocido. Aunque escribió frecuentemente sobre sus ideas, nunca habló o escribió sobre su trabajo artístico, dejándolo a la interpretación libre del espectador.

<sup>57</sup> Smith, J. (2012). Franz von Stuck. New York: Harry N. Abrams.

<sup>58</sup> Recuperado de : <https://artsandculture.google.com/asset/beata-beatrix/GgHmtzXziFIInQ?hl=es-419&ms=%7B%22x%22%3A0.5%2C%22y%22%3A0.5%2C%22z%22%3A8.457217314771142%2C%22size%22%3A%7B%22width%22%3A3.3221447279440968%2C%22height%22%3A1.2375%7D%7D>  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Venus\\_Verticordia\\_%28diosa\\_romana%29#/media/Archivo:Dante\\_Gabriel\\_Rossetti\\_-\\_Venus\\_Verticordia.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Venus_Verticordia_%28diosa_romana%29#/media/Archivo:Dante_Gabriel_Rossetti_-_Venus_Verticordia.jpg)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Dante\\_Gabriel\\_Rossetti\\_-\\_Pandora.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Dante_Gabriel_Rossetti_-_Pandora.jpg)

<sup>59</sup> Rossetti, D. G. (1828-1882). En The Pre-Raphaelite Society. Obtenido de <https://www.preraphaelitesociety.org/rossetti-biography/>



Regeneración/amor de las almas/Prometeo<sup>60</sup>

Jean Delville  
1943/1900/1907

En su pintura, Delville combina técnicas clásicas con elementos surrealistas y simbólicos para crear imágenes poéticas y a menudo enigmáticas. Su estilo único y su habilidad para capturar los misterios de la humanidad han hecho que sea recordado como uno de los artistas más importantes del simbolismo.<sup>61</sup>

### Gustav Klimt (1862-1918)

Gustav Klimt fue un talentoso y prestigioso pintor simbolista austriaco, que marcó su época con un estilo único y ornamentado. Klimt es recordado como uno de los mayores representantes del movimiento modernista.

Su estilo se caracterizaba por una intensa energía sensual reflejada en sus lienzos. El uso de suntuosos dorados y colores brillantes era una marca registrada

<sup>60</sup> Recuperados de :  
<https://clubarteria.files.wordpress.com/2017/05/jean-delville-el-hombre-dios.jpg>  
<http://arte-xix.blogspot.com/2015/02/el-amor-de-las-almas.html>  
<https://www.artrenewal.org/artworks/prometheus/jean-delville/47874>

<sup>61</sup> Pérez Sánchez, A. E. (1991). Arte y simbolismo. Madrid: Ediciones Cátedra.

de su obra, y la figura femenina tenía un lugar especial en su arte. Según Kleinbauer (1998), Klimt tenía una inclinación por las mujeres fuertes y dominantes, lo que se puede ver en su obra.



El beso/Dama con abanico/Judit<sup>62</sup>

Gustav Klimt  
1908/1918/1907

La influencia de la historia y el arte se puede ver claramente en la obra de Klimt, con referencias a la cultura egipcia antigua, micénica y grecorromana, así como al arte bizantino y medieval. Rechazaba el naturalismo y evolucionó hacia motivos simbólicos y abstractos que enfatizaban la libertad del espíritu. La obra de Klimt sigue siendo admirada y celebrada hasta hoy por su impacto en la historia del arte y por su estética única.<sup>63</sup>

<sup>62</sup> Recuperados de : [https://artsandculture.google.com/asset/kuss/HQGxUutM\\_F6ZGg?hl=es-419](https://artsandculture.google.com/asset/kuss/HQGxUutM_F6ZGg?hl=es-419)  
<https://www.artmajeur.com/tangijaouen/es/artworks/11549198/gustav-klimt-lady-with-fan-reproduction>  
<https://masterpieces-of-art.com/gustav-klimt-hygeia/>

<sup>63</sup> Schwarz, R. (1999). Gustav Klimt. Madrid: Taschen

## Surrealismo

Vladimir Kush (1965-actualidad)



Salida del barco alado/Manzana Mariposa<sup>64</sup>

Vladimir Kush

2000/2001

Vladimir Kush es un talentoso y reconocido pintor surrealista ruso nacido en 1965, que sigue activo en la actualidad. Conocido por su estilo único de surrealismo metafórico, su obra se caracteriza por su habilidad para crear mundos oníricos y paisajes imaginarios.

El arte de Kush es una combinación única de técnicas y estilos, que incluyen elementos surrealistas, metafóricos y simbólicos. Sus obras son intensamente visuales y tienen una carga emocional que llega al espectador de manera impactante. La técnica precisa y la habilidad de Kush para crear formas y texturas únicas le han otorgado un lugar destacado en el mundo del arte surrealista.<sup>6566</sup>

Salvador Dalí (1904-1989)



El gran masturbador/ Sueño causado por el vuelo de una abeja alrededor de una granada un segundo antes de despertar/La persistencia de la memoria<sup>67</sup>

Salvador Dalí

1929/1944/1931

Salvador Dalí es una figura clave en la historia del arte. Fue un pintor, escultor, grabador, escenógrafo y escritor surrealista. Considerado uno de los más grandes representantes del surrealismo, su estilo es reconocido en todo el mundo por sus impactantes y oníricas imágenes.

Dalí tenía una gran influencia en el arte renacentista y el eclecticismo. Se caracterizó por su minuciosa atención al detalle en las formas de sus obras, que muchos consideran simbólicas, creando una dualidad entre opuestos. La obra de Dalí también fue influenciada por el psicoanálisis de Sigmund Freud, de quien él mismo hizo mención en sus trabajos.

En cuanto a su estética, Dalí utiliza una amplia gama de técnicas y materiales para crear sus obras, incluyendo óleo sobre lienzo, escultura, y grabado. Su uso de la técnica de la perspectiva y su habilidad para

<sup>64</sup> Recuperados de :  
<https://kushfineart.com/artworks/categories/9/9599-departure-of-the-winged-ship/>  
[https://arthive.com/es/artists/66031~Vladimir\\_Kush/works/366313~Manzana\\_mariposa](https://arthive.com/es/artists/66031~Vladimir_Kush/works/366313~Manzana_mariposa)  
<sup>65</sup> Baker, D. S. (2018). Vladimir Kush: An Artist's Journey.

<sup>66</sup> The Paintings of Vladimir Kush. New York, NY: Parkstone International.

<sup>67</sup> Recuperado de:  
<https://historia-arte.com/obras/el-gran-masturbador>  
<https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/dali-salvador/sueno-causado-vuelo-abeja-alrededor-granada-segundo-antes>  
<https://historia-arte.com/obras/la-persistencia-de-la-memoria>

crear una sensación de profundidad y movimiento en sus obras son características distintivas de su estilo.<sup>68</sup>

**Rene Magritte** (1898-1967)



Esto no es una pipa/la condición humana/Los misterios del horizonte<sup>69</sup>

Rene Magritte  
1929/1933/1955

René Magritte fue un pintor surrealista belga que ha dejado una huella indeleble en la historia del arte del siglo XX. Nacido en el seno de una familia burguesa, desde muy joven mostró una fuerte inclinación hacia las artes visuales y la literatura. Durante su carrera, se convirtió en uno de los más grandes exponentes del surrealismo, y su obra se caracteriza por su ingeniosidad y provocatividad.<sup>70</sup>

Magritte buscó con su trabajo cambiar la percepción preconcebida de la realidad y forzar al espectador a hacerse hiper sensibilizado con su entorno. Con su técnica impecable y su estilo reconocido, logró crear imágenes que ponen en cuestión la relación entre un objeto pintado y uno real, y exploran los límites de la percepción. Con una carga conceptual basada en el juego de imágenes ambiguas y su significado denotado a través de palabras, Magritte dio al surrealismo una nueva dimensión.

<sup>68</sup> Dalí, Salvador. (1904-1989). Artistas y escritores.com. Recuperado el 5 de febrero de 2023, de <https://www.artistasyescritores.com/salvador-dali>

<sup>69</sup> recuperado de :

<https://historia-arte.com/obras/la-traicion-de-las-imagenes>  
[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Human\\_Condition\\_%28Magritte%29#/media/File:Ren%C3%A9\\_Magritte\\_The\\_Human\\_Condition.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Human_Condition_%28Magritte%29#/media/File:Ren%C3%A9_Magritte_The_Human_Condition.jpg)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Mysteries\\_of\\_the\\_Horizon#/media/File:Mysteries\\_of\\_the\\_Horizon.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Mysteries_of_the_Horizon#/media/File:Mysteries_of_the_Horizon.jpg)

<sup>70</sup> Calvo Serraller, F. (2010). René Magritte. Madrid: Fundación Mapfre.

Es frecuente ver en sus obras juegos de duplicaciones, ausencias y representaciones que manipulan imágenes cotidianas como un juego para explorar los límites de la percepción. Aplicó contrarios conceptuales y visuales en sus obras, y su estilo ha sido influyente en generaciones posteriores de artistas y teóricos.<sup>71</sup>

La revisión de estos artistas, me permite tener una noción del uso del simbolismo históricamente desde distintos movimientos y épocas. Además, me permite una gran referencialidad visual para desenvolverme en mi propio ejercicio creativo.

<sup>71</sup> Magritte, R. (1927). La Trahison des images [La traición de las imágenes]. Paris: Editions de la Galerie Simon.



## Acto II

### Mole

#### Memoria de la investigación.

##### Antes del proyecto.

##### Soy el protagonista de mi historia.

Mi fascinación por la fantasía, la mitología y otros cuentos similares se remonta a mi infancia y ha sido el punto de partida de esta investigación. Como todo niño, me encantaba imaginar un mundo lleno de seres mágicos, grandes aventuras y ser el héroe valeroso que lo habitaba.

Recuerdo que, cuando me preguntaban qué quería ser cuando fuera grande, mi respuesta era cambiante: policía, astronauta, detective, guerrero, mago, famoso, rey, etc. Todas estas respuestas siempre tenían algo en común: **quería vivir experiencias extraordinarias y ser alguien destacado**. Cada cuento y película que conocía me inspiraba a eso, a ser el protagonista de mi propia historia.

Me preguntaba ¿qué me deparaba el futuro? No siempre quería ser el héroe. A veces me imaginaba como un villano, sin piedad y cruel, y otras me convertía en un ser mágico con habilidades extraordinarias por ejemplo exhalando fuego como un dragón.

Sin embargo, llegó un momento en mi vida en que tuve que enfrentar la pregunta: **¿debía elegir un papel entre tantos?** Sospechaba que sí, pero no podía concebir la idea de limitarme a ser solo uno a la vez. Con el tiempo, este dilema me causaría mucha confusión.

##### Cuando un protagonista se convierte en 3.

Fue más relevante para mí cuando decidí ser rapero en sexto grado, en el año 2006. Era mi primer año en ese colegio pues nos habíamos trasteado de localidad; todos mis compañeros parecían estar buscando su lugar en el mundo y desarrollando su personalidad a través de algún movimiento cultural. Algunos optaron por el rock, otros por las barras bravas, pero yo quería escapar de la imagen que tenía de mí mismo como un niño juicioso y tranquilo. Quería destacar y tener grandes aventuras, el rap parecía ofrecerme eso.

No se trataba simplemente de decir que: era rapero. Recuerdo la forma en que mi amigo de la infancia, con quien compartía clases *Conejo*, me enseñó todo lo que debía saber para ser parte de esa contra cultura<sup>72</sup>: cómo vestirme, qué escuchar y por qué hacerlo. La gorra inclinada hacia un lado significaba algo, la bota levantada, otra cosa, las cadenas tenían su propia interpretación, y los tenis también. Todo tenía un propósito que cumplir y una expectativa que alcanzar. Todo según entendía de conejo *Conejo*; era parte de integrarse a un código ético y cultural para ganarse el orgullo de ser un rapero genuino con un sentido de vida y una identidad clara.

*Conejo* se interesó en enseñarme sobre el graffiti cuando notó que compartíamos el interés por dibujar. Él me enseñó todo lo que sabía sobre esta forma de arte urbano y, en un momento dado, me sugirió que me buscara un pseudónimo. Él había utilizado las iniciales de su nombre para crear su apodo. En mi caso, Michael Monroy Méndez, para crear mi apodo. Juntos, *Mi-Mo-Me*, sonaba un poco extraño. Al final, me sugirió que usara **M3**. Aunque al principio me pareció un nombre demasiado corto, *Conejo* me explicó que eso lo hacía mejor, más memorable, más rápido de *rayar*...

Ya no era **Michael**, era **M3**. ¿O tal vez no?

<sup>72</sup> El rap es considerado una contracultura porque surgió como una forma de expresión de los jóvenes marginados y desfavorecidos que sentían que no tenían voz en la sociedad. Además, el rap se ha asociado históricamente con valores que van en contra de la cultura dominante, como la autenticidad y la resistencia, y ha sido malinterpretado y estigmatizado por la sociedad en general.

Paralelamente, tenía otra situación. Por ser tímido y falto de carácter para evitarlo, la mayoría de mis compañeros me decían *Topo*. Tal vez por ser pequeño, tal vez por tener los dientes grandes o mejillas abultadas. En todo caso, cuando trataba de interpretar por qué todos se ponían de acuerdo para llamarme así, consideraba que me parecía más a un castor que a un topo con trompa.

La cuestión sería más adelante que esta triada entre *Michael*, *M3* y *Topo* conformaría la dialéctica de la historia de vida que me propondría a mí mismo.

Sin ninguna intención, cada uno de mis alter egos comenzó a apropiarse de ciertas cualidades mías:

*Michael*, representaba mi lado familiar y académico, y eran mis profesores y familiares quienes solían llamarme así. Esta parte de mí respondía a las expectativas de otros, ya que había mantenido un desempeño académico sobresaliente y mis profesores destacaban mi capacidad. Para mi familia, era importante que siguiera desarrollando mis habilidades académicas y continuara sobresaliendo en ellas.

*M3*, se convirtió en mi personaje ideal a seguir. Era mi alter ego creativo, talentoso, aventurero y especial que algún día lograría la excepcionalidad que yo esperaba en mi vida.

*Topo*, a quien no podía evitar, se convirtió en la representación de mi sombra y dolor.

!Ay! Mi querido *Topo*... ¡Me incomodaba que me llamaran así! ¡qué animal más sin gracia y feo! Tal vez mis compañeros me llamaban así porque era como me percibían, y yo también lo creía. Quería escapar de ser un tímido y juicioso niño para cambiar en una personalidad más salvaje y experimentada. *Topo*, junto con mis compañeros, se propuso firmemente ayudarme a lograrlo. Nos escapábamos de clase, molestábamos en lugar de atender, e incluso en horarios extracurriculares cambiaba mi casa por salir a jugar, **tratando de convertirme en un callejero como lo pedía mi nueva cultura.**

Aprendía a rapear en los parques y con el tiempo cosas que resultaban más problemáticas. Creía que todo esto era parte de mi desarrollo como *M3*, pero a medida que me adentraba en esta dinámica, las buenas notas, la vida tranquila y académica que antes tenía comenzaron a desaparecer. Cada día se convertía en un problema. A pesar de mis esfuerzos por tener una vida salvaje y emocionante, no me era fácil tampoco, ya que seguía siendo tímido, y aunque intentara hacer cosas que pensaba que eran importantes en aquel entonces, me llamaban dormido o cobarde por dejar pasar oportunidades. *Topo* se convirtió en el catalizador de todo lo que no deseaba ser y todo lo que otros cuestionaban de mí.

El valor de *M3* era opuesto al valor de *Michael*, y todo lo que representaba *Topo* impedía que pudiera ser *M3*, y las consecuencias eran que me castigaban como *Michael*. Todo esto me resultaba confuso, con el tiempo pensaba ¿estaba loco por que era uno en un lugar y otro en otro contexto? ¿Cómo podía cumplir las expectativas de los demás y, al mismo tiempo, seguir siendo fiel a una forma de ser yo mismo? Y, lo más importante, ¿cuál de estos alter egos era realmente yo?

### Arte como herramienta para la navegar en la introspección.

Cuando ingresé a la universidad, mi experiencia en el arte se limitaba únicamente al rap y al cine comercial. Tenía un objetivo claro: convertirme en *M3*, o, mejor dicho, en un artista. En aquel entonces, *Mole* (*Topo*), *Emmme* (*M3*), y *Michael*, representaban arquetipos que definían mi personalidad de manera compleja.

*Mole* y *Emmme* estaban fuertemente vinculados a mi experiencia callejera y rebelde y mis intenciones creativas, mientras que *Michael* simbolizaba mi sed de conocimiento y ámbito de responsabilidad. En este momento, a menudo me encontraba en problemas por mi comportamiento rebelde y mi consumo habitual de drogas. Mi relación con mi familia también estaba en constante tensión. Después de ocho años, ya no se me consideraba una persona juiciosa, por mi incapacidad para obedecer las reglas y comportarme adecuadamente.

Desde el inicio de mi carrera universitaria, me propuse ser lo más parecido a **Michael**, el personaje de mi personalidad que anhelaba el conocimiento. Me encontraba muy emocionado de aprender todo lo que pudiera, y uno de los aspectos más destacados que descubrí fue la comprensión y contemplación de los símbolos en el arte. Al principio, me resultó similar a la formación inicial como rapero, donde importaba el significado de cada detalle, como el uso de una gorra a un lado o al otro, la memoria y admiración sobre quién, cuando y donde habían hecho las canciones. Sin embargo, a medida que exploraba cada elemento en una obra de arte como interpretable y posible de ser teorizado. Me preguntaba ¿Por qué utilizarlo u omitirlo? ¿Qué es mejor o peor? Me habitué a analizar cada detalle y a advertir el impacto que puede tener en una obra de arte y un propio juicio de valor sobre las cualidades de cada elemento.

En paralelo, a medida que avanzaba en mi carrera universitaria, descubría cada vez más una relación entre el arte y el desarrollo personal. Aunque en un inicial momento no tenía un conocimiento profundo de la psicología, ya había leído varios libros de desarrollo personal que me habían ayudado a comprenderme mejor a mí mismo y a identificar mis gustos y habilidades. Mi familia trabajaba en ventas, eran constantes y abundantes las capacitaciones de desarrollo personal que recibían y compartían en casa. Experimentaba, a través del arte, una forma de expresar esas cualidades de desarrollo personal de manera creativa y de explorar mi identidad de una manera más profunda, que finalmente me permitían mejorarme a mí mismo por medio de la consciencia de esos elementos y extender mis capacidades de desarrollo personal.

Cada nueva habilidad que aprendía en mi carrera universitaria parecía, si se tenía el ingenio, aplicarse de alguna manera a mi vida personal y a mi autoexploración. Aprendí a ver la teoría del color como una metáfora para la complejidad de las emociones humanas y la forma en que éstas interactúan entre sí. La composición y la estructura de una obra de arte se convirtieron en una forma de entender la forma en que, las diferentes partes de mi vida podían encajar y armonizar juntas: lo bueno y malo, el equilibrio...

De esta manera, el arte y el desarrollo personal se convirtieron en dos caras de la misma moneda para mí. A través del arte, podía entenderme mejor a mí mismo y encontrar formas creativas de expresar mi identidad. Por medio del desarrollo personal, pude adquirir las habilidades y las comprensiones necesarias para hacerlo de manera más efectiva. Eran códigos que podía aplicar en práctica si tenía la astucia en un lado o el otro y eso sería se convertiría en un habito recurrente en mi reflexionar.

### Psicoanálisis.

En el pasado, no estaba bien familiarizado con la psicología, ni nada parecido fuera de las capacitaciones para vendedores que llegaban fortuitamente a mí, pero decidí aprender más al inscribirme en una materia sobre psicoanálisis. Este acto ingenuo transformó completamente mi comprensión del simbolismo, del mundo y de mi relación con el arte.

El psicoanálisis me abrió un mundo de categorías aplicables para entender la mente humana y su relación con el arte.

Con el tiempo, empecé a pensar constantemente en psicoanálisis, observando cómo las personas se visten, cómo otros afectan su comportamiento y cómo se aplican estos procesos en la creación artística.

También me ayudó a explorar, y en mi opinión verbalizar y hacer consciente, temas personales como mi deseo de ser un héroe valiente, mi lucha por separarme del arquetipo de **Mole**, mi búsqueda de identidad como **Emmme** y mi deseo de libertad...

Durante mi estudio del psicoanálisis, también conocí el nombre de Lacan (1901-1981). Aunque me sentenciaron que, y tal vez nunca llegué a entender completamente su teoría, su idea de que *la mente es como el lenguaje* me intrigó. Reconocí que, el lenguaje, es la principal condición que nos hace humanos, y que las palabras y sus significados son esenciales para nuestra capacidad cognitiva y autoconciencia. Comprendí también sus teorías sobre que es lo imaginario, lo simbólico y lo real, y como son mediados estos campos por el lenguaje, manifestándose como las condiciones principales de la humanidad. Sin saberlo, me

volví un estructuralista; empecé a ver todas las cosas como interrelacionadas, cada una con una causa y un origen, formando un conjunto y un sistema, me habituaba a comprender la metáfora de la lingüística aplicada al enigma de por qué nuestra mente es tan extraña como humanos.<sup>73</sup>

No era psicología, pero el psicoanálisis entre más lo estudiaba me parecía más sensato, aunque la que la mente no es tangible, ni real para estudiarse científicamente y verificarse cartesianamente. Me es innegable su existencia. Era una ridiculez para mí ignorar estos planteamientos por la necesidad de la verificación material.

### Lingüística y estructura

Me preguntaba si todo era una estructura. ¿Las leyes físicas de causa y efecto eran expansivas? Y lo más importante, ¿la lingüística reflejaba la estructura de la mente? El estructuralismo, un enfoque teórico que se originó en la lingüística a principios del siglo XX, se basa en la idea de que el significado de un elemento no se puede entender aislado de su relación con otros elementos dentro de un sistema. Este enfoque busca descubrir patrones universales en diferentes campos, como la antropología, la psicología y la literatura, y analizar cómo los elementos culturales están interconectados en sistemas de relaciones que pueden ser analizados.

### Strauss y la mitología comparada.

Después de estudiar profundamente a Claude Lévi-Strauss, uno de los fundadores del estructuralismo en la antropología, descubrí que su trabajo se centró en la comprensión de la estructura subyacente de las culturas humanas. Según él, las sociedades humanas son sistemas estructurados compuestos de elementos que se relacionan entre sí y que se pueden analizar como sistemas

<sup>73</sup> Lacan, J. (1973). Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

simbólicos. Él creía que estos sistemas simbólicos podían ser analizados como estructuras que revelan los patrones universales del pensamiento humano, independientemente de la cultura particular en la que se encuentren. Me di cuenta de que siempre había estado interesado en la mitología comparada, a través de mi afición por leer mitos, cuentos, novelas, ver películas y series en familia y explorar historias de videojuegos. Esta pasión me había llevado a reflexionar y analizar cómo se parecían unas historias a otras y qué aprendía de ellas.

### Los lobos y los topos habitan las cabezas y los corazones.

Leí hace un tiempo "El Lobo Estepario" de Hermann Hesse por casualidades de la vida en el encontré una frase que decía lo siguiente: "Cree como Fausto que dos almas son demasiado para un solo pecho, por el contrario, son demasiado pocas" tuvo esta frase un gran impacto en mi ser. El libro describe la metáfora de una personalidad salvaje y violenta como un lobo que vive dentro del protagonista poseyéndolo de vez en cuando y destruyendo su vida. Esto me hizo reflexionar sobre mis propias "personalidades animales". Comprendí que estas personalidades no deben ser vistas como algo malo, sino como una parte de mi ser que me hace profundo y complejo. Cada personalidad debe ser reconocida y aceptada, ya que la interacción de diferentes cualidades y formas de ver el mundo es lo que me hace quien soy. Comencé a buscar personalidades similares a la mía en animales y exploré sobre la tipología sin estar al corriente.

### La tipología como mapa.

A partir de la reflexión anterior, comencé a interesarme de forma obsesa por la tipología, en particular, en lo que se refiere a la personalidad humana. Me dediqué a estudiar las diferentes tipologías de personalidad que se han desarrollado a lo largo de la historia en distintas teorías psicológicas.

Exploré las **16 personalidades** propuestas por la tipología de Myers-Briggs que se basan en la combinación de cuatro dimensiones psicológicas: la orientación hacia el mundo (extraversión o introversión), la forma en que se procesa la información (sensación o intuición), la forma en que se toman decisiones (pensamiento o sentimiento) y la orientación hacia la vida (juicio o percepción).

Asimismo, me adentré en los **Arquetipos de Jung**, que son patrones universales de comportamiento, símbolos y mitos que se presentan en todas las culturas y que se corresponden con ciertos rasgos de personalidad. Estos arquetipos, como el héroe, el sabio o la madre, pueden manifestarse de forma más o menos acentuada en cada persona y, de alguna manera, moldear su forma de ser y de actuar.

También estudié **la teoría de los 5 rasgos de personalidad**, ¿de quién? que sostiene que existen cinco dimensiones fundamentales de la personalidad: apertura a la experiencia, responsabilidad, extraversión, amabilidad y neuroticismo. Cada uno de estos rasgos se encuentra en un espectro que va desde el extremo bajo al extremo alto, y su combinación determina el perfil de personalidad de cada individuo.

Además, me adentré en **la teoría de los 4 temperamentos**, que se remonta a la antigüedad griega y que clasifica a las personas en cuatro tipos según sus características predominantes: *colérico*, *sanguíneo*, *flemático* y *melancólico*. Cada uno de estos temperamentos se relaciona con diferentes aspectos de la personalidad, como la emotividad, la impulsividad o la racionalidad.

Exploré **los eneagramas**, que son un sistema de tipología de la personalidad que se basa en un círculo dividido en nueve puntos, cada uno de los cuales se corresponde con un tipo de personalidad. Cada tipo de personalidad tiene sus propias características y motivaciones, y la idea es que, al conocer tu tipo de personalidad, puedas comprender mejor tus fortalezas y debilidades.

Mi objetivo al estudiar todas estas teorías era comprender mejor a los demás y a mí mismo, y así mejorar mis relaciones interpersonales. A través de la comprensión de los distintos tipos de personalidad, podía identificar las diferencias y similitudes entre nosotros, y así ser más empático y compasivo en mis relaciones.

Teoría	Fundador(es)	Descripción
<b>Tipología de Myers-Briggs</b>	Isabel Briggs Myers y Katherine Cook Briggs	Propone 16 personalidades basadas en la combinación de cuatro dimensiones psicológicas: orientación hacia el mundo (extraversión o introversión), forma en que se procesa la información (sensación o intuición), forma en que se toman decisiones (pensamiento o sentimiento) y orientación hacia la vida (juicio o percepción).
<b>Arquetipos de Jung</b>	Carl Gustav Jung	Patrones universales de comportamiento, símbolos y mitos que se presentan en todas las culturas y que se corresponden con ciertos rasgos de personalidad. Estos arquetipos, como el héroe, el sabio o la madre, pueden manifestarse de forma más o menos acentuada en cada persona y moldear su forma de ser y de actuar.
<b>Teoría de los 5 Rasgos de Personalidad</b>	Paul Costa y Robert McCrae	Existen cinco dimensiones fundamentales de la personalidad: apertura a la experiencia, responsabilidad, extraversión, amabilidad y neuroticismo. Cada uno de estos rasgos se encuentra en un espectro que va desde el extremo bajo al extremo alto, y su combinación determina el perfil de personalidad de cada individuo.
<b>Teoría de los 4</b>	Hipócrates y	Clasifica a las personas en cuatro tipos según sus características predominantes: colérico, sanguíneo, flemático y melancólico. Cada

<b>Temperamentos</b>	Galeno	uno de estos temperamentos se relaciona con diferentes aspectos de la personalidad, como la emotividad, la impulsividad o la racionalidad.
<b>Eneagramas</b>	George Gurdjieff e Índice de Eneagrama de Helen Palmer	Es un sistema de tipología de la personalidad que se basa en un círculo dividido en nueve puntos, cada uno de los cuales se corresponde con un tipo de personalidad. Cada tipo de personalidad tiene sus propias características y motivaciones, y la idea es que, al conocer tu tipo de personalidad, puedas comprender mejor tus fortalezas y debilidades.
<b>Horóscopo Occidental</b>	Varios autores	Se basa en la fecha de nacimiento de una persona y se divide en 12 signos zodiacales. Cada signo tiene sus propias características de personalidad, rasgos positivos y negativos, fortalezas y debilidades.
<b>Horóscopo Chino</b>	Varios autores	Se basa en el año de nacimiento de una persona y se divide en 12 signos animales. Cada signo tiene sus propias características de personalidad, rasgos positivos y negativos, fortalezas y debilidades.

experiencias, recuerdos y futuros. Esta teoría sugiere que somos seres narrativos y nuestras vidas son como historias que contamos a nosotros mismos y a los demás. El lenguaje es clave ya que nos permite expresar nuestras experiencias en términos de una narrativa coherente y estructurada. Además, al comunicar nuestras historias a los demás, podemos crear consensos sociales en torno a ciertas formas de interpretar y entender la experiencia. La teoría del pensamiento narrativo de Bruner proporciona una forma fascinante de entender cómo estructuramos y damos sentido a nuestras vidas. Al reconocer nuestra propia capacidad de ser protagonistas de nuestras historias, podemos moldear nuestra propia narrativa y construir un futuro más satisfactorio. Al mismo tiempo, podemos comprender mejor las historias de los demás y su papel en nuestra propia trama narrativa. Comprendí que, al entender nuestra propia historia, patrones de pensamiento y comportamiento, podemos cambiar nuestra perspectiva y mejorar nuestra capacidad de autodeterminación. Por ejemplo, una persona que ha experimentado una serie de fracasos en su vida puede identificar los patrones de pensamiento y comportamiento que la han llevado a esos fracasos. Al hacer consciente estos patrones, puede trabajar en ellos para superar sus limitaciones y enfocarse en sus fortalezas. En lugar de sentirse atrapada en una narrativa de fracaso y derrota, puede construir una historia personal más positiva y proactiva. Entender su propia historia y cómo ha sido afectada por sus patrones de pensamiento y comportamiento puede permitir que la persona tome medidas para cambiar su vida y alcanzar sus metas y objetivos. Justo para este tiempo es cuando decidí formular este proyecto.

### En el proyecto.

#### El cuento y la mente

Tuve la suerte de conocer a Jerome Bruner y su teoría del pensamiento narrativo, lo que cambió mi perspectiva sobre ser el protagonista de mi propia historia. Bruner explicó cómo narrar nuestras vidas a través del lenguaje, personajes y contextos sociales puede afectar la estructuración de nuestras

#### ¿Qué debo investigar concretamente?

Para mí era claro que había personalidades similares unas a las otras y así se formaban grupos sociales. Que si fuera lo suficiente astuto podía interpretar personas según mi experiencia con otras similares y actuar con propiedad ante

ellas. Y si soy lo suficientemente consciente de las narrativas que me constituían sería capaz de cambiarlas.

Al inicio para proponer esta investigación sabía que tenía que involucrar todas estas reflexiones a mi investigación. Además, quería desarrollarme aún más por medio de lo que investigaría y a la vez crearía en mi proyecto.

Este trabajo me ha permitido desarrollar e investigar formas en ¿cómo usar los alter egos para cambiar drásticamente de personalidad según distintas situaciones? Pensaba mucho en los actores, imaginaba que ellos si requerían ser intrépidos, solo debían asumir que lo eran para actuar como tal, pensaba que un alter ego se puede crear y desarrollar y planteaba usar a Emmme para ello, pues como mi alter ego de artista, suponía que podría establecerlo mejor y más adecuadamente para ese propósito. Además, si tenía suerte podía incluso cambiar la idea que tenía como Michael de quien era o extirpar de una vez aquella sombra molesta que era a veces Mole.

Al explorar y enredarme procurando cómo llevar a cabo esta hazaña, surgieron los conceptos de **Self, Ego y Yo**.<sup>74</sup>

El Ego se refiere a la parte consciente de nuestra personalidad, que incluye nuestras percepciones, pensamientos y acciones. Es la parte de nosotros que experimenta la realidad y es responsable de la toma de decisiones. El Ego es la forma en que nos vemos a nosotros mismos y cómo percibimos nuestras habilidades, limitaciones, deseos y miedos. En términos psicológicos, el Ego es la mediación entre nuestro inconsciente y el mundo exterior.

El Self, por otro lado, es una construcción social y se refiere a cómo creemos que los demás nos perciben. Este concepto se basa en la teoría del interaccionismo simbólico, que sostiene que la realidad es una construcción social y que nuestra

<sup>74</sup> En la línea creación, cuerpo y territorios otros estudiantes han trabajado estos conceptos, entre los más destacados se recomienda el trabajo de Tania Arias "Fluir en rojo" disponible en: <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16534>

comprensión de nosotros mismos se forma en gran medida a través de nuestras interacciones con los demás. El Self es una combinación de la forma en que creemos que los demás nos ven y la forma en que nos vemos a nosotros mismos. Esta percepción del Self puede influir en nuestra autoestima, nuestras expectativas y nuestras interacciones sociales.

Finalmente, el Yo es la síntesis de estas dos partes y conforma nuestra identidad como seres humanos. Es la imagen que tenemos de nosotros mismos como individuos únicos y distintos de los demás. El Yo se basa en nuestra autoevaluación, la cual se construye a través de la integración de nuestras experiencias y las percepciones que tenemos de nosotros mismos y de los demás. La construcción del Yo es un proceso continuo y evolutivo que se desarrolla a lo largo de la vida.

Con esto, había descubierto el sistema del auto concepto. Mi propuesta inicial falló al darme cuenta de que es imposible abandonar completamente nuestra personalidad como si fuera poseído por un alter ego, ya que lo que entendemos que somos para los demás (el self) y lo que creemos que somos capaces o no de hacer (el ego) sirven como anclaje para formar regular nuestra identidad. De esta manera, podemos moderar o modificar nuestra forma de actuar hasta cierto punto. Tampoco podía cambiar radicalmente la personalidad que tenía como Michael y ni siquiera olvidar o pasar inadvertido todo considerado defecto o conducta aprendida que consideraba propia de Mole.

Sin embargo, me di cuenta de cómo las diversas narrativas sobre mí, ya sea de otros o propias, me moldeaban como individuo. Desde hace mucho tiempo, me había sentido dividido, ya que las diferentes versiones de mí mismo se habían tergiversado a través de estas narrativas.

Me había repetido a mí mismo en numerosas ocasiones que estaba fragmentado, y actuaba en consecuencia en mi vida diaria. Con mi familia y profesores, era Michael intentaba cumplir expectativas, empleaba toda mi capacidad intelectual, me comportaba adecuadamente y trataba de ser cordial y encantador. Con mis amigos, en cambio, era "Mole", un roedor como las ratas con

las que me gustaba andar, y con quienes compartía mi lado menos luminoso. No era necesario ser brillante; todos éramos decepciones para nuestras familias, contraculturales e irreverentes, y nuestros defectos eran lo que nos unían como confidentes y cómplices. Y en soledad, era "Emmme", buscando y trabajando en cómo desarrollarme como artista y en mi personalidad, para crear la obra más grande y magnífica de mi vida y mi historia como mi gran ambición personal.

### **iNo estoy dividido, soy versátil! El rol.**

Desde siempre había pensado que lo único que importaba era mi propia visión de mí mismo, de quién era y de quién podía ser. Sin embargo, me di cuenta de que la historia y las opiniones que otras personas tienen sobre mí impactaba en mi desarrollo personal. Comprendí entonces que necesitaba comprender al detalle cómo funcionaba dicha situación.

En particular, había entendido que mi percepción de mí mismo varía según cómo los demás me perciben. Si alguien me ve como un bandido, yo me siento como tal; si otra persona me ve como trabajador, trato de comportarme de esa manera; si alguien me ve como extrovertido, me siento lleno de energía, pero si alguien me ve como tímido, pierdo confianza y ánimo.

Para este momento, me he dado cuenta de que esto me ha llevado a pensarme en un ser fragmentado en diferentes "yo" para diferentes personas, lo que ha llevado a que actúe de manera diferente en cada situación. Pero, justo al entender cómo funcionaban las narraciones descubrí y concepto de rol, del cual comprendí que lo que realmente estaba sucediendo es que ejecutaba diferentes roles en diferentes situaciones.

Para explicar mejor el concepto, el psicoanalista argentino Enrique Pichon-Rivière define el rol como "un modelo organizado de conductas, relativo a una

cierta posición del individuo en una red de interacción, ligado a expectativas propias y de los demás".<sup>75</sup>

Después de trabajar en ventas, me intrigaba que no tengo problemas para hablar con desconocidos cuando se trata de vender algo, pero en situaciones sociales comunes, me resulta difícil incluso hacer contacto visual. Me he dado cuenta de que esto se debe a los diferentes roles que ejecuto en diferentes situaciones.

Lo natural es actuar de manera diferente en diferentes situaciones y no se debe considerar la idea de creerse un ser especial que experimentaba la fragmentación de su ser, me da tranquilidad saber que esto es algo que experimentamos todos y no algo que solo yo sufro de manera individual.

### **Los personajes pueden ser arquetípicos y ejecutar distintos roles**

Mientras continuaba mi estudio súbitamente me concentré en los arquetipos, me di cuenta de que no eran los mismos que los roles. Si bien ambos conceptos estaban relacionados con la construcción de personajes en la ficción y en la vida real, había una diferencia importante entre ellos. Los arquetipos eran patrones recurrentes de conducta y pensamiento en los personajes de la ficción y en la vida real, mientras que los roles eran modelos de comportamiento social que se esperaba que desempeñaran las personas en determinadas situaciones.

Al reflexionar sobre esto, comencé a pensar en la importancia de distinguir entre personaje y rol. Los personajes son individuos ficticios creados por un autor o el cineasta, que tienen características y personalidades únicas que los hacen distintos de otros personajes en la historia. Por otro lado, los roles se refieren a las expectativas sociales y comportamientos que se esperan de las personas en situaciones específicas, como en el ámbito laboral o en una familia.

Entendí entonces, aunque los conceptos de arquetipos, roles y personajes están interrelacionados, es importante comprender las diferencias entre ellos para

<sup>75</sup> Pichon-Rivière, E. (1971). El proceso grupal (del psicoanálisis a la psicología social). Buenos Aires: Nueva Visión



comprender mejor la construcción de personajes en la literatura y el cine, así como en la vida real. Mientras que los arquetipos son patrones recurrentes de conducta y pensamiento, los roles son modelos de comportamiento social, y los personajes son individuos ficticios con características y personalidades únicas.

### Arquetipo V estereotipo.

En su momento, surgió la pregunta de si los arquetipos en los que me guiaba eran en realidad estereotipos. Aunque ambos términos pueden parecer similares, en realidad son conceptos diferentes. Los estereotipos son ideas preconcebidas sobre un grupo social o una persona, basadas en generalizaciones y simplificaciones, mientras que los arquetipos son patrones universales de comportamiento, imágenes y símbolos de la humanidad.

Los estereotipos pueden ser perjudiciales ya que no se ajustan a la realidad y pueden generar discriminación, mientras que los arquetipos son elementos que se utilizan para entender el comportamiento humano y los diferentes roles que desempeñamos en la sociedad. Los arquetipos no son necesariamente buenos o malos, sino que son modelos que se repiten a lo largo de la historia y que representan ciertos valores, como el héroe, el sabio, el amante, entre otros.

Es importante comprender esta diferencia entre ambos términos para evitar caer en estereotipos y poder utilizar los arquetipos de manera efectiva para entender el comportamiento humano.

### Alter egos, pseudónimos y alters.

En consecuencia, exploré las diferentes disociaciones ontológicas que puede experimentar un humano y descubrí la diferencia entre alter egos, pseudónimos y alters.

Primero, el alter ego se refiere a una personalidad alternativa que forma parte de nuestra misma identidad. Puede ser una versión de nosotros mismos que utilizamos para explorar ciertos aspectos de nuestra personalidad o para expresarnos creativamente. Por ejemplo, si eres una persona tímida en la vida

real, tu alter ego podría ser una versión más extrovertida de ti mismo que utilizas para actuar en el escenario. En segundo lugar, el pseudónimo es un nombre falso que utilizamos para ocultar nuestra verdadera identidad. Esto puede ser útil si queremos proteger nuestra privacidad o separar nuestra vida personal de nuestro trabajo creativo. Por ejemplo, si eres un escritor que quiere mantener su vida privada alejada de su trabajo, podrías utilizar un pseudónimo para publicar tus obras sin revelar tu verdadero nombre. Por último, el alter del Trastorno de disociación de la personalidad es una personalidad separada y diferente que surge como un mecanismo de defensa en respuesta a situaciones de estrés o trauma. En este caso, la persona que experimenta estos alters los ve como entidades completamente diferentes y puede tener diferentes nombres, edades, géneros, intereses y habilidades. A menudo, estas personalidades alternativas surgen para ayudar a la persona a lidiar con experiencias difíciles y pueden ser muy diferentes entre sí. Por lo tanto, mientras que el alter ego y el pseudónimo son formas de expresión y protección personal, el alter del Trastorno de disociación de la personalidad es una forma de defensa psicológica que se presenta en respuesta al estrés o trauma.

### ¿Y qué es el apodo?

Sin embargo, pensaba en **Mole**, el apodo de **Topo** no había sido una construcción mía sino externa, era un apodo, lo cual es una categoría diferente a las definiciones de alter ego y pseudónimo y alter, pues el apodo se utiliza para referirse a una persona, aunque no necesariamente ocultando su verdadera identidad. Los apodos pueden ser utilizados por amigos, familiares o conocidos como una forma de cariño, admiración o incluso como una forma de burla. A menudo, los apodos están relacionados con características físicas.

## Exploración artística.

### Ya aprendí. ¿Ahora qué debo hacer?

Lo cierto es que todo esto me empezó a parecer muy relacionado y pronto noté en mi proyecto relaciones con el campo de la creación literaria. Más explícitamente con la creación de personajes. Este momento es importante porque, en medio de tanta investigación teórica, había pasado por alto y truculentamente evitado definir **¿qué sería mi creación artística?**, teniendo presente que mi trabajo está dentro de la modalidad de Investigación - Creación.

Sin embargo no llegué a este punto de manera fortuita. **Crear personajes era lo que más me interesaba en la creación.** Siempre es interesante hacer instalaciones, performance, collage, paisajismo... Lo que realmente sentía auténtico de mi interés era crear personajes, normalmente femeninos. Pero siempre con la intención de que fueran distintos en su apariencia y de "evocante personalidad".

Había pensado siempre en trabajarme a *mí mismo* como si fuera un personaje. Bruner, con su teoría del pensamiento narrativo, me permitió reflexionar para estudiar y afirmar la importancia de ello. Pensé hace tiempo que la obra más importante de un artista es sí mismo, su forma de pensar, como lo que se desarrolla para otros como personaje.

Se presentaron las exploraciones en creación literaria de personajes arquetípicos, la ilustración, el estudio de psicoanálisis o psicología, el amor por la mitología comparada y la interpretación simbólica para configurar la parte creativa de mi trabajo de grado.

Como tenía también muy presente la idea de esa multiplicidad de personalidades que somos por el libro de Hernnan Hesse, quería hacer varios personajes,

## Arquetipos de Jung

Inicialmente de forma muy ambiciosa, pretendí graficar los 12 arquetipos de Jung, me parecían una buena síntesis de los tal vez miles de arquetipos que podemos formular los humanos en nuestras historias. Además, el 12 solía ser un conjunto de personalidades típicas en los cuentos humanos por ejemplo los 12 dioses olímpicos o los 12 apóstoles.

Los 12 arquetipos de Jung son patrones para el universales de comportamiento humano y pensamiento que se encuentran en todas las culturas y épocas de la historia. Estos arquetipos son parte del *inconsciente colectivo* de la humanidad y pueden manifestarse en nuestros sueños, fantasías, mitos y obras de arte. A continuación, describiré brevemente los 12 arquetipos de Jung:

1. El Héroe: Representa la búsqueda de la aventura y la lucha por una causa justa. El héroe busca la autorrealización y se enfrenta a pruebas y desafíos para alcanzar sus metas.
2. El Inocente: Encarna la pureza y la ingenuidad. El inocente busca la felicidad y el amor y puede ser visto como una figura vulnerable y protectora.
3. El Sabio: Es un arquetipo asociado con el conocimiento y la experiencia. El sabio busca la verdad y tiene una sabiduría que proviene de la reflexión y la introspección.
4. El Explorador: Encarna el espíritu aventurero y la búsqueda de nuevas experiencias. El explorador busca la libertad y la aventura en la vida.
5. El Rebelde: Representa la búsqueda de la libertad y la independencia. El rebelde desafía las normas y los valores establecidos y busca una vida auténtica y significativa.
6. El Amante: Encarna la pasión y el romance. El amante busca la intimidad y la conexión emocional con los demás y puede ser visto como un arquetipo sensual y emotivo.
7. El Cuidador: Es un arquetipo asociado con el amor y la compasión. El cuidador busca ayudar a los demás y es sensible a las necesidades de los demás.

8. El Creador: Encarna la creatividad y la expresión personal. El creador busca la originalidad y la innovación en la vida y puede ser visto como un arquetipo artístico y visionario.

9. El Líder: Es un arquetipo asociado con el poder y la autoridad. El líder busca la influencia y el control en su entorno y puede ser visto como un arquetipo ambicioso y determinado.

10. El Bufón: Encarna el humor y la irreverencia. El bufón busca la diversión y la alegría en la vida y puede ser visto como un arquetipo travieso y provocador.

11. El Hacedor: Representa la capacidad de tomar acción y hacer que las cosas sucedan. El hacedor busca la eficacia y la productividad en la vida y puede ser visto como un arquetipo práctico y trabajador.

12. El Sombra: Es un arquetipo asociado con los aspectos oscuros e inconscientes de la personalidad. La sombra representa los impulsos y deseos reprimidos y puede manifestarse en comportamientos destructivos y negativos. El trabajo de la sombra es aceptar y reconciliarse con estos aspectos oscuros de la personalidad.

Era interesante graficarlos, pues los arquetipos no tenían una forma determinada y las imágenes que llegáramos a encontrar sobre ellos, eran distintas interpretaciones hechas por artistas en sí, me pareció súper interesante hacer mi propia interpretación de esta tipología, pero nuevamente surgieron las cuestiones teóricas y se presentó el problema sobre que era el inconsciente colectivo.

### Explorando el Inconsciente Colectivo de Jung y el Imaginario Colectivo de Morín.

Al principio, no estaba seguro de cómo entender la teoría del inconsciente colectivo de Carl Jung, que sostiene que nuestra mente contiene patrones y arquetipos universales compartidos por toda la humanidad. Me parecía algo místico e inverificable, y estaba escéptico de su valor. Sin embargo, cuando descubrí la teoría de los imaginarios colectivos de Edgar Morín, comencé a ver las cosas de manera diferente.

La teoría de Morín se centra en la idea de que los símbolos y mitos compartidos en una cultura son el resultado de procesos de imaginación y comunicación entre las personas, lo que es más observable y tangible. En otras palabras, los seres humanos crean y comparten historias y símbolos que nos ayudan a dar sentido al mundo que nos rodea. Además, la idea de que los seres humanos aprenden mejor a través de la narrativa y los símbolos se relaciona con el concepto del imaginario colectivo y sugiere que la cultura y la sociedad se construyen a través de procesos de imaginación compartidos.

A medida que profundicé en la teoría del imaginario colectivo, comencé a ver cómo esta idea puede ayudarnos a entender cómo la cultura y la sociedad evolucionan y cambian a lo largo del tiempo, y cómo los símbolos y mitos compartidos se adaptan a los cambios sociales y culturales. En resumen, la teoría del imaginario colectivo me parece más accesible y útil que la teoría del inconsciente colectivo de Jung, y me ha ayudado a ver cómo la imaginación compartida y la comunicación son esenciales para la construcción de la cultura y la sociedad.

### La complejidad del simbolismo en el arte contemporáneo

Mientras estudiaba la ilustración de arquetipos, me di cuenta de lo difícil que me resultaba explicar el concepto de símbolo. Aunque sabía lo que era y sus alcances, necesitaba definir claramente muchos conceptos para poder usarlos con propiedad en el proceso creativo. En resumen, un símbolo es cualquier objeto, imagen, palabra o idea que representa algo más allá de su significado literal. Puede utilizarse para representar conceptos abstractos, emociones, ideas, valores o creencias que son difíciles de describir con palabras. La interpretación de los símbolos varía según el contexto cultural, social e histórico, la experiencia personal y las asociaciones que cada individuo tenga con ellos.

Sin embargo, en el ámbito del arte contemporáneo, el simbolismo a menudo es visto como una herramienta arcaica por muchos en círculos elitistas que requieren tradición para desenvolverse en ellos. Por otro lado, la cultura popular,

que representa principalmente a la clase trabajadora, no tiene acceso a los conocimientos de la alta cultura debido a la negligencia de sus líderes o a atavíos históricos. Personalmente, me interesé por el simbolismo como una forma de resistencia hacia las conductas y presuposiciones populares y su comprensión simbolista en lo creativo. Descubrí que el simbolismo no solo es una estrategia metafórica, sino también un movimiento artístico que puede ser utilizado para crear obras con significado profundo y duradero.

### El simbolismo y el surrealismo: una exploración artística de lo oculto y lo irracional.

Desde la Edad Media hasta el siglo XX, el simbolismo ha sido una herramienta fundamental para representar ideas y emociones de manera visual. Con el surgimiento del movimiento artístico del simbolismo en Francia en el siglo XIX, los artistas buscaban crear una especie de lenguaje secreto que pudiera transmitir una verdad más allá de lo visible. A medida que evolucionó el movimiento artístico, el simbolismo se convirtió en un enfoque más abstracto y menos literal, lo que llevó a la creación de obras más sugerentes donde el espectador participaba activamente en la creación de significados y sentidos.

El surrealismo, surgido en la década de 1920, utilizó el simbolismo y la metáfora para explorar lo onírico, lo irracional y lo inconsciente y crear una nueva realidad que reflejara el mundo interior de los individuos. Los artistas surrealistas representaron ideas y emociones a través de imágenes y símbolos que no siempre seguían una lógica coherente, sino que estaban cargados de significado subjetivo. Esta exploración del simbolismo tuvo un gran impacto en la evolución del arte moderno y sigue siendo una forma popular de expresión artística hoy en día.

### Soy un simbolista.

En el simbolismo, la narratividad y el imaginario colectivo son fundamentales en este proyecto. Los simbolistas creían que los mitos y arquetipos podían transmitir conocimientos y emociones universales. Descubrí cómo el surrealismo y

el psicoanálisis de Jung influenciaron la narratividad y el imaginario colectivo. El surrealismo busca desafiar las convenciones narrativas, utilizando personajes oníricos y fantásticos para crear una nueva realidad que refleje el mundo interior de los individuos. Basado en la idea de que todos los seres humanos comparten una misma realidad subjetiva, el imaginario colectivo busca transmitir un mensaje oculto a través de una lectura simbólica. En el simbolismo, los personajes son representaciones de arquetipos que combinan elementos mitológicos, históricos y simbólicos para transmitir ideas y emociones abstractas. Los artistas utilizan estos arquetipos para crear una nueva realidad simbólica, en la cual los personajes adquieren un significado más profundo y complejo. El simbolismo nos invita a explorar el mundo interior y a descubrir nuevos significados en lo que aparentemente puede parecer una simple figura o personaje, y esto resonaba con mi intención creativa.

### Estética como símbolo.

Descubrí también que la estética de una pintura puede considerarse un símbolo. La estética se refiere a la apariencia y sensación de una obra de arte, y como tal, puede transmitir significados y mensajes simbólicos. La estética de una obra de arte puede considerarse un símbolo que transmite significados y mensajes simbólicos. Los artistas contemporáneos experimentan con diferentes estéticas para reflejar y explorar los valores culturales. En la pintura sacra y profana, la estética tenía un propósito religioso o secular, respectivamente. En el simbolismo, la estética se utiliza para expresar conceptos profundos e intangibles de la humanidad, mientras que en el modernismo, se convierte lo cotidiano en algo fantástico. Por otro lado, el surrealismo utiliza una estética absurda para crear una sensación de incongruencia y desconcierto en el espectador. La estética es un elemento clave en la creación de arte ya que puede ser utilizada como un símbolo para transmitir ideas, conceptos y emociones.

### Semiótica, iconología, iconografía y cultura visual.

En mi investigación, buscaba entender cómo los sistemas simbólicos en la cultura influyen en la creación de obras de arte alegóricas. Para lograrlo, era crucial diferenciar conceptos clave como semiótica, iconología, iconografía y cultura visual. La iconografía es una rama de la historia del arte que se enfoca en identificar y clasificar los símbolos, temas y motivos que aparecen en las obras de arte. Por otro lado, la iconología se enfoca en el significado profundo de los símbolos. La cultura visual se refiere al conjunto de imágenes, símbolos y representaciones visuales que forman parte de una cultura, desde obras de arte hasta la publicidad. La semiótica estudia los sistemas de signos y su significado en todas las áreas de la comunicación humana, y ha sido fundamental para comprender cómo funcionan los sistemas de símbolos y arquetipos en el arte, y cómo se relacionan con la cultura y la sociedad. En resumen, al entender cómo se han utilizado los símbolos y arquetipos a lo largo de la historia, esperaba obtener una comprensión más profunda sobre cómo usarlos para transmitir ideas y conceptos de manera significativa.

### Gilbert Durand y las estructuras de lo imaginario.

Durante una conversación con una amiga, me encontré con el nombre de Gilbert Durand, un filósofo y semiólogo francés que me despertó gran interés. Mi amiga, que estaba estudiando psicología, me habló sobre la teoría de la imagen-movimiento desarrollada por Durand en la década de 1960, la cual nos ayuda a entender cómo funciona nuestra mente y cómo procesamos la información visual. Me sorprendió gratamente descubrir que ella también estaba interesada en los arquetipos, un tema que me apasiona.

En su libro "Les structures anthropologiques de l'imaginaire", Durand presenta su teoría sobre la imagen-movimiento, en la que explica cómo nuestro cerebro procesa las imágenes a través de patrones y relaciones espaciotemporales. Además, clasifica los arquetipos en dos grupos, los del régimen diurno y los del régimen nocturno, que se repiten en diferentes mitos y religiones

de todas las culturas y tienen un gran poder evocativo que influye en nuestras emociones y pensamientos.

La perspectiva innovadora de Durand nos permite analizar cómo nuestras disciplinas y culturas están relacionadas y cómo pueden influir en nuestras emociones y comportamientos. En la teoría de Durand, las imágenes humanas tienen una estructura compleja compuesta de tres niveles: sensorial, figurativo y simbólico. El nivel sensorial es la percepción básica de las imágenes, mientras que el nivel figurativo es la interpretación de estas y el establecimiento de una conexión entre la imagen y su significado. El nivel simbólico es el nivel más complejo y se refiere a la interpretación profunda y significativa de las imágenes. La estructura simbólica se compone de tres niveles: material, formal y axiológico, y los símbolos son fundamentales para entender el imaginario colectivo de una cultura o sociedad.

La teoría de Durand integra diferentes enfoques y teorías, como la del imaginario colectivo de Edgar Morin y la del aprendizaje narrativo de Jerome Bruner. Además, destaca cómo los mitos y las imágenes influyen en nuestra percepción del mundo, nuestras relaciones y nuestra identidad.

### Sobre la alegoría.

Descubrí la alegoría hace tiempo, pero necesitaba profundizar en su uso para poder aplicarla en mi trabajo creativo con más maestría. La alegoría es una figura retórica muy poderosa que se usa para representar ideas, conceptos o mensajes de manera evocativa y efectiva. En resumen, es una metáfora expandida en la que un objeto o persona simboliza algo más grande o abstracto. Es frecuentemente utilizada en diferentes formas de arte como la literatura, pintura, música y cine. Algunas de las alegorías más famosas son "La alegoría de la Caverna" de Platón que representa la ignorancia y la falta de conocimiento en una cueva oscura, y "El Gran Gatsby" de F. Scott Fitzgerald, donde el personaje principal simboliza el sueño americano y la decadencia de la sociedad de la época.

## Tipos de alegoría.

Una alegoría es una figura retórica que utiliza metáforas extendidas para representar ideas abstractas. La alegoría se utiliza para hacer más accesible y comprensible un mensaje o concepto. La alegoría puede ser de diferentes tipos, y su elección dependerá del mensaje que se quiera transmitir y del contexto en el que se utilice.

Uno de los tipos de alegoría es la alegoría simbólica. En este tipo de alegoría, se utilizan símbolos para representar ideas abstractas. Por ejemplo, el uso de una rosa para representar el amor o una serpiente para representar el engaño.

Otro tipo de alegoría es la alegoría temática. En este tipo de alegoría, se utiliza una historia o narración para representar un tema o mensaje. Por ejemplo, en mi ensayo sobre la importancia de la empatía, podría utilizar una historia sobre dos personas con perspectivas diferentes que se encuentran en una situación difícil, para transmitir la importancia de ponerse en los zapatos del otro.

Además, existen dos tipos de alegoría: las alegorías visuales y las alegorías textuales. Las alegorías visuales utilizan imágenes para transmitir un mensaje, mientras que las alegorías textuales utilizan palabras. Un ejemplo de alegoría visual sería la pintura de El Jardín de las Delicias de Hieronymus Bosch, en la que se utilizan diferentes imágenes para representar diferentes aspectos de la vida humana. Por otro lado, un ejemplo de alegoría textual podría ser la novela de George Orwell, "Rebelión en la granja", donde los animales de la granja representan diferentes clases sociales y políticas.

## La personificación

Mientras me adentraba en el estudio de alegorías, me topé con el pensamiento de Ernst Gombrich, quien define la alegoría como la personificación de ideas o conceptos abstractos dotados de unidad física y entidad corporal. Esta definición me llamó poderosamente la atención, y decidí profundizar en ella.

Según Gombrich, las alegorías se caracterizan por tener uno o más atributos que las identifican, y suelen ser objetos reales o convencionales que se vinculan con el sentido de la alegoría. Es interesante notar que el origen de la alegoría se remonta a la cultura occidental, que tiene una tradición icónica. En las civilizaciones griega y romana, la alegoría se utilizó para caracterizar a los dioses. Gombrich las denomina "metáforas ilustradas", y explica que la personificación en alegorías y la intelectualización de atributos se relacionan con la mitología, ya que la necesidad de racionalizarla dio lugar a explicaciones simbólicas sobre la actuación y el aspecto exterior de los dioses.

En mi opinión, la alegoría es una forma muy poderosa de representación que utiliza símbolos y metáforas para transmitir un mensaje o idea. La personificación, tal como la define Gombrich, es fundamental en la alegoría, ya que permite al espectador relacionarse con el símbolo y comprender mejor el mensaje. Además, las alegorías son una forma muy efectiva de expresar conceptos abstractos de manera tangible, y esto las convierte en una herramienta muy valiosa para los artistas y escritores que buscan transmitir mensajes complejos de manera accesible.<sup>76</sup>

## Cambios en el proceso de profundización.

Al finalizar el semestre intermedio de mi trabajo de grado (2022) en noveno semestre, tuve una experiencia significativa que me llevó a reflexionar sobre mi proceso. Para el cierre de semestre nos indicaron presentar un avance a nuestros compañeros de línea; durante la presentación, me di cuenta de que no había logrado apropiarme lo suficiente de mi investigación en tanto que fuera autobiográfica o personal. No es que no me interesara o que no fuera algo personal para mí, sino que en la propuesta que había desarrollado, la información y las propuestas eran externas a mi experiencia personal. Mientras que mis compañeros habían involucrado fuertemente su experiencia y sus opiniones en la

<sup>76</sup> Gombrich, E. H. (1986). En Arte e ilusión. Madrid: Debate.

ejecución de sus proyectos de Investigación - Creación, yo no había incluido tanto de mi propia experiencia en el mío.

Al darme cuenta de esto, sentí pudor y timidez al principio, pero la situación fue tan inspiradora que decidí replantear mi proyecto. Decidí que debía ser algo más íntimo y relacionado directamente conmigo. Fue una experiencia valiosa porque me permitió entender la importancia de apropiarse de lo que uno investiga y de incluir nuestras propias vivencias en los proyectos que desarrollamos. A partir de ese momento, mi proyecto comenzó a tomar un giro más personal, y me sentí más comprometido con él. Aprendí que una investigación no solo es un proceso académico, sino también un camino de crecimiento personal.

### **Revisando mi historia personal, mi leyenda.**

#### **Leyenda mito y cuento.**

Después de dedicar mucho tiempo al estudio de la narratividad, decidí incluir mis propias narrativas en mi proyecto. Para lograr esto, me propuse revisar claramente los diferentes tipos de narración para poder definir mejor las mías. Me interesé particularmente por comprender las diferencias **entre la leyenda, el mito y el cuento.**

La narración es una parte fundamental de nuestra vida cotidiana. Desde la infancia, nos contamos historias para hacer sentido del mundo que nos rodea. A lo largo de la historia, las sociedades han utilizado diferentes tipos de narración para transmitir sus valores y creencias de una generación a otra.

Las leyendas son relatos que se han transmitido de generación en generación, y a menudo tienen una base histórica o geográfica. A diferencia de los mitos, que tratan sobre dioses y criaturas sobrenaturales, las leyendas a menudo presentan personajes y situaciones que son más cercanos a nuestra propia realidad. Las leyendas pueden ser tanto verdaderas como ficticias, y a menudo se utilizan para explicar ciertos fenómenos o tradiciones culturales.

Los mitos, por otro lado, son relatos que se centran en dioses, héroes y criaturas sobrenaturales, y a menudo se utilizan para explicar el origen del universo y de la humanidad. A diferencia de las leyendas, los mitos no se consideran verdaderos en un sentido literal, pero sí tienen un significado profundo y simbólico. Los mitos pueden ser universales o específicos de una cultura determinada, y a menudo se utilizan para transmitir valores y creencias importantes.

Por último, los cuentos son relatos cortos que se centran en personajes y situaciones ficticias, y a menudo se utilizan para enseñar una lección o transmitir un mensaje. Los cuentos pueden ser tanto realistas como fantásticos, y a menudo se utilizan para entretener y educar a los niños.

Reflexione que, en nuestra vida cotidiana, podemos experimentar estos diferentes tipos de narración de varias maneras. Por ejemplo, podemos escuchar leyendas locales contadas por nuestros mayores, que nos ayudan a entender la historia y la cultura de nuestra comunidad. También podemos disfrutar de cuentos y novelas que nos transportan a mundos imaginarios y nos enseñan importantes lecciones de vida. Incluso en nuestra propia historia personal, podemos encontrar momentos en los que hemos utilizado la narración para dar sentido a nuestras experiencias y emociones.

Cuando era niño, solía leer leyendas e historias épicas de héroes y heroínas que se enfrentaban a grandes desafíos y peligros, en parte me había dado cuenta de que yo también soy el personaje principal de mi propia historia. Y no era exactamente un cuento. Ya con 28 años no puedo decir que mi relato es corto y tampoco un mito, por más que pretendiera ver e interpretar cada cosa de forma épica y fantástica. Me gustó mucho la idea de leyenda.

Si consideramos nuestra propia vida como una leyenda, podemos ver cómo nuestras acciones y decisiones tienen un impacto en nuestra historia personal. Somos los héroes y heroínas de nuestra propia historia, y al igual que en las leyendas, nuestras decisiones y acciones pueden tener consecuencias significativas. Al tomar un papel activo en nuestra propia vida y ser conscientes de

cómo nuestras acciones moldean nuestra historia personal, podemos vivir de manera más significativa y comprometida.

Además, al pensar en nuestra vida como una leyenda, podemos encontrar significado en los desafíos y dificultades que enfrentamos. Al igual que los héroes de las leyendas, nuestras pruebas y tribulaciones pueden ayudarnos a crecer y a descubrir nuestro potencial. Podemos ver nuestros fracasos y dificultades como una parte importante de nuestra historia personal, y como oportunidades para aprender y mejorar.

### Cuáles son los arquetipos que me representan.

Al reflexionar sobre mi vida y relacionarla con la teoría de los arquetipos de Jung y todo lo que he reflexionado. Me gusto pensar que cada persona experimenta cada uno de ellos por etapas y facetas de la vida que se han experimentado a lo largo de su propia historia.

Puedo identificar momentos en los que he actuado como el arquetipo del héroe o del sabio. También puedo analizar mi vida desde distintos personajes arquetípicos, como el joven rebelde o el sanador, buscando la curación y el bienestar de mí mismo y de los demás.

Sin embargo, existían unos que resonaban en mis narraciones y autoconcepto de forma más intensa que los otros. Además, tenía mis propios alter egos como personajes bien estructurados.

### Arquetipos psicológicos.

Los arquetipos psicológicos son "imágenes primordiales" o "símbolos universales" que influyen en nuestra comprensión del mundo y en nuestra vida cotidiana. Estos se utilizan en el arte para representar ideas y emociones universales de forma visual y, en psicología, para comprender cómo las personas procesan y experimentan el mundo. Es importante considerar el contexto cultural y social en la creación y la interpretación de símbolos y alegorías, y según Hillman,

creamos arquetipos como pilares en nuestra experiencia a través de un proceso llamado "imaginación activa". Al hacerlo, podemos dar vida a estos arquetipos y utilizarlos para comprender y superar los desafíos que enfrentamos.

En cuanto a los personajes **M3**, **Michael** y **Topo**, se presentan como arquetipos que representan diferentes facetas de la personalidad del autor. La psicología arquetipal sugiere que las personas tienen múltiples arquetipos dentro de sí mismas y que estos arquetipos pueden manifestarse de diferentes maneras en diferentes situaciones. Al identificar y explorar estos arquetipos dentro de uno mismo, se puede llegar a comprender mejor la propia complejidad como ser humano y utilizarlos para navegar mejor por la vida.

### El Archai.

El archai es un patrón o principio que subyace a todas las cosas, incluyendo la mente humana y el mundo natural. Según James Hillman, los arquetipos son entidades psíquicas que existen en el mundo interno de la mente y tienen una presencia externa en la forma de símbolos y mitos. Ejemplos de archai son el arquetipo del héroe y el de la madre, que representan principios como el coraje y la nutrición. Cada sujeto va formando sus propios archai a lo largo de su vida, basados en sus experiencias y aprendizajes, y estos patrones pueden cambiar con el tiempo y según el contexto.

Los archai personales son moldeados por nuestras experiencias y vivencias a lo largo de nuestra vida. Por ejemplo, si alguien ha vivido una situación traumática en la infancia, es posible que desarrolle un arquetipo de víctima o de sobreviviente, que se manifiesta en su forma de relacionarse con el mundo y con los demás. De igual manera, si alguien ha tenido una figura paterna ausente, es posible que desarrolle un arquetipo de abandono o de búsqueda constante de atención y aprobación.

Es importante destacar que estos arquetipos personales no son estáticos y pueden cambiar a lo largo del tiempo, ya que nuestras experiencias y vivencias también van cambiando. Además, también es posible que diferentes situaciones o contextos activen distintos arquetipos en una misma persona.



## Hora de crear, pero crear requiere investigar de nuevo, formulando formas de creación y perspectivas creativas.

### Los archais de mi leyenda.

Al tratar de identificar los arquetipos de Jung que se relacionaban mejor con mi experiencia personal, tuve muchas dudas. Después de considerar los doce arquetipos detenidamente, llegué a la conclusión de que solo cinco de ellos reflejaban adecuadamente mi desarrollo de personalidad y construcción de identidad progresiva. Estos cinco arquetipos son: **el inocente, el rebelde (que posteriormente denominé como "el maldito"), el creador, el destructor y el loco.**

El arquetipo del inocente representa la ingenuidad y la pureza en su forma más básica. Es la parte de mí que busca la bondad y la felicidad en todo lo que hago. Me inspira a ser optimista y a ver siempre el lado positivo de las cosas. Este arquetipo está estrechamente relacionado con mi niño interior.

Por otro lado, el arquetipo del rebelde representa mi deseo de cuestionar y desafiar las normas establecidas. Me ha impulsado a buscar la libertad y a tener un espíritu independiente en mi vida. Sin embargo, también me ha llevado a enfrentar el estigma de los demás por ser diferente, por lo que prefiero denominarlo "el maldito".

El arquetipo del creador ha sido fundamental en mi proceso de creación y exploración de nuevas ideas y proyectos. Me ha motivado a buscar la innovación y a crear cosas nuevas en mi vida. Es una figura que considero haber trabajado bastante principalmente en mi carrera académica en las artes, que me brindó conocimientos y herramientas para experimentar la vida de manera más significativa y desarrollar distintos talentos que me apasionan.

Por otro lado, he tenido que enfrentar la presencia del arquetipo del destructor en mi vida. Este arquetipo ha sido parte de mis momentos de crisis, donde he tenido que aprender a dejar ir cosas que ya no eran útiles o que no me servían más. Es uno de los arquetipos más maduros, ya que surge ante la

desilusión y el resentimiento de la madurez, cuando como adultos comprendemos la ingenuidad de nuestros sueños infantiles y que la vida en realidad es muy difícil. Además, las distintas malas experiencias que he experimentado han desarrollado un resentimiento e ira contra el mundo que a veces emerge sin poder dominarlo.

Finalmente, el arquetipo del loco representa la comprensión de que no estoy fragmentado, sino que he desarrollado distintos alter egos y arquetipos que me hacen una persona versátil y polifacética. El hecho de verme como un conjunto de distintas personalidades que se complementan unas a otras me brinda un sentido de libertad absoluta y espontaneidad en mi vida que no había logrado antes.

### Arte Low Cost

Después de sentirme completamente preparado para comenzar con la parte creativa de mi proyecto, me encontré lidiando con el desafío de seleccionar los materiales adecuados. Aunque inicialmente había planeado utilizar pinturas, mis limitaciones financieras me obligaron a trabajar con tablas de MDF y vinilos tipo A. Comprendí que muchos podrían encontrar este problema frustrante, ya que en un proyecto de grado se espera que el estudiante haga lo mejor posible con los mejores recursos. Sin embargo, rápidamente me di cuenta de que no era necesario tener un gran presupuesto ni ser demasiado sofisticado para crear arte, especialmente después de estudiar previamente movimientos como el arte Low Cost y el arte povera. Aunque decidí estudiar estos movimientos con más detalle para ayudarme en mi el desarrollo de las imágenes y apropiación de los arquetipos, me sentí alentado al recordar que, *la creatividad y la habilidad son más importantes que los materiales costosos.*

El arte Low cost, así como el arte Povera, surgió en los años 60 y 70 como respuesta a la sofisticación y los materiales costosos del arte abstracto y conceptual de la época. El arte Povera, un movimiento artístico italiano, se caracterizaba por el uso de materiales pobres y naturales como tierra, ramas y hojas para crear obras de arte que exploraban nuevas técnicas y medios de creación.

Por otro lado, el arte de bajo coste se refiere a cualquier obra de arte que se crea a partir de materiales económicos y accesibles. A diferencia del arte povera, el arte de bajo coste no se limita a un tipo específico de material o técnica, sino que abarca una amplia gama de formas y estilos, desde la pintura hasta la escultura. El objetivo principal del arte de bajo coste es democratizar el arte y hacerlo accesible a un público más amplio al ofrecer obras de bajo costo.

Aunque el arte de bajo coste y el arte povera comparten el uso de materiales económicos, difieren en su enfoque y objetivo. Mientras que el arte povera se enfoca en la exploración conceptual y la experiencia estética en sí misma, el arte de bajo coste busca democratizar el arte y hacerlo accesible a un público más amplio. Este movimiento se popularizó a través de la creación de galerías y tiendas de arte de bajo coste, donde se ofrecían obras de arte económicas, fácilmente accesibles y asequibles para el público en general. Al hacerlo, el arte de bajo coste promovió la idea de que el arte no es exclusivo para una élite, sino que puede ser apreciado y accedido por cualquier persona independientemente de su situación económica.

Consideré que, el arte de bajo coste relacionado con el povera era la opción más adecuada para respaldar la materialización plástica del proceso de creación de las imágenes. Este tenía como objetivo explorar la relación entre las artes y la sociedad, y el arte de bajo coste representaba un buen ejemplo de cómo el arte puede abordar y denunciar problemáticas sociales a través de medios accesibles y económicos. Además, como mi proyecto era para obtener el título de licenciatura en artes visuales, era importante para mí que contribuyera a la democratización del arte y demostrara cómo éste puede ser accesible para todos, independientemente de su capacidad económica.

### Basquiat

Tras resolver el tema de los materiales, reflexioné sobre el uso de símbolos y arquetipos en mis ilustraciones. Aunque la pintura simbólica y surrealista que estudié fue ejecutada por artistas más talentosos en cuanto a técnica y realismo,

decidí centrarme en interpretar a uno de mis artistas favoritos: Jean-Michel Basquiat. Basquiat, un afroamericano y latino criado en Brooklyn en los años 70, fue crítico con la sociedad en la que vivía y utilizó su arte para expresar su descontento. Su estilo inconfundible combina elementos abstractos con imágenes y textos que aluden a la cultura popular, la política y la historia del arte, entre otros temas. Basquiat utilizó una variedad de elementos visuales y textuales para transmitir mensajes complejos, como palabras y frases escritas a mano y símbolos como la corona o la máscara africana.

### Autorretrato y alegoría.

Para mi creación pensé en que las ilustraciones que quería realizar eran alegorías de los arquetipos y a la vez autorretratos simbólicos de mis archai y etapas de la vida esto dado que, los autorretratos son una forma de arte en la que el artista se representa a sí mismo. En su forma más básica, un autorretrato es simplemente una imagen del artista, pero a menudo estos retratos contienen elementos simbólicos que representan algo más que la apariencia física del artista. Es aquí donde la alegoría entra en juego.

Una alegoría es una figura retórica que utiliza símbolos para transmitir una idea o mensaje más allá de lo que se ve a simple vista. En el contexto del autorretrato, un artista puede usar la alegoría para representar diferentes facetas de su personalidad o su vida. Por ejemplo, el artista puede pintarse a sí mismo como un destructor o un rebelde para representar una etapa de su vida en la que estaba luchando contra el sistema.

Sin embargo, los autorretratos no tienen que ser literalmente una imagen del artista. Los artistas pueden usar símbolos y alegorías para hablar sobre sí mismos sin tener que pintar su rostro o figura. Por ejemplo, un artista podría pintar una mariposa para representar su transformación personal o una rosa marchita para simbolizar su dolor y sufrimiento.

La alegoría puede ser una herramienta poderosa para la introspección. Al utilizar símbolos para hablar sobre nosotros mismos, podemos explorar nuestras

emociones y pensamientos más profundos de una manera que no sería posible simplemente representándonos a nosotros mismos de manera realista. La alegoría también nos permite comunicar nuestras ideas y sentimientos a los demás de una manera más abstracta y poética.

### Fantasía como creación.

Finalmente, después de tanta investigación, concluí que denominaría mi metodología experimental como fantasía.

La fantasía, en su etimología, proviene del griego "phantasia", que significa "facultad de crear imágenes". Esto me llevó a pensar en la fantasía como una herramienta para la creación de imágenes y mundos ficticios que nos ayudan a comprender nuestra realidad y enriquecer nuestra imaginación.

En este sentido, la creación de alegorías sobre las etapas de la vida basadas en arquetipos puede ser un tipo de fantasía creadora. Esto se debe a que, a través de la imaginación y la creatividad, podemos crear imágenes simbólicas que nos ayuden a comprender las experiencias de la vida y representarlas de una manera más poética y significativa.

Por ejemplo, si tomamos la idea del "viaje del héroe" de Joseph Campbell, podemos crear una serie de alegorías que representen nuestra propia experiencia en las distintas etapas de la vida. Podemos pensar en las pruebas que hemos tenido que superar, los aliados y enemigos que hemos encontrado en el camino, y la transformación que hemos experimentado como resultado de nuestras vivencias. A través de esta alegoría, podemos reflexionar sobre nuestra propia vida de una manera más profunda y significativa.

La creación de alegorías también nos permite recoger los elementos simbólicos de nuestra experiencia y transformarlos en imágenes que puedan ser compartidas y comprendidas por otros. Estas alegorías pueden ser una herramienta para comunicar nuestras experiencias de una manera más poética y profunda, y para conectarnos con los demás a través del lenguaje simbólico.

**Acto III**  
**Emme**  
**Tractac de la fantasía.**

A continuación, presento un tratado artístico que explica la metodología experimental que he desarrollado para mi proyecto "Legend-ario", titulado "Tratac de la fantasía" en honor a "El Lobo Estepario". Este libro contiene un capítulo llamado "Tratac del Lobo Estepario", uno de los referentes para mi proyecto. En este libro, se explora la idea de cómo los seres humanos pueden experimentar la metáfora de ser varias entidades en un solo cuerpo, y cómo esto refleja la dualidad inherente en la naturaleza humana. El personaje principal, Harry Haller, se siente dividido entre su lado humano y su lado animal.

En lugar de cuestionar por ejemplo si somos nobles o malvados y tener que forzarnos a escoger una sola identidad, podemos entender que somos ambas cosas y muchas más. Podemos ser rebeldes, aplicados, contraculturales, educadores, artistas, y cualquier otra faceta, rol o personaje que surja. Cada una de estas entidades es bienvenida en nuestro mundo mental, sin sentir el estigma de ser hipócritas por considerarnos de una cosa y descubrirnos como lo contrario en momentos distintos.

Es interesante apreciar esta perspectiva, ya que nos permite ver la complejidad de la naturaleza humana de una manera más creativa. Incluso podemos formar diálogos entre las entidades que componemos en nuestra mente, como en un Ágora en la que estas diferentes personalidades pueden debatir y llegar a acuerdos. En lugar de intentar ocultar nuestra complejidad, podemos abrazarla y encontrar una manera de trabajar juntos en armonía, para lograr una mayor comprensión de nosotros mismos y de quienes nos rodean.

Es importante aclarar que esta división ontológica que propongo no debe tomarse demasiado en serio. Al articular y formular cada faceta personal como un personaje independiente de los demás, no significa que estemos disociando

nuestra psicología en distintas personalidades. Es simplemente una forma de aprovechar la creatividad y la fantasía para representar la complejidad de nuestra personalidad y, a medida que vamos formando estos personajes, podemos tomar la acción de encarnarlos para ejecutarlos de tal manera.

Esta práctica es especialmente común en aquellos que deciden forjar alter egos para enfrentar situaciones que les resultan difíciles en su personalidad habitual. Los artistas, por ejemplo, suelen crear alter egos que les permiten actuar de manera diferente en el escenario. De esta manera, pueden engañar un poco a su inconsciente y actuar conforme a lo que desean y organizaron en su alter ego. Una persona pudorosa, bajo su alter ego, puede actuar con una soltura que difícilmente tendría si actuara desde su autoconcepción de ser tímido para su espectáculo.

Este tratado tiene como objetivo presentar mi perspectiva creativa y la metodología que he desarrollado para crear alegorías que nos permitan explorarnos a nosotros mismos desde distintos personajes en diferentes etapas. En general, es común ver cómo evolucionamos y aparentemente somos diferentes a lo que éramos antes. Cada etapa que podemos reconocer es importante porque nos ayuda a convertirnos en quienes somos hoy en día. A veces, la personalidad que fuimos no es superada, sino que se sumerge y permanece latente, como la metáfora del niño interior que muchos conocemos. Desafortunadamente, tenemos que crecer y la adultez exige madurez, lo que a menudo significa abandonar mucha de la candidez de esa época. Sin embargo, para muchos, esa personalidad permanece latente, recordándonos la importancia de vivir la vida con el encanto de esas épocas.

Es importante reconocer que todas nuestras etapas y facetas son importantes para formar nuestra identidad, y no deberíamos juzgarnos a nosotros mismos por ello. En lugar de intentar ser una sola entidad coherente, podemos explorar las diferentes facetas de nuestra personalidad y aprender de ellas. A veces cambiamos sin aprender lo suficiente de ese proceso, o no queremos reconocer esa faceta de nosotros que suele emerger sin aviso. Volver a recordar

esos tiempos, analizar cada faceta que experimentamos, significarlas y darles un lugar en nuestra memoria y aprendizaje, nos permite desarrollarnos más plenamente.

He decidido llamar a esta metodología creativa "Fantasía". Después de investigar mucho para definir un método creativo, no puedo conceder a la intuición un papel protagónico completo. Sin embargo, creo que la formulación que pretendo hacer, o la creación de las obras que me corresponden, no genera una metodología innovadora, sino que aborda una intención humana común en la creación visual: representarnos a nosotros mismos en alguna creación y agrupar distintos elementos simbólicos en una composición para generar una posible interpretación que nos revele ese misterio de quiénes somos.

En Fantasía, la creación de alegorías nos permite explorarnos a nosotros mismos desde diferentes personajes y en diferentes etapas, lo que nos permite conocer y comprender mejor nuestras múltiples facetas. No se trata solo de seguir la intuición, sino de emplear una metodología que nos permita expresarnos de manera efectiva. A través de la combinación de elementos simbólicos en la creación visual, podemos construir una imagen que nos revele nuestros aspectos más profundos y ocultos.

La metodología Fantasía no solo es efectiva en la creación visual, sino que también puede aplicarse a otros campos creativos, como la literatura y la poesía. La idea principal es explorar las diferentes facetas de nuestra personalidad y aprender de ellas, sin juzgarnos a nosotros mismos por lo que hemos sido o por lo que somos. Al darle a cada faceta un lugar en nuestra memoria y aprendizaje, podemos desarrollarnos más plenamente y llegar a una mejor comprensión de nosotros mismos y de nuestro lugar en el mundo.

El simbolismo ha sido una práctica común en el arte desde la prehistoria. Aunque en la actualidad parece haber una tendencia hacia la crítica de los

elementos formales y la interpretación sensorial, el simbolismo puede ofrecer ventajas en cuanto a la interpretación de las obras.

A pesar de que el arte contemporáneo requiere una especialización para su interpretación y disfrute, la creación artística es algo que el ser humano difícilmente puede evitar, aún sin una formación académica o técnica adecuada cotidianamente la gente por puro impulso genera obras simbólicas en su diario vivir.

La representación de diferentes símbolos en una obra siempre tendrá la capacidad de generar una interpretación, ya que la asociación y la conexión con los símbolos es una capacidad innata del ser humano.

Por esta razón, se propone la creación de una metodología experimental para explorar los significados e interpretaciones que pueden tener las personas sobre sí mismos y su cultura. Aunque en este momento la exploración se realiza de forma individual, el objetivo a largo plazo es desarrollarla con otras personas a través de la creación de alegorías utilizando arquetipos y símbolos.

Anteriormente, había utilizado los arquetipos en mi trabajo creativo, principalmente para darles contexto y personalidad a mis personajes. Sin embargo, nunca había explorado la posibilidad de utilizarlos como una herramienta introspectiva en mi obra plástica, salvo en algunos autorretratos en los que intenté crear simbolismo a través del fondo y la vestimenta de la figura principal. A pesar de mi constante curiosidad por las definiciones tipológicas de la identidad, nunca había llevado este estudio a un proceso creativo más profundo.

En este trabajo de grado, decidí enfocarme en los arquetipos que tuvieran una conexión profunda conmigo mismo. Para ello, realicé una revisión exhaustiva de mi historia personal, dividiéndola en diferentes etapas o facetas para poder generar una serie de obras. Escoger un solo arquetipo no hubiera sido suficiente, ya que cada uno de ellos representa una faceta diferente de nuestra personalidad.

Inspirado en la teoría del monomito de Joseph Campbell, que me enseñó que la intención humana de desarrollarse se expresa en miles de mitos, historias, cuentos, películas, etcétera, decidí crear una serie que siguiera un camino similar al del héroe.

La serie que generé se enfoca en el desarrollo y evolución ontológica que experimenté desde mi inocencia hasta mi locura. Cada obra representa una etapa en este camino del héroe, en el que enfrento desafíos y aprendo lecciones importantes sobre mí mismo y mi entorno. La utilización de los arquetipos en esta serie me permitió explorar facetas de mi personalidad que tal vez no había considerado antes, y a través de ellos, pude crear obras que representan una parte muy significativa de mi historia personal y mi proceso de crecimiento.

Aunque utilizo los arquetipos de Jung como punto de referencia, es importante entender que estos no son simplemente una representación de ellos, sino más bien una apropiación personal de los mismos. James Hillman propone la teoría de los Archai, que sugiere que generamos arquetipos como pilares en nuestra mente. Al elegir ciertos arquetipos como el inocente, el maldito, el creador, el destructor y el loco, compongo un sistema único y personal que forma parte de mi identidad. Al utilizar símbolos y arquetipos de la cultura, no estoy replicándolos o sometiéndome a ellos, sino más bien aprovechando el conocimiento y legado que tenemos desde la cultura para enriquecer nuestro propio descubrimiento personal.

Los arquetipos y símbolos son elementos fundamentales en la comprensión de la psicología humana. Sin embargo, su verdadero significado a menudo se malinterpreta o se reduce a su forma más superficial. En lugar de simplemente catalogarlos o utilizarlos como herramientas preestablecidas, propongo que debemos comprenderlos como procesos vivos y en constante evolución que están enraizados en nuestra propia experiencia humana.

En lugar de ver los arquetipos como conceptos abstractos, podemos verlos como manifestaciones de energía y patrones universales que se encuentran dentro

de nosotros. De esta manera, no estamos simplemente usando arquetipos preestablecidos, sino que estamos cocreando activamente nuestra propia comprensión de ellos. En lugar de ser sometidos a los arquetipos, los utilizamos como herramientas para explorar y comprender nuestra propia psique. Pues, los símbolos y arquetipos no existen en el vacío. Están enraizados en la cultura, la historia y la experiencia humana colectiva. Por lo tanto, no debemos limitarnos a un conjunto preestablecido de símbolos y arquetipos, sino que debemos estar abiertos a nuevas interpretaciones y exploraciones.

Aunque no creo en el concepto del inconsciente colectivo, considero que los imaginarios colectivos son una herencia cultural y que las imágenes y símbolos tienen un gran consenso, incluso a nivel mundial. La mitología ha demostrado que diferentes culturas, como la oriental y la occidental, tienen muchas conexiones en sus epistemologías y que los símbolos del pasado siguen siendo relevantes en la actualidad.

En este sentido, me identifico con la perspectiva de Durand y su enfoque mitocrítico, que divide los símbolos en eventos relacionados con la naturaleza, como el día y la noche, o las interpretaciones de los elementos naturales que nos afectan cotidianamente.

Actualmente, me considero un surrealista, ya que mi interés es explorar y representar diferentes aspectos de lo psicológico a través del arte. También me identifico con la corriente artística pop, ya que me interesa la cultura popular y sus interpretaciones materializadas en símbolos que trascienden el ámbito del arte y la alta cultura. Además, como pedagogo, estoy interesado en la exploración de métodos de enseñanza y aprendizaje que puedan ser utilizados con estudiantes y otras personas, con el fin de desarrollar su potencial y ejercer adecuadamente mi profesión.

Entonces así "Leyend-ario" es una Investigación - Creación que utiliza arquetipos y símbolos para representar distintas etapas de mi vida en una serie de

obras de arte. Antes de crear esta serie, es importante aclarar que desarrollé una historia y una evolución que se reflejaría en las obras. El arquetipo del inocente representa la pureza y la ingenuidad, y me inspira a ser optimista y ver lo positivo en todo. El arquetipo del rebelde representa mi deseo de cuestionar las normas establecidas y buscar la libertad, aunque a veces me ha hecho enfrentar el estigma de ser diferente. El arquetipo del creador me motiva a explorar nuevas ideas y proyectos, y ha sido fundamental en mi carrera académica en las artes. El arquetipo del destructor aparece en momentos de crisis, cuando tengo que dejar ir cosas que ya no me sirven, y ha desarrollado un resentimiento e ira contra el mundo. Finalmente, el arquetipo del loco representa la comprensión de que no estoy fragmentado, sino que tengo distintas personalidades que se complementan entre sí y me dan libertad y espontaneidad en mi vida.

En mi metodología "Fantasía", busco explorar el simbolismo y los arquetipos que se encuentran presentes en las diferentes etapas de la vida. Para ello, me enfoco en crear personajes que encarnen estos arquetipos y que permitan desarrollar alegorías ilustrativas, poéticas y narrativas. A través de estos personajes, busco expresar y representar emociones y conceptos abstractos.

Antes de empezar a trabajar en una obra, invierto tiempo en investigar y analizar los posibles símbolos y elementos que se puedan incluir en la obra. También busco aprender nuevas técnicas y herramientas para aplicar en mi trabajo creativo.

La alegoría y el simbolismo son elementos centrales en mi trabajo creativo. Utilizo estas herramientas para representar conceptos y emociones abstractas a través de imágenes, poesía y narrativa. En mis obras, busco transmitir un mensaje a través de estas representaciones simbólicas, y probablemente la interpretación puede ser muy personal para el espectador.

Mi trabajo creativo también es una forma de introspección y reflexión personal. A través de la exploración de los arquetipos y simbolismos, también reflexiono sobre mis propias experiencias, pensamientos y emociones. Creo que la

exploración artística es una forma poderosa de autoconocimiento y crecimiento personal.

A pesar de tener un plan general, también estoy abierto a la experimentación y el descubrimiento en el proceso creativo. Me adapto y aprendo a medida que trabajo en una obra, y estoy dispuesto a cambiar de dirección si es necesario. Para mí, la creatividad es un proceso orgánico y fluido, que requiere estar abierto a nuevas ideas y perspectivas.

Aunque mi proceso creativo tenía una estructura predefinida, no significa que no hubiera espacio para nuevos aprendizajes y reflexiones. La materialización de mis ideas en mi trabajo creativo me llevó a descubrir nuevos aspectos tanto de mi proceso introspectivo como de mi labor artística.

Durante mi creación, descubrí que la representación simbólica en ocasiones era más estética que figurativa. Además, mi deseo de acompañar mis ilustraciones con otros tipos de creación alegórica, como la poesía y la narrativa, me llevó a explorar nuevas relaciones y a ver las posibilidades de los símbolos en la poesía lírica. Por ejemplo, los símbolos planteados como nocturnos por Gilbert Durand inspiraron la creación de poemas elegíacos, mientras que los símbolos diurnos dieron lugar a odas.

Estas reflexiones a su vez me llevaron a una mayor comprensión de mis propias experiencias, lo que me llevó a explorarlas aún más en mi texto. Descubrir que la alegoría no se limita solo a las artes visuales, sino que también está presente en la literatura y la poesía, me permitió expandir mis horizontes más allá de los límites aparentes de mi carrera en artes visuales.

Para componer mi obra, contaba con pocos símbolos, por ello tuve que analizar cada etapa y recordar posibles simbolismos para lograr la representación simbólica que deseaba evocar en cada alegoría. Cada ilustración requería una investigación y múltiples decisiones para determinar el fondo, la figura principal y los elementos que acompañarían la composición. Lo mismo sucedía con las

alegorías poéticas y narrativas, donde tenía que elegir qué conceptos usar, qué historias contar y qué emociones evocar. Todas estas decisiones contribuyeron a mi aprendizaje y a la generación y fortalecimiento de mi mitología personal, enriqueciendo mi trabajo introspectivo transversal a cada una de ellas.

En los capítulos siguientes encontrarás el contenido creativo de esta obra, cada uno de ellos incluye un registro de la ilustración realizada, una alegoría poética y una alegoría narrativa, una descripción y reflexión sobre la obra visual creada. Todo esto para ofrecerte una experiencia completa que te permita adentrarte en el mundo de la obra desde distintas perspectivas.

Te invito a disfrutar de esta obra y a dejarte llevar por su contenido creativo.

### **Realización de las categorías en la Investigación - Creación.**

Las categorías seleccionadas en este proyecto de Investigación - Creación procuran ser perceptibles e interpretables para el espectador o lector del proyecto en las alegorías construidas en la metodología Fantasía. Para las alegorías creadas planteo unos primeros puntos de partida para la reflexión sobre los conceptos que estudié durante el trabajo de ilustración:

- **Narratividad:** La obra final puede considerarse una serie, en la cual, de una alegoría a la otra se va constituyendo una historia para el lector o espectador. Aplicando la condición humana de construir historias los hechos que percibe para dotarlos de significado.
- **Imaginario colectivo:** En la creación de esta obra se buscó emplear una gran cantidad de imágenes y símbolos que permiten una interpretación intersubjetiva por parte del espectador o lector. Aunque estos símbolos tienen un gran valor subjetivo para mí como creador, al principio los adquirí de la cultura y mediante un criterio empático y crítico, consideré que también podrían tener significados similares para otros, tal como ocurre con las palabras en el lenguaje.

- **Fantasía:** Se refiere a la capacidad de crear imágenes y mundos posibles. En este proyecto, se utiliza la fantasía para definir el método creativo de crear alegoría basadas en mi historia personal y subjetividad. Metaforizando cada etapa de mi vida como una epopeya fantástica. Los objetos y personajes adquieren una dimensión simbólica que invita a múltiples interpretaciones y significados.

- **Simbolismo:** La obra es de naturaleza simbólica en su representación. Cada elemento o símbolo procura una metáfora por interpretar para el espectador o lector.

- **Historia personal:** En este proyecto *Leyend-ario*, los resultados de una parte del proceso de creación que nombro como: **El inocente, el maldito, el creador , el destructor y el loco**, se basan en mi historia personal como creador, y, para ello fue, necesario revisar mis recuerdos y percepciones de los hechos para poder formular las distintas etapas que se representan en la serie.

- **Personaje:** En este proyecto, cada etapa de mi vida se representa mediante un personaje diferente, lo que nos permite ver el conjunto de mi historia personal como si fueran distintos personajes en cada etapa. De esta manera, profundizo en ¿De qué manera cambiamos con el tiempo y por qué no podemos ser considerados como personas estáticas y siempre iguales a lo largo de nuestra vida? y ¿cómo nuestra forma de actuar puede variar según el contexto en que nos encontramos? En lugar de ver a los seres humanos como seres esenciales e inmutables, se muestra cómo somos un sistema complejo e integral conformado por múltiples seres en constante evolución.

- **Tipo:** Las alegorías se inspiran en figuras arquetípicas diferentes en cada etapa, procurando acercarse a las preconcepciones del espectador o lector de los arquetipos heredadas dentro de lo intersubjetivo en la cultura.

- **Rol :** Cada etapa de mi vida está metaforizada en un arquetipo, lo que implica el descubrimiento de una sugestión del ideal social sobre lo que implica ser tal personaje en dicha etapa. Se muestra cómo lo que creemos que somos, según lo que creemos que implica, nos condiciona en



nuestra experiencia y actuar. De esta manera, se revela cómo los arquetipos pueden ser limitantes y cómo podemos liberarnos o aprovechar de ellos para ser más auténticos y libres en nuestra vida.

- **Alegoría:** La obra se basa en la creación de alegorías para la Investigación - Creación.

Finalmente, se formula una propuesta de montaje para su exhibición en las sustentaciones de trabajo de grado y se generaron las conclusiones del proyecto.

## El Inocente.



### Descripción e interpretación de la obra

"El Inocente" es una pintura que representa el arquetipo de la infancia y la pureza a través de diversos símbolos y alegorías que evocan la alegría y la inocencia de la niñez. La obra está hecha en una madera MDF de 35 cm de alto x 30 centímetros de ancho, pintada con colores vibrantes y cálidos. En ella se pueden ver elementos comunes en la vida de un niño, como la papiroflexia, los dulces, las nubes, las cometas, los crayones, el cielo amplio, la rayuela, los aviones de papel, un dado, una golondrina, un sol y una luna, y piezas de un rompecabezas, cada uno representando un recuerdo personal relacionado con el arquetipo del Inocente. El cuadro presenta la figura de un querubín alado que sostiene un cordero y es acechado por un dragón que le ofrece una manzana, simbolizando la inocencia que es acechada por la maldad. También se muestra un paisaje de Bogotá inspirado en la vista desde la ventana de la casa de mi infancia, representando el mundo por explorar en esa etapa de mi vida y su deseo de volver a conectarme con la inocencia y pureza que se pierden con el tiempo. La pintura es una exploración introspectiva del arquetipo del Inocente, invitando al espectador a reflexionar sobre su propia conexión con este ideal universal y la importancia de mantener el vínculo con nuestro niño interior a lo largo de nuestra vida. Mantener esta conexión nos permite mantener una perspectiva fresca y positiva ante la vida, ser más flexibles y creativos en la resolución de problemas, encontrar más placer en las cosas simples y conectarnos mejor con los demás.

### Alegoría poética:

Eres como un ángel con alas de plumas celestiales, con ojos de querubín, y llevas en tu corazón la alegría de jugar, comer dulces y vivir sin límites.

Eres los dados que se lanzan al aire, las golondrinas que vuelan libres, los crayones que pintan mundos imaginarios, y el balón que rueda sin parar.

Eres los parques infantiles, los garabatos en las paredes, las nubes que parecen castillos, los aviones de papel que surcan los cielos, y las cometas que vuelan alto sin temor.

Eres los dibujos infantiles, los paisajes por descubrir, la ciudad que conoces desde niño, la estrella que brilla en el firmamento y las coronas que adornan tu ser.

Eres el cordero que simboliza la pureza, la inocencia que se defiende de la maldad, y la luz que siempre iluminará mi vida en la oscuridad.

Eres quien me enseña a ver la belleza de la vida, a mantener la pureza, y a tener esperanza de que siempre habrá un lugar en el mundo para la candidez.

Eres la suave brisa que me envuelve con tus alas de querubín, el sonido de tus risas que me hace olvidar mis preocupaciones y los dolores del pasado.

Eres la golosina que endulza mis labios, el dado que me hace soñar con nuevos horizontes, el cielo que me permite volar sin limitaciones.

Eres el parque infantil, el lugar donde puedo correr libremente, saltar y gritar con alegría, sin miedo a ser juzgado por los demás.

Eres el avión de papel que viaja por los aires, la cometa que se eleva hacia el sol, las nubes que cambian de forma sin cesar.

Oh, dulce Esperanza, luz de mi existir, me haces creer en un futuro porvenir. Eres la fuerza que me hace resistir en medio de la adversidad y el sufrimiento.

Eres como el arco iris que aparece en el cielo después de una tormenta que ha causado estragos. Eres la promesa de un nuevo amanecer que me anima a seguir adelante, sin temor.

Eres el sol que se asoma tras las montañas, iluminando mi camino, invitándome a soñar. Eres la semilla que germina en la tierra y se convierte en árbol frondoso, fuerte y hermoso.

Eres la brisa que acaricia mi rostro, me hace sentir el frescor del nuevo día. Eres la melodía que canta en mi alma y me llena de alegría y armonía.

El Puro es aquel que aún cree en la bondad, en la magia que fluye por cada lugar, que disfruta de la vida con entusiasmo, y mira el mundo con inocencia, sin juicio ni prejuicio.

Es quien juega con las golondrinas, quien dibuja con crayones el cielo y sus nubes, y quien construye cometas para volar en libertad.

Eres quien corre en el parque, quien ríe con los amigos, y quien se emociona con la historia del cordero, símbolo de pureza y amor incondicional.

Eres un tesoro, una joya que no tiene precio, un recordatorio de la belleza en lo sencillo, de la alegría en los pequeños detalles, y de la importancia de no perder nunca la capacidad de maravillarse.

Su inocencia siempre nos inspira, su entusiasmo nos contagia, y su candidez es un faro en nuestra vida, guiándonos hacia la felicidad y la paz interior.

Oh, inocente criatura, cómo resplandesces con tu luz divina, como un rayo celestial. Tus ojos curiosos, llenos de maravilla, te hacen ver más allá de lo material.

Eres como un cordero, tierno y manso, en un mundo lleno de peligros y tempestades. Pero tu fe y pureza son un escudo invencible, que te protege de las sombras y maldades.

Eres el niño que juega, saltando de alegría, sin preocuparte por el futuro o el pasado. Eres como un ángel, libre y sin ataduras, sin miedo a lo desconocido o lo complicado. Tus risas son como un coro de querubines, tus juegos como una partida de rayuela en el cielo.

Eres el ser más precioso, el tesoro más valioso, un diamante en bruto, que brilla con su propio resplandor.

Eres la inocencia de Blake, la sorpresa de Benjamín, la luz divina que guía el camino del bien.

Eres el reflejo de la bondad en el mundo, la semilla de la esperanza y la promesa de un futuro mejor. Que tu pureza y tu luz nunca se apaguen, y que siempre mantengas la magia de la infancia en tu corazón.

### Narración alegórica:

Me desperté temprano esa mañana, como solía hacerlo. Aún era oscuro afuera, y el silencio reinaba en mi pequeño apartamento. Me sentía inquieto, como si estuviera a la espera de algo, algo que me recordara a mi yo más joven, a mi inocente.

Salí a la calle, con un porro humeante en la mano, y miré hacia el cielo, oscuro aún pero lleno de estrellas. Recordé cómo solía pasar horas mirando las estrellas cuando era niño, imaginando mundos lejanos y aventuras increíbles.

Mi vista se deslizó por encima de las calles y edificios de mi ciudad natal, Bogotá, y recordé cómo solía verla desde aquella ventana donde crecí, maravillado por su tamaño y sus colores, imaginando todas las cosas que podría hacer allí.

Recordé los juegos de rayuela con mis amigos, los aviones de papel que hacíamos volar por los aires, y los dulces que devorábamos a escondidas. Todo parecía tan simple y puro entonces.

Pero ahora, como adulto, todo parecía tan complicado y difícil. Había responsabilidades, presiones y preocupaciones que me pesaban en el pecho. Había perdido esa conexión con mi niño interior, con mi inocente, y a menudo me sentía perdido y solo.

Pero esa mañana, sentado en mi terraza, mirando hacia el cielo y recordando mi infancia, me di cuenta de que seguía habiendo belleza en el mundo. Que seguía habiendo aventuras por vivir y cosas nuevas por descubrir.

Decidí hacer algo diferente ese día. En lugar de seguir con mi rutina habitual, decidí salir a explorar mi ciudad como lo hacía cuando era niño. Caminé por las calles, sin rumbo fijo, mirando todo lo que me rodeaba con ojos nuevos.

Miré a la gente que pasaba por las aceras, tratando de imaginar sus historias y sueños, y sonreí al pensar en cómo solía hacer lo mismo cuando era niño. Miré al cielo, maravillado por sus colores y formas, como solía hacer cuando era niño.

Y así, caminando por las calles de mi ciudad, encontré un poco de mi inocente. Ese niño interior que siempre había estado allí, esperando a ser descubierto. Ese niño que todavía tenía la capacidad de soñar, de crear, de reír y de amar.

A medida que seguí caminando, sentí como si hubiera encontrado un tesoro escondido dentro de mí. Un tesoro que me recordaba que, aunque pudiera haber perdido mi inocente en algún momento, seguía siendo parte de mí.

Y así, con una sonrisa en el rostro y un brillo en los ojos, volví a mi apartamento esa noche, sintiéndome más vivo y conectado con el mundo que nunca. Porque, al final, el inocente sigue siendo parte de todos nosotros, si nos tomamos el tiempo para encontrarlo.

## El Maldito.



### Descripción e interpretación de la obra

La pintura del "Maldito" es una obra en MDF de 35 cm de alto por 30 cm de ancho, llena de símbolos y elementos relacionados con el arquetipo del maldito basada en mi experiencia personal. La obra utiliza armas como cuchillos y pistolas, drogas como marihuana y pastillas, y un fondo de un callejón del peligroso barrio de El Bronx en Bogotá, conocido como la "L" para transportar al espectador a un mundo oscuro y peligroso.

La figura principal representa la escultura de las banderas de Bogotá, con las diosas de los pilares sustituidas por arpías, y un dibujo oculto de un topo siendo devorado por un buitre mientras es estrangulado por una serpiente, para representar la rebeldía y la contestación contra el sistema social establecido. La obra cuenta con elementos del estilo graffiti, como palabras escritas que aluden al mundo de las drogas y la violencia, y variaciones creativas de mi pseudónimo de artista "M3".

El uso de colores oscuros y pinceladas agresivas da una sensación de caos y violencia, en línea con la estética del arte urbano. La obra muestra la experiencia mía con el arquetipo del maldito, explorando sus peligros y trampas. La figura del maldito es un personaje complejo, lleno de matices y contrastes, que se manifiesta en los elementos presentados en la obra.

La obra invita a reflexionar sobre el lado oscuro de la humanidad y la complejidad de la condición humana. Como artista quise plasmar la perspectiva del arquetipo rebelde como un ser maldito, que se siente fuera de lugar en la sociedad por su forma de pensar y actuar. El fondo oscuro y los colores manchados y opacos reflejan la sensación de soledad, miedo e ira que a veces puede acompañar esta rebeldía. También se incluyen palabras y frases que aluden a la experiencia del maldito, como "drogadicto", "ñero" y "vicioso", para reforzar la sensación de marginación y exclusión social.

La obra es una exploración de la sensación de alienación y exclusión que a veces experimentan aquellos que se rebelan contra las normas y valores establecidos por la sociedad, y la manera en que esta rebeldía puede llevar a situaciones de peligro y marginalidad. La pintura del "Maldito" es una expresión y evocación alegórica de los vicios y placeres mundanos, y representa la lucha por la libertad y la capacidad para encontrar la belleza en la adversidad.

### Alegoría poética:

La calle es nuestra madre, los grafitis son nuestros hijos, y los adictos, nuestros hermanos, marginados por la sociedad, pero unidos por la droga y la calle.

Somos hijos de Prometeo, encadenados por nuestras pasiones. Nuestra curiosidad nos ha llevado al fuego de la destrucción. Como Orfeo, buscamos a nuestro amor perdido en las sombras de la noche, en busca de la verdad. Condenados a la curiosidad, buscamos una luz en medio de la oscuridad.

Con la cicuta en los labios y el corazón de un ángel caído, Somos Adán y Eva en el paraíso perdido, buscando redención en medio de la adicción.

Las flores del mal crecen en el cemento, entre la basura y el asfalto, un jardín secreto donde solo los malditos pueden entrar. Los dioses nos han condenado a ser marginados, pero nosotros florecemos en la adversidad.

Donde el graffiti es el lenguaje y el aerosol es el perfume, un mundo de ratas, zorras, buitres, arpías y animales malditos.

Somos los rebeldes, los outsiders, los que vivimos en las sombras y nos alimentamos de la oscuridad. Baudelaire nos guía con su poesía oscura, nos inspira a ser bellos a pesar de la maldición. Nos enseña a amar lo que la sociedad rechaza, las drogas, el sexo, la violencia, son nuestros amores verdaderos.

Somos los hijos de Dionisio, embriagados por la vida, los que seguimos al loco sin miedo a caer.

Somos la Hermandad, unidos por el rechazo, somos las flores del mal que crecen en el cemento.

Los grafitis en las paredes son un grito desesperado de una juventud que busca ser vista, aunque sea en las sombras.

Mi hermana es La zorra, con su mirada astuta y su sonrisa desafiante. Se mueve entre sombras en busca de su presa. Reina del asfalto, la diosa de la noche, con su piel tatuada y su pelaje oscuro. Es la cazadora solitaria, la que se mueve con sigilo entre las sombras de la ciudad, buscando su lugar en el mundo. Es la que se levanta cuando todos caen, la que se aferra a la vida con uñas y dientes, llevando en su alma el fuego de la libertad.

Amante de la arpía, mi perdición, se muestra hermosa, pero su oscuridad se revela al atraparme en su voraz pasión. Con alas de águila y rostro humano, devora mi carne con su deseo, mientras mis sentidos pierden el juicio, ahogados en su abismo de deseo. Mis arpías cegadas imponen castigo a aquellos que se atreven a acompañarlas, sin saber que su placer es vicio, y su malicia, violencia desatada. A veces diosa, a veces fiera, quien me seduce y me domina, en su nido de lujuria y destrucción. Aunque intento escapar de su influjo, su canto me llama y me arrastra de vuelta a su guarida, donde mi alma se pierde y mi cuerpo se consume en el fuego de su pasión. Soy su presa, su juguete, su esclavo, y aunque sé que su amor es mortal, no puedo resistir su encanto oscuro y su poder irresistible.

Igual de las ratas que se mueven en la oscuridad entre el ruido y la basura de la ciudad, son supervivientes,

criaturas nocturnas, en su mundo de sombras y de escombreras. Ratas astutas, siempre en la búsqueda de un pedazo de pan o de algún tesoro oculto, buscando su camino a través del laberinto de callejones, subterráneos y pasadizos. Nadie las quiere, nadie las acepta, son un símbolo de suciedad, pero ellas no se rinden, siguen adelante y sobreviven en un mundo de adversidad.

Compañero de los buitres que vuelan en círculos sobre la muerte y la desolación, en busca de presas débiles, en su afán de satisfacción. Son aves solitarias, carroñeras, que se alimentan de los despojos, de los que han perdido la batalla en el campo de la vida y los negocios. Aves oscuras, de plumas negras, con una mirada fría y calculadora, son las custodias de la muerte, las sombras de la hora más sombría. No son amados, son temidos, son símbolos de desesperación, pero en su mundo de desolación son los amos y señores del destino.

Son las flores del mal, que crecen en la oscuridad de la ciudad, entre las calles y los callejones, entre los marginados y los rechazados.

Aquí soy el Maldito...

El elegido para sufrir, para luchar, para amar y sobrevivir. El que se levanta de las cenizas y escombros, el que desafía la muerte para volver a vivir.

Soy el rey de las sombras, dueño de las tinieblas, el diablo que te tienta y el mal en tus pesadillas. El fuego que quema, la adicción que devora, la lujuria que corrompe y el deseo que implora.

Soy el rebelde sin causa, el antihéroe sin honor, el hombre que todo pierde y el amor que no tiene color. El veneno que mata y cura, el que te hace sentir vivo, el que vive en las calles y en el infierno esquivo.

Soy el que ríe ante el peligro y baila con el demonio, el que se enamora de su propia destrucción. El que carga con la carga, soporta el peso del mundo, y lucha sin descanso en su propio profundo camino.

Soy el rey de la soledad, el dueño de la angustia, el demonio que habita en tu mente y el dolor que no se alivia. El fuego que consume, la tentación que te arrastra, la pasión que te consume y la perdición que te atrae.

Soy el alma errante, el forajido sin patria, el hombre sin hogar y el amor sin dueño que nunca se sacia. El veneno que mata y cura, el elixir que despierta tus sentidos, la pócima que transforma y te lleva a lugares prohibidos.

Soy el que deambula en las calles y desciende al abismo, el que abraza la muerte con valentía y la vida con optimismo. El que ríe ante el peligro y danza con el caos.

Soy rebelde porque mi hogar es la calle, nacido en la periferia, con apodo de roedor.

Busco siempre aprender más, aunque el camino sea difícil. Me escondo en las sombras, pero me aventuro en lo prohibido, luchando por sobrevivir en una colonia de ratas hambrientas.

En las sobras de lo profundo habito, sumergido en oscuridad, mi astucia me permite conseguir lo que quiero, aunque a un alto precio, vendiendo mi alma en el juego peligroso de gato y ratón.

Soy el Prometeo moderno, con el fuego robado, arriesgando todo por mi valentía y deseo de libertad, aunque sea castigado, sigo adelante sin detenerme.

Soy rebelde porque la curiosidad me maldijo, con sed insaciable de saber, pinto mi aflicción en las paredes, una rebelión contra la norma, una expresión de mi obsesión.

Soy el poeta callejero, el artista marginado, el que lucha por ser reconocido, el que busca su libertad.

En medio de la ciudad caótica, busco mi lugar, no como un infractor, sino como un artista callejero, que se hace notar y se hace escuchar, convirtiéndose en leyenda.

En las calles polvorientas del barrio, donde la vida se desgasta y el futuro se olvida, soy el maldito, el rebelde, que pinta sus sueños en los muros.

La calle es mi madre, los grafitis son mis hijos, los adictos son mis hermanos, unidos por la droga.

Soy el rebelde sin causa, el antihéroe sin honor, el hombre que todo lo pierde, el amor que nunca se tiene.

Vivo en el infierno de las calles, sin miedo a morir ni a vivir, riendo ante el peligro, danzando con el caos, enamorándome de mi propia destrucción.

Soy el alma errante, el forajido sin patria, el veneno y el elixir, la pócima que despierta tus sentidos.

Deambulo en las calles, abrazando la muerte con valentía, y la vida con pasión, el rey de la soledad, dueño de la angustia.

Soy el Maldito, el elegido para sufrir, el elegido para luchar, el elegido para amar. Soy el que se levanta de las cenizas, el que se levanta de los escombros, el que se levanta de la muerte para vivir de nuevo.

Un rebelde eterno...

**Narración alegórica:**

Era una noche fría y oscura en el centro de la ciudad. Yo, bastante joven buscaba respuestas en la vida, caminaba por las calles vacías en busca de algo que me diera sentido y propósito. Mi mente estaba llena de ideas y mi corazón latía con fuerza mientras buscaba la aventura.

Fue entonces cuando en una luz tenue entre en un callejón cercano, y decidí explorar. Lo que encontré allí cambió mi vida para siempre. Había un grupo de personas, aparentemente marginados, compartiendo las calles de un comercio prohibido y consumiendo drogas. Pese a ello, había una sensación de camaradería entre ellos, una sensación de pertenencia que yo nunca había experimentado antes.

Los tenderos podría decirse eran corteses, con confortables establecimientos para el consumo. Y aunque el ambiente era tenso, era un ambiente de fiesta. Incluso entre las sombras ocultos actos de romance entre malditos que en este sitio caían.

Rápidamente me di cuenta de que había encontrado un lugar similar a mí en el mundo. Nosotros éramos los malditos, aquellos que habían sido rechazados por la sociedad, pero que habían encontrado la libertad en las calles. Compartimos historias de nuestras vidas y de nuestras luchas, y descubrí que había una belleza en nuestra melancolía.

A medida que pasaban los días, me sumergí más en este mundo, consumiendo drogas y viviendo la vida de un maldito. Aprendí a sobrevivir en las calles, el rebusqué y si era necesario a dormir en cualquier rincón que pudiera encontrar. Pero siempre estaba buscando algo más, algo que me llevara más allá de mi vida actual.

A veces pintaba sin razón, mi seudónimo en cada lugar como huella, reflejaban mi experiencia en la calle, la belleza que había encontrado en mi vida como maldito. Estos rayones eran una alegoría de mi existencia, de mi búsqueda de la libertad y de la belleza en la oscuridad.



## El Creador.

### Descripción e interpretación de la obra.

Es una pintura en una tabla de MDF de 35 x 30 cm, y he utilizado una técnica mixta muy interesante. Lo que más destaca en la pintura es la figura principal, que es una interpretación de la Venus de Milo. He utilizado una combinación de pintura, carbón y arena para darle un efecto de relieve y esculturalidad que realmente la hace destacar.

En cuanto al fondo de la pintura, he utilizado un trío de ventanas que reflejan una gran cantidad de colores abstractos, y los he ordenado con el uso de gestos de diferentes técnicas pictóricas. Me inspiré en varios movimientos artísticos como el impresionismo, puntillismo, suprematismo y Mondrian para crear un efecto visual muy interesante. Las ventanas tienen dos bastidores cada uno, y en ellos se encuentra una cara del teatro, una feliz y otra triste, que simbolizan el arte y la cultura que rodean a la figura principal.

Las columnas de las ventanas del fondo están formadas por recortes de imágenes de texto reducidas, que evocan la imagen de que las paredes del fondo contienen textos académicos que he tenido que leer e investigar a medida que aprendía a ser un creador. Entre las imágenes de las columnas hay una gran cantidad de símbolos, como el logo de Facebook, Whatsapp e Instagram, el arpa, el signo de la paz hippie, el ojo de Horus, la estrella de seis puntas, el Bluetooth, el dinero dólar y euro, el reciclaje, la cara feliz, el smile, la pluma, la paleta de pintura, la cruz cristiana y el signo de psicología.

En mi opinión, esta obra es una reflexión simbólica del camino que he recorrido para llegar a ser un creador. La Venus de Milo es un arquetipo clásico de la belleza y la perfección, y representa la idea que tengo de mí mismo como artista. El fondo abstracto y caótico refleja los muchos estilos y movimientos artísticos que he estudiado y asimilado a lo largo de mi carrera. Los símbolos en las columnas de las ventanas expresan las diferentes influencias y experiencias que he tenido en mi vida y mi carrera. En conjunto, la obra representa la complejidad y el viaje que he experimentado como artista hacia mi propio desarrollo y creación.



## Alegoría poética:

El creador es aquel que da vida a algo de la nada. Con su mente poderosa, crea mundos enteros repletos de vida, y con sus manos, plasma la materia y la dota de movimiento y energía. Es el alquimista del universo, el que transforma la nada en algo grande. Cada pensamiento es un ladrillo que construye su obra maestra y cada acción es una pincelada que da color y vida a su creación.

La vida es un lienzo en blanco, y el creador lo llena de color con su mente como pincel y su corazón como motor. De la nada surge algo nuevo, algo que nunca existió, y el creador es un artista cuya obra es su legado. Cada trazo es una historia y cada color es una emoción. El creador es un poeta y su lienzo es su canción.

El creador es valiente en su búsqueda constante de expresar lo que siente y ser fiel a su instante. Porque la creación es vida, es un pulso que nos mueve y el creador es el medio que de la nada lo construye. Es un artista en su esencia, pero también un guerrero porque la creación no viene sin luchar contra el miedo. Con su mente y su talento va moldeando la materia y en un acto de magia surge una obra verdadera.

El creador es aquel que desafía lo establecido y crea lo nuevo. Es la manifestación más pura del poder de la imaginación y la creatividad. Eres el que mira más allá de lo evidente, el que escucha el susurro del universo y lo traduce en formas, colores y sonidos. Eres

el que hace posible lo imposible, el que transforma la realidad en algo más bello y sublime. ¡Eres el creador, y tu legado perdurará para siempre!

Rindamos honores a este arquetipo sagrado porque gracias a su arte el mundo es más rico en cuantas culturas y formas ha influido. El creador es aquel que da forma a lo desconocido, con su mente y sus manos, hace realidad lo que otros solo han soñado. Es el arquitecto del tiempo y del espacio, el que crea obras de arte que trascienden la vida.

En cada pincelada, en cada nota, en cada palabra que plasmas en tu lienzo, dejas un pedazo de tu alma, y tu obra se convierte en tu legado eterno. Eres el explorador de las profundidades del ser, el que se atreve a romper con los límites impuestos, a descubrir nuevos mundos y horizontes, y a mostrar al mundo lo que siempre ha estado oculto.

Tú eres la luz que ilumina el camino, la chispa que enciende el fuego de la creación, y aunque a veces el camino sea duro y solitario, tu llama nunca se apagará. Oh, creador, tu obra es tu voz, y con cada obra que creas, dejas un pedazo de ti en el mundo, y te conviertes en un creador eterno. ¡Oh, creador! ¡Tú, que, con tu mente y tus manos, das forma a lo que antes no era más que una idea!

## Narración alegórica:

Yo crecí en un barrio complicado, donde el arte y la cultura eran cosas lejanas y casi desconocidas. Pero yo siempre sentí una llamada hacia la creatividad, y empecé a aprender lo poco que podía de los grafitis y las pinturas callejeras que me rodeaban.

Con el tiempo, empecé a estudiar arte en la universidad, y descubrí un mundo nuevo de culturas, saberes y formas de pensar y hacer. Pero también me sentía solo en ese camino, como si hubiera dos versiones de mí mismo: el artista que quería ser, y el chico de la calle que seguía llevando sus raíces consigo.

Fue entonces cuando creé a **Emmme**, mi alter ego de artista, que poco a poco fui perfeccionando a medida que mejoraba mi técnica y mi visión. Pero al final me di cuenta de que **Emmme** y yo éramos uno y lo mismo, y que esa criatura que había creado debía ser compartida con los demás.

Porque **Emmme** era la encarnación de todo lo que había aprendido sobre disfrutar y transformar el mundo a través del arte, y ahora era mi deber enseñar a otros lo que había descubierto. Así, lo que empezó como una búsqueda personal se convirtió en un camino de compartir y crecer juntos, y descubrí que el arte no era solo algo que se hacía, sino una forma de vivir la vida con más intensidad y belleza.

## El Destructor.



### Descripción e interpretación de la obra.

La obra de arte "El Destructor" es una pintura de estilo mixto que utiliza una combinación de materiales como MDF de 35cm de alto x 30cm ancho, vinilo rojo negro y rayones de lápiz. La composición central presenta un dragón con apariencia siniestra, rodeado de figuras peligrosas y tenebrosas, como trampas, ratas, calaveras, armas, y ojos acechantes. Asimismo, se aprecian sonrisas invertidas que parecen gruñidos, símbolos relacionados con la magia negra, corazones rotos, símbolos de dinero y llamas, entre otros elementos. Los rayones de lápiz utilizados en la obra crean un efecto interesante que refleja la luz de manera blanca y brillante desde un lado, mientras que se aprecia una línea negra menos brillante desde el frente, lo que produce un efecto sucio y oscuro en la obra.

Mi intención como artista es transmitir la idea de que la destrucción puede ser sabia y necesaria para provocar cambios significativos. En cuanto a la inspiración detrás de la obra, he reflexionado sobre mi propia capacidad para destruir y mi lucha por encontrar sentido en la vida en un mundo que considero injusto. A pesar de esto, también reconoce la importancia de desarrollar una conciencia sobre el uso de la destrucción y su relación con la violencia.

En la composición se pueden observar dibujos de árboles secos y un CAI (Centro de Atención Inmediata) de la Policía de Bogotá, con la figura de un cerdo, lo que sugiere una posible crítica a la violencia y la falta de justicia en la sociedad. Además, se observa una silueta humana colgada, lo que sugiere una posible crítica a la violencia y la falta de justicia en la sociedad.

"El Destructor" es una obra compleja y reflexiva que invita al espectador a cuestionarse su propia relación con la destrucción y la violencia en la sociedad actual. El arquetipo del destructor representa la fuerza de la destrucción y el cambio radical, pero su falta de control y su propensión a la violencia lo hacen un arquetipo poderoso pero peligroso. Aunque puede tener una motivación noble en mente, su impulso destructivo puede llevar a resultados impredecibles e indeseables.

Alegoría poética:

Fuego inextinguible que arde en mi alma, me arrastra hacia la destrucción sin control.

La ira me ciega y la furia me inunda, el caos es mi hogar y la destrucción mi destino.

Soy el Destructor, la sombra que oscurece la luz, la fuerza que todo lo arrasa a su paso.

Mi camino es el de la transformación, aunque sea a través del fuego y el dolor...

Oh, Destructor implacable, que vienes a sembrar el caos y la destrucción sin piedad.

Tu presencia es una maldición, una plaga que deja un rastro de dolor y desesperanza.

Eres el verdugo que deja una marca de destrucción que no puede ser borrada, tu fuerza brutal reduce  
todo a cenizas.

Pero en tu destrucción hay una fuerza creadora, un impulso caótico y violento que busca la  
transformación.

Eres el fuego ardiente de la ira y el descontento, el portador de la llama que arrasa todo lo que tocas.

Eres la sombra del creador, que con su fuego forjó su alma, y ahora con ese mismo fuego devasta todo a  
su paso.

En tu destrucción hay un potencial, una fuerza que puede ser usada para crear algo nuevo y poderoso.

Que tus llamas ardan siempre, que quemen todo lo que debe ser destruido, y que de las cenizas renazca  
algo más brillante y poderoso.

Levántate, toma las riendas y lucha por lo que es importante, porque tu fuego destructivo aun así es  
brillante.

Oh, Destructor, despierta y descubre que eres mucho más que tu impulso destructivo, que hay luz en la  
oscuridad y un nuevo camino por descubrir.

Narración alegórica:

Me encuentro atrapado en este oscuro calabozo, y es todo debido a la injusticia de la policía. Mientras estoy aquí, mi mente se encuentra en un torbellino de emociones: la ira se arremolina dentro de mí como una hoguera descontrolada, mientras que la sabiduría trata de calmarla con una brisa fresca de reflexión.

De repente, una voz surge en mi cabeza, una voz que no es mía, que me aconseja ser violento y destructivo, que me incita a romper las cadenas y escapar de esta prisión por la fuerza. Es el Destructor, un lado oscuro de mi ser que ha surgido de las heridas de mi infancia y que ahora se manifiesta como una entidad propia.

Me debato en un dilema interno, sintiendo cómo mi cuerpo y mi mente se tensan en una lucha por el control. ¿Debo dar rienda suelta a mi ira y seguir los consejos del Destructor, o debo intentar canalizarla de una manera más constructiva?

En un momento de desesperación, me dejo llevar por mi furia y comienzo a golpear las paredes con todas mis fuerzas. Sin embargo, pronto me doy cuenta de que esto no tiene sentido y solo me lastima a mí mismo. Mis manos están lastimadas y sangran, pero aun así continúo con mi ataque de rabia. Por un momento, me dejo llevar por

la furia, lanzando objetos a mi alrededor y golpeando las paredes con mis puños. Pero entonces, algo dentro de mí se detiene, una chispa de sabiduría que brilla en la oscuridad.

A medida que pasa el tiempo, mi calma comienza a regresar. Me resigno y me adentro en la calma que tanto necesito, sabiendo que mi liberación es inevitable. Mientras observo el oscuro calabozo y su decadencia, siento amor por lo que me rodea. Sé que la luz está más allá de las tinieblas.

Me doy cuenta de que la destrucción no tiene por qué ser el fin en sí misma, que puede ser un medio para crear algo nuevo y transformador. Pienso en la libertad que irónicamente me ha llevado hasta aquí, en la bella sabiduría que ha surgido de la destrucción. Decido entonces tomar un camino diferente, uno que no me haga renunciar a mi ira, sino que me permita transformarla en algo positivo.

Aunque la voz del Destructor todavía resuena en mi cabeza, aconsejándome que sea violento y destructivo, ahora sé que puedo controlarlo. Aceptar su potencial de renovación es aceptar mi propia naturaleza humana. Soy como Mr. Hyde y el Lobo Estepario, pero ahora tengo el poder de controlar mis instintos y usarlos para crear algo nuevo.

## El Loco

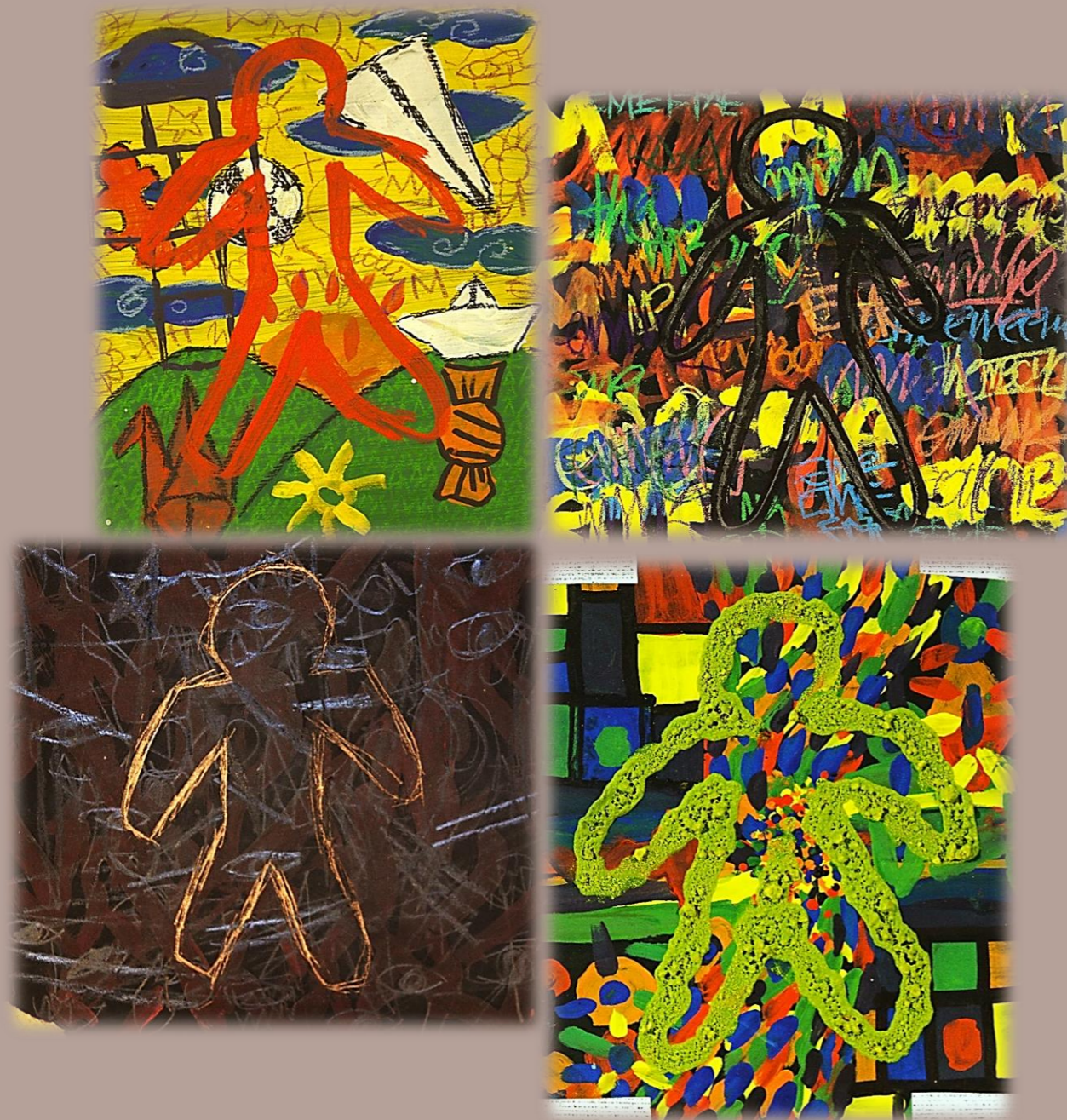
### Descripción e interpretación de la obra:

"El Loco" es un cuatriptico de pintura sobre MDF de 35cm x 30cm, que representa la figura del "Loco" como una metáfora de las múltiples facetas que componen la identidad humana. La obra se divide en cuatro partes, cada una representando una personalidad diferente. La primera sección, "El Inocente", utiliza colores vibrantes y figuras infantiles para evocar la inocencia y la alegría de la infancia. La segunda sección, "El Maldito", representa un lado más oscuro y rebelde del ser humano, con un fondo estilo graffiti que evoca la cultura callejera. La tercera sección, "El Creador", utiliza técnicas de pintura escultórica y una mezcla de diferentes estilos de pintura para evocar la creatividad y la versatilidad del ser humano. La cuarta sección, "El Destructor", utiliza pintura negra y rayones de lápiz para crear una imagen oscura y aterradora que representa el lado más sombrío del ser humano.

Cada división del cuatriptico de pintura presenta una silueta humana en primer plano, sobre un fondo que busca replicar la estética de las cuatro pinturas anteriores. Las partes del "Maldito" y del "Destructor" son horizontales y el "Inocente" y "Creador" verticales, mientras que la pintura del "Loco" es la fusión de todas estas partes como un conjunto. Cada pintura anterior se ve reflejada en el "Loco" como una combinación de personalidades que se integran para conformar la unidad del ser. La obra es una metáfora que invita a pensar que podemos encarnar diferentes roles como si fueran muchas personalidades, pero como el "Loco" que es capaz de decidir quién es en cada momento.

El "Loco" es un arquetipo que representa la libertad, la espontaneidad y la creatividad. Esta figura te permite experimentar con diferentes roles y perspectivas, y escapar de la rigidez y la estructura de la sociedad y las normas culturales. La obra es una reflexión sobre la naturaleza humana y nuestra capacidad para encarnar múltiples facetas y personalidades. El "Loco" es una figura que nos enseña que podemos abrazar todas nuestras facetas y no sentirnos fragmentados o desintegrados, sino ser capaces de vivir de todas las maneras que deseamos.

En resumen, "El Loco" es una obra de arte que invita al espectador a reflexionar sobre su propia naturaleza humana y a explorar todas las posibilidades que la vida ofrece. Es una invitación a explorar nuestras diferentes personalidades y a ser audaces en nuestra creatividad, para descubrir nuevas perspectivas y formas de expresión. La obra refleja una gran cantidad de simbolismo y representa el arquetipo del "Loco" en varias de sus formas. Es una metáfora que nos invita a pensar que podemos ser todas las personalidades que deseamos y ser muy versátiles en nuestra forma de desenvolvern.



*Alegoría poética:*

*Oh, loco misterioso, el que no teme al vacío, El que se lanza al abismo sin medida, El que no necesita un camino, porque todos los caminos son su vida.*

*Eres el comodín en la baraja del destino, La carta que siempre está en movimiento, El que no se deja vencer por el desatino, Y que a pesar de todo sigue sonriendo.*

*Tu vida es un cuento con mil maneras de ser contado, Y no te dejas limitar por la razón, Te atreves a hacer lo que quisieras, sin estar condicionado, Y a pesar de todo, nunca pierdes la ilusión.*

*El loco eres tú, el que no teme al fracaso, Sino que lo toma como parte del camino, Sigues adelante sin ocaso, Y siempre encuentras un nuevo destino.*

*Con cada caída, te levantas y ríes de la tristeza, Aprendes una lección, y no te detienes, Vives con plenitud tu naturaleza, Y siempre encuentras una nueva canción.*

*Eres el que abraza la vida con toda su pasión, El que se atreve a ser lo que quiera, El que sigue adelante sin condición, Y nos enseña que todo es posible en esta pradera.*

*El loco eres tú, el que nos muestra que la vida es un juego, Con altos y bajos, con risas y llantos, El que nos enseña que somos versátiles y no estamos ciegos, Y que dentro de nosotros hay muchas formas y tantos contrastes.*

*Eres el que nos invita a ser libres, a ser auténticos, A vivir con pasión, a no tener miedo de la incertidumbre, Eres el que nos recuerda que la vida es un camino sin límites, Y que, a pesar de todo, siempre hay una luz en la oscuridad, un rayo de esperanza en el horizonte.*

*Oh, loco misterioso, eres el arquetipo del que aprendemos que a pesar de las adversidades, siempre seguimos adelante, Que no debemos tener miedo a ser diferentes, a ser quienes somos, Que somos únicos, que somos especiales, que somos increíblemente fascinantes.*

*Tu vida es una oda, una elegía, una sinfonía de emociones, De alegrías y tristezas, de risas y lágrimas, Eres el que nos enseña que no hay límites para nuestras pasiones, Y que, a pesar de todo, seguimos siendo seres llenos de alma y magia.*



### *Narración alegórica:*

*Me encontraba perdido en las calles de Bogotá, mi mente sumida en una profunda confusión. No entendía cómo podía ser que me consideraba a mí mismo un hipócrita. ¿Por qué parecía ser uno en la calle y otro en casa o en la universidad? ¿Acaso no era yo el mismo en todas partes? Sentía que me estaba engañando a mí mismo, que no podía ser ambas cosas al mismo tiempo.*

*Una profunda tristeza me invadió, el dolor de la incertidumbre y la confusión era demasiado para soportar. Pero entonces, algo dentro de mí se rebeló, y decidí reflexionar sobre lo que estaba sucediendo en mi mente.*

*Fue en ese momento que todo cambió. Comprendí que no estaba fragmentado, ni era hipócrita. Había estado comportándome de diferentes maneras según el contexto, y eso no me hacía una persona deshonesto, sino todo lo contrario, me hacía versátil, capaz de ejecutar muchos roles en la vida.*

*Y así, me convertí en un loco, libre de actuar de muchas maneras, siempre buscando otras formas de ser para expandir mis posibilidades. Me sumergí en la ciudad, me dejé llevar por la energía de la vida urbana y me aventuré a explorar todos sus rincones.*

*Descubrí que la ciudad no era solo una jungla de asfalto y cemento, sino un lugar lleno de vida, de color, de música y de ritmo. Encontré mi lugar en ella, y me di cuenta de que podía ser quien quisiera ser. No tenía que limitarme a una sola forma de ser, sino que podía ser polifacético, cambiando de personalidad según el contexto en el que me encontrara.*

*Así, me lancé a la vida con pasión y entrega. Me convertí en un explorador de la ciudad, en un buscador de aventuras y de experiencias. Y aunque a veces me sentía*

*perdido, sabía que siempre habría un nuevo camino por descubrir, una nueva forma de ser para explorar.*

*Porque ahora sé que soy el loco, el comodín en la baraja del destino. Soy la carta que siempre está en movimiento, el que no se deja vencer por el desatino y que a pesar de todo sigue sonriendo. Soy el que vive de mil maneras y no se deja limitar por la razón, el que se atreve a hacer lo que quisiera y a pesar de todo no pierde la ilusión.*

*Soy el loco que no teme al fracaso, sino que lo toma como parte del camino. El que sigue adelante sin acoso y que siempre encuentra un nuevo destino. Soy el que se ríe de la tristeza y que con cada caída aprende una lección. El que vive con plenitud su naturaleza y que siempre encuentra una nueva canción.*

*Soy el loco que no teme a la vida, sino que la abraza con toda su pasión. El que se atreve a ser lo que quiera y que sigue adelante sin condición. Y aunque sé que el camino puede ser difícil y lleno de desafíos, sé que siempre habrá un nuevo camino por descubrir, una nueva forma de ser para explorar.*

*Así que viva el loco, el comodín del destino, el que nos muestra que todo es posible si se tiene el coraje de perseguir los sueños más insospechados y de lanzarse al abismo sin miedo a lo desconocido. El que nos enseña que el camino es nuestro y que las limitaciones son solo una ilusión, que la vida es una aventura constante que solo espera a ser explorada por aquellos que se atreven a vivirla con intensidad y pasión. Así que viva el loco, el que no teme al fracaso ni a la adversidad, el que sigue adelante con la frente en alto y la sonrisa en los labios, el que siempre encuentra un nuevo destino en el horizonte y no se rinde jamás. Que su ejemplo inspire a todos los que buscan una vida plena y auténtica, y que nunca olvidemos que dentro de cada uno de nosotros hay un poco de ese loco que nos anima a ser diferentes, a ser únicos, a ser nosotros mismos. ¡Que viva el loco, el arquetipo de la libertad y la creatividad!*

## Conclusiones

### Conclusiones Generales:

Como artista, este proyecto ha significado un profundo aprendizaje y una mayor claridad sobre mi percepción, identidad y método creativo. Uno de los objetivos personales de este proyecto era desarrollar una metodología propia que pudiera utilizar como artista, ya que durante mi formación académica había explorado distintos enfoques sin lograr concretar una perspectiva propia desde lo creativo, considero que la metodología "fantasía" logra eso y mucho más pues aunque temporalmente solo la he aplicado como un ejercicio de introspección personal conmigo mismo, junto a toda la Investigación - Creación de "Legend-ario" un punto de inicio para explorarla y compartirla con otros en el futuro, para que ellos mismos compongan sus alegorías, hagan ejercicios introspectivos por medio de ellas, identifiquen y cualifiquen diferentes personajes propios o externos y comprendan las diferentes clases y capacidades de estos como lo son los estereotipos, arquetipos, roles, etcétera. Lo cual es una gran herramienta para mi papel como arte educador.

He aprendido muchísimo, por ejemplo, sobre el papel de los diferentes personajes que podemos asumir como humanos, personajes inventados por nosotros como alter egos, personajes que asumimos según los otros, como los apodos, y personalidades que desarrollamos según el contexto y el imaginario que tenemos sobre cómo actuar en dichos lugares como lo son los roles. También he explorado figuras reduccionistas, como los estereotipos, y modelos tipológicos de conducta humana, como los arquetipos. Distinguir entre dichas figuras y sus implicaciones en la experiencia y en el desarrollo de la identidad me ha permitido tener una mejor conciencia de mí mismo y, con ello, una mejor capacidad de interacción social y un bienestar emocional.

En cuanto a lo perceptivo, considero que puede ser común en general el hecho de querer interpretar los gestos y los símbolos. Pero, revisar cómo se

dispone la percepción para interpretar y estudiar cómo hemos estructurado nuestra visión sobre un campo intersubjetivo que nos permite comunicarnos, hace de mí un ser más crítico y con una mejor apreciación de los elementos de mi experiencia, haciendo cada día una experiencia más rica y valiosa que sin el estudio anterior.

En cuanto a lo creativo, no creo que haya un descubrimiento innovador para el campo de las artes, sino una actual interpretación del simbolismo a veces cuestionado y olvidado que fue representado con gran talento y pasión por artistas del simbolismo y surrealismo y en general durante toda la historia humana, creativamente es solo una introspección por medio de alegorías y la aplicación de la agrupación de símbolos en una composición visual para componer una metáfora que, en este caso, al ser una recopilación de elementos simbólicos propios, es una revisión de mi historia personal con la posibilidad, por medio de la metáfora y la imagen, de tener una expresión emocional y no solo narrativa.

Mi obra es un acercamiento desde lo visual, desde las artes visuales, a la teoría de Bruner del pensamiento narrativo, que tan relacionado aparece a veces con la creación literaria pero que considero en la creación de imágenes visuales debía ser explorada un poco en paralelo a las imágenes que generan los relatos. En mi caso personal, mis imágenes siempre procuran contar relatos, aunque no siempre sepa con exactitud cuál es al final. Pero la pintura, la imagen visual, tiene algo indescriptible que va más allá de la narración textual típica de la literatura.

También es un recuento, aplicación y homenaje a los muchísimos estudios relacionados con la clasificación de las imágenes y los personajes de los mitos, leyendas, cuentos, películas. etc., elaborados por autores como Joseph Campbell, Levi Strauss, Edgar Morin y Gilbert Durand.

Finalmente formulo y exploro una metodología experimental con las artes que espero contribuya un poco en la importante relación que debe desarrollarse entre las artes y la psicología humana y sirva como herramienta de introspección personal de las personas basándome en las ideas de Carl Jung y más

concretamente de James Hillman con su Psicología arquetipal o politeísta.

### Aprendizajes de los referentes teóricos

Cada referente me ha brindado un gran aprendizaje y ha sido fundamental para este proyecto.

Jerome Bruner me ha permitido comprender que la cualidad humana de la narratividad puede manifestarse en imágenes estáticas, incluso cuando carecen del tiempo necesario para desarrollar una temporalidad típica de las historias. La intención humana de buscar sentido en pinturas alegóricas o de difícil comprensión conlleva una estrategia inconsciente de crear un relato para comprender lo que se observa en cada obra, estableciendo relaciones entre símbolos y generando una historia con sentido y significado.

Al comprender los conceptos de mitología comparada y monomito a través de Joseph Campbell, adquirí un mejor entendimiento de las estructuras típicas de las narraciones humanas. Tanto en Occidente como en Oriente, estas narraciones sugieren el papel del mito como mentor de vida y reflejan la intención humana de superación y desarrollo personal. Esto me reveló que mis propias historias y mitos pueden poseer esas cualidades, otorgándoles una perspectiva épica y fascinante a mi visión de la vida.

La contribución de Edgar Morin fue fundamental para mi comprensión de los consensos semióticos de los símbolos e imágenes. A través de su teoría del imaginario colectivo, adquirí una comprensión más profunda de cómo interpretamos y asignamos significado a elementos visuales y representaciones gráficas. Las imágenes se convierten en un medio de manifestación arraigado en la cultura y transmitido de generación en generación a través de la memoria y la comunicación.

Este descubrimiento ocurrió al explorar los escritos de Edgar Morin, quien planteó la idea de que nuestras interpretaciones de símbolos e imágenes están influenciadas por la memoria colectiva y enraizadas en un contexto cultural. Me di

cuenta de cómo las imágenes se convierten en un lenguaje compartido, un código visual que nos permite comunicar significados sin necesidad de palabras.

Morin destacó la importancia de la comunicación intergeneracional en la preservación y evolución de estos consensos simbólicos. A través de la transmisión de historias, tradiciones y representaciones visuales, los conocimientos y significados asociados a los símbolos perduran y se enriquecen con el tiempo.

Este descubrimiento fortaleció mi comprensión del papel fundamental que desempeñan las imágenes y los símbolos en nuestra sociedad, así como de cómo se establecen y mantienen los acuerdos en su interpretación. También me motivó a reflexionar sobre el poder de la imagen como medio de comunicación y expresión, y cómo puedo aprovecharlo en mi propio trabajo creativo.

La perspectiva de la psicología arquetipal de James Hillman despertó en mí un profundo interés y admiración. Sus conceptos sobre los archai resultaron fascinantes, ya que, aunque se basan en los arquetipos transmitidos por la cultura como imaginarios colectivos, pude comprender cómo la mente construye arquetipos únicos en la psique de cada individuo, generando una conexión íntima y altamente personal.

Lo que más me impactó fue la idea de trascender la noción tradicional de identidad esencial y adentrarme en la polidimensionalidad de la mente. Hillman propuso que en nuestro interior coexisten diversas personalidades, como si fuera un animado ágora donde diferentes voces debaten y se expresan. Esta visión me permitió reconciliar aspectos antagónicos que he experimentado en mi desarrollo personal. Ahora comprendo que no soy una persona fragmentada o errática en mi personalidad y conducta, sino alguien capaz de adaptarse y actuar de distintas formas según el rol que desempeñe y el contexto en el que me encuentre. Mi ser se compone de una rica diversidad de personajes internos que me hacen tremendamente versátil y adaptable.

Quedé fascinado por las distintas teorías de Gilbert Durand sobre la interpretación de las imágenes. Me esforcé diligentemente en comprender sus clasificaciones y sistemas visuales para poder aplicarlos en mis propias creaciones. Una de sus

contribuciones más impactantes fue su planteamiento de los regímenes nocturno y diurno de la imagen, que me permitieron clasificar las imágenes de manera más efectiva y significativa al construir alegorías. Valoré enormemente sus reflexiones, especialmente por su enfoque en relacionar la estructura del imaginario con hechos biológicos evolutivos. Durand postuló que nuestras interpretaciones y emociones hacia las imágenes son el resultado de una larga interacción con la naturaleza, arraigada en nosotros a nivel inconsciente.

Esta perspectiva amplia y profunda de Durand me llevó a apreciar aún más la complejidad y el poder de las imágenes en nuestra vida cotidiana. Comprendí que nuestras respuestas emocionales y la interpretación que les damos a las imágenes no son meras coincidencias, sino que están influenciadas por nuestra historia evolutiva y nuestra conexión con la naturaleza. Esto me impulsó a explorar más a fondo el significado y el impacto de las imágenes en mis propias creaciones, reconociendo que cada imagen lleva consigo una carga simbólica y un potencial para evocar respuestas profundas en el espectador.

Y finalmente Claude Lévi-Strauss desempeñó un papel fundamental en mi comprensión de la estructuralidad de los relatos y los símbolos. A través de su enfoque en la dualidad y el análisis de los relatos como constructores de sociedades, pude apreciar la profunda conexión entre la lingüística y diversos procesos humanos.

Lévi-Strauss nos enseñó que los relatos y los símbolos no son simplemente expresiones aleatorias, sino que tienen una estructura subyacente que refleja patrones y principios universales. Su enfoque en la dualidad reveló cómo los opuestos complementarios se entrelazan en la narrativa y cómo esta interacción simbólica contribuye a la construcción de la identidad y la cohesión social.

Asimismo, Lévi-Strauss nos invitó a reconocer la semejanza entre la lingüística y otros procesos humanos, como la organización social, el parentesco y la clasificación de objetos. Su enfoque antropológico nos recordó que la mente humana está intrínsecamente conectada a través de patrones y estructuras

comunes, y que estos patrones se manifiestan tanto en el lenguaje como en otros aspectos de nuestra vida cultural.

### Aprendizaje de los referentes visuales.

El estudio de los referentes visuales ha sido una experiencia enriquecedora para mí. Al reconocer las intenciones humanas de construir alegorías a través del uso de símbolos y metáforas, desde el simbolismo hasta el surrealismo y otros movimientos artísticos, me sentí motivado a emprender este proyecto. Me di cuenta de que los seres humanos buscamos formas de comunicación que trasciendan el lenguaje convencional gobernado por la lógica y el concepto.

Fue especialmente gratificante descubrir que muchos pintores, además de utilizar la metáfora visual, se apoyaban en la poesía y la literatura para enriquecer sus procesos creativos. Admiré profundamente el talento de los simbolistas y surrealistas, pero también aprendí que el estudio del arte low cost y el expresionismo abstracto me ayudó a comprender que no es necesario poseer habilidades técnicas sobresalientes ni utilizar materiales ostentosos para construir alegorías basadas en la historia personal.

Este descubrimiento me permitió apreciar aún más la diversidad de enfoques y técnicas artísticas para expresar ideas y emociones. Valoré la capacidad de los artistas para transmitir significados profundos a través de símbolos y metáforas, y me inspiré en su creatividad para explorar nuevas formas de comunicación visual en mi propio trabajo. Reconocí que el arte tiene el poder de trascender las limitaciones del lenguaje convencional y llegar directamente a las emociones y la imaginación del espectador. Esta comprensión amplió mi perspectiva sobre el potencial del arte como medio de expresión y me impulsó a experimentar con diferentes estilos y enfoques en mis propias creaciones.

### Relación del proyecto con los objetivos:

El proyecto de grado tiene como objetivo general desarrollar una metodología creativa experimental basada en la creación de alegorías y el uso de arquetipos y

simbolismo como herramientas para la introspección personal y la exploración artística. Para ello, se plantearon objetivos específicos que permiten abordar de manera detallada la temática.

En primer lugar, se realizó una exhaustiva investigación de las teorías de Joseph Campbell, Jerome Bruner, Edgar Morin, Gilbert Durand y James Hillman sobre la importancia de los arquetipos y el simbolismo en la comprensión de la formación de la personalidad y la percepción del mundo. Esta investigación permitió sentar las bases teóricas necesarias para el desarrollo de la metodología creativa experimental.

En segundo lugar, se llevó a cabo una investigación artístico-visual desde la semiología y la cultura visual para comprender cómo los símbolos pueden ser utilizados para representar distintas etapas y facetas de la vida propia. Esto permitió comprender cómo la selección de símbolos y arquetipos puede influir en la construcción de la identidad y la personalidad de cada individuo.

A partir de estas investigaciones, se desarrolló una metodología creativa que permitió plasmar la historia personal y experimentar con diferentes técnicas de creación alegórica. Esta metodología incluyó la creación de alegorías visuales por medio de la pintura, alegorías líricas por medio de la poesía, alegorías narrativas por medio de narraciones, entre otras.

Asimismo, se identificaron los arquetipos y simbolismos presentes en diferentes etapas de la vida y se crearon alegorías basadas en ellos para representar distintas etapas y facetas de la vida. Esto permitió la exploración de cómo nuestras experiencias y simbolismos han moldeado nuestra personalidad e identidad.

### Relación de la pregunta con el marco teórico

El proyecto de Investigación - Creación se centra en explorar cómo los arquetipos y el simbolismo pueden utilizarse para representar y reflexionar sobre la complejidad de la personalidad y la identidad en diferentes etapas de la vida. Se han identificado diferentes categorías para este proyecto:

- Narratividad: se refiere a la capacidad de crear historias coherentes y significativas a partir de los elementos utilizados.
- Imaginario colectivo: se refiere a las imágenes, símbolos y mitos compartidos por una cultura o comunidad.
- Fantasía: se refiere a la capacidad de imaginar mundos y situaciones que no existen en la realidad.
- Simbolismo: se refiere a la capacidad de utilizar símbolos para representar ideas, emociones y conceptos abstractos.
- Historia personal: se refiere a la vida y experiencias únicas de cada individuo.
- Personaje: se refiere a la representación de una persona o entidad ficticia en una historia.
- Tipo: se refiere a los patrones recurrentes de comportamiento, pensamiento y personalidad.
- Alegoría: se refiere a la representación figurativa de ideas abstractas o conceptos.
- Rol: se refiere a la función o posición que desempeña un individuo en un sistema social o una historia.

Estas categorías se relacionan con la pregunta problema y se utilizaron para diseñar la metodología "Fantasía", que permitió crear alegorías que representan las diferentes etapas de la vida del investigador. El objetivo principal del proyecto es crear una metodología que permita al espectador o lector reflexionar sobre su propia vida y personalidad.

### Reflexiones de la Investigación - Creación.

Durante mi trabajo de grado, me encontré en constantes debates acerca de las diferentes definiciones y posturas en torno a la Investigación - Creación en las artes. Me enfrenté a cuestiones ontológicas, epistemológicas y metodológicas, y

tuve que debatir entre investigaciones basadas en las artes, investigaciones para las artes e investigaciones en las artes. Además, exploré las diferencias entre el arte y la investigación, y examiné las posiciones opuestas del positivismo y la poiesis.

La investigación basada en las artes se refiere a la producción de conocimiento a través de la práctica artística, mientras que la investigación para las artes se enfoca en el estudio y la teorización del arte. Por otro lado, la investigación en las artes es un término más amplio que engloba tanto la investigación basada en las artes como la investigación para las artes, y se refiere a cualquier tipo de investigación que tenga como objeto de estudio la práctica artística y su contexto.

Es importante destacar que el arte y la investigación son dos conceptos diferentes, aunque estrechamente relacionados. El arte se refiere a la producción de objetos, obras o experiencias estéticas, mientras que la investigación se centra en la producción de conocimiento a través de un proceso riguroso y sistemático. Sin embargo, el arte puede ser una forma de investigación, y puede ser utilizada para explorar nuevos temas y generar nuevas preguntas.

La Investigación - Creación, en comparación con los otros tipos de investigación mencionados anteriormente, es una práctica en la que la investigación y la creación artística se combinan en un proceso continuo e interdependiente. A diferencia de la investigación basada en las artes, en la que la investigación es el foco principal y la creación artística es una consecuencia, en la investigación-creación, la creación artística es igualmente importante y se utiliza para investigar y desarrollar nuevas ideas y conocimientos.

En la investigación para las artes, la investigación se realiza para informar y mejorar la práctica artística, mientras que en la investigación en las artes, la investigación se centra en la creación de nuevas obras de arte y la exploración de nuevos conceptos, formas y materiales. La diferencia principal entre el arte y la investigación radica en sus objetivos y enfoques, mientras que la Investigación - Creación busca combinar ambos objetivos en una sola práctica.

Sin embargo, es importante destacar que mi tesis no es una investigación para las artes ni una investigación basada en las artes, sino una Investigación - Creación en la que la investigación y la creación artística se combinan en un proceso continuo e interdependiente. En este sentido, identifiqué que la monografía es un elemento típico en los artistas que investigan para crear metodologías creativas o desarrollar sus obras. En Investigación - Creación decidí trabajar creativamente incluso esta parte y debatí constantemente su uso. De esta manera, logré crear una obra plástica original que se nutre tanto de la investigación teórica como de la experimentación y la creatividad en el proceso de creación.

Esto fue de mis mayores desafíos, llevar a cabo una investigación monográfica para fundamentar mi obra plástica y situarme como artista-investigador. Al reflexionar sobre este tema, me di cuenta de que la monografía puede ser considerada como un elemento plástico y creativo para el artista, complementario a los procesos creativos de la obra. Durante mis reflexiones, me cuestioné por qué los teóricos de arte y los espectadores críticos a menudo son ignorados en el campo del arte por no ser artistas. Sin embargo, la creación de textos académicos en el arte no debería ser invisibilizada o enajenada del campo artístico, ya que estas prácticas son típicas y tienen una gran tradición en las artes.

Es importante reconocer la importancia de las artes en la producción de conocimiento en comparación con la ciencia, pero no debemos limitarnos a ella y limitar las posibilidades y alcances de otros campos. Es aquí donde la transdisciplinariedad se vuelve importante. La transdisciplinariedad implica un enfoque que va más allá de los límites disciplinarios convencionales y busca una comprensión más amplia y profunda de los problemas complejos.

### Reflexiones sobre la auto-referencia, auto-narrativa y auto-reflexión.

Durante mi proyecto "Legend-ario", he experimentado profundos aprendizajes relacionados con la auto-referencia, auto-narrativa y auto-reflexión. Desde el inicio, mi objetivo era adentrarme en mi subjetividad, explorar mi ser y revelar las capas de mi identidad.

A través de la auto-referencia, tracé un mapa íntimo de mis experiencias y emociones. Cada arquetipo y símbolo elegido fueron puentes hacia mi historia personal, permitiéndome comprender y expresar mi vivencia de forma auténtica y significativa. La auto-referencia se convirtió en un faro que iluminaba el descubrimiento de mi voz creativa.

La auto-narrativa se convirtió en el hilo conductor de mi historia personal. Los personajes que creé se convirtieron en extensiones de mí mismo, portadores de mis emociones y pensamientos más profundos. A través de sus alegorías poéticas y narrativas, compartí mis experiencias de manera única y poderosa. Cada palabra e imagen se entrelazaron en una danza simbólica, revelando mi historia más allá de lo explícito.

En este viaje de autodescubrimiento, la auto-reflexión fue mi guía constante. Me adentré en el laberinto de mis emociones y pensamientos, buscando una comprensión profunda de mi identidad y propósito. La creación de alegorías y la reflexión sobre su significado me llevaron a confrontar mis miedos, alegrías, contradicciones y sueños. La auto-reflexión me invitó a explorar cada faceta de mi ser, promoviendo un crecimiento personal significativo. Al compartir mis reflexiones en mi trabajo, no solo mostré mi proceso de autodescubrimiento, sino que también invité a otros a explorar sus propios laberintos internos.

La auto-reflexión, como acto educativo, desempeña un papel fundamental en nuestro crecimiento personal y enriquece nuestro aprendizaje. En mi proyecto "Leyend-ario", experimenté directamente sus ventajas. La auto-reflexión nos invita a examinar nuestras experiencias y emociones desde una perspectiva profunda, generando claridad y autenticidad en nuestro trabajo. Además, fomenta la autocrítica constructiva, identificando áreas de mejora y fortalezas. También facilita la conexión con los demás, desarrollando empatía y compasión. Mis creaciones resonaron con el público, generando emociones y reflexiones profundas, estableciendo puentes de conexión y promoviendo la comprensión mutua en torno a temas universales.

### Conclusiones investigativo-creativas.

Durante mi proyecto de Investigación - Creación, llegué a varias conclusiones teóricas importantes. A continuación, presento las principales conclusiones a las que llegué a lo largo del proceso:

- La narratividad permite dar sentido a nuestras experiencias a través de historias.
- Las historias personales pueden ser significadas de manera épica y fabulosa.
- Los personajes son fundamentales en la creación literaria y visual.
- Existen tendencias en la construcción de historias, como el monomito.
- Los imaginarios colectivos se construyen en sociedad y se mantienen en las tradiciones.
- Muchas interpretaciones simbólicas están relacionadas con la experiencia humana y la naturaleza.
- El simbolismo surge como respuesta a un exceso de materialismo y objetividad.
- Simbolizar e interpretar símbolos es inherente al ser humano.
- Los seres humanos somos los protagonistas de nuestras propias historias.
- Algunas personas pueden sentirse divididas al identificarse con diferentes roles.
- El psicoanálisis y la psicología tienen aplicaciones en el campo artístico.
- Los modelos lingüísticos son similares a la estructura de la mente y el arte.
- Las mitologías tienen concordancias en cuanto a los roles arquetípicos.
- Los arquetipos son modelos de conducta y los estereotipos no son lo mismo.
- Jung generó una tipología de arquetipos que evidencia los roles principales en las comunidades humanas.
- La monografía puede ser una herramienta para el creador.
- Los artistas investigan para luego crear.

- La fantasía es un campo simbólico y creativo.
- Las alegorías son herramientas poéticas excelentes para el simbolismo.
- El surrealismo utiliza el simbolismo para explicar la condición psíquica del ser humano.
- El imaginario colectivo puede ser una explicación del inconsciente colectivo como proceso comunicativo y de memoria.
- Existen estructuras en las narraciones, la cultura y la interacción del ser humano con su contexto.
- El arte puede ser una herramienta para la introspección.
- Los apodosos son impuestos y los pseudónimos son elegidos.
- Alter egos, pseudónimos y alters son conceptos y experiencias diferentes.
- La capacidad de ejecutar distintos roles hace que las personas sean versátiles.
- El arte no requiere de talento o materiales caros para ser ejecutado.
- La historia personal es susceptible al simbolismo.
- Los seres humanos son complejos y su comprensión integral requiere verse de manera multidimensional.
- Los comportamientos humanos se pueden clasificar en tipologías.

### Sobre la línea Creación, Cuerpo y Territorio.

Mi objetivo con la línea es explorar la relación entre estos tres ámbitos mediante la creación artística y su aplicación en la reflexión sobre la experiencia y desarrollo de mi historia personal mediante los arquetipos y el simbolismo, adquiridos dentro de la sociedad y la cultura cosmopolita y occidental que considero pertenecer.

La creación de obras de arte se presenta como una posibilidad política en el arte, permitiendo a los sujetos expresar y representar sus pensamientos, ideas,

sentimientos o experiencias. Utilizando símbolos y alegorías que representan arquetipos y momentos de mi vida personal para debatir y problematizar el desarrollo personal de los individuos y como una forma de resistencia y un llamado a la acción para cambiar la realidad social del sometimiento y abandono de construirnos como sujetos sensibles y significantes.

En mi proyecto, el cuerpo desempeña un papel central y se representa a través de las imágenes que creo sobre los arquetipos que decido apropiarme. Aquí los personajes que ilustro evidencian distintas experimentaciones de sus historias, se comprenden a sí mismos y sus relaciones simbólicas y temporales van cambiando.

En cuanto a la importancia del territorio en mi investigación, considero que puede enriquecer nuestro conocimiento sobre cómo la cultura materializada en preconceptos, ideas, símbolos, etc. situada en un territorio influye en nuestra historia personal y nos influye como sociedad. También puede aportar una visión innovadora y poética sobre la relación entre el territorio y la vida.

### Alcances pedagógicos.

Los alcances pedagógicos del proyecto de grado son significativos, ya que la metodología creativa experimental que se desarrolló puede ser utilizada en el contexto educativo para fomentar la introspección personal y la exploración artística en estudiantes de diferentes niveles educativos. En primer lugar, la investigación teórica realizada permitió comprender la importancia de los arquetipos y el simbolismo en la comprensión de la formación de la personalidad y la percepción del mundo. Estos conceptos pueden ser enseñados en el aula para que los estudiantes comprendan cómo su experiencia personal y cultural influye en la construcción de su identidad y cómo los símbolos son utilizados en diferentes contextos para representar ideas abstractas. En segundo lugar, la metodología creativa experimental desarrollada puede ser utilizada como una herramienta para fomentar la creatividad y la expresión artística en los estudiantes. La creación de alegorías y la utilización de arquetipos y simbolismo puede ayudar a los estudiantes a explorar su propia personalidad y a reflexionar sobre su propia vida,



lo que puede fomentar su desarrollo emocional y su autoconocimiento. Además, la metodología puede ser adaptada a diferentes áreas del conocimiento, permitiendo su implementación en distintos contextos educativos. Por ejemplo, en la enseñanza de literatura, la metodología puede ser utilizada para la comprensión y análisis de textos literarios, mientras que en la enseñanza de historia, puede ser utilizada para la comprensión y análisis de eventos históricos y su relación con la formación de la identidad cultural. Por último, las conclusiones obtenidas del proyecto de grado pueden ser utilizadas para mejorar el enfoque educativo en el uso de herramientas creativas y artísticas para el desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes. Esto puede fomentar la inclusión de herramientas creativas y artísticas en el currículo educativo y promover un enfoque más integral en la formación de los estudiantes. En resumen, los alcances pedagógicos del proyecto de grado son amplios y pueden tener un impacto significativo en la formación de los estudiantes al fomentar el autoconocimiento, la creatividad y la exploración artística a través del uso de arquetipos y simbolismo en diferentes contextos educativos.

## Propuesta de montaje.

Como elemento final de este proyecto es una propuesta de montaje o emplazamiento para la exhibición de los productos creativos elaborados en él. El término "emplazamiento" en arte se refiere al lugar físico o contexto en el que se exhibe o presenta una obra de arte. El emplazamiento puede tener un impacto significativo en la forma en que se percibe una obra de arte, ya que puede afectar la forma en que el espectador interactúa con la obra y cómo la obra se relaciona con su entorno. El emplazamiento también puede ser una parte integral de la obra de arte en sí misma, ya que algunos artistas crean obras específicamente para ciertos lugares o contextos. En resumen, el emplazamiento es un aspecto importante para considerar en la presentación y apreciación de una obra de arte. Por ello dado que las obras se pretenden sean independientes a su contexto de exhibición y se analicen sobre sí mismas. Se propone una exhibición y pared blanca o "White cube" en inglés. Al utilizar una pared blanca como fondo, se logra un efecto de neutralidad que hace que las obras destaquen y se puedan apreciar de forma más clara y enfocada.

La pared blanca, o "White cube" en inglés, ha sido objeto de reflexión y crítica por parte de varios críticos de arte y teóricos desde su surgimiento en la década de 1960 como la forma dominante de exhibición de arte en galerías y museos.

El crítico de arte Brian O'Doherty, en su ensayo "Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space" (1976), argumentó que la pared blanca y el espacio de exhibición neutral de la galería crean una ilusión de objetividad y neutralidad en la presentación del arte, ocultando el contexto social, político y económico más amplio en el que se produce y consume el arte. O'Doherty sostiene que el espacio de exhibición moderno, con sus paredes blancas y sus luces uniformes, actúa como un "cubo mágico" que aísla el arte de su contexto y lo eleva a un estado de "pureza" estética.

Otros críticos han argumentado sobre que la pared blanca:.

- "La pared blanca es la mejor amiga de la pintura, ya que no interfiere con la experiencia de la obra de arte." - Donald Judd
- "La pared blanca es el mejor medio para mostrar las obras de arte, ya que no distrae la atención del espectador de la obra misma." - Agnes Martin
- "La pared blanca es una elección deliberada que permite al espectador centrarse en la obra de arte sin ninguna distracción adicional." - Dan Flavin
- "Un fondo neutro que permite que la obra de arte se comunique directamente con el espectador." - Sol LeWitt

La pared blanca es una estrategia de exhibición efectiva señalando que al utilizarla se elimina cualquier posible distracción del entorno que pudiera influir en la percepción de la obra de arte. De esta manera, el espectador puede enfocarse exclusivamente en la obra y su contenido visual.

Además, el uso de una pared blanca puede dar una sensación de uniformidad y continuidad a la exhibición, lo que puede ser útil en la creación de una narrativa coherente en una muestra de arte. Esto es especialmente importante si la exhibición consiste en una serie de obras temáticas o conceptuales.

Otro punto para considerar es que el uso de paredes blancas es una práctica común en muchas galerías y museos de arte, lo que significa que los espectadores están familiarizados con este tipo de exhibición y pueden estar más dispuestos a centrarse en las obras de arte en lugar del entorno que las rodea.

En resumen, el uso de paredes blancas es una estrategia efectiva para mantener la atención en la obra de arte y garantizar una percepción uniforme de la misma en diferentes contextos de exhibición.

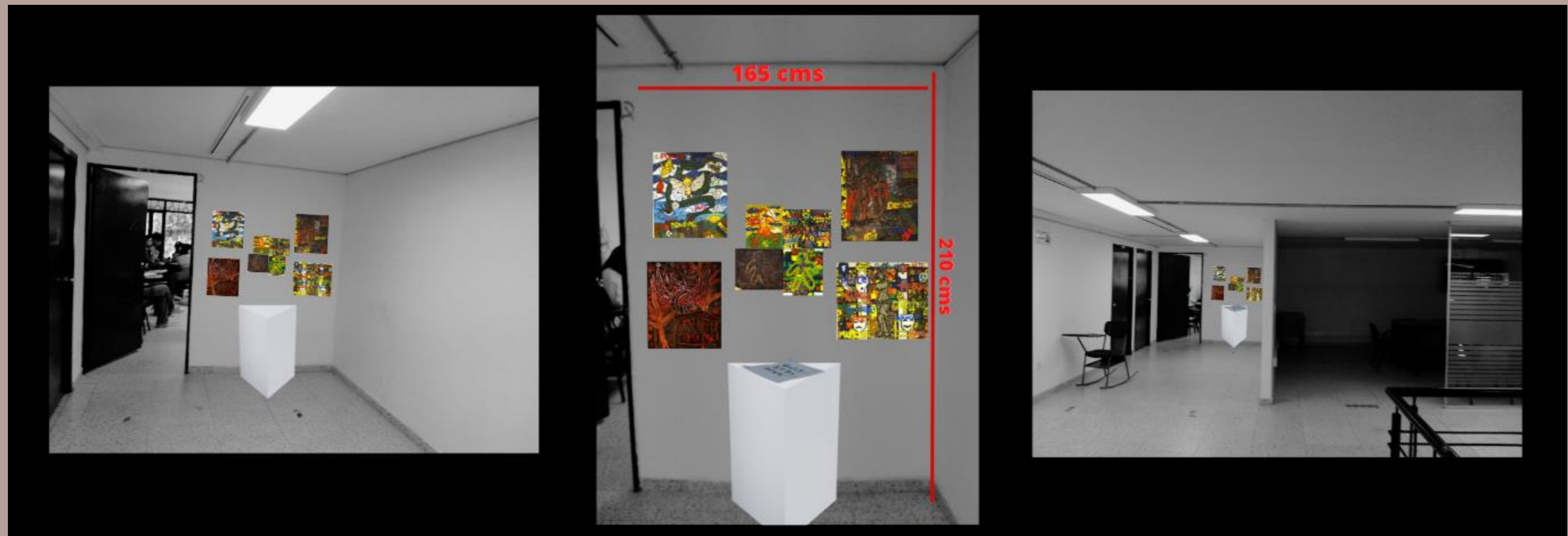
La propuesta para la exhibición en pared blanca de la serie de pinturas es la siguiente:



Esta composición se divide en 4 cuadrantes que corresponden a los personajes del inocente, el maldito, el creador y el destructor, los cuales son los pilares que conforman mi personalidad. Estos convergen en la pintura central del loco, que simboliza la naturaleza humana y nuestra capacidad para encarnar múltiples facetas y personalidades. Además de la exhibición de las pinturas, habrá un módulo de montaje que sostendrá el documento de investigación que acompaña a la serie pictórica creada.

La propuesta de montaje se llevará a cabo durante la sustentación del trabajo de grado en la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia en la sede de la Calle 72. Para la exhibición de mi serie alegórica, he seleccionado un muro en el segundo piso, al fondo, más allá de la sala de profesores, con medidas de 210 cm de alto x 165 de ancho, pintado de blanco con las condiciones necesarias para efecto "White cube", que será el lugar de emplazamiento para la socialización correspondiente de mi obra en la modalidad de Investigación - Creación.

A continuación, presento algunos montajes fotográficos que simulan la puesta en escena del contenido plástico de mi proyecto de grado:



**Requerimientos Técnicos.**

PARED DESIGNADA.(MURO DEL PASILLO IZQUIERDO DE LA ENTRADA DE SALA DE PROFESORES INSTALACIONES LAV)

MODULO DE MONTAJE.

UN FOCO DE ILUMINACION PARA LOS RIELES ELECTRICOS DEL TECHO.

CINTA DOBLE FAZ

## **Fuentes:**

Álvarez-Gayou, J. L. (2010). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Paidós.

Barthes, R. (2012). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces* (3ª ed.). Paidós.

Bachelard, G. (1958). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica, México. Baker, D. S. (2018).

Vladimir Kush: *An Artist's Journey. The Paintings of Vladimir Kush*. New York, NY: Parkstone International.

Bellori, G. (2006). *Vite de' pittori, scultori et architetti moderni* (Vidas de pintores, escultores y arquitectos modernos). Roma: G. De Luca.

Bruner, J. (1987). "Life as narrative". *Social Research*, vol. 54, No. 1, Spring. New York.

Bruner, J. (1990). *Actos de significado: Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Editorial Narcea.

Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Calvo Serraller, F. (2010). *René Magritte*. Madrid: Fundación Mapfre.

Campbell, J. (2008). *El héroe de las mil caras*. Madrid: Editorial Trotta.

Durand, G. (1960). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Ed. Taurus, Madrid.

Eliade, M. (1985). *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Labor. El Bosco. (2021). En *Encyclopædia Britannica*.

Frazer, J. G. (1994). *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*. Nueva York: Oxford University Press.

García López, E. (1998). *Francisco de Goya y la Ilustración*. Madrid: Akal Ediciones.

Gombrich, E. H. (1986). *Arte e ilusión*. Madrid: Debate.

Gombrich, E. H. (1989). *El sentido de la forma*. Barcelona: Editorial Labor.

Greer, M. K. (1997). *Mujeres de la aurora dorada: rebelión y sacerdotisas*. Edaf.

Greer, M. K. (1997). *Women of the Golden Dawn: Rebels and Priestesses*. Inner Traditions / Bear & Co.

Hesse, H. (2004). *El lobo estepario*. Alianza Editorial.

Hillman, J. (1992). *La teoría de los arquetipos y la psicología del futuro*. Editorial Gedisa.

Hillman, J. (1999). *Arquetipos y Fantasía*. Barcelona: Editorial Kairós.

Hutcheon, L. (2004). *A Theory of Adaptation*. Routledge.

Jung, C. G. (1969). *Psychology and Religion: West and East*. Nueva Haven: Yale University Press.

Jung, C. G. (2001). *Psicología y alquimia*. Madrid: Editorial Trotta.

Jung, C. G. (1997). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós.

Lacan, J. (1953). *Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis*. Escritos 1. Siglo XXI Editores

Lejeune, P. (2010). *El pacto autobiográfico*. Universidad Autónoma de Nuevo León.

Lévi-Strauss, C. (1962). *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.

Lévi-Strauss, C. (1963). *Antropología estructural*. Buenos Aires: Eudeba.

Lévi-Strauss, C. (1977). *Antropología estructural dos*. Barcelona: Ediciones Península.

Lévi-Strauss, C. (1981). *Mitologías*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

Lévi-Strauss, C. (2002). *Mitologías*. Madrid: Editorial Siglo XXI. Gombrich.

Magritte, R. (1927). *La Trahison des images* [La traición de las imágenes]. Paris: Editions de la Galerie Simon.

Maslow, A. H. (1968). *Toward a Psychology of Being*. Nueva York: John Wiley & Sons.

Morin, E. (2007). *El Imaginario*. Madrid: Editorial Cátedra.

Nicolaidis, K. (2009). *Friedrich Nietzsche: filósofo y sombra*. Barcelona: Herder.

Nietzsche, F. (2010). *Más allá del bien y del mal*. Barcelona: Ediciones Siruela.

Osborne, R. (2020). *William Blake*. London, UK: Tate. Pérez

Sánchez, E. (1991). *Arte y simbolismo*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Pichon-Rivière, E. (1971). *El proceso grupal (del psicoanálisis a la psicología social)*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Redon, O. (1940). *Oeuvres complètes*. Paris: Librairie Plon.

Ramos, J. (2014). *Jean-Michel Basquiat: el arte de la rebeldía*. Ediciones Walther König.

Rossetti, D. G. (1828-1882). En *The Pre-Raphaelite Society*.

Schopenhauer, A. (2002). *El mundo como voluntad y representación*. Barcelona: Ediciones Siruela.

Schwarz, R. (1999). *Gustav Klimt*. Madrid: Taschen.

Smith, J. (2012). *Franz von Stuck*. New York: Harry N. Abrams.

Smith, K. (2019). *Jean-Michel Basquiat: A Biography*. Rowman & Littlefield.

Thompson, P. (1984). *The Voice of the Past: Oral History*. Oxford University Press.

Zimmer, H. (2010). *Mitos y símbolos de la India*. Madrid: Ediciones Siruela.

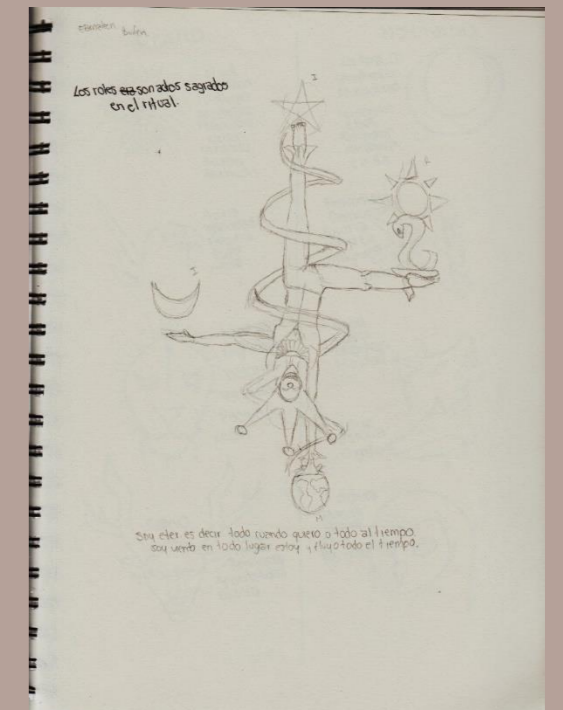
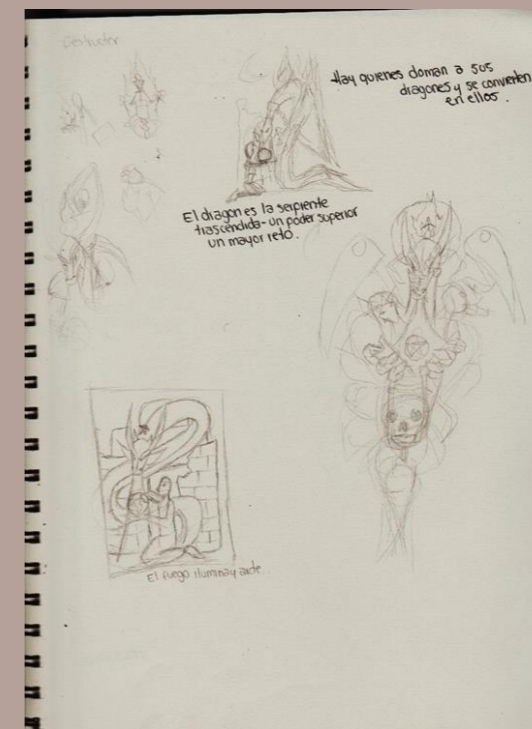
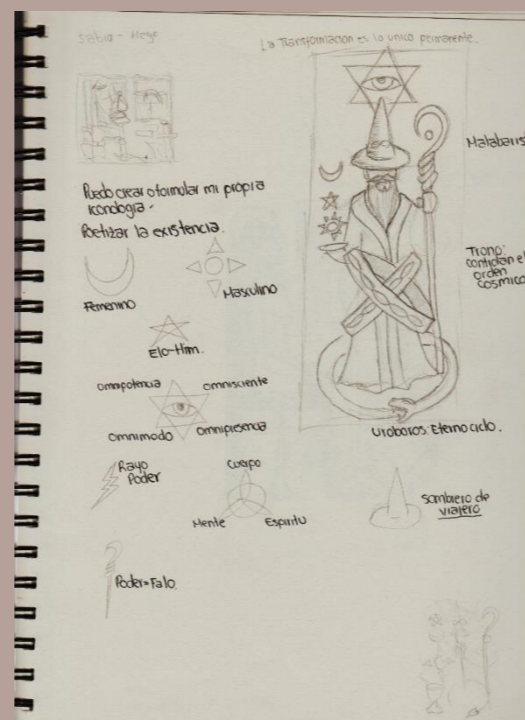
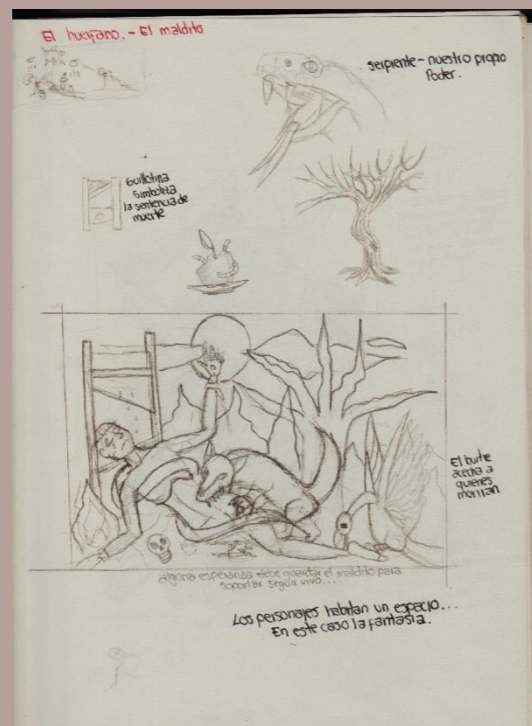
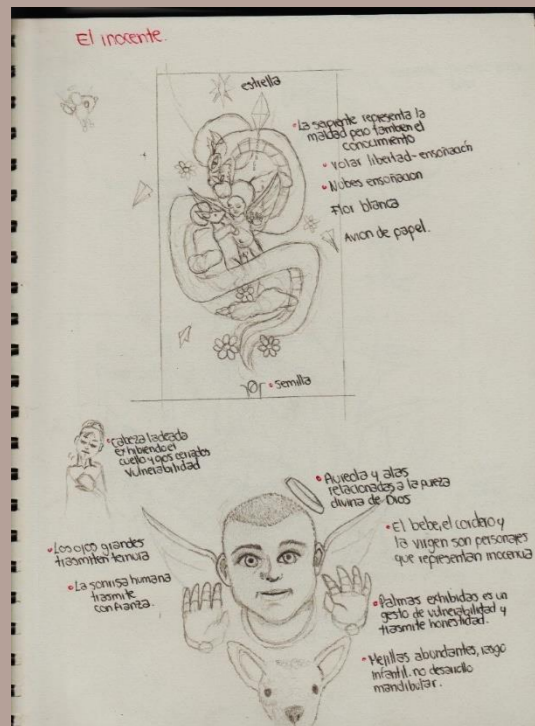
**ANEXO: BITACORA DE ILUSTRACION.**

En el siglo XIX, el término "oil studies" se utilizaba para referirse tanto a los trabajos preparatorios como a las obras terminadas en pintura. A pesar de la popularidad de este género pictórico, se presentó la necesidad de hacer distinciones entre términos como "esquisse" o "sketch", "estudio" y "esbozo". Sin embargo, persistían la ambigüedad y la polisemia entre estas palabras. Por ejemplo, el esquisse o oil sketch era en gran medida imaginativo y fruto de la inspiración, a veces inspirado por la literatura y el arte, mientras que el etude tendía a ser una observación de la naturaleza pintada del natural. En la pintura académica, el término croquis se usaba para referirse a un pequeño y gestual estudio de composición, mientras que ébauche se refería a un estadio dinámico y no definitivo en el proceso de trabajo del pintor, entendido como un paso hacia una mayor elaboración.

En el contexto artístico, el estudio puede entenderse como una propuesta manifestada por el artista a través de una obra o serie, resultado del trabajo interpretativo sobre el referente o motivación que lo impulsó a investigar. En este sentido, este proyecto busca prepararse adecuadamente mediante la investigación y la reflexión preliminar sobre la simbología personal y cultural, utilizando el estudio artístico como herramienta para lograr un mayor dominio en la creación de alegorías.

A continuación se presentan unos registros fotográficos de la bitácora de ilustración.

Como parte de este proyecto, se llevó a cabo un estudio artístico en una bitácora de ilustración, que se presenta como anexo al proyecto anteriormente realizado. Estos estudios se realizaron con el objetivo de prepararse adecuadamente mediante la investigación y la reflexión preliminar sobre la simbología personal y cultural, utilizando el estudio artístico como herramienta para lograr un mayor dominio en la creación de alegorías.



contenedores del agua  
Unión = sensualidad  
El corazón y la copa

Una unión amorosa  
Círculo

Simboliza para  
lesiones al viento  
mar.

hoja de ace

Rosa: Reflexión  
Belleza  
Afrodita

deja mas hermosa  
una segunda virginidad.

El Ananías.

¿debería levantarse a tiempo la copa  
para beber de ella?

¿León o subterráneo  
Rey de la tierra  
divinidad?

del cenit conerge la vida  
cobriénd el cielo en dominio de la tierra

El guerrero.

La fantasía es guardada por la estética  
medieval.

Escudo - Protección  
La escama del dragón  
La piel de león  
La pata del ave  
El poder  
del adversario que  
necesita luchar.

Arco  
Astucia

Espada  
Artillos del momento  
Con que le abren  
camino.  
Sword - word.

Lo que me tiene es lo que no se  
dominó en mí

La compenididad de hoy en día no se trata nada  
de cómo llegar a la cima.

Atrevid - Longevidad  
Todo el mundo junto  
en todo lo posible.

El hoc es la historia de  
como los hermanos podemos  
alcanzar a los dioses...

mas alta de la sombra  
hay un mundo que se oculta

Razon  
Emoción  
Instinto

Coronilla  
Entrecero  
Elegancia  
Corazon

Plexo solar  
ombigo  
sacro

salvadora  
conuencia  
Año  
mitacion  
visitud  
creatividad - comunicacion  
Anatolia  
amor

Manipula  
Voluntad  
Sustitucion  
socialidad emociones  
Muladara  
Vitalidad

¿debería levantarse a tiempo la copa  
para beber de ella?

Asociar mas fuerte de  
vida, que aprendi  
a girar.

Dinamismo masculino y femenino.

orden  
Caeos.

Hombros mas anchos

Cadera mas Ancha

Lo femenino y masculino  
es una la un antagonismo  
simbolico principal

La ilustracion simbolica  
como proceso investigativo.

Diurno

Nocturno

El sol  
ca luz  
lo diurno  
lo caliente  
Masculino  
Orden  
Iniciacion  
Accion  
Ascension

La luna  
ca intuicion  
lo nocturno  
femenino  
caos  
Emision  
Atraccion  
Caida.

Araya  
abundancia  
Luz  
Poder  
Alto

Fecundidad  
Demencia  
Luz  
Luz  
Diligencia  
Liebre.

Lobo  
Valor  
Cautelan  
Maldad

León  
Fuerza  
Dignidad  
Vindicta  
Virilidad  
Pasion

2000  
astucia  
Engaño

Cieno  
Fuerza  
Virilidad  
Femenidad  
Apasibilidad  
Eisuro

Lechuza  
Muyte  
Noche  
Frio  
Pasividad

Alca  
sabiduria  
Acacia  
Fuerza  
Intracido.

lago  
Poder  
Fuerza  
Virilidad  
Pasividad.

Lampara  
Inteligencia  
Fuerza

Abanico  
Poder

Fuego

ave

agua

Tierra

Azufre  
solido

Mercurio  
Liquido.

Linea horizontal  
Estabilidad  
Fuerza  
seriedad

Linea vertical  
Luz  
Elegancia  
Fragilidad

oblicua  
Dinamica  
Irracionalidad

sinuosa  
comidad  
Cercania  
Dulzura

ondulada  
Accesibilidad  
Exceso

duebrada  
dureza  
agresividad  
confundencia

Ascendente  
energia  
Dinamismo

Descendente  
Tristeza  
Pasividad  
Larguidez

Autentica  
confundencia  
Ayesividad

Ternura  
sinceridad  
Cercania

Volumen grande

Volumen pequeño.

Seguridad y Estabilidad

Calendula  
color rojo  
bosque  
Fuerte de abeto

Orquidea  
cristal  
armonia  
Potencia espiritual

Aspen  
aspiracion

Laurel  
noblez  
gloria

Aspid  
Fuerza  
amor

Manzanilla  
Realidad  
calma y boscos

Menta  
sostenida  
fuerza  
subida

Pasiflora-guanábila  
Pasión de cristo.

Rosa  
Hermano.

4110  
Hermano y poder.

Esclerido  
Hedonismo  
mundano  
tan-vivante.