

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**“LA DECONSTRUCCION COMO MÉTODO ICONOGRAFICO EN LA OBRA
DE AMIR CANDANEDO (LUCKY)”**

Por:
Rafael Amir Candanedo

PANAMA, REPUBLICA DE PANAMAÁ

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**“LA DECONSTRUCCION COMO MÉTODO ICONOGRAFICO EN LA OBRA
DE AMIR CANDANEDO (LUCKY)”**

Por:
Rafael Amir Candanedo

Asesor:
Mgtr.: MARIA A. CARBALLEDA. PhD

Trabajo de Grado para optar por el
Título de Licenciado en Bellas
Artes con Especialización en Artes
Visuales.

PANAMA, REPUBLICA DE PANAMAÁ

El Tribunal Examinador en el uso de sus facultades ha revisado el Trabajo de Grado titulado:

**“LA DECONSTRUCCION COMO MÉTODO ICONOGRAFICO EN LA OBRA DE
AMIR CANDANEDO (LUCKY)”**

Para constancia de ello, el Tribunal, Examinador compuesto por:

Prof.: _____ Evaluación: _____

Jurado 1:

Prof.: _____ Evaluación: _____

Jurado 2:

Prof.: _____ Evaluación: _____

Jurado 3:

Fecha: _____

INDICE

Agradecimientos	iii
Dedicatoria	iv
1. Introducción	8
2. Resumen	9
3. Objetivos	10-12
3.1. Objetivo General	
3.2. Objetivos específicos	
3.3. Pregunta de investigación	
4. Justificación	12-16
5. Antecedentes	17
6. Marco teórico.	18-24
6.1. Jacques Derrida y la deconstrucción	
6.2. Otros enfoques sobre deconstrucción en el arte	
6.3. La deconstrucción dentro de la iconografía pop	
6.4. Artistas Referentes	
7. Propuesta Visual de Amir Candanedo (Amir Lucky)	25-29
7.1. Trayectoria y proceso creativo	
7.2. Desde los inicios hasta el Abstract Toons	
8. Metodología artística	29-47
8.1. Abstractoons: una identidad visual	

8.2.	Técnicas mixtas y recursos plásticos	
8.3.	Análisis de obras.	
8.4.	“El Desfile” (pieza principal de sustentación)	
9.	Conclusiones	47-50
10.	Bibliografía	51
11.	Anexos	52-53

Agradecimientos

A mis padres, mi familia, mis profesores, mis amistades y todas las personas que han apoyado mi trayectoria desde siempre.

Dedicatoria

A todos los artistas que no olvidan su infancia.

*La iconografía de los cartoons que marcaron mi infancia
sigue intacta, y siguen siendo el remedio para mi inquietud
creativa todos los días.*

Amir lucky

1. Introducción

A través de este trabajo, se explora de la deconstrucción como herramienta metodológica dentro del proceso creativo del artista panameño Amir Candanedo (Lucky), partiendo de una búsqueda por legitimar enfoques no tradicionales dentro del arte contemporáneo, particularmente aquellos que surgen desde la experiencia personal, la experimentación intuitiva y la influencia directa del entorno visual urbano.

La propuesta artística, se enmarca en un lenguaje denominado por Candanedo **Abstractoons**, el cual fusiona lo abstracto, lo caricaturesco y lo urbano, con una fuerte carga simbólica y emocional. Esta estética nace de la necesidad de intervenir, romper y reconstruir íconos visuales, de la cultura pop, mediante técnicas mixtas que desafían la estructura formal del arte institucional.

A lo largo de este estudio, se plantea cómo la deconstrucción, inicialmente formulada por Jacques Derrida, desde la filosofía, puede convertirse en una estrategia creativa activa que incorpora lo conceptual, generando imágenes nuevas que se alejan de la forma original y apuestan por la fragmentación, la incorporación del error y la reinterpretación.

Desde una metodología cualitativa, con énfasis en el análisis visual y autorreferencial, se abordará el proceso del artista, a través del estudio de sus obras más representativas, incluyendo su pieza “El Desfile” (elemento principal de análisis para esta investigación).

Esta tesis, no solo busca posicionar la obra de Amir dentro del debate académico sobre arte contemporáneo en Panamá, sino también abrir un espacio legítimo para prácticas artísticas alternativas, donde lo académico y lo intuitivo puedan convivir con profundidad y coherencia.

2. Resumen

La tesis de Amir Candanedo, conocido artísticamente como **Amir Lucky**, es una profunda exploración de su proceso creativo, centrado en la **deconstrucción** como herramienta metodológica activa. Su obra no se limita a la teoría, sino que la encarna en una estética visual que él mismo ha denominado **"Abstractoons"**, un lenguaje que fusiona lo abstracto, lo caricaturesco y lo urbano.

A lo largo del documento, se argumenta que este enfoque va más allá de la mera estética, convirtiéndose en un canal para expresar su visión del mundo, influenciada por su infancia en Panamá y su fascinación por el caos y la espontaneidad.

Se analiza cómo este concepto filosófico, originalmente propuesto por Jacques Derrida, puede ser trasladado al campo de las artes visuales como estrategia plástica y discursiva, integrando elementos del arte urbano, la ilustración caricaturesca y la estética abstracta, fusionados mediante técnicas mixtas que privilegian el gesto libre, el accidente visual y la fragmentación simbólica. A partir del análisis de obras representativas, incluyendo la pieza principal de sustentación *El Desfile*, se identifican recursos como la distorsión de íconos populares, la superposición de capas, el uso intuitivo del color y la intervención de la memoria personal como base narrativa.

Esta tesis busca demostrar que la deconstrucción puede ser una vía legítima para desarrollar un lenguaje visual propio, crítico y emocional, que no responde a las fórmulas tradicionales de producción artística. En ese sentido, se propone una lectura contemporánea y expandida de la creación visual, donde el error, el caos y la reinterpretación se convierten en motores metodológicos para construir sentido desde la ruptura.

3. Objetivos

3.1. Objetivo General

1. Analizar la deconstrucción como herramienta metodológica dentro del proceso creativo de Amir Candanedo (Lucky), destacando cómo esta se manifiesta en su propuesta visual a través de elementos urbanos, caricaturescos y abstractos.

3.2. Objetivos Específicos

3.2.1. Analizar los elementos que configuran la deconstrucción como recurso artístico.

3.2.2. Observar la deconstrucción como recurso plástico en la obra de Amir Candanedo.

3.2.3. Describir el proceso creativo del artista desde una perspectiva autorreferencial.

3.2.4. Identificar los recursos gráficos, técnicos y simbólicos presentes en su propuesta visual.

3.2.5. Analizar obras representativas del artista que evidencien el uso de la deconstrucción como método expresivo.

3.2.6. Validar la propuesta Abstractoons como lenguaje visual propio dentro del arte contemporáneo panameño.

3.3. Pregunta de Investigación

¿Cómo funciona la deconstrucción como herramienta metodológica dentro del proceso creativo y visual de Rafael Amir Candanedo (Amir Lucky)?

4. Justificación

Según Norris (2002), la deconstrucción, tal como la concibe Jacques Derrida, no es un método ni una técnica con pasos definidos, sino más bien una estrategia de lectura y un enfoque filosófico que busca desestabilizar y analizar críticamente las estructuras sedimentadas del pensamiento occidental, especialmente aquellas que se presentan como "verdades" absolutas o naturales. Se trata de un proceso de análisis riguroso que busca descomponer y examinar las suposiciones, jerarquías y oposiciones binarias subyacentes en el lenguaje y el pensamiento. Es como desmontar un reloj para ver cómo funciona y cuáles son sus engranajes ocultos, en lugar de simplemente romperlo. sino que nuestra comprensión de la realidad siempre está mediada por el lenguaje y los sistemas de signos. Introduce el concepto de "différance" (una palabra inventada por él que combina "diferencia" y "aplazamiento") para señalar que el significado nunca está plenamente presente en un signo, sino que siempre se remite a otros signos, en una cadena infinita de referencias. El significado es siempre diferido y se constituye en la relación con lo que no es. La deconstrucción se centra en identificar y subvertir las oposiciones binarias que estructuran gran parte de nuestro pensamiento (por ejemplo, bien/mal, verdad/falsedad,

masculino/femenino, habla/escritura, presencia/ausencia). Derrida argumenta que en estas oposiciones, uno de los términos suele ser privilegiado y considerado superior al otro. La deconstrucción busca mostrar la inestabilidad de estas jerarquías y las formas en que el término "subordinado" es, de hecho, fundamental para la existencia del término "privilegiado".

La deconstrucción funciona dentro del proceso creativo de Amir Candanedo no solo como un marco conceptual, sino como una herramienta viva y práctica que estructura la forma en que el artista concibe, fragmenta y reconstruye la imagen. Influenciado por el pensamiento de Jacques Derrida, Amir adopta el acto de deconstruir no como una negación, sino como una vía para reconfigurar símbolos culturales, personajes y estilos visuales en un nuevo lenguaje que él mismo ha denominado *Abstractoons*.

Este enfoque metodológico se manifiesta a través de decisiones estéticas y técnicas que rompen con la rigidez de la representación tradicional: líneas erráticas, superposición de planos, uso intuitivo del color, alteración de proporciones y la inserción deliberada de elementos urbanos y caricaturescos. En obras como *El Desfile*, se evidencia cómo el artista desarma estructuras reconocibles como los personajes de la infancia o los esquemas de orden social para reorganizarlos en una narrativa visual caótica, emotiva y crítica, que remite a su propia experiencia vital.

La deconstrucción le permite a Amir liberar su proceso creativo de normas académicas preestablecidas y asumir una postura estética que abraza el error,

la espontaneidad y lo marginal como valores legítimos de producción artística. En este sentido, su metodología no solo se inspira en la filosofía de la deconstrucción, sino que la traduce a un plano plástico, haciendo de ella una herramienta poderosa para cuestionar, resignificar y transformar tanto la imagen como el discurso que la sustenta.

Analizar una obra de arte va más allá de describir sus componentes visuales; implica desentrañar los códigos, intenciones y procesos que le dan sentido. En el caso de la obra de Amir Candanedo (Lucky), esta investigación cobra relevancia al proponer la deconstrucción no solo como un enfoque interpretativo, sino como una herramienta metodológica activa dentro del proceso creativo.

La importancia de este estudio radica en la necesidad de legitimar la experimentación visual contemporánea como discurso artístico válido dentro del campo académico. La propuesta plástica de Amir se enmarca en una estética profundamente influenciada por la cultura visual popular las caricaturas clásicas, el arte urbano, los videojuegos y la gráfica de consumo masivo que, al ser reinterpretadas mediante técnicas de deconstrucción, dan lugar a un lenguaje visual híbrido, personal y consistente.

Esta investigación busca visibilizar cómo un creador autodidacta, con influencias diversas y una fuerte carga simbólica en su imaginario, articula una metodología original a partir de la fragmentación, el reciclaje visual, la intervención espontánea y la resignificación de lo ya conocido. Como él mismo plantea: *“la obra se construye, pero necesita ser destruida para encontrar su verdadera esencia.”*

Desde el ámbito científico y académico, este trabajo aporta al estudio de los lenguajes emergentes del arte contemporáneo latinoamericano, vinculando la teoría de la deconstrucción especialmente desde los planteamientos de Jacques Derrida y otros autores con un caso de estudio práctico, orgánico y profundamente autorreferencial. La propuesta no solo enriquece el campo del análisis pictórico, sino que también ofrece un modelo de autoexploración metodológica desde la práctica artística.

Finalmente, esta tesis aporta un marco de comprensión más amplio sobre cómo la deconstrucción, lejos de ser un concepto abstracto o limitado a la crítica literaria y filosófica, puede encarnarse en la obra plástica con autenticidad, potencia expresiva y coherencia discursiva.

El análisis de una obra de arte va más allá de la mera descripción de sus componentes visuales; implica la necesidad de desentrañar los códigos, intenciones y procesos que le otorgan sentido. En el caso de la obra de Amir Candanedo (Lucky), esta investigación cobra una relevancia particular al proponer la deconstrucción no solo como un enfoque interpretativo, sino como una herramienta metodológica activa dentro del proceso creativo del artista.

La importancia de este estudio radica en la necesidad de legitimar la experimentación visual contemporánea como un discurso artístico válido dentro del campo académico. La propuesta plástica de Amir se inscribe en una estética profundamente influenciada por la cultura visual popular, las caricaturas clásicas, el arte urbano, los videojuegos y la gráfica de consumo masivo. Al ser

reinterpretadas mediante técnicas de deconstrucción, estas influencias dan lugar a un lenguaje visual híbrido, personal y en constante transformación.

Esta investigación busca visibilizar cómo un creador autodidacta, con influencias diversas y una fuerte carga simbólica en su imaginario, articula una metodología original a partir de la fragmentación, el reciclaje visual, la intervención espontánea y la resignificación de lo ya conocido. Como el propio artista afirma: *“la obra se construye, pero necesita ser destruida para encontrar su verdadera esencia”*.

Desde el ámbito científico y académico, este trabajo aporta al estudio de los lenguajes emergentes del arte contemporáneo latinoamericano. Vincula la teoría de la deconstrucción —especialmente desde los planteamientos de Jacques Derrida y otros autores— con un caso de estudio práctico, orgánico y profundamente autorreferencial. La propuesta no solo enriquece el campo del análisis pictórico, sino que también ofrece un modelo de autoexploración metodológica desde la práctica artística.

Finalmente, esta tesis proporciona un marco de comprensión más amplio sobre cómo la deconstrucción, lejos de ser un concepto abstracto o limitado a la crítica literaria y filosófica, puede encarnarse en la obra plástica con autenticidad, potencia expresiva y coherencia discursiva.

5. Antecedentes

Desde que comienza a crear imágenes, siente la necesidad muy particular de reinterpretar lo que ya existe, de romperlo, reconstruirlo, y volverlo a romper si es necesario. La deconstrucción se convirtió en parte de un proceso antes de saber que ese término existía formalmente. Observaba paredes, manchas, formas absurdas en los mosaicos o en el concreto agrietado, y en segundos ya estaba imaginando personajes. Esa forma de ver el mundo no ha cambiado. Al contrario, es el pilar que sostiene mi obra actual.

Años después descubrí que esa manera de crear tenía relación con un concepto filosófico desarrollado por Jacques Derrida. Para él, la deconstrucción no es un método rígido, sino una forma de leer y pensar las cosas desde sus bordes, desde las fisuras. Autores como Asensi y Ribalta (2004) lo explican bien: *“la deconstrucción no es un modelo que se aplica igual para todos los casos, sino una estrategia profundamente contextual, creativa, que depende del propio proceso de cada creador”*.

Desde esta perspectiva, me di cuenta de que lo que yo venía haciendo desde niño, esa costumbre de desarmar visualmente a los personajes y recomponerlos según mi propio universo, era una forma de deconstrucción espontánea, personal y emocional. Eso me llevó a formalizar mi propuesta artística bajo el concepto de *Abstractoons*, una mezcla entre lo abstracto y lo caricaturesco. Una estética que toma inspiración en un inicio de las caricaturas de los años 30, de los cómics, del graffiti y del arte pop, pero que ya no se limita a homenajearlos, sino a

intervenirlos, desfigurarlos, someterlos a un proceso de deterioro estético que, para mí, los hace más vivos.

Esta revisión de antecedentes es importante porque me permite entender que mi metodología no está desligada del pensamiento crítico o filosófico, sino que dialoga con él desde la práctica. También me hace ver que hay otros artistas, como KAWS o Basquiat, que han trabajado desde esa lógica de fragmentar lo visual para decir algo nuevo, algo incómodo, algo más honesto.

Yo no busco repetir imágenes ni rendirle culto a lo que ya está hecho. Mi obra parte del impulso de reinterpretar lo conocido desde mi identidad visual. Y la deconstrucción ha sido, sin duda, la vía más natural para lograrlo.

6. Marco teórico

6.1. Jacques Derrida y la deconstrucción

La deconstrucción, como concepto central de esta investigación, surge del pensamiento del filósofo francés Jacques Derrida (1930–2004). Su propuesta no responde a un método estricto, sino a una forma de análisis crítica que se enfoca en desmontar estructuras, revelar contradicciones internas y cuestionar jerarquías dentro de cualquier discurso, ya sea lingüístico, filosófico o visual.

Derrida introduce el término como una forma de lectura que descompone la aparente solidez de los significados, desafiando la noción tradicional de que existe un centro o verdad única en los textos. Aunque su origen está en la crítica

literaria y la filosofía, sus implicaciones se expanden al campo del arte, donde la imagen también puede ser leída, intervenida y cuestionada desde sus propios códigos.

Según Derrida:

“La deconstrucción no es una técnica, ni una operación concreta, sino el nombre de lo que ocurre.”(Derrida, 1997, *"Deconstrucción en las fronteras del saber"*).

Esto sugiere que deconstruir no es aplicar una fórmula, sino detectar lo inestable, lo no dicho, lo reprimido o desplazado en un sistema de signos. En el arte, esto se traduce en una práctica visual que interviene íconos, altera narrativas y produce nuevas interpretaciones a partir de lo ya establecido.

El filósofo también reconoce que el término tiene múltiples sentidos y no puede ser reducido a una definición única. En entrevistas, incluso llegó a decir que:

“La deconstrucción es lo que ocurre cuando uno no la espera.”

Lo cual refuerza la idea de que es un acto espontáneo, crítico y a menudo intuitivo, muy cercano a los procesos creativos del arte contemporáneo.

En el caso del arte visual, y particularmente en la obra de Amir Candanedo (Lucky), la deconstrucción se manifiesta como un acto plástico y simbólico simultáneo. Las imágenes no solo son intervenidas estéticamente, sino también discursivamente: lo que significaban originalmente es sometido a una relectura, a veces caótica, a veces poética, pero siempre transformadora.

6.2. Otros enfoques sobre deconstrucción en el arte

Aunque el concepto de deconstrucción fue propuesto por Jacques Derrida dentro del campo de la filosofía y la crítica textual, su influencia ha trascendido hacia disciplinas como el arte, la arquitectura, el diseño y la teoría visual. En estos espacios, la deconstrucción es entendida como una práctica que rompe con los lenguajes formales establecidos, desmantela narrativas dominantes y permite la emergencia de nuevas estructuras visuales, cargadas de tensión, contradicción o reapropiación.

El investigador Manuel Asensi (2004) señala que la deconstrucción no debe verse como un método replicable, sino como una estrategia ligada a lo contextual, lo subjetivo y lo creativo. En su estudio junto a José Ribalta, afirma que:

“La deconstrucción no es un conjunto de reglas a seguir, sino una forma de lectura y producción que se adapta a las condiciones del objeto, del creador y del entorno.”

Esto refuerza la idea de que cada artista puede construir su propia forma de deconstruir, como ocurre en la obra de Amir Lucky.

En el plano perceptivo, el psicólogo y teórico del arte Rudolf Arnheim (1956) explica que la imagen visual contiene elementos que se perciben de forma inconsciente, y que el proceso de interpretación está profundamente condicionado por la cultura, el entorno y la memoria del espectador. Aunque Arnheim no utiliza el término “deconstrucción” de forma explícita, sus planteamientos sobre la psicología de la percepción artística abren la puerta a

lecturas múltiples y a la posibilidad de romper con la linealidad en la comprensión de la obra.

La deconstrucción visual, entonces, puede entenderse también como una herramienta que permite intervenir la percepción tradicional, desarmando el sistema de signos gráficos y generando nuevas capas de sentido. Esto es especialmente importante en el arte contemporáneo, donde la hibridación de lenguajes, la apropiación cultural y el remix visual son prácticas comunes.

En el contexto latinoamericano, varios artistas han adoptado esta estrategia como una forma de responder al exceso de imágenes, a la saturación mediática y a la necesidad de construir identidades fragmentadas. En ese terreno se sitúa la propuesta visual de Amir Candanedo, que retoma íconos reconocibles de la cultura popular caricaturas, personajes vintage, estéticas de videojuegos para descomponerlos, reordenarlos y devolverlos al espectador bajo una nueva lógica visual, donde el caos, la repetición y la alteración se convierten en discurso.

6.3. La deconstrucción dentro de la iconografía pop

La deconstrucción, entendida como un acto de descomposición simbólica, encuentra un terreno fértil en la iconografía de la cultura popular, especialmente en aquellas imágenes que han sido repetidas, mercantilizadas o canonizadas durante décadas. Caricaturas, cómics, videojuegos, logotipos, personajes animados y otros íconos del consumo visual masivo conforman un lenguaje

colectivo que, al ser intervenido, genera nuevas lecturas y tensiones entre lo conocido y lo alterado.

La deconstrucción aplicada a esta iconografía no opera únicamente desde lo formal (alterar formas, colores o composición), sino también desde lo discursivo: cuestionar qué representan esas imágenes, a quién sirven, por qué nos impactan. Es una forma de romper el pacto con lo sagrado del símbolo, reescribiendo su presencia con una estética más cruda, más personal y menos institucional.

En este panorama se inscribe la propuesta de Amir Candanedo (Lucky). Su obra parte de un vínculo profundo con las caricaturas clásicas de los años 30 y 40 como las de Disney, Warner Bros., Hanna-Barbera, MGM, entre otras, pero no para reproducirlas con fidelidad, sino para fragmentarlas, estirarlas, distorsionarlas y fundirlas con trazos urbanos y caóticos. El resultado es una imagen que, aunque reconocible en sus referencias, ya no responde a las normas del diseño original: ha sido descompuesta y reconfigurada desde la intuición, el error, la experimentación y el impulso expresivo.

Esta forma de deconstrucción visual es también una forma de resistencia a la perfección gráfica, a la simetría comercial y al control técnico que caracteriza muchas producciones pop modernas. Amir recurre al manchón, al chorreado, al aerosol, a la intervención sucia que imita el desgaste callejero, recuperando así

la estética efímera y brutal del graffiti, donde la figura icónica ya no es un producto sino una emoción en constante mutación.

6.4. Artistas Referentes

Este trabajo no existiría sin una larga conversación silenciosa con otros artistas que también han trabajado con la fragmentación, la apropiación y la resignificación de íconos culturales. Según las palabras de Candanedo “Muchos de ellos me influyen no porque los imite, sino porque abrieron caminos que me permitieron entender que romper también es construir”.

Artistas como KAWS, George Condo, Matt Gondek, Jerkface, Greg Mike entre otros, han trabajado con estos códigos, reinterpretando figuras de la cultura pop a través del filtro de lo urbano, lo abstracto o lo irónico. En sus obras, se evidencia una intención de deconstruir lo familiar: no para destruirlo, sino para exponer su carga simbólica, su desgaste visual o su poder estético transformado. La cultura pop, en este contexto, se vuelve materia prima de una nueva narrativa visual que puede ser crítica, nostálgica o totalmente disruptiva.

Uno de los más importantes es KAWS, artista estadounidense que partió del graffiti y la ilustración para crear una estética propia. Su trabajo con figuras reconocibles como Mickey Mouse o Los Pitufos me mostró que el arte también puede nacer desde lo masivo y transformarse en algo profundamente personal.

KAWS interviene lo familiar y lo convierte en una experiencia nueva, cargada de nostalgia y extrañeza.

Otro referente clave es Jean-Michel Basquiat, cuya obra me marcó por su uso del caos, el lenguaje visual híbrido y la rabia expresiva. Su forma de usar el lienzo como campo de batalla simbólico me inspiró a no tenerle miedo a lo sucio, a lo inacabado, a lo brutal. Basquiat me enseñó que se puede pintar como si uno estuviera gritando.

También encontramos una identificación con la energía pop de Takashi Murakami, que toma elementos del manga, el anime y la cultura kawaii para convertirlos en arte contemporáneo de alto nivel, sin perder el espíritu lúdico. Él me ayudó a entender que lo infantil, lo caricaturesco o lo comercial no son opuestos al arte serio: son puentes para decir cosas nuevas.

Por último, Keith Haring, cuya gráfica simple, repetitiva y poderosa se convirtió en símbolo universal. Su trabajo recuerda que el dibujo no necesita ser complejo para tener fuerza, necesita ritmo, identidad y propósito.

Estos artistas y muchos otros, han acompañado la búsqueda de una estética que sea al mismo tiempo personal, caótica, nostálgica y libre. “A todos los he estudiado, reinterpretado y de alguna manera deconstruido dentro de mi propio proceso”.

7. Propuesta Visual de Amir Candanedo (Amir Lucky)

7.1. Trayectoria y proceso creativo

Podríamos decir que este documento explora el proceso creativo del artista Amir Candanedo, destacando las influencias y motivaciones detrás de su estilo, el cual unifica la iconografía de la caricatura con la estética del arte urbano. Su trabajo está profundamente influenciado por el **arte urbano**, especialmente por la cultura del grafiti. Su fascinación surgió al asistir a festivales internacionales como el Meeting of Styles en Europa , donde la mezcla de estilos y la creación de escenarios colaborativos le generaron un impacto visual significativo.

Una de las principales inspiraciones que extrae del grafiti es su cualidad efímera y su proceso de descomposición. Amir expresa cómo la lluvia, el sol, el moho y el tiempo degradan las obras, creando texturas y formas que le recuerdan a las manchas que veía de niño en los mosaicos y que asociaba con caricaturas. Esta observación lo llevó a unificar su trabajo con lo abstracto, buscando una esencia que evocara el deterioro de las obras en las calles. Para lograr esto, intencionalmente arruina sus dibujos y los descompone para recrear esa estética.

Otra influencia clave es la cultura del **cómic y la caricatura**. Amir ha estado ligado a este mundo desde su infancia, consumiendo mucho material y participando en concursos de ilustración. La caricatura le sirvió como una forma de escape de un entorno marginal, ya que sus padres le proporcionaban

videojuegos y películas para que se quedara en casa. Por esta razón, la caricatura representa una parte nostálgica y personal de su obra. A pesar de que el público asocia su trabajo con personajes reconocibles como Mickey Mouse, aclara que sus creaciones van más allá, incorporando muchas líneas y caricaturas que no necesariamente tienen esos rasgos.

7.2. Desde los inicios hasta el Abstract Toons

Que resumen la trayectoria artística de **Amir Lucky** desde sus inicios hasta el desarrollo de su estilo distintivo, "Abstract Toons".

Primeras Incursiones y Viajes: Desde niño, Lucky sintió un llamado innato al arte, influenciado por su padre, el pintor Rafael Candanedo. A los 20 años, viajó a Italia, donde observó los frescos de la Capilla Sixtina y el Vaticano, exponiéndose a los formatos monumentales y el claroscuro de maestros renacentistas como Miguel Ángel y Rafael. Su propuesta visual actual es el resultado de un largo y continuo proceso de exploración introspectiva, que incluyó temporadas de soledad, dedicación al arte del tatuaje y al dibujo académico.

Graffiti y Arte Urbano: Un punto de inflexión fue su descubrimiento del graffiti a través de su amigo N30 (Hikari). Lucky quedó impactado por las grandes proporciones del arte urbano, su libertad de expresión, grandilocuencia y la versatilidad de técnicas. Se identificó con el espíritu callejero rebelde de esta corriente, que le ofreció un medio para manifestarse como artista y "permanecer en el tiempo", sin depender de la crítica de pequeños grupos, proporcionándole

un campo abierto y sin censura para la expresión. Incorporó elementos del microcosmos grafitero, como formatos agigantados y técnicas mixtas (incluyendo el aerosol), dándoles un giro personal. Valora mucho el aspecto humano y el contacto con la comunidad que encontró en esta etapa, ejemplificado en un proyecto en Yaviza, Darién.

Arte Comercial y la Búsqueda Personal: El arte urbano le abrió puertas al muralismo comercial, realizando proyectos de decoración en hoteles, restaurantes y locales. Aunque lucrativa, esta actividad lo distrajo de su búsqueda artística original, ya que pintaba según los criterios de los diseñadores, alejándose de su propia visión. En 2019, formó parte de EXO2 CREW y viajó por Europa, donde tuvo "encontrones" con obras que resonaron con su estética, como la bizarría y los acabados desgastados de Kinki Texas (Holger Meier). Lucky reinterpretó e incorporó la metodología de Kinki Texas, usando los signos de deterioro como recurso compositivo para dotar de carácter y movimiento a sus personajes. Esta experiencia lo impulsó a buscar su propia voz y a experimentar con la creación de personajes, lo que lo llevó a separarse de EXO2 CREW para una búsqueda más aislada.

Crisis Creativa y Salud Mental: Atrapado en Nápoles, experimentó un desolador vacío interior y frustración creativa, enfrentando limitaciones económicas y de movilidad. Tras regresar a Panamá con ayuda familiar, la ansiedad por su proceso artístico inconcluso, se manifestó, impidiéndole crear arte.

Su búsqueda de un discurso visual se alinea con la Estética, la rama de la filosofía que estudia la belleza, demostrando que la expresión de la belleza es un proceso de pensamiento sofisticado.

"Abstract Toons": La Consolidación del Estilo: Finalmente, Lucky encontró su lenguaje en los personajes de cartoons animados e iconografía pop de su infancia. Su propuesta, que él denominó "Abstract Toons," combina elementos del arte urbano y la abstracción. En sus obras, se apropia de personajes icónicos o crea nuevos, descomponiendo sus formas y acompañándolos de elementos abstractos (ocasionalmente inspirados en Olga Sinclair). Incorpora técnicas del arte urbano como la pintura en aerosol, superposición de imágenes y chorreados, que evocan texturas callejeras y funcionan como elementos compositivos expresivos. Los "Abstract Toons" elevan elementos del paisaje urbano que a menudo pasan desapercibidos y reformulan las técnicas del graffiti para el formato de caballete.

Se trata de una propuesta estética bien construida, donde los personajes de caricatura son sofisticados íconos semióticos con altos contrastes cromáticos que rompen esquemas formales y derriban barreras sociales. La maestría de Lucky se manifiesta en su ejecución pictórica, su paleta de vanguardia y la profundidad de su discurso.

Comentario del autor. Amir Candanedo describe la obra como *“una interpretación de una experiencia de mi infancia, cuando asistía a los desfiles*

patrios en la ciudad de Panamá. El caos visual, los colores vivos, las multitudes sin rumbo y una forma de ver el caos como algo inspirador”. El estilo general es urbano-caricaturesco con un enfoque deconstructivo.

8. Metodología Artística

El artista detalla su proceso creativo, que se inicia de manera tradicional con lápiz y papel. Al regresar de Europa con la inspiración del arte urbano, comenzó a experimentar, arruinando conscientemente sus personajes para lograr la **descomposición** que tanto le inspira. Este enfoque busca lograr una unión entre el arte figurativo de la caricatura y el arte abstracto del grafiti.

También integra la inmediatez del aerosol en su práctica, un medio que descubrió por invitación de un amigo para hacer grafiti. La rapidez con la que se logran los resultados con aerosol contrasta con la lentitud de otros medios como el óleo. A pesar de ser un medio más reciente en su repertorio, ha incorporado el uso de aerosoles en sus obras.

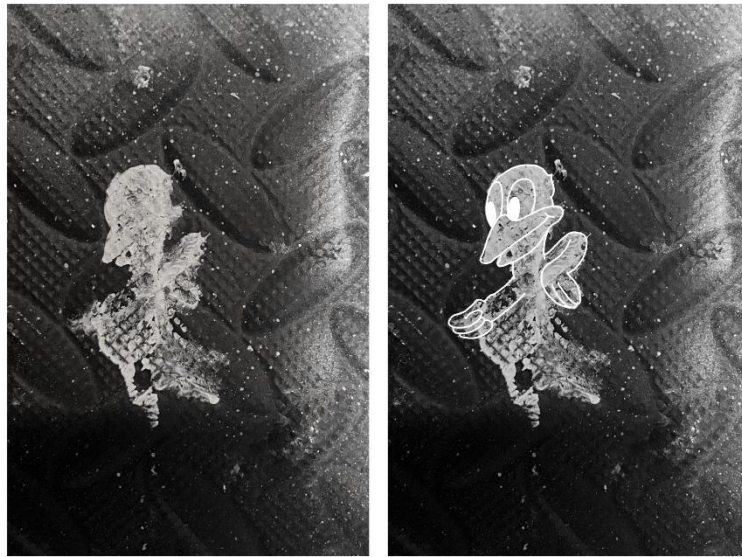
Finalmente, Amir reconoce que sus obras tienden a tener un tono oscuro, aunque también ha experimentado con colores más vivos, influenciado por el estilo pop de las caricaturas. La parte abstracta de su trabajo es la que más disfruta, ya que es donde se siente más conectado consigo mismo y con la misma sensación de libertad que experimentaba de niño. Su obra busca siempre mantener un

equilibrio entre la parte figurativa de las caricaturas y la parte abstracta inspirada en la descomposición y el arte urbano.

“Desde que tengo memoria, el dibujo ha sido mi forma más honesta de entender el mundo. Mi relación con la imagen comenzó mucho antes de saber que esto podía llamarse arte. Empecé copiando personajes, reinventándolos a mi manera, muchas veces sin respetar proporciones, estilos ni reglas. Lo que me importaba no era la fidelidad, sino cómo se sentía dibujarlos.

Muy temprano en mi vida, descubrí que podía ver personajes donde otros solo veían manchas. Las grietas en una pared, los rastros de humedad, los mosaicos del piso... eran puntos de partida para crear. Bastaban unos segundos para que mi mente asociara esas formas con rasgos caricaturescos. Ese impulso de ver más allá de lo obvio es algo que conservo hasta hoy, y que se ha convertido en una parte vital de mi proceso creativo.

Con el tiempo, comprendí que ese acto de reinterpretar lo ya existente, de reconstruir desde la emoción, tenía nombre: deconstrucción. Pero para mí no era un concepto académico, sino una necesidad visceral. Empecé a aplicar esa



lógica no solo en la forma, sino también en el discurso de mis obras. Fue ahí donde encontré el terreno fértil para desarrollar mi lenguaje visual personal”.

8.1. Abstractoons: una identidad visual

Mi propuesta artística se llama Abstractoons, un término que creé para nombrar esta fusión entre lo abstracto y lo caricaturesco. Es un universo visual donde conviven la inocencia del dibujo animado con la brutalidad del trazo urbano, el caos del graffiti y la nostalgia del personaje vintage.

Abstractoons está influenciado principalmente por:

- Las caricaturas clásicas de los años 30: Disney, Warner Bros., Hanna-Barbera, MGM.
- La gráfica de videojuegos retro y cómics antiguos.
- El arte urbano, en especial el graffiti efímero en paredes, zinc, edificios abandonados.
- Y una constante necesidad de desfigurar lo limpio, de romper lo perfecto, de arruinar con amor.

Este lenguaje no busca homenajear pasivamente, sino tomar lo reconocible y enfrentarlo a la distorsión, creando una nueva estética en descomposición. El resultado son imágenes que se sienten familiares, pero no son seguras: algo se rompió en ellas, y eso las hace más vivas.

8.2. Técnicas mixtas y recursos plásticos

Su obra no tiene una sola técnica. Trabaja con lo que me permite improvisar: tinta, acrílico, aerosol, chorreados, manchas, vectores digitales, líneas torcidas. A veces empiezo con bocetos digitales, otras veces salto directo al lienzo. Lo importante no es cómo empiezo, sino cuándo rompo.

El proceso siempre atraviesa un momento de transformación: cuando la imagen original empieza a deshacerse. Ahí es donde ocurre la deconstrucción real.

Cuando la figura empieza a perder su orden, cuando las líneas se estiran, los ojos se duplican, las bocas se derriten, ahí nace el alma de la pieza.

“No hay una receta. A veces todo fluye con claridad. Otras veces improviso hasta que algo me habla. Lo único que se mantiene constante es que disfruto más el proceso que el resultado. Cada obra es un diálogo con lo inesperado”.

8.3. Análisis de obras



Obra: retrato naranja.

Dimensiones: 15 x 14 pulgadas

Técnica: Acrílico sobre lienzo.

Año: 2025

La obra presenta un fondo naranja sólido que contrasta con un personaje de caricatura clásica estilo rubber hose, sin embargo la mitad superior del personaje ha sido intencionadamente deconstruida con gestos pictóricos agresivos, gestuales y densos. Esta capa de pintura impone una sensación de caos o distorsión sobre una base que era reconocible y controlada, la técnica también permite explorar el concepto de ocultamiento y revelación, ya que el personaje está parcialmente cubierto, casi como si estuviera borrándose o unificándose con el fondo.

La deconstrucción de la figura no solo es formal, sino conceptual, al romper la forma reconocible el espectador entra en un territorio más abstracto donde el personaje pierde parte de su identidad original, pero conserva lo suficiente para seguir siendo reconocible, la transformación de íconos culturales como base principal de mi trabajo me lleva a la constante reflexión sobre la deconstrucción en mi proceso técnico dentro de mi propuesta pictórica, y hace una conexión emocionalmente latente.

Obra: Guerra de Globos



- **Dimensiones:** 48 x 48 pulgadas
- **Técnica:** Acrílico y aerosol sobre lienzo
- **Año:** 2024

"Guerra de Globos" presenta una composición vibrante y caótica, donde múltiples personajes de caricaturas clásicas emergen parcialmente entre efectos abstractos espontáneos. Las figuras se entremezclan y se revelan en un campo visual saturado, como si estuvieran atrapadas dentro de un recuerdo infantil, distorsionado pero lleno de energía. Aunque reconocibles, los personajes están inmersos en una escena de color, líneas y manchas que hacen referencia al momento del juego. Esta narrativa visual refuerza el título, evocando esa "guerra" desde una idea lúdica con globos de agua, donde todo es energía, felicidad, risas y un poco de desorden.

La intención de vincularla con la tierra y la naturaleza se percibe en los tonos marrones y *beiges* que aparecen en las partes inferiores, las texturas rugosas que evocan polvo, barro o vegetación y el dinamismo que sugiere un espacio abierto, sin estructuras rígidas. Esto hace que el juego no solo sea un acto infantil, sino también un acto vinculado con el lugar, la tierra donde creció el artista. Es un retrato emocional tanto del territorio como de la experiencia. La obra no se limita a representar solo un juego como tal, sino más bien un estallido de memorias y recuerdos. Hay una sensación de sobrecarga visual que corresponde muy bien con el cúmulo de sensaciones que se guardan de una infancia intensa y feliz.

Título: Guantes Blancos



- **Dimensiones:** 65 x 65 pulgadas
- **Técnica:** Acrílico y aerosoles sobre lienzo
- **Año:** 2025

La obra está estructurada como una explosión radial con múltiples extremidades, rostros y gestos del personaje superpuestos en diferentes planos, como si fuera una secuencia de *frames* congelados, capturando movimiento o múltiples instancias temporales de un solo objeto. Este recurso recuerda al proceso de animación con juguetes reales, pero con una conexión plástica contemporánea más ligada a lo urbano.

Uno de los aspectos más potentes de esta obra es la fusión entre técnicas clásicas y la influencia del arte callejero: brochazos enérgicos, manchas, líneas y *tags* simulados con aerosol o pincel seco, en blanco y negro, claramente inspirados en el grafiti *underground*. La energía de esas marcas remite a la tensión de la acción ilegal del grafiti: el apuro, la adrenalina, la posible persecución y el acto efímero de marcar territorio visual.

La sensación de movimiento no es solo formal, sino emocional. Las repeticiones y distorsiones del cuerpo del personaje generan inquietud, casi como si el recuerdo del juego estuviera contaminado por una emoción más adulta y madura, pero a la vez ligado con la misma sensación de la niñez que refleja inocencia y desorden. Esto le da un tono melancólico a una figura originalmente asociada con la alegría y la inocencia. La composición genera confusión intencional, lo reconocible se desdobra y se diluye entre manchas, líneas y efectos, lo que alimenta la lectura emocional de ansiedad y agitación.

Parte del ícono más reconocible del imaginario infantil global, utilizando a “Mickey”, el personaje más iconográficamente conocido del mundo, en este caso representado a través de la figura de un juguete clásico, deconstruido y re combinado en una composición que evoca una sensación de deterioro.

El arte urbano sirve como punto de partida para los efectos abstractos que dan un giro al personaje, buscando siempre transmitir nostalgia y autenticidad. Mickey es un antes y un después en la historia de las caricaturas; darle un espacio especial en la obra de Amir no solo es un símbolo de inspiración, sino que va más allá del homenaje, representa el origen del imaginario creativo infantil y el punto de partida para muchas trayectorias artísticas. Es también una referencia al poder de la cultura visual en la formación identitaria.



Fragmento 51

Mural, técnica mixta.

Ubicación; Ciudad de la salud / Panamá

El mural presenta una composición dinámica y colorida basada en fragmentos de caricaturas clásicas de los años 50, aquellas que se popularizaron en los cómics y la animación de la época dorada. La obra retoma iconografía popular vinculada a personajes expresivos e iconográfico, resaltando gestos exagerados y trazos simples pero expresivos desfigurados expresivamente para crear una composición que aglomere todos estos cartoons en un solo plano.

Desde lo estético, se aprecia un uso de colores vibrantes que generan contraste y transmiten energía, evocando la vitalidad propia de la animación clásica. El trazo grueso y la estilización de los personajes se relacionan con el lenguaje gráfico de los cómics de mediados del siglo XX, pero recontextualizado en clave contemporánea mediante la técnica del muralismo urbano.

Conceptualmente, la pieza funciona como una reinterpretación nostálgica y colectiva de la cultura popular, reconociendo a las caricaturas no solo como entretenimiento infantil, sino también como un reflejo cultural que marcó generaciones. Al fragmentar y superponer diferentes personajes, el mural genera una sensación de memoria compartida donde cada espectador puede identificar referencias personales, además al estar ubicado en un hospital público, el mural democratiza el acceso al arte y reactiva la memoria cultural de los espectadores,

invitando a reflexionar sobre el impacto de la gráfica popular en la identidad visual contemporánea.

Esta obra puede leerse como un puente entre pasado y presente, entre lo masivo y lo artístico, recuperando un imaginario colectivo desde una mirada actual que celebra la influencia duradera de las caricaturas clásicas como parte de un patrimonio global.

8.4. “El Desfile” (pieza principal de sustentación)



- **Técnica:** Mixta sobre lienzo
- **Dimensiones:** 100 x 70 cm
- **Año:** 2024

"El Desfile" no es solo una pintura: es una experiencia visual compleja, construida como una síntesis de todo su lenguaje artístico. Esta obra funciona como una pieza viva dentro de la tesis, no solo porque retoma el concepto de deconstrucción que guía el trabajo de Amir, sino porque incorpora todos los ejes estéticos que ha desarrollado: lo urbano, lo caricaturesco y lo abstracto, coexistiendo en un solo plano. Es la pieza principal de análisis de esta investigación.

Técnica y recursos materiales

En la ejecución de esta obra se utilizaron técnicas mixtas que reflejan una forma de crear espontánea, visceral y orgánica. Los materiales incluyen:

- Spray, tanto en capas directas como en veladuras y manchas.
- Acrílico, para detalles opacos y zonas más controladas.
- Tinta, para líneas que sugieren movimiento o descomposición.
- Marcadores (Posca) y herramientas no convencionales, usados para trazar gestos rápidos sobre la superficie.
- Grafito.
- Soporte: lienzo montado en bastidor de madera.

El lienzo fue trabajado directamente en el espacio expositivo, lo cual le otorga un carácter de performance pictórico, donde no hay separación entre el artista, el espacio y la obra (los botes de pintura, trapos usados, materiales sobre la mesa auxiliar forman parte de la obra). Incluso el piso donde se ubica el lienzo tiene líneas radiales que parecen continuar la explosión de energía visual del cuadro, convirtiéndose en parte de la narrativa, como si el “desfile” también estuviera ocurriendo bajo los pies del espectador.

Iconografía: caos, nostalgia y crítica. Esta obra nace de un recuerdo de la infancia del artista: cuando asistía a los desfiles patrios en la ciudad de Panamá. Sin embargo, en lugar de representarlo literalmente, lo transformó en una

experiencia sensorial deformada, como si lo recordara no con la mente, sino con los nervios.

En la parte inferior de la obra, los piecitos de Pinocho están marchando, simbolizando el orden aparente, la parte ensayada y coreografiada del desfile. Pero lo que ocurre arriba es distinto: una multiplicación violenta de personajes, superpuestos unos sobre otros, con expresiones distorsionadas, ojos borrosos, bocas derritiéndose, gestos incoherentes. Esta es la multitud: la gente caminando por todas partes, gritando, vendiendo, jugando, existiendo.

La presencia dominante de Mickey Mouse vuelve a aparecer, pero fragmentado, rayado, desplazado. Algunos personajes tienen ojos tachados, otros están girados, otros apenas sobreviven entre manchas de pintura. Es una forma de mostrar cómo los símbolos culturales —aquellos que deberían darnos estructura— se descomponen ante la realidad del caos colectivo.

Tres lenguajes: urbano, caricaturesco, abstracto. La obra "El Desfile" integra los tres ejes estéticos de la propuesta Abstractoons:

- Lo urbano: Aparece en los gestos del *spray*, en el goteo que chorrea como si la obra estuviera pegada en una pared callejera. Las manchas son sucias, improvisadas, viscerales, conectando con el grafiti y el arte efímero de las ciudades.
- Lo caricaturesco: Vive en los personajes: figuras infantiles, exageradas, nostálgicas. Pero aquí no son decorativas, están maltratadas, agitadas,

desfiguradas, representando tanto la infancia como su colapso. El ícono pierde su forma, pero no su intensidad.

- Lo abstracto: Se manifiesta en la composición general. No hay un foco visual único; la obra no se organiza por jerarquías, sino por impulsos: color, repetición, movimiento. El caos es el principio de orden; lo emocional reemplaza lo racional.

"El Desfile" resume esta investigación al:

- Aplicar la deconstrucción como herramienta visual, no solo teórica.
- Romper la imagen, pero también la memoria.
- Usar la cultura pop como punto de partida, pero la vuelve irreconocible.
- Y, sobre todo, ser honesta, porque no busca ser perfecta, sino real.

9. Conclusiones

Cuando Amir Candanedo se enfrentó al reto de desarrollar esta tesis, tenía claro que la deconstrucción no podía ser solamente una teoría abstracta o un concepto filosófico encerrado en libros. Tenía que encontrar su lugar en la calle, en el trazo imperfecto, en lo que sale del alma cuando se agarra un lápiz o un pincel sin pensar demasiado. Para él, la deconstrucción se volvió una herramienta de libertad; una forma de desmontar no solo imágenes, sino estructuras mentales, patrones heredados, y hasta el mismo miedo a “hacerlo mal”.

En cada obra que realiza hay algo que se rompe y se vuelve a construir. No le interesa representar la realidad como se supone que debe verse, sino provocar, jugar con las formas, mezclar estilos, romper jerarquías visuales. Por eso, su lenguaje se convirtió en una mezcla de sensaciones que va experimentando y recordando en su proceso. A esa mezcla la llama Abstractoons: un espacio donde el error es bienvenido, donde la exageración dice más que la proporción, y donde la risa puede tener tanto peso como la crítica.

Al analizar su propia obra desde esta perspectiva, entendió que no está simplemente fluyendo con el presente, sino que está planteando una propuesta que se sostiene desde la reflexión. Cada línea que vibra, cada personaje que parece fuera de lugar, cada trazo que no termina de cerrarse responde a una intención asociada con su necesidad creativa inclinada hacia el expresionismo abstracto. La deconstrucción, entonces, no es solo lo que hace, sino cómo piensa y siente mientras recrea lo que ya conoce.

Su proceso es emocional, pero también busca inspiración en lo que le rodea. Creció en una ciudad (Panamá) donde el orden muchas veces era más estético que real, una serie de caos y desorden que, por alguna razón, funciona. Por eso eligió su obra principal "El Desfile", que es justamente ese reflejo: una interpretación visual de cómo el caos también es forma, de cómo lo que parece desordenado guarda su propia lógica interna.

Deconstruir, en su caso, no es destruir. Es mirar más profundo, darle valor a lo que se suele descartar. Es construir con lo roto, crear con lo que no encaja, y ver belleza en lo que otros llamarían error. Esa es la esencia de su propuesta, y es lo que esta tesis ha buscado demostrar.

A lo largo de esta investigación, quedó evidenciado que la deconstrucción no solo puede funcionar como una teoría filosófica, sino también como una herramienta metodológica activa y profunda dentro de su proceso artístico. La deconstrucción se convierte en el eje conceptual y técnico que sostiene su propuesta visual y le da coherencia tanto estética como discursiva.

El análisis de sus obras permite identificar una serie de patrones visuales, técnicas mixtas, elecciones compositivas y rupturas simbólicas que responden directamente a una intención de fragmentar, resignificar y reconstruir íconos culturales, particularmente aquellos relacionados con la caricatura clásica, el arte urbano y la memoria visual colectiva.

Asimismo, la elaboración del concepto Abstractoons como lenguaje propio demuestra que ha desarrollado una identidad artística que no solo se basa en

referencias externas, sino que transforma esas influencias en un estilo personal, crítico y emocionalmente cargado. La intervención de personajes populares, la superposición de capas, el uso expresivo del color y la distorsión deliberada son parte de una metodología que articula lo intuitivo con lo teórico.

Desde un enfoque metodológico flexible, esta tesis logró establecer vínculos sólidos entre la teoría de la deconstrucción propuesta por Jacques Derrida y su aplicación plástica en el contexto contemporáneo panameño. De esta forma, se validó que el arte puede ser, a la vez, un acto de pensamiento, un canal emocional y una herramienta crítica.

Finalmente, la obra "El Desfile", como pieza principal de sustentación, funciona como la manifestación tangible de todo este proceso: un lienzo que deconstruye la memoria personal, lo colectivo, lo simbólico y lo visual en una sola experiencia pictórica viva.

10. Bibliografía

- Derrida, J. (1972). *La diseminación*. Ediciones Cátedra.
- Derrida, J. (1976). *De la gramatología*. Siglo XXI Editores.
- Asensi, M. (2011). *Crítica y literatura*. Ediciones Cátedra.
- Ribalta, J. (2004). *Indisciplinados: Crítica institucional y prácticas curatoriales en el arte contemporáneo*. MACBA.
- Norris C. (2002), *Deconstruction Theory and Practice*.
- Arnheim, R. (1974). *Arte y percepción visual*. Alianza Editorial.
- Foster, H. (2004). *El retorno de lo real: La vanguardia a finales del siglo XX*. Akal.
- Bourriaud, N. (2002). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora.
- Basquiat, J. (varios catálogos y publicaciones de exposiciones).
- KAWS (Brian Donnelly) – Art Net, Galería Skarstedt, entrevistas visuales.
- Haring, K. (2008). *Keith Haring Journals*. Penguin Books.
- Murakami, T. (2007). *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. Yale University Press.
- Candanedo, A. (2024). Obra visual y proceso creativo personal. Documentación inédita del artista.
- Fotografías, bocetos y piezas pertenecientes al portafolio original del autor.

11. Anexos

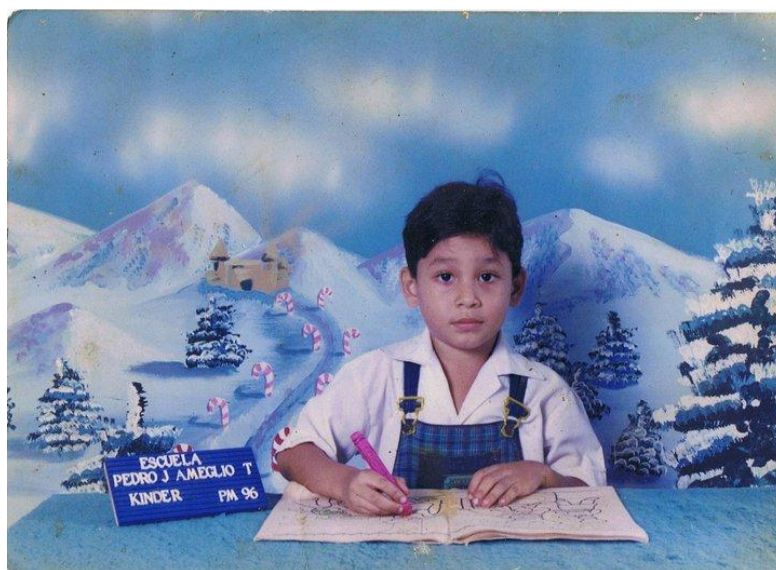
Carta del artista

"Me cuesta poner en palabras todo lo que ha significado este viaje creativo. Esta tesis no es solo un documento académico; es una bitácora de mi alma, una forma de devolverle voz a esos días en los que me sentía perdido entre crayones, paredes rayadas y el ruido de una ciudad que nunca se detenía.

Hablar de deconstrucción es hablar de mi vida. De romper lo que se espera, de abrazar el error, de crear desde la confusión y encontrar belleza en el caos. Mi arte nació así: como un grito silencioso, como una forma de colorear el mundo sin pedir permiso.

A lo largo de este proceso me reencontré con mi infancia, con mis referentes, con mis miedos, y con ese niño que nunca dejó de garabatear, aunque nadie entendiera lo que dibujaba. Hoy entiendo que no tengo que encajar. Que mi estilo es mi voz, y que cada línea torcida, cada personaje sin lógica aparente, es un reflejo de mi búsqueda.

A quienes lean esta tesis, gracias. No están leyendo solo teoría o análisis, están leyendo un pedazo de mi historia. A quienes crean, duden, cuestionen o se sientan fuera de lugar, les digo: no dejen de pintar. A veces lo que parece no tener sentido... es lo más honesto que podemos dar.



Gracias por permitirme mostrar lo que soy. Amir Lucky"