



# Memorias de Infancia

Juan David Gil Villegas

---

Memoria de Grado



Universidad de Antioquia  
Facultad de Artes  
Departamento de Artes Visuales  
Medellín – Colombia  
2022

**Rector de la Universidad de Antioquia**

John Jairo Arboleda Céspedes

**Decano de la Facultad de Artes**

Gabriel Mario Vélez Salazar

**Vicedecano de la Facultad de Artes**

Alejandro Tobón Restrepo

**Jefe del Departamento de Artes Visuales**

Julio Cesar Salazar Zapata

**Coordinador Área de Investigación y Propuestas**

Fredy Alzate Gómez

**Asesor de Memorias de grado**

Lindy María Márquez Holguín



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

---

**Facultad de Artes**

# Memorias de Infancia

Juan David Gil Villegas

---

*Gracias a mi papá y a mi mamá quienes han trabajado toda su vida para brindarnos a mis hermanos y a mí todo lo que a ellos les faltó y por darnos la oportunidad de tener una vida digna y honesta.*

*A Viviana, mi compañera de vida y aventuras, quien es uno de los seres humanos más hermosos que conozco, gracias por todo su amor y apoyo cuando lo he necesitado.*

*A Diego, Didier, Ana María, Diana, gracias por ser parte de los mejores momentos que llevo de vida, mas que mis amigos son mi familia.*

*A Doña Ligia, Don Elkín, Luisa, gracias por animarme y alentarme a terminar estas memorias deseando lo mejor para mi futuro.*

*A Lindy Márquez, mi profesora, mi asesora y acompañante en este proceso de escribir y culminar estas memorias, gracias por transmitir su amor y su paciencia en esta travesía por el arte, por ser honesta en su trabajo como docente y como persona.*

Memoria de grado para optar al título de Maestro en Artes Plásticas Universidad de Antioquia Facultad de Artes Departamento de Artes Visuales Medellín – Colombia 2022

# Contenido

<b>MEMORIAS DE INFANCIA</b>	<b>11</b>
<i>Abstrac</i>	
<b>EL LUGAR DE LOS OBJETOS</b>	<b>13</b>
<i>Introducción</i>	
<b>JUEGO DE MEMORIA</b>	<b>17</b>
<i>Justificación</i>	
<b>LA FRAGILIDAD DE LA MEMORIA</b>	<b>21</b>
<i>Marco teórico</i>	
<b>REFERENTES ARTÍSTICOS</b>	<b>33</b>
Claudio Gallina	34
Nicolás Paris	36
Christian Boltanski	38
Isidro López-Aparicio	40
Liliana Porter	42
Isidro Ferrer	44
<b>PRODUCCIÓN ARTÍSTICA</b>	<b>47</b>
MI NOCHERO	49
DESDE LA SILLA	53
LIBRETAS OBJETO	56
EN LA CAMA	59
TIEMPO DE JUEGO	65
ESCALA DE MEMORIAS	69
<b>SOBRE MÍ</b>	<b>73</b>
<b>PARTICIPACIÓN ARTÍSTICA</b>	<b>75</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>76</b>



## MEMORIAS DE INFANCIA

ABSTRAC

**M**emorias de infancia, parte de lo autobiográfico donde mis recuerdos sirven como herramienta y excusa para darle forma al juego íntimo de la infancia, el cual quiero reiterar al sumergirme en el rol de creador de situaciones inventadas y fantásticas desatadas por la realidad, donde la apropiación, recontextualización y especulación con el objeto cotidiano, logra enunciar el arraigo, el asombro y los sentimientos capaces de recuperar historias y experiencias del pasado que avivan al niño que fuimos y que aún quiere jugar.



## EL LUGAR DE LOS OBJETOS

INTRODUCCIÓN

**E**n esta memoria asumo el recuerdo del niño que fui y que me presenta una fuerte carga emocional e íntima, el cual relaciono con la infancia en general, ya que me ubico en un momento donde el juego es el detonante para la construcción de experiencias imaginarias y fantásticas.

El juego ya sea como niños o como adultos, es una de esas experiencias en las que todos hemos estado involucrados. Particularmente, la manera de jugar de cada niño o de un grupo en general, a veces demuestra una dinámica influenciada por su entorno, casi siempre partiendo de la realidad y haciendo una representación de aspectos cotidianos, de reflejos y de adaptaciones referentes del diario vivir. Es ahí cuando cada niño puede expresar un interés particular y adoptar un rol o un papel influenciado

por sus experiencias individuales e íntimas. Sin embargo, todavía no hay un estado de conciencia que permita reflexionar en la toma de esa posición adquirida dentro del juego. Más allá del rol adquirido y asumido dentro del ejercicio del juego en la infancia, mi mayor interés, es indagar en la puesta en escena que se genera al llevar el ejercicio del juego a un aspecto más introspectivo, justo cuando no hay una interacción social con otros niños, ni con otros adultos; solo es el niño con su imaginación, el objeto y el espacio.

El entorno íntimo de cada niño tiene el potencial de volverse un escenario diferente, como lo señala Foucault en Heterotopías y cuerpos utópicos cuando menciona a los niños como excelentes concedores de lugares utópicos:

*(...) es sobre esa gran cama que uno descubre el océano, puesto que allí una nada entre las cobijas; y además, esa gran cama es también el cielo, dado que es posible saltar sobre sus resortes; es el bosque, pues allí uno se esconde; es la noche, dado que uno se convierte en fantasma entre las sábanas (1966, pág. 3).*

La mente del niño empieza a cargarse de imaginarios y especulaciones creativas, sacando a relucir la apropiación de espacios comunes, familiares, como la sala de la casa, el cuarto de baño, la habitación de los padres etc. Pero, sobre todo, se manifiesta en la apropiación de objetos cotidianos que son propios de la familia, o particularmente de alguno de sus integrantes; siendo este mi caso: El nochero de mi mamá, el zapato y las herramientas de mi papá, la cama de mi hermano, etc...

De este modo, el niño entra en un estado de "trance" creativo durante el ejercicio del juego, para influir en determinados espacios de la casa, pero en particular en los objetos dándoles características, propiedades, propósitos y una carga simbólica diferente para los cuales fueron creados; y es precisamente ahí cuando sucede una "recontextualización de los objetos".

Dicha recontextualización de los objetos no solo se puede ver en la intuición lúdica de un niño, sino también en el arte con el Ready Made

(movimiento de vanguardia) que lideró Marcel Duchamp, quien le quitaba a los objetos su condición útil y les daba la posibilidad de tener otra alma, un alma in-útil que les permitía establecer nuevas relaciones con otros objetos y espacios. Es así como este movimiento sirve de referencia para la valoración y la visibilidad de las dinámicas que el niño establece mientras juega con los objetos tomados; el juego es una puesta en escena donde un zapato común se transforma en un carro, donde un par de sábanas se pueden transformar en un mar o lagos extensos, las sillas y los muebles se transforman en edificios, puentes y guaridas, donde unas simples tablas o palos sirven para delimitar espacios dentro de los "espacios" (ya sea una habitación, un corredor o zonas comunes), las cajas de cartón se transforman en transportes, cuevas o escondites. Son tantas características y metáforas que la imaginación de un niño le puede asignar a los objetos, que llega hasta la intervención de los mismos, pintándolos, modificándolos y alterándolos para que se acerquen en apariencia al objeto que está siendo

generado por la imaginación del niño, incluso puede crear nuevos objetos-juguetes partiendo de la necesidad de darle forma a una idea generada por la misma dinámica de juego, la puesta en escena, la relación con los objetos recontextualizados.

Según lo anterior, puedo decir que es mi memoria la que me permite acceder a esos momentos en los cuales jugaba con los objetos de mis padres y los muebles de la casa, en donde modificaba los espacios para que se acomodaran a mi inventiva de escenario y "juguetes" apropiados y que ahora traigo al presente, para no dejar que el juego termine y que el niño que fui habite en mi adultez y es más se apropie de ella para hacer de la realidad un territorio de fantasías por descubrir.





## JUEGO DE MEMORIA

JUSTIFICACIÓN

**S**iempre me ha inquietado en el comportamiento de los niños, su manera de pensar y de actuar, pero, sobre todo, en cómo ven las cosas e interpretan determinadas situaciones, expresiones, espacios y objetos, gracias a su inocencia, la cual los adultos perdemos ya sea por adquirir un estado de conciencia más claro sobre las cosas o porque simplemente nos limitamos a no mirar más allá de lo que nos concierne. Dicho interés me ha llevado a indagar y centrar mi propuesta artística en las percepciones y experiencias infantiles, que no son ajenas a muchos de nosotros y hemos experimentado alguna vez.

Es cierto que no es una interrogante nueva, ni una propuesta novedosa si hablamos desde el punto de vista del arte, pues ya hay artistas que han abordado temas similares, basándose en sus propias perspectivas de lo que sucede durante la niñez, tomando objetos y

recurriendo a su memoria y experiencias personales para realizar sus propuestas plásticas, en mi caso sucede algo similar, pero más que centrarme en la memoria, en reiterar que la niñez es algo del pasado y perdido, busco re-crearla y hacerla visible en los objetos cotidianos, en otras palabras creer que hoy al igual que años atrás la niñez está presente.

Por tal motivo, esta memoria muestra la necesidad de crear y modificar mis propios objetos, y a su vez mi presente y la realidad convirtiéndola en una zona de juego en la que el otro, el espectador puede entrar a jugar.





## LA FRAGILIDAD DE LA MEMORIA

MARCO TEÓRICO

La memoria siempre nos ha servido como base y como excusa en muchas situaciones de nuestras vidas, donde siempre hay algo con lo cual relacionarla. De esta manera es como estamos constantemente expuestos a olvidar, es común que falten fragmentos de nuestros propios momentos, dejando imágenes inconclusas, vacíos que tratamos de llenar y rearmar, muchas veces especulando o relacionando nuestras memorias con los recuerdos de otras personas con las que hemos compartido en algún momento experiencias similares.

Los fragmentos ajenos de la memoria pueden encajar en esos vacíos que la nuestra ha dejado, pero no es concreto, no nos sentimos cómodos, no estamos conformes con aceptar que un fragmento ajeno pueda completar algo que vivimos personalmente, así hayamos compartido el mismo momento y

vivido la misma situación, no estamos de acuerdo porque no los sentimos nuestros. Es ahí, cuando empezamos a buscar, a desglosar y a hacer un orden del día de nuestro propio archivo mental, organizando pieza por pieza buscando y ubicando aquí y allá, como si fuera una habitación en la cual hemos perdido algo, en la cual no sabemos dónde pusimos y dejamos ese algo que nos hace sentir incompletos, transformando así nuestra mente en un rompecabezas, donde cada ficha requiere ser ubicada en el lugar correcto. A pesar de nuestros esfuerzos por llenar ese espacio, por acomodar la ficha faltante, no logramos dar con la correcta. Aunque devolvamos paso por paso el rompecabezas completo, esa pieza, ese fragmento faltante, aún no le da forma a esa imagen que sigue inconclusa.

A partir de allí nos damos cuenta de la dificultad a la hora de retener y organizar nuestras propias experiencias. Entonces se muestra la *fragilidad* de la memoria, cuando quedamos expuestos al no saber acceder a ella, al no tener la combinación completa para abrir y entrar es nuestro

basto contenedor de imágenes que hemos recogido durante tanto tiempo.

Así como hay imágenes que queremos recuperar hay otras que quisiéramos olvidar, otras que, al contrario, se arraigan y permanecen tan fijas en nuestra memoria que siempre están haciendo eco apareciendo una y otra vez, generando sensaciones totalmente contrarias a las que queremos sentir en comparación con las imágenes agradables e inconclusas que queremos rescatar.

Esas imágenes están ligadas a sentimientos, sensaciones y experiencias que nos recuerdan dolor, felicidad, amor sufrimiento, ternura, tranquilidad, tristeza, soledad, incomodidad o cualquier otra sensación que pueda evocar uno o más momentos en específico, una situación o una experiencia ya sea positiva o negativa que se aloja en el subconsciente y detona una serie de reacciones en nuestro cuerpo que por más que intentemos no podemos desligar, hace parte de nosotros. Si bien el olfato es uno de los principales

detonantes de las experiencias, recuerdos o situaciones que se alojan en nuestro archivo de memoria, los objetos siguen siendo esas pequeñas piezas a las que podemos acceder queramos o no para evocar de nuevo ese sentimiento o sensación y recrear esa imagen que nos marca o marco en algún momento de nuestras vidas.

A veces nos gustaría tener la capacidad o extraviar o borrar esas imágenes o sensaciones que nos lastiman, tener la opción de abandonarlas, de desaparecerlas por completo, de tener una máquina la cual se encargue de extraer los recuerdos no deseados, de borrar por completo los momentos poco favorables para dejar los que consideramos buenos, una máquina con tal poder que nos libere de tan horribles sensaciones, una máquina que existe, ¡existe!... En la película de *Michel Gondry el Eterno Resplandor de una Mente sin Recuerdo (2004)*, hay una clínica, o por así decirlo, un centro de servicios, el cual se enfoca en la reestructuración de la memoria, en darle la posibilidad a las personas de borrar los recuerdos

que no quieren conservar, accediendo al banco de la memoria relacionada con personas, objetos, situaciones, experiencias de dolor y tristeza que hacen infeliz la vida de la gente. El proceso de reestructuración de la memoria, se realiza con un plano mental donde ubican los recuerdos, para esto, los "pacientes" llevan todos los objetos personales que puedan tener una conexión con ese recuerdo el cual quieren eliminar, al mirarlos y pensar en ellos estimulan un punto específico en el cerebro, el cual está siendo proyectado en una pantalla, con estos puntos, pueden crear un mapa de referencia, para luego proceder sector por sector a eliminar el recuerdo ligado a ese objeto. Es ahí donde se evidencia una relación directa con los objetos y la memoria, ya que estos referencian espacios, personas, momentos y tiempos, que han quedado en el pasado, pero que adquieren un cuerpo en el presente a través del objeto. Sabiendo el poder y la relación que tienen los objetos con la memoria, a diferencia de la película, los objetos que manipulo pretenden rescatar los recuerdos que están

escondidos y que tienen una relación estrecha con algunos momentos y sobre todo con una parte importante y fundamental de nuestras vidas: la infancia, en la cual por medio del juego, la imaginación y la experimentación, empezamos a forjar una identidad y de cierto modo una conciencia de quienes somos, lo que podemos hacer, y el espacio que habitamos.



## El juego en la Infancia

*"Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico."*

*El elemento lúdico del arte, Hans Georg Gadamer*

La exploración en la infancia es una etapa importante en la lúdica del juego, nuestro interés y curiosidad siendo unos niños genera que el juego mismo sea un detonante de creación, nos lleva a encontrar mundos y espacios que son creados por nuestra imaginación. En esos momentos cuando habitamos nuestra casa y recorremos los lugares por donde solemos estar, empezamos a modificar los espacios de un modo mágico e imaginario, inventado historias, personajes y situaciones en los que somos los protagonistas. Así no tengamos un compañero de juego, nosotros inventamos uno, le damos vida en nuestra mente, le asignamos un rol, un nombre y una identidad, le asignamos un lugar al cual miramos e interactuamos como si estuviera ahí con nosotros, haciendo toda una mímica de interacción con ese nuevo personaje y en toda esta dinámica, no solo sobresale nuestra capacidad de imaginarlo, sino también la capacidad de apropiarnos de lo que nuestra mente está generando y canalizando por esa necesidad natural de crear y creer en eso creado.

De este modo, la necesidad de jugar, crear y creer nos impulsa a nuevas maneras de redescubrir las cosas que ya conocemos. En esa etapa de infancia, tenemos una percepción diferente de las cosas y lo que es normal para los demás, para los niños puede tener otro significado o simplemente una interpretación diferente. Hay gestos y palabras muy básicas o ingenuas para identificar o referirse ya sea a objetos, situaciones o personas. Como lo hace evidente Javier Naranjo, un poeta y escritor colombiano, quien hizo un trabajo de investigación donde le pregunta a niños y a niñas de primaria el significado de algunas palabras, las cuales recopiló en un libro o un diccionario de definiciones el cual tituló: *Casa de las estrellas*, donde el autor quiere que el lector entre al libro como a un juego, con la intención que se sumerja y se concentre en la idea de la palabra como un artificio, para reconocer a los niños como creadores de asociaciones y contextos del lenguaje, gracias a su espontaneidad y mirada primigenia del mundo. Por esto mismo, Naranjo dejó intactas las palabras

de los niños, (aunque agregó algunas correcciones de puntuación y ortografía), para que los adultos puedan ver lo basto e indescifrable que es la imaginación infantil, su capacidad de simplificar y de desprender de la razón, además de esa ilusión constante por la sorpresa, lo mágico y por supuesto lo posible.

Lo que los niños dicen y conocen está influenciado por su entorno, familia, la escuela y lo que escuchan todos los días, en definitiva, son influenciados por lo que los constituye: sus recuerdos... Por ejemplo, cuando en el libro se les pregunta por:

**Espacio:** Es como dejando diez renglones (Alex Gustavo Palomeque, 7 años).

**Iglesia:** Donde uno va a perdonar a Dios (Natalia Bueno, 5 años).  
Palabra: Es donde se ocultan las palomas (Jhonny Alexander Arias, 8 años).

**Misterio:** Cuando mi mamá se fue y no me dijo a donde (Gloria María Hidalgo, 10 años).

**Universo:** Un universo es un concurso para las reinas (Walter de Jesús Arias, 10 años).

Las palabras o asociaciones que los adultos damos por sentado, los niños con su percepción e imaginación las llevan a otras dimensiones dentro de su propio "universo". Esto sucede con el ejercicio del juego, permitiendo generar nuevos conocimientos y nuevas experiencias que van ligadas a lo que el niño quiere representar cuando juega a imaginar y crear. Pero no todo hace parte del imaginario intangible, a partir de sus concepciones fantásticas encuentran en la realidad de los objetos, formas, colores y dimensiones que eligen para su creación espacios y objetos reales que entran a formar parte de ese universo imaginario. Ahí es cuando los espacios y los objetos juegan un papel principal y sufren una recontextualización, se convierten en parte del imaginario del niño.

El juego en la infancia se desarrolla en muchas situaciones. Es una lúdica que está en constante transformación que es afectada o influenciada por el entorno y directamente con las personas con las cuales no relacionamos o interactuamos. Inicialmente, el juego para los niños

empieza con sus padres, su madre o su padre son los que revelan, enseñan y transmiten la idea de lo que es jugar y divertirse. Los padres o las personas que son más cercanas a nosotros en la etapa de la niñez nos enseñan las dinámicas y las mímicas que vamos identificando como divertidas, chistosas, risueñas o que causan un efecto de simpatía con otros. Cuando entendemos las dinámicas y las "reglas" del juego siendo niños, podemos interactuar con las formas de entender el juego de los niños y niñas, entendemos que hay todo un mundo de posibilidades y conocimientos que no se dieron en primera instancia en nuestro núcleo familiar pero que en esencia apuntan a lo mismo, a enseñarnos que el juego es un rol, es una puesta en escena, una parodia una imitación una reproducción de lo cotidiano, de lo que vemos en nuestros padres o en los padres, hermanos y amigos de otros, de las experiencias en la escuela, en grupos o reuniones donde se encuentran otros niños y niñas con la misma necesidad de interactuar y usar el juego como pretexto para entablar relaciones sociales y amistades momentáneas o duraderas.

El ser niño y entender que por medio del juego podemos abstraernos de la vida normal, de lo preestablecido por los adultos o sus conductas regidas por los estereotipos o reglas que dictan la buena conducta y la "debida" socialización entre las personas es el plus mágico que no ayuda resignificar los espacios de reunión adulta en este caso, nos salva del total y completo aburrimiento. El encontrarnos con otro niño o niña o con alguna otra persona que pueda darle vida a la lúdica del juego hace que todo se magnifique y resulte en un sinfín de posibilidades imaginarias. El juego no solo nos hace felices, nos estimula creativamente, nos vincula socialmente a otros espacios y dinámicas alternativas a las de nuestro entorno singular, nos va permitiendo conocer las cualidades de otros, comportamientos y singularidades y hasta prejuicios que nos permiten ser o no libres al momento de crear conjuntamente con el otro, por que ponerse de acuerdo para jugar, implica quieras o no, tener reglas, normas o parámetros que llevan la dirección del juego y van adquiriendo en cierto

grado el sentido de consensuar con el otro, el de aceptar y entender que somos diferentes y creamos de formas distintas pero con la misma finalidad, jugar y sentirnos libres de crear.

Crear nos hace libres, crear nos hace felices y jugar nos da felicidad. Como señala Gadamer en *El arte como juego, símbolo y fiesta*, el juego es una función elemental de vida y la cultura humana sería impensable sin el componente lúdico que la atraviesa. Cuando aborda el tema del juego y lo que implica lo describe como un movimiento de vaivén, como un tipo de péndulo que no tiene un punto final de llegada, si no es que es un movimiento constante, por mencionar el movimiento lúdico del arte que es un vaivén donde ni un extremo ni el otro sean la meta final del movimiento lúdico.

El juego en la infancia, la lúdica del mismo es un mecanismo o una herramienta que nos ayuda a entender, relacionar e interpretar lo que en un futuro se convierte en la interpretación social de las relaciones con los seres humanos,

un juego que si bien no es tan inocente como en el principio de nuestra niñez, es fundamental para entender cómo podemos crear estrategias, en este caso desde el punto de vista del arte, para mostrarnos como somos, decir lo que pensamos y sentimos por medio de mecanismos en un juego constante entre la experimentación y la investigación y sobre todo, para mí, la reflexión del entorno y las experiencias que nos influenciaron y nos rodean para seguir en el constante movimiento de crear.

Tanto el juego como el arte se caracterizan por ser expresiones de libertad, para entender esta relación entre los dos, esta dinámica y vaivén, es fundamental desligarnos de los prejuicios preestablecidos que tienden a verlos como intrascendentes, meras actividades de entretenimiento minimizando y devaluando el valor de su lúdica y su capacidad para desarrollar el potencial humano. En los dos aspectos hay componentes de creación, detonantes que exigen la composición, la estructuración de elementos con los cuales damos forma, moldeamos, exponemos y expresamos según nuestros intereses. El juego en el

arte es una constante retroalimentación, que nos involucra a nosotros como creadores y al público como el espectador o compañero de juego, el cual reacciona a la pieza, proyecto o propuesta, y justamente es esa interacción entre el uno y el otro la que crea un elemento lúdico y dinámico que sigue y está en constante movimiento.



## La transformación de los objetos

Cuando se es niño y se comienza a interactuar y a tener una conciencia sobre el espacio, nos damos cuenta de que se puede articular la realidad para completar y darle forma a lo que se podamos llegar a imaginar. Ya sea por la necesidad de crear un entorno acogedor para escapar o escondernos de algo que nos incomodó o nos da miedo o porque simplemente estamos activados por el mecanismo del juego y la creatividad que nos permite desvincularnos del

espacio real que se está habitando. De esta manera, el espacio y los objetos se vinculan con las necesidades de creación en la infancia y se empieza a asociar formas y dimensiones espaciales que se acomodan a través de los objetos y el rol que les asignamos.

En el momento en que un objeto es modificado y resignificado, asignándole un uso diferente y alterando su forma, ubicándolo y transformando su propósito para el que fue creado; es en ese momento cuando sucede una recontextualización del objeto; al ser modificado, el objeto adquiere un contexto y una simbología diferente dada por el niño y entra a formar parte de su propio lenguaje, donde se vincula el juego y el objeto que deviene en juguete, haciendo posible, por ejemplo que un simple zapato represente un auto, un barco o una nave espacial, una silla en un túnel, o una cama junto con unas cuantas sábanas se conviertan en un mar extenso.

Pero no solo son los objetos los que se modifican, sino también los espacios que sufren una transformación, una nueva

acomodación de acuerdo a las necesidades lúdicas del niño y todo generado por la imaginación y la asignación de unas propiedades a un objeto inicial que detonan toda una puesta en escena para completar la creación de nuevos escenarios, espacios ilusorios que se conciben como ficciones de la realidad a través de los ojos del niño, son como paisajes internos que ellos ven reflejado en su realidad.

Las personas, o la humanidad para ser más preciso, siempre han estado en constante movimiento y lúdica no solo con su entorno si no con los objetos que utiliza diariamente en relación con la funcionalidad de estos para su propio bien, lo que implica la adecuación, modificación o creación de objetos que sirvan como herramientas para sus propios intereses. Se puede decir que siempre a habido una modificación o una recontextualización de los objetos que nos rodean, por ejemplo, partiendo desde lo más sencillo, la labor de pastoreo; es un oficio desde tiempos ancestrales, donde una de las principales herramientas es un vara, un pedazo de madera que antes fue rama de algún árbol, una rama la cual alguien descubrió, vio o se topó con

otra funcionalidad a la de ser una rama, la cual se arrancó del árbol, se sacó de su estado más natural, se pulió, se moldeó, se acortó a un tamaño adecuado y se resignificó como herramienta de trabajo y se recontextualizó para una nueva labor, no solo de pastoreo, de apoyo para caminar, de adorno para lucir etc. O algo más reciente, como las herramientas que tenía mi abuela para realizar las tareas de la cocina de su casa, eso que conocí como un Pílon, una piedra de unas características especiales en su composición, a la cual se le hizo una perforación cóncava donde se pone el maíz y se golpea con otra herramienta llamada mano de pílón hecha de la madera de un árbol de los más duros, con la intención de quitar el capacho del maíz, partiendo el grano y dejándolo listo para luego hacer todo el proceso de cocción.

En este caso estos objetos son sacados de su entorno natural, si bien son elementos que son orgánicos, son sometidos a una transformación matériaca, moldeados en específico recontextualizados para generar herramientas funcionales de manera física para las tareas de la casa o el trabajo diario.

Estos son elementos que son apropiados para tareas específicas, sin ningún sentido de intención estético o conceptual, ni de embellecer, decorar o adornar o en su defecto pensados como obras artísticas, como sí lo son las piezas en las cuales se fundamenta el Ready-Made implementado y difundido por Marcel Duchamp, el cual propuso la supremacía de una intención artística, que devendría en la modificación del objeto, pero sin llegar al punto de hacerlo irreconocible, así se consideraron principalmente objetos modernos, cotidianos, en los que su valor y función fueron elevadas al tener un estatus de obra gracias al criterio del artista.

De cierto modo, puedo decir, que, en la infancia, cuando somos niños, sin ningún conocimiento artístico, conceptual, académico o de otra índole intelectual, somos los primeros en acuñar y experimentar con el Ready-Made, ya que sin ninguna intención conceptual tenemos el potencial de ver en los objetos cotidianos la posibilidad de convertirlos en otra cosa, todas



unas obras de arte inconscientes, hasta el punto en que no solo los objetos son relevantes, sino que en esa misma dinámica también el espacio sucumbe a su funcionalidad convirtiéndose en la puesta en escena del imaginario de los niños.

## REFERENTES ARTÍSTICOS

---



*El rango. Acuarela y temple sobre papel. 120x120cm. 2016*



*Sube y baja. Objeto. 33x100x27cm. 2013*

## Claudio Gallina

*Argentina, Buenos Aires 1964*

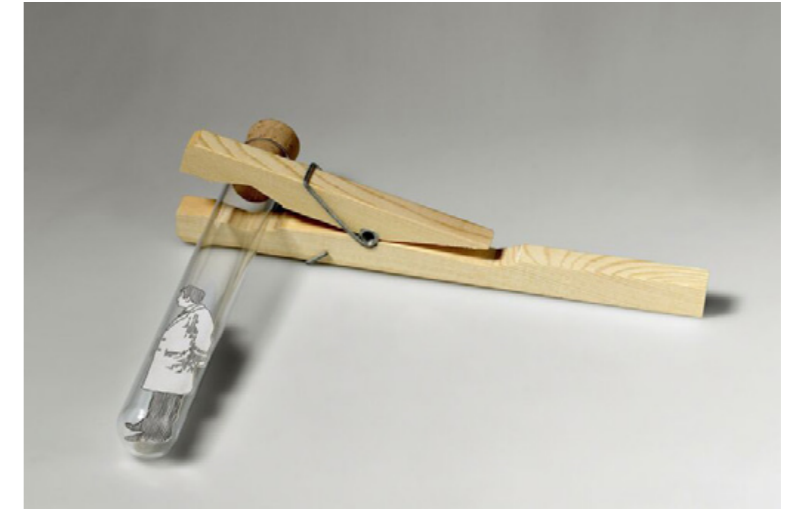
La obra de Claudio Gallina está centrada en un universo infantil, un universo que es familiar no importa el lugar o país de nacimiento, ya que las dinámicas de juego y aprendizaje son casi universales para todos los niños.

Sus pinturas presentan escenas escolares donde los niños son pequeños personajes que habitan espacios académicos comunes, haciendo referencia a que el juego y el aprendizaje se fusionen entre sí, apoyándose en lo autobiográfico recreando momentos y situaciones comunes que vivió en su infancia y que al mismo tiempo son familiares para el espectador, descubriendo varias capas en las que podrá encontrarse con sus

propios recuerdos, imágenes, situaciones e identificarse hasta completar la obra con sus propias anécdotas.

Con todo esto, siento una gran cercanía y familiaridad al momento de abordar el porqué de mis obras, el porqué de apoyarme en mis memorias o las memorias de infancia para presentar no solo la interioridad de los espacios, si no también, mi interioridad

donde los recuerdos están marcados ya sea por nostalgia o por felicidad. De cierto modo, con mis obras, pretendo que cada espectador pueda encontrarse con un pedacito de su propia infancia, que vuelva a saludar a el niño interior que en algún momento experimentó y creó su propio espacio y la ilusión de mundos imaginarios.



*Estructuras que ceden / Estructuras en contracción. Instalación. Dimensiones variables. 2010*

## Nicolás Paris

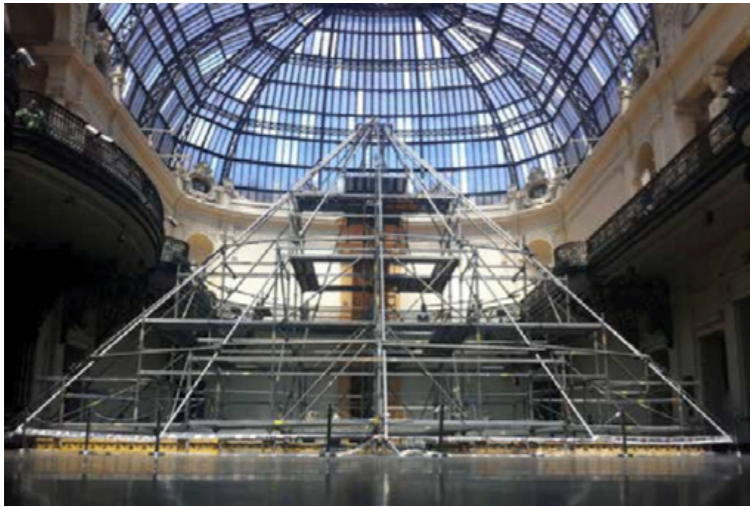
*Bogotá, Colombia 1977*

De entre en juego y la pedagogía surge Nicolás Paris, un artista que expresa su mayor interés en el aprender a ver, en el enseñar a través de juego del arte, de esta forma, sus obras están centradas en dejarse llevar, en entablar un diálogo

directo con el espectador, una dinámica donde fluya el aprendizaje en ambas direcciones. Su obra está constituida por dos instancias, la primera la comprenden dibujos, libros y objetos hechos o modificados a mano pensados para la manipulación, ya que busca una relación no tan formal o rígida como se suele presentar en la mayoría de las obras, las cuales no se pueden tocar, mover o apersonarse físicamente de ellas, precisamente en eso se basa la segunda

instancia de su obra, en generar experiencias con laboratorios donde el espectador es el que completa la ilusión y el sentido de la obra, accionando su mecanismo de participación y manipulación de los mismos objetos que de alguna manera detonan un componente de juego e interacción, lo cual pretendo o es mi intención detonar, así no sea de una manera directamente física, sino abogando a la interacción imaginaria y de memoria que

puedan llegar a despertar sensaciones en el espectador para lograr una conexión entre mis objetos y sus recuerdos de infancia.



*Almas. Christian Boltanski. Instalación. Museo Nacional de Bellas Artes, Buenos Aires, Argentina. 2014*

## Christian Boltanski

Francia 1944 - 2021

Christian Boltanski es quizá, uno de los artistas que ahonda en la relación de la vida humana a los objetos, no como un asunto de servicio, si no como testimonio de la existencia, dando cuenta tanto de la memoria individual como de la colectiva a raíz de la experiencia de sus padres durante el holocausto, decide darle presencia y memoria a todas las personas que desaparecieron y las cuales no tiene evidencia de vida. Se vale de fotografías, objetos cotidianos

como tarros de galletas, bombillos y ropa, como es el caso de *Almas*, una instalación en la cual hay miles de prendas textiles usadas, desechadas y apiladas hasta configurar una gran montaña que evoca la presencia del objeto pero la ausencia humana.

En definitiva de este artista resalto y me interesa el vínculo que podemos llegar a crear con los objetos de nuestra posesión o los que

nos rodean, convirtiéndose en evidencia de memoria pero también de una historia que no conocemos y que sucede paralela a la oficial. —*Almas* es la memoria de la historia que aun duele y que late en la humanidad—.



*Arco de memoria. Instalación/ensamble. Dimensiones Variables. 2015*



*Exposición, Memoria sobre la utilidad de los objetos. Instalación/ensamble. Dimensiones Variables. 2016*



## Isidro López-Aparicio

*Santisteban del Puerto, España 1967*

Relaciono mi proceso artístico con este artista al basarse en la memoria de los objetos cotidianos que reflejan la huella de invención humana al ser depósitos de un pasado tanto individual como colectivo, de lo público y lo privado, con la diferencia en que yo me centro en la experiencia de infancia y él en el uso y en la velocidad con que los objetos son desechados, por eso busca darles una

segunda vida. Desde sillas, mesas, muebles, equipos informáticos son transformados, ensamblados y recontextualizados en piezas que se convierten en desafíos espaciales que cuestionan y reflexionan un sistema de consumo económico donde el sentido de lo valioso se pierde por el sentido de lo nuevo y lo novedoso.



*Un hombre con hacha y otras situaciones breves. Instalación. 2020*



*Ellos. Acrílico y ensamblaje sobre tela. 41 x 30.5 cm. 2015*



*Otras situaciones. Exivición El Museo Del Barrio, Nueva York. 2018*

## Liliana Porter

Buenos Aires, Argentina 1941

La propuesta de Liliana Porter se centra en la experimentación con la pequeña y la gran escala, con distintos sistemas y niveles de representación, con figura, color y vacío, con la mancha y la línea. Hace pequeñas puestas en escena que son representadas con objetos o juguetes que hacen alusión a los juegos de infancia, a sus recuerdos y memorias de los días cotidianos de su niñez en los que jugaba sola y recreaba situaciones con sus propios juguetes

y modificando objetos que cobran una doble existencia, objetos los cuales, a diferencia de mí, los encuentra en mercados de pulgas, casas de antigüedades, aeropuertos, objetos que pueden ser solo para decorar pero al mismo tiempo con la mirada del espectador pueden proporcionarles una identidad, una memoria, un reconocimiento haciendo conexión con sus propios recuerdos y dotándolos, de algún modo de un significado memorable y acogedor.



*Serie de mascararas para Calendario. 2014*

## Isidro Ferrer

*Madrid, España 1963*

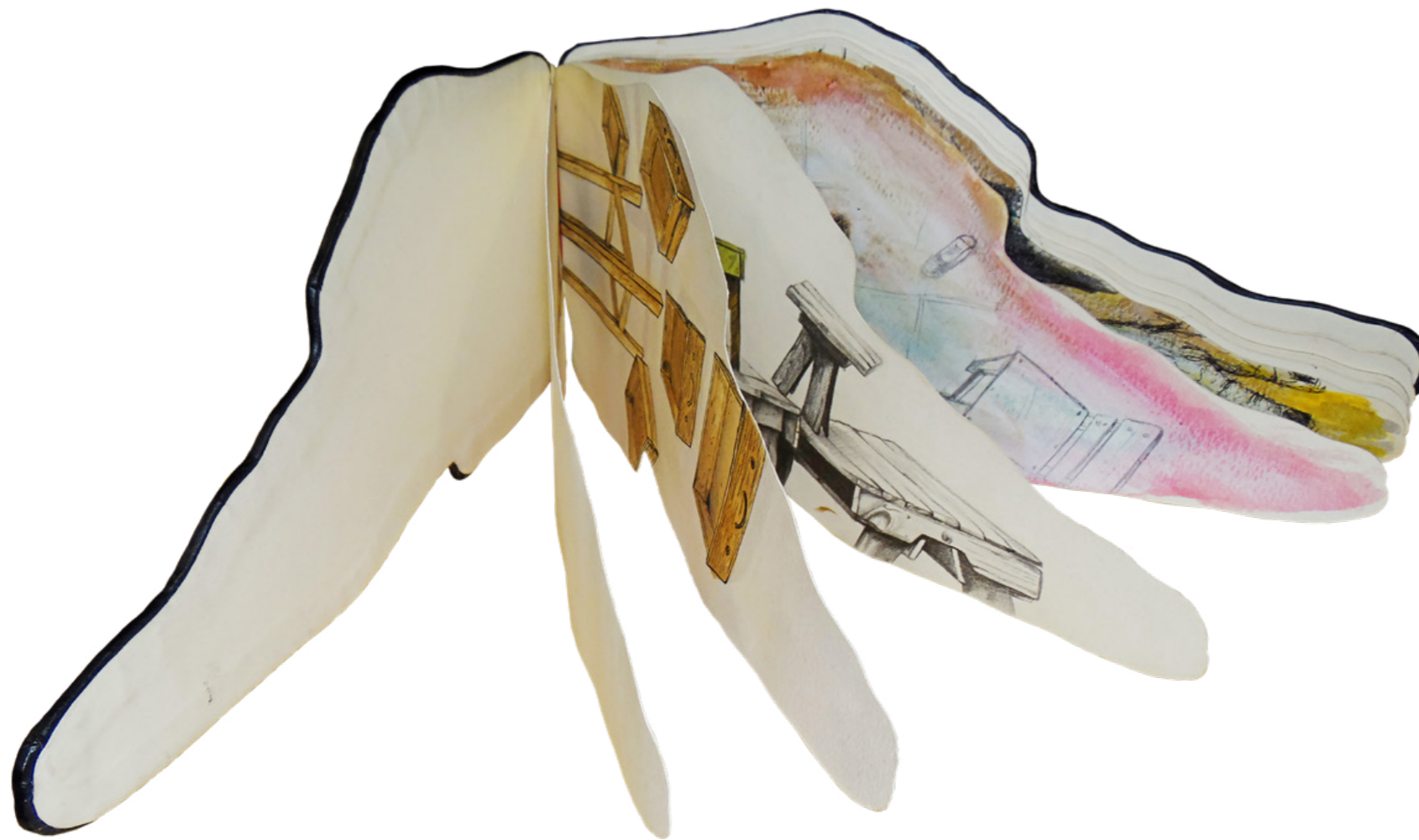
Isidro es un Artista y diseñador gráfico español. A pesar de que su trabajo está más enfocado en el área del diseño y la publicidad, siento una afinidad con la mayoría de su trabajo, específicamente con la relación de sus objetos modificados lo que le ha llevado a que le acuñen el nombre de Poeta Visual.

Su interés en particular radica en modificar objetos cotidianos, como juguetes, útiles de estudio, objetos de oficina, utensilios de jardinería etc. Lo cuales convierte en piezas escultóricas, como por ejemplo, la serie de 12 mascararas para un calendario en el 2014, donde cada mes es un personaje proveniente de su imaginario, con rasgos particulares y caricaturescos e influenciados por el Ready-made al configurarlos con objetos encontrados.

Aunque su recontextualización de los objetos tal vez no sea en un sentido tan profundo o

conceptual como el que pretendo destacar en mis obras, es de mi total interés todo proceso creativo y la exploración escultórica que hace con todas sus piezas, que me remite a momentos de mi infancia en los cuales creaba personajes tridimensionales en papel, específicamente músicos tal vez influenciado por el oficio o los estudios de guitarra clásica que, realizada mi hermano, o el simple hecho de tomar un trozo de madera con una silueta semejante a la de un caballo la cual completaba dibujando unos ojos, hocico y unas orejas y queda listo

para ser parte de la colección de los juguetes. Esa particularidad en Isidro Ferrer me lleva a apreciar son solo la intención conceptual de las piezas, sino también su manufactura, su lado artesanal, pero sobre todo, la esencia que envuelve todo el ejercicio del juego que siendo un adulto no deja de lado, retomando lo valioso de la creación y la imaginación que se aprende en la infancia.



## PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

*"Debemos hablar de manera suficientemente general para que cada uno pueda reencontrar algo de su propio pasado, de su propia cultura, de sus propios deseos".*

*Christian Boltanski*

### Trasladores de recuerdos

Un Traslador es un objeto mágico o encantado que aparece en varios momentos en los libros de Harry Potter, escritos por J.K Rowling, el cual al tocarlo envía a las personas a un lugar en específico, estos pueden ser un objeto común, cotidiano y ordinario. Esta es la mejor definición que le puedo dar a la serie de obras que aparecen a continuación, *Trasladores de recuerdos*. Estos "Trasladores" son una serie de objetos que habitan aún los espacios de mi casa, los cuales pertenecen y siguen siendo utilizados por los miembros de mi familia. Estos objetos me sirven de inspiración para recrear, modificar y fabricar ilusiones, juegos y momentos que marcaron mi niñez, estos, también los puedo catalogar como contenedores de memoria, que me trasladan y me remontan a recuerdos específicos relacionados con estos mismos objetos que hicieron parte de mis memorias de juego, de mis dinámicas de diversión para inventar historias, imaginar espacios y crear atmosferas que envolvían mi imaginación convirtiendo estos objetos recontextualizados en mi propia realidad.



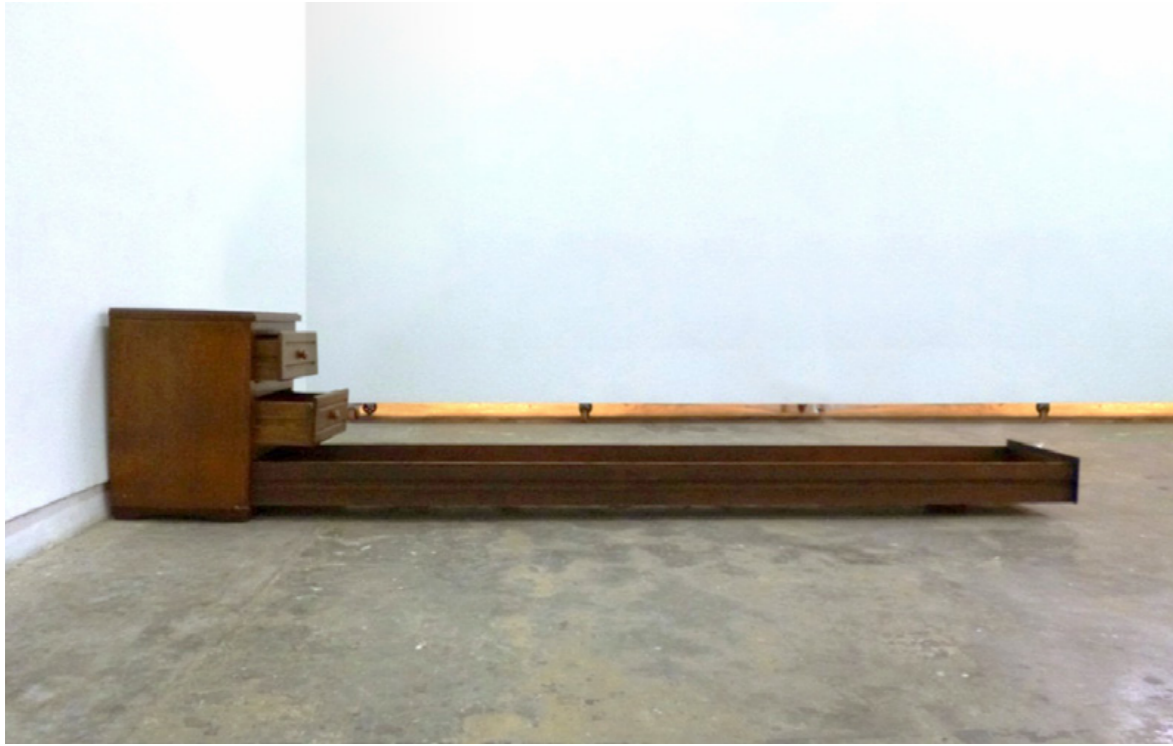


## MI NOCHERO

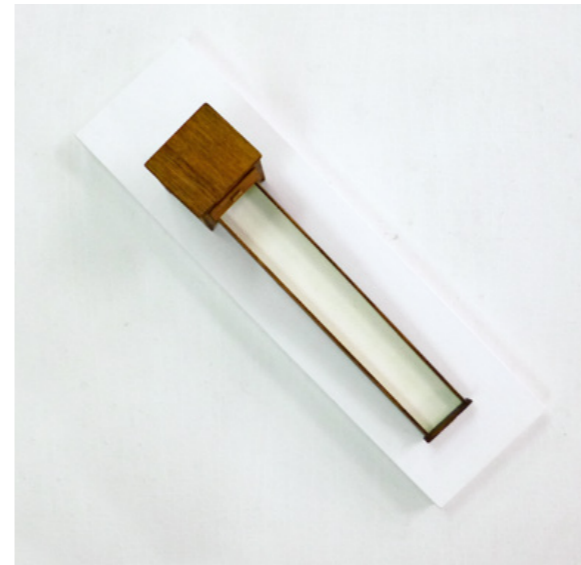
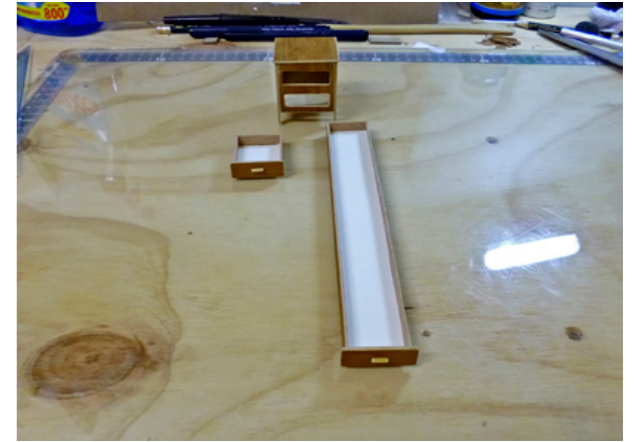
"*Mi Nochero*" es una obra que consta de un mueble conocido como nochero, de los que normalmente se colocan a un lado de la cama, de 55 cm de alto x 42 de ancho con 280,5 cm de profundidad. Consta de 3 cajones, con una modificación de tamaño en el tercer cajón, que mide 244 cm de largo el cual sobresale hacía la parte frontal del nochero.

Es una pieza que ha sido y sigue siendo de uso diario por mi madre. Este objeto no solo tiene un vínculo de memoria en mis momentos de infancia, también tiene un vínculo especial con los recuerdos de mi madre, recuerdos que se relacionan directamente con el contenido que ella guardaba en sus cajones.

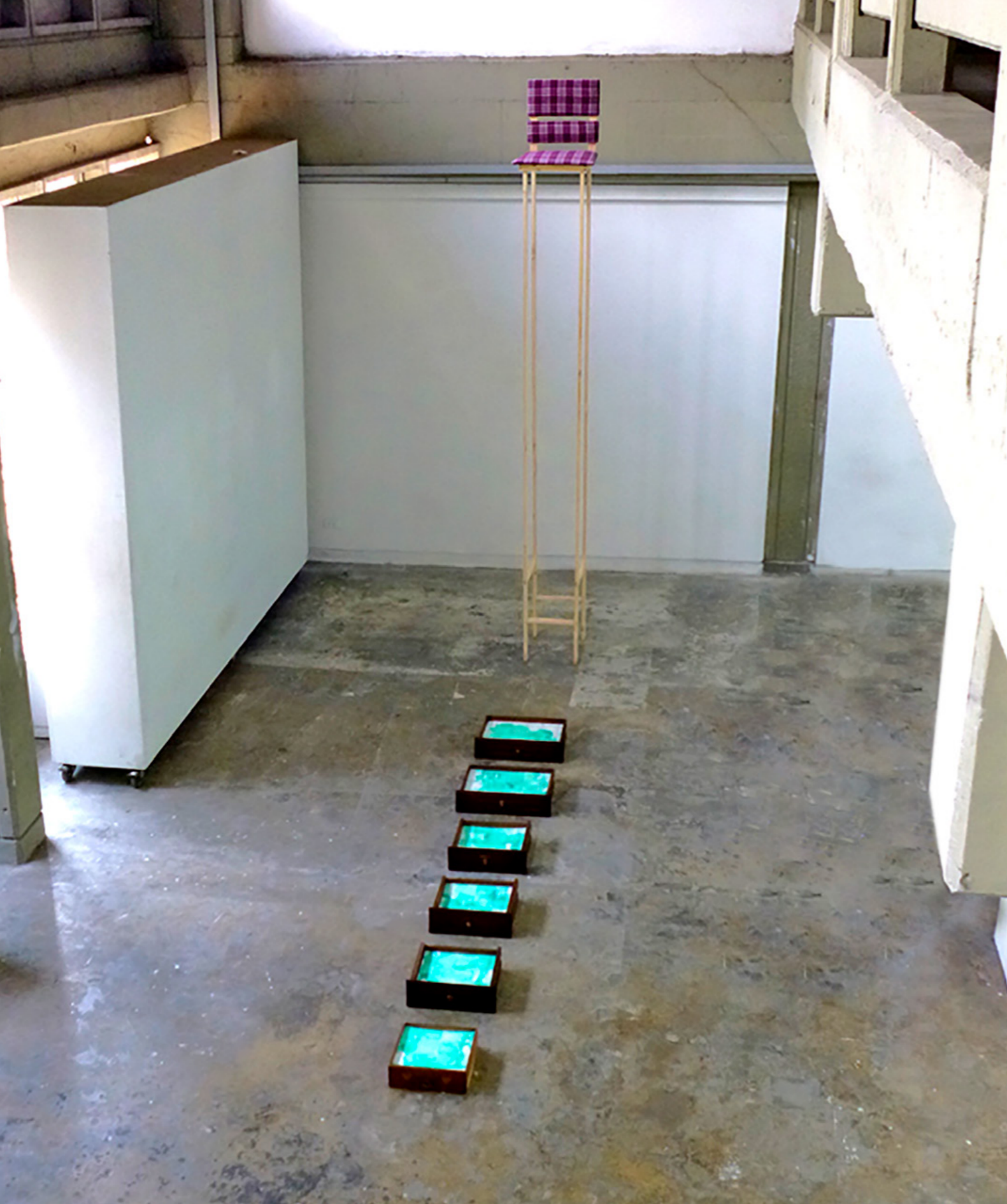
Recuerdo bien, estar buscando elementos, piezas o cualquier objeto que sirviera para asociarlos con algún tipo de juguete, para adecuarlo y coincidiera lo que tenía en mi imaginación. De niño solía jugar solo en mi casa, creaba mis propios juguetes, tomaba objetos los cuales disponía para que tuvieran un rol determinado, y el contenido de esos cajones, los del nochero de mi mamá, brindaban mucha variedad tanto de forma como colores y tamaños, siendo mi madre peluquera, tenía un inventario de herramientas y productos que utilizaba a diario para trabajar, a parte de sus cosas convencionales, como cuadernos, papeles, revistas, ropa, pastillas entre muchas otras cosas. Al buscar y tratar de encontrar un objeto que se me acomodara a la idea que me dictaba la imaginación, sacaba y sacaba cuanta cantidad de elementos tenía mi madre dentro de sus cajones los cuales parecían infinitos y parecieran no tener fondo.



*Mi Nochero. Instalación. Dimensiones variables / 2013*



*Procesos de maquetación, escala de experimentación.*



## DESDE LA SILLA

*Desde la silla*, es una obra compuesta por una serie de cajones de nochedero ilustrados en el interior y una silla de gran altura. La silla mide 350 cm de alto, mientras que los cajones son de dimensiones variables. Los cajones están dispuestos en la parte frontal de la silla en posición consecutiva, uno delante del otro, de mayor a menor tamaño.

La obra hace alusión a un recuerdo y un ejercicio de juego durante mi infancia, en el que la silla, de esas que se utilizan para sentarse en una barra de la cocina, de esas que aún siendo grande te quedan los pies colgando, me sirve para imaginar una plataforma a modo de trampolín. Dentro de mis recuerdos, la imaginación siempre fue mi primera herramienta utilizada para crear ilusiones. En este caso, la imaginación y la percepción de las dimensiones de los objetos en esa etapa de mi niñez me llevaron a crear una ilusión de campeón de salto alto, en la que pretendo, dar un salto hacia los cajones, cuyas ilustraciones en el interior aluden al agua contenida como si fuera una piscina.

Desde niños siempre está presente el interés y el deseo por lo fantástico, lo que nos lleva a crear o imaginar ilusiones que recrean la capacidad de volar, correr muy rápido o saltar hasta las nubes o el espacio. Cuando niño, la percepción de los objetos y los espacios en mi cabeza eran de una dimensión diferente a como la percibían los adultos regularmente, desde mi perspectiva y mi tamaño no era fácil acceder o alcanzar algunos objetos. Particularmente, cuando niño y me sentaba en una silla, un banco o en una cama muy alta y los pies no lograban tocar el suelo, sentía que estaba al borde de un abismo y que si caía el descenso iba a ser largo y el golpe fuerte, a pesar, que el objeto en el que estaba sentado tenía una altura regular para unos estándares de una persona adulta. Entonces la percepción desde la mirada de un niño es una inmensidad, la cual es alimentada por la imaginación, de esta forma *Desde la silla* es la proyección de una sensación que metaforiza los objetos para llevar al espectador arriba e impulsarlo a que nade por un agua que no lo moja pero que si puede conmovirlo.



*Desde la silla. Instalación. Variables / 2013*



## Libretas objeto

2013

Estas libretas, en forma de Silla y Zapato hacen parte del proceso de experimentación que acompaña la obra Desde la Silla. Tomando como referencia objetos que están presentes en mis recuerdos de la niñez y que hacen parte de tomo mi

mobiliario de propuesta artística, están pensadas como un juego entre la función y la forma no solo como un contenedor de ideas nuevas sino también para contener memorias y momentos pasados.





## EN LA CAMA

*En la Cama*, Es una obra que consta de una cama común, de 360 cm de largo x 90 cm de ancho x 30 cm de alto. Es un objeto que hace parte de los muebles de mi casa por más de 40 años, un objeto con memoria, con historia, en la que incluso yo tengo recuerdos de haberla habitado en muchos momentos.

Al modificar este objeto, esta cama, que es un objeto que aún tiene un uso actual y que a su vez tiene una carga temporal no solo para mí sino también por mis hermanos que también tienen sus propios recuerdos al habitar la misma en diferentes etapas de su vida, hacer que este simple objeto tenga una de las cargas emocionales más significativas entre los objetos he modificado anteriormente en lo que la convierte no solo en una pieza que hace referencia a las dinámicas de mis juegos en mi infancia si no también en un contenedor de memoria familiar.

La cama tal vez es uno de los objetos más íntimos que tenemos las personas, y para mí, un objeto que es testigo no solo los sueños sino también de los recuerdos, recuerdos donde está involucrada la dinámica del juego sirviendo como soporte a la imaginación.

Esta cama en especial es un fragmento y un objeto de trascendencia emocional, no solo por lo que significa en mis memorias, si no porque ha estado en mi familia por 4 generaciones, desde mi hermano mayor que es el primero, hasta que me toco a mí, que soy en cuarto. Fue la primera cama de todos y que en un principio no cumplía solo la función de cama, principalmente era una cuna ya que tenía la posibilidad de encajarle unas barandas con listones de madera en las orillas. Entonces fue el mobiliario para dormir lógicamente, pero conforme nos fuimos apropiando de ella, nos sirvió para jugar, llorar, soñar, crear, divertirse y en la que ahora presento como un espacio extenso para recorrer y dejar que los sueños de otros la habiten, la sientan y busquen en sus propias memorias, esos recuerdos de juego, aventura y emociones que los lleven a reencontrar y saludar de nuevo a ese niño creativo de su propia infancia.

"A los objetos en muchas ocasiones les asignamos propiedades diferentes para las cuales fueron creados; esto no solo es una modificación de su estructura, sino también de los espacios. En ese sentido la imaginación y la puesta en escena pueden hacer, por ejemplo, que un zapato se convierta en un carro, un par de sábanas en un extenso mar, y los muebles en edificios, puentes y guardas; son tantas las características que la imaginación de un niño le pueden asignar a los objetos, que muchas veces se llega hasta la intervención de los mismos para que se acerquen al objeto imaginado.

Mi memoria es la que me permite acceder a esos momentos en los cuales jugaba con los objetos de mis padres y los muebles de la casa; en donde modificaba los espacios para que se acomodaran a mi inventiva y arrojaba objetos-juguetes, contenedores de experiencias y visiones de la infancia en los que se hace alusión a la fantasía."



En la cama. Juan Carlos Gil  
Instalación. Madera, tela, hierro  
2013. 180 cm. 2013

Muebles. Juan Carlos Gil  
Instalación. Madera, hierro  
2013. 200 cm. 2013

En la cama. Instalación. Dimensiones variables / 2013



"A los objetos en muchas ocasiones les asignamos propiedades diferentes para las cuales fueron creados; esto no solo es una modificación de su estructura, sino también de los espacios. En ese sentido la imaginación y la puesta en escena pueden hacer, por ejemplo, que un zapato se convierta en un carro, un par de sábanas en un extenso mar, y los muebles en edificios, puentes y guardas; son tantas las características que la imaginación de un niño le pueden asignar a los objetos, que muchas veces se llega hasta la intervención de los mismos para que se acerquen al objeto imaginado.

Mi memoria es la que me permite acceder a esos momentos en los cuales jugaba con los objetos de mis padres y los muebles de la casa; en donde modificaba los espacios para que se acomodaran a mi inventiva y arrojaba objetos-juguetes: contenedores de experiencias y visiones de la infancia en los que se hace alusión a la fantasía."

**En la cama** / Juan Manuel Díaz  
Instalación: madera, tela, vidrio  
2013 / 200 x 200 cm / 2013

**En la cama** / Juan Manuel Díaz  
Instalación: madera, vidrio  
2013 / 200 x 200 cm / 2013

En la cama. Instalación. Dimensiones variables / 2013





## TIEMPO DE JUEGO

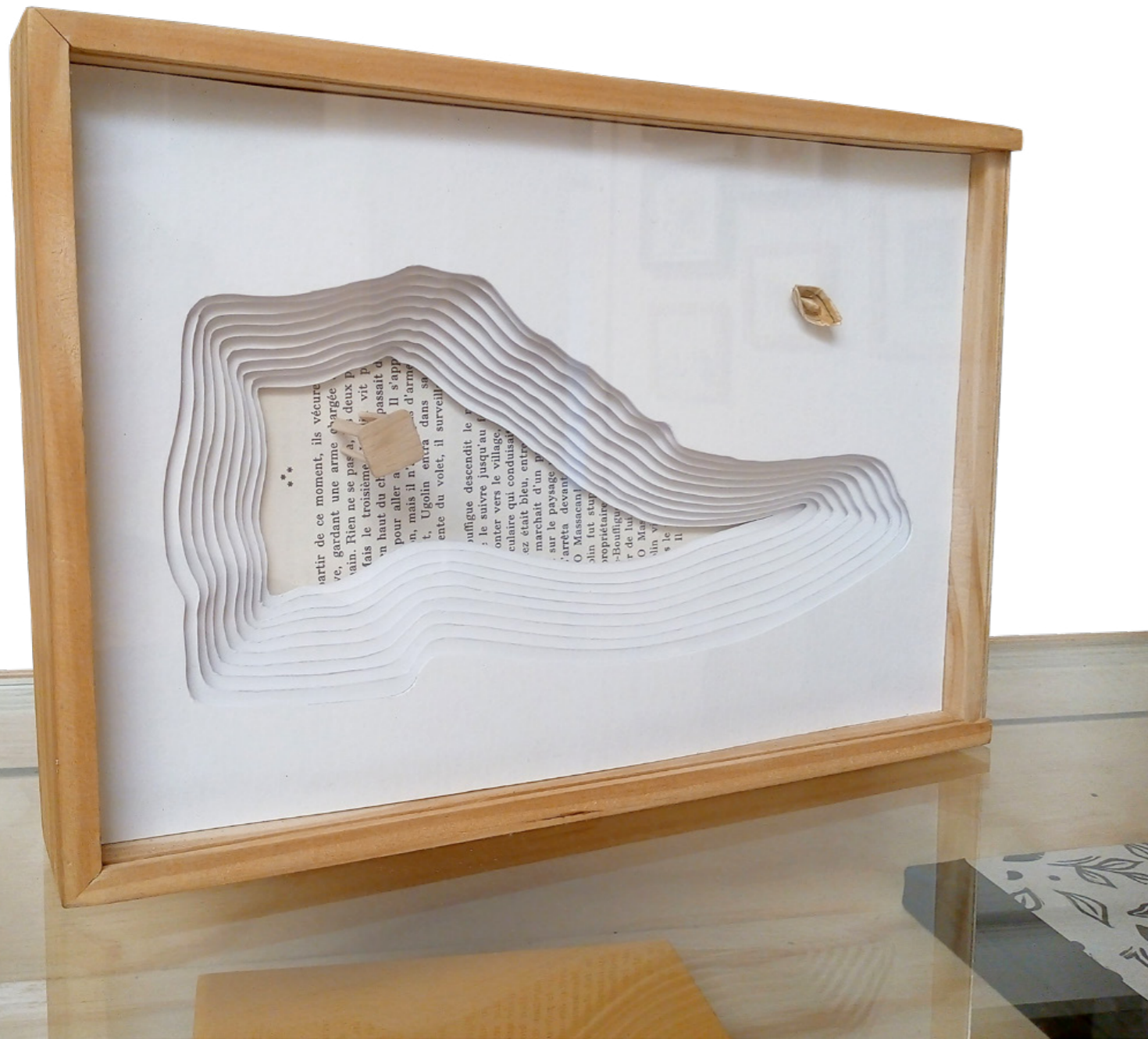
*Tiempo de juego* está compuesta por un zapato de tamaño real que en su interior tiene un mecanismo de reloj, en el cual soporta un ensamble de papel totalmente blanco, una silla hecha de papel y una chancla también de papel la cual en un movimiento circular pasa por debajo de la silla.

En mi mente tengo varios recuerdos e imágenes donde me veo a mi mismo acostado en el suelo del piso en alguna de las tantas casas donde viví, en mí mano hay un objeto con el cual estoy jugando, pero no tiene ninguna apariencia de un juguete comercial o convencional. En los momentos de soledad durante mi niñez acudía a mi imaginación para poder entretenerme hasta el punto de tomar los zapatos de mi papá y empezar arrastrarlo de un lado a otro, haciendo sonidos imitando el motor de un carro, así se convertía en mi propio auto, el que pasaba por encima y por debajo de los muebles, giraba en el aire y en los emprendía grandes trayectos por los caminos de mi imaginación.



*Tiempo de juego. Ensamble zapato y mecanismo de reloj. Dimensiones variables / 2012*

## ESCALA DE MEMORIAS



En mis últimos semestres de universidad estuve inmerso y cautivado con los libros de artista, libros que no son creados ni pensados en igual formato o función en comparación a los libros convencionales. Lo que me atrapa de los libros de artista es la capacidad de generar nuevas narrativas y lecturas siendo considerados piezas de única facturación y no de miles de ediciones como las impresiones comerciales.

Los libros de artista pueden contener un sinfín de elementos, formas, tamaños y configuraciones, que se pueden utilizar como pretexto para darles la connotación de lo que he venido componiendo y transformado como contenedores de memoria.

Esta pieza es el resultado de un ejercicio de experimentación basados en mis primeras propuestas de objetos modificados, donde continúo indagando y buscando nuevas formas de rescatar esa relación del objeto y la memoria como conectores y huellas profundas que siguen marcando varios aspectos de nuestra vida derivadas de experiencias y acontecimientos que se desarrollan en la niñez entorno al juego, los objetos y el espacio.



Escalas de memoria. Libro de Artista. 30 x 20 x 6 cm. 2018



## SOBRE MÍ

JUAN DAVID GIL VILLEGAS, 1984.

[juand.gilvillegas@gmail.com](mailto:juand.gilvillegas@gmail.com)  
[www.behance.net/JuanGil](http://www.behance.net/JuanGil)  
[www.instagram.com/juand.ilustra/](http://www.instagram.com/juand.ilustra/)  
Contacto: 301 622 53 81

**N**ací en la ciudad de Medellín en el departamento de Antioquia, Colombia. Mi acercamiento al arte siempre ha estado atravesado por el dibujo desde que tengo memoria. En la escuela, recuerdo estar dibujando en las páginas traseras de mis cuadernos, diseñando y creando personajes utilizando como molde las monedas de 10 pesos que aun existían en 1992, año en que cursaba segundo de primaria. En el bachillerato mi interés en el arte se agudizó más, gracias a que en las clases de "artística", que eran profundamente aburridas, hacía los trabajos y las tareas de mis compañeros a cambio de dinero, lo cual era un plus porque el solo hecho de dibujar ya era una satisfacción suficiente para mí.

Estudie diseño gráfico en una institución de poco renombre, pero me sirvió para enlazar y enfatizar mi pasión por el crear, diseñar y transformar a partir de mis habilidades utilizando la imaginación como herramienta para plasmar en lo bidimensional mi interés en la producción no solo de objetos funcionales si no de relación conceptual y sentimental.

En mi carrera de Artes en la Universidad de Antioquia, el dibujo y el grabado marcaron fuertemente mi interés en los procesos técnicos mas que en los conceptuales, el paso a paso y los procesos "alquímicos" me llevaron prestar mas atención a la materia y sus componentes, de los cuales, radica mi interés por el manipular los objetos, su composición y su forma derivando en mi proceso conceptual de abordar la memoria y la carga personal sobre los objetos cotidianos que pertenecen o han pertenecido a familiares o amigos cercanos.

## PARTICIPACIÓN ARTÍSTICA



**Miniprint Internacional.** Rosario Argentina, 8º Edición Internacional, Argentina, 2020.

**Pervivir.** Talante Taller de Impresión, Colombo Americano, sede el poblado Medellín, 2019.

**Él y Ella, Letras ilustradas.** 4 salón de ilustración de Bello, 2018.

**Libro de Artista.** Parque Biblioteca España. Medellín, 2015.

**El libro y sus posibilidades expresivas.** Biblioteca Rogelio Mejía Valencia. Medellín, 2015.

**Tramas Invisibles.** Muestra de Grado de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, Institución Universitaria ITM. Medellín, 2013.

**Yo también sobreviví al fin del mundo.** Galería de Arte contemporáneo PAUL BARDWELL, Centro Colombo Americano. Medellín, 2012.

**Incisiones.** Exposición colectiva de grabado. Sala de Exposiciones Ana Guerrero de Hoyos, Casa de la Cultura, Caldas Antioquia. 2010.

**Segunda Bienal de Artes Plásticas de Comfenalco.** Centro Cultural Moravia. Medellín, 2009.

**Salón de Artes Plásticas, Arte Joven.** Biblioteca, Marco Fidel Suarez, Bello, 2007.

**Arte y espacio en la tierra.** Casa Tres Patios, Centro Colombo Americano. Bogotá, 2006.

**Exposición Colectiva Taller Pintura II.** Centro Cultural Cre-Acción/ Espacios. Bogotá, 2006.

## BIBLIOGRAFÍA

- García, A. (n. f.) Foucault Michael. (1966). Utopías y heterotopías y El cuerpo utópico. <https://www.mxfractal.org/RevistaFractal48MichelFoucault.html>
- Almar Beltrán Carmen. (2016). Christian Boltanski y la memoria de los objetos. Valencia, España: Universidad de Valencia.
- Naranjo Javier. (2013). La casa de las estrellas, el universo contado por los niños. Primera edición en Colombia, abril de 2013. Laboratorio del ESPÍRITU Corporación Rural.
- Michel Gondry. (Director).(2004) El Eterno Resplandor de una Mente sin Recuerdo [Película] Ciudad: Anonymous Conten Produccións.
- Kalenberg, A., Briante, M. (n. f.) ArtNexus. <https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine/5e7e6af7567183139525f7b2/1/liliana-porter>
- Ferrer I. Esto no es Arte. (n. f.) <http://estonoesarte.com/isidro-ferrer/>
- Sifón S. (13 de julio de 2016) PAC, Plataforma de Arte Contemporáneo. <https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/christian-boltanski-ivam/>
- García O. (5 de julio de 2016) PAC, Plataforma de Arte Contemporáneo. <https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/memoria-de-los-objetos-de-isidro-lopez-aparicio/>
- Tesis. [CEDECOM] (15 de abril de 2015) La Memoria de los Objetos [Vídeo]. [https://www.youtube.com/watch?v=WGoQp\\_4wRY8&t=59s](https://www.youtube.com/watch?v=WGoQp_4wRY8&t=59s)
- Paris N. Más de Arte punto com (n. f.) <https://masdearte.com/especiales/nicolas-paris-velez/>







*"Debemos hablar de manera suficientemente general para que cada uno pueda reencontrar algo de su propio pasado, de su propia cultura, de sus propios deseos".*

*Christian Boltanski*