

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
Campus Universitario Harmodio Arias Madrid
Facultad de Bellas Artes
Escuela de Artes Visuales

***DREAMM: fragmentos olvidados de segunda mano, como esculturas
de ensamblaje conceptual***

Por:

Andrea Elisa Mendoza Medina

Ciudad de Panamá, Panamá

2026

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

**DREAMM: fragmentos olvidados de segunda mano, como esculturas
de ensamblaje conceptual**

Por:

Andrea Elisa Mendoza Medina

Trabajo de grado para optar por
el título de Licenciada en Artes
Visuales

Panamá, República de Panamá

2026

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

**DREAMM: fragmentos olvidados de segunda mano, como esculturas de
ensamblaje conceptual**

Para constancia de ello, el Tribunal Examinador compuesto por:

Prof. _____ Evaluación _____

Jurado. 1

Prof. _____ Evaluación _____

Jurado. 2

Prof. _____ Evaluación _____

Jurado. 3

Fecha: _____

PENSAMIENTO

“Por medio del arte, obtenemos el “desprendimiento del alma del hecho”, sea poesía, danza, escultura, pintura o música. El arte nos conduce a la desaprisionada alma de los hechos que nos rodean”.

-Jinarajadasa

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad de Panamá por la formación académica brindada durante todos estos años y a los profesores que me acompañaron en mi proceso educativo, principalmente al profesor, Remi Olaya, por su paciencia y su dedicación como asesor de tesis y por guiarme para completar este proyecto con su conocimiento y experiencia.

Andrea Elisa Mendoza Medina

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre, Dilia Medina, por siempre apoyarme en mi carrera universitaria, ser incondicional y darme aliento para culminar esta investigación, sin su presencia no habría podido dedicarme al estudio en Bellas Artes. De igual manera dedico mi trabajo a mis dos gatos, Haji y Saya, quienes me brindan compañía, amor e inspiran mis obras artísticas.

ÍNDICE GENERAL

	Página
PENSAMIENTO.....	I
AGRADECIMIENTO.....	II
DEDICATORIA.....	III
ÍNDICE DE ANEXOS.....	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. ASPECTOS GENERALES.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	8
1.2 Hipótesis.....	9
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivos.....	10
1.4.1 Objetivo general.....	10
1.4.2 Objetivos específicos.....	10
1.5 Limitaciones.....	12
1.6 Delimitaciones.....	13
1.6.1 Delimitación temática.....	13

1.6.2 Delimitación temporal.....	13
1.6.3 Delimitación espacial.....	14
1.7 Cobertura.....	14
1.8 Alcance.....	14
1.9 Proyección.....	16
1.10 Cronograma de actividades.....	17

CAPÍTULO II

2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS.....	19
2.1 Evolución del arte y medio ambiente en la historia.....	19
2.2 Historia del reciclaje y la reutilización de materiales.....	23
2.3 Prácticas de reciclaje en sociedades antiguas.....	25
2.4 Surgimiento del uso de objetos de segunda mano.....	27
2.5 Historia del arte conceptual y su relación con la crítica social.....	30
2.6 El conceptualismo en diferentes regiones.....	32
2.7 El conceptualismo en la contemporaneidad.....	33
2.8 La incorporación de objetos encontrados en el arte.....	34
2.9 La evolución de la percepción del valor de los objetos.....	36
2.10 Antecedentes de arte conceptual en Panamá.....	40
3. MARCO CONCEPTUAL.....	45
3.1 Arte.....	45
3.2 Arte conceptual.....	46
3.3 Escultura conceptual.....	47

3.4	Ensamblaje en escultura conceptual.....	48
3.5	Objeto artístico.....	48
3.6	Impacto ambiental del arte.....	49
3.7	Arte sostenible.....	50
3.8	Arte activista.....	50
3.9	Consumo irresponsable en el arte.....	51
3.10	Consumismo en el arte.....	52
3.11	Artículos de segunda mano en el arte.....	53
3.12	Revalorización de objetos de segunda mano.....	54
4.	MARCO TEÓRICO	55
4.1	Sociedad del consumo y su impacto.....	55
4.2	El arte en la era postindustrial.....	57
4.3	El nuevo estatuto del artista en la era postindustrial.....	59
4.4	La ética del material en la práctica artística.....	60
4.5	La reutilización en artistas y diseñadores contemporáneos.....	62
4.6	Beneficios del arte con artículos reutilizados.....	63

CAPÍTULO III

5.	MARCO METODOLÓGICO EN DREAMM	67
5.1	Principales niveles de estudio en la investigación.....	68
5.2	Clasificación de estudio DREAMM según Ileana Golcher.....	69
5.3	Metodología de la investigación basada en la práctica (IBP) y su aplicación en DREAMM.....	72

5.4 Modelo metodológico DREAMM: fases de la investigación-creación.....	76
5.5 Fundamento idealista: la primacía de la idea en DREAMM.....	77
5.6 Fenomenología en DREAMM.....	79
5.7 Formatividad en DREAMM.....	81
5.8 Fundamento semiótico: Charles S. Peirce y la semiosis en DREAMM.....	83
5.9 Antecedentes artísticos y referentes estéticos en DREAMM.....	86
 CAPÍTULO IV	
6. Producción artística de esculturas en DREAMM.....	94
6.1 Criterio de producción y sostenibilidad.....	95
6.2 Selección de objetos.....	96
6.3 Primera pieza: Segunda vida, misma jaula.....	101
6.4 Segunda pieza: Violetas de Safo.....	113
6.5 Tercera pieza: Post Mortem.....	119
6.6 Cuarta pieza: Doll House.....	129
6.7 Análisis cualitativo a través de encuestas.....	149
6.8 Síntesis y triangulación de resultados.....	157
 CONCLUSIONES.....	160
RECOMENDACIONES.....	161
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	162

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Cuestionarios.....	168
Anexo 2: Certificado de horas de trabajo.....	183
Anexo 3: Carta de certificación del profesor de Español.....	184
Anexo 4: Diploma del profesor de Español.....	185
Anexo 5: Cédula del profesor de Español.....	186

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Obra de Humberto Vélez.....	44
Figura 2: Obra de Emilio Torres.....	44
Figura 3: Clasificación de los tipos de investigación.....	70
Figura 4: Escultura de Mari Shimizu.....	88
Figura 5: Escultura de Mari Shimizu.....	89
Figura 6: Escultura de Julien M.....	90
Figura 7: Escultura de Julien M.....	91
Figura 8: Escultura de Julien M.....	92
Figura 9: American Outlet de Milla 8.....	97
Figura 10: American Outlet de San Miguelito, por fuera.....	98
Figura 11: American Outlet de San Miguelito, por dentro.....	98
Figura 12: Promociones en American Outlet, Milla 8.....	98
Figura 13: Sección de juguetes en American Outlet.....	99
Figura 14: Sección de hogar en American Outlet.....	100
Figura 15: Segunda vida, misma jaula.....	101

Figura 16: Simbolismo del elefante.....	104
Figura 17: Simbolismo de cráneos y carpa.....	105
Figura18: Simbolismo de jirafa y caballo.....	106
Figura 19: Simbolismo del payaso.....	107
Figura 20: Simbolismo del payaso y su estructura.....	108
Figura 21: Ensamblaje de Segunda vida, misma jaula.....	110
Figura 22: Modelado de elefante y adornos.....	111
Figura 23: Modelado final de Segunda vida, misma jaula.....	112
Figura 24: Violetas de Safo.....	113
Figura 25: Virgen de las lágrimas.....	115
Figura 26: Flores violetas.....	116
Figura 27: Proceso final de Violetas de Safo.....	118
Figura 28: Post Mortem.....	119
Figura 29: Figura en pena.....	122
Figura 30: Corazón de rosas.....	123
Figura 31: Esqueleto, ensamblaje y reforzamiento de Post Mortem....	125
Figura 32: Proceso de modelado de Figura en pena.....	126
Figura 33: Proceso de acabado en Post Mortem.....	127
Figura 34: Post Mortem en diferentes ángulos.....	128
Figura 35: Doll House.....	129
Figura 36: Doll House: Vista de cerca.....	130
Figura 37: Casa de muñecas.....	132
Figura 38: Cabeza de niña.....	133

Figura 39: Muñecas antiguas.....	134
Figura 40: Muñecas antiguas: Alicia.....	135
Figura 41: Flores bebés.....	136
Figura 42: Comedor mágico.....	137
Figura 43: Adornos de Doll House.....	138
Figura 44: Proceso de la casa.....	140
Figura 45: Acabado de la casa.....	141
Figura 46: Proceso de muñeca antigua 1.....	142
Figura 47: Proceso de muñeca antigua 2.....	143
Figura 48: Proceso de flor bebé.....	144
Figura 49: Resultado de Flores bebés.....	145
Figura 50: Proceso de la cabeza de niña.....	147
Figura 51: Proceso de pintura de la cabeza de niña.....	148

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla de cronograma de trabajo.....	17
Cuadro 1: Matriz de síntesis sobre la percepción de la obra.....	151
Cuadro 2: Matriz de síntesis sobre el impacto emocional de los objetos de segunda.....	153
Cuadro 3: Efectividad de la obra en la transformación de conciencia ambiental.....	155

RESUMEN

Este estudio se centra en demostrar la viabilidad de crear esculturas conceptuales de ensamblaje con objetos de segunda mano obtenidos en Panamá. Con el fin de utilizar estos desechos como recurso expresivo para reestablecer su simbolismo y valor estético, al mismo tiempo que se sensibiliza acerca de la crisis ética y ecológica generada por el consumismo.

El proyecto se enmarca en una investigación de alcance exploratorio-aplicado y se basa en la investigación basada en la práctica (IBP). Para su ejecución, se diseñó el modelo propio DREAMM, una metodología que fusiona el estudio científico con el arte y que se fundamenta en la semiótica de Charles S. Peirce, para decodificar el signo de desecho, la fenomenología, para el proceso de selección del material y la Teoría de la formatividad de Pareyson, para justificar el proceso de ensamblaje. La estética de la obra se inspira en el Neorromanticismo y en referentes como Mari Shimizu y Julien Martínez.

El contenido histórico y filosófico del trabajo contextualizan el panorama social, mientras que, el proceso práctico demuestra la viabilidad de utilizar desechos como materia prima para el arte conceptual. El análisis cualitativo confirmó que el uso de objetos de segunda mano con estética neorromántica intensifica la capacidad de la obra para evocar reflexiones sobre el ciclo de vida y la cultura del desecho.

En conclusión, esta tesis no solo valida la escultura conceptual sostenible como una respuesta viable, sino que establece a DREAMM como una guía metodológica para la investigación-creación en las artes visuales.

ABSTRACT

This study focuses on demonstrating the feasibility of creating conceptual assembly sculptures using second-hand objects obtained in Panama City. The aim is to utilize these waste materials as an expressive resource to restore their symbolism and aesthetic value, while simultaneously raising awareness regarding the ethical and ecological crisis generated by consumerism.

The project is framed within an Exploratory-Applied research scope and is based on the Practice-Based Research (PBR) framework. For its execution, the proprietary DREAMM model was designed: a methodology that merges scientific inquiry with artistic practice, grounded in Charles S. Peirce's Semiotics to decode the "sign of waste"; Phenomenology, to guide the material selection process; and Pareyson's Theory of Formativity, to justify the assembly process. The work's aesthetic is inspired by Neo-Romanticism and key references such as Mari Shimizu and Julien Martínez.

The historical and philosophical content of this work contextualizes the social landscape, while the practical process demonstrates the feasibility of utilizing waste as a raw material for conceptual art. Qualitative analysis confirmed that the use of second-hand objects within a Neo-Romantic aesthetic intensifies the work's capacity to evoke reflections on life cycles and the culture of waste. In conclusion, this thesis not only validates sustainable conceptual sculpture as a viable response to environmental issues but also establishes DREAMM as a methodological guide for research-creation in the visual arts.

Keywords: Conceptual Art, Reutilization, DREAMM, Semiotics, Consumerism.

INTRODUCCIÓN

El modelo de sobreproducción y consumo masivo de bienes y servicios en la que opera la sociedad se ha convertido en la principal amenaza ética y medioambiental del mundo. Las consecuencias del postindustrialismo demandan un cambio de paradigma que integre la conciencia ecológica, el uso racional de recursos y el rescate de objetos destinados a la desaparición para retomar los valores humanos.

En este contexto, la práctica artística se postula como una vía para generar conciencia a través de la creatividad. Sin embargo, la percepción de que una obra enfocada en la sostenibilidad se reduce únicamente a comunicar el problema de la contaminación restringe su potencial. Este trabajo busca demostrar que la obra puede explorar simultáneamente conceptos profundos y el mundo interno mientras genera conciencia ambiental y crítica al consumo.

Partiendo de estas reflexiones se plantea la siguiente incógnita central: ¿Es factible la creación de una serie de esculturas conceptuales significativas que, simultáneamente, minimicen su impacto ambiental mediante el uso de materiales reutilizados en la ciudad de Panamá, y cuál es el modelo metodológico idóneo para su ejecución y análisis semiótico?

En respuesta a esta pregunta, la presente tesis se propone establecer una alternativa de trabajo mediante DREAMM, una metodología propia diseñada para fusionar la estructura sistemática de la investigación con la sensibilidad creativa. El proyecto tiene como prioridad utilizar objetos de segunda mano como material artístico para narrar emociones y el mundo interno del autor, al mismo tiempo que

articula una crítica al consumismo, la sobreexplotación de recursos y la cultura del desecho en el contexto de la ciudad de Panamá.

Este proyecto está dividido en 4 capítulos cuyos contenidos se describen a continuación:

Capítulo I

En este capítulo se detallan los aspectos generales en DREAMM; el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, la justificación de la tesis como exploratoria-aplicada, y expone el objetivo general y los objetivos específicos del proyecto de investigación-creación.

Capítulo II

En este capítulo se describen los antecedentes, el marco teórico y el marco conceptual de manera separada para un mejor entendimiento de los fundamentos históricos, filosóficos y conceptuales, que permitan comprender las nociones básicas para el desglose del proyecto. Abordando diferentes campos de estudio y citas para explicar el contexto de la problemática y la elección del arte conceptual como resolución del mismo.

Capítulo III

En este capítulo se expone el modelo DREAMM (sus fases y su conexión con los objetivos) y su fundamentación en la investigación basada en la práctica (IBP). A su vez, justifica las bases filosóficas: idealismo, fenomenología (la epojé del descarte), formatividad (el diálogo con la materia) y semiótica (el análisis del signo). Por último, presenta los antecedentes artísticos y referentes estéticos que inspiran la poética neorromántica de la obra.

Capítulo IV

En este capítulo se documenta detalladamente la práctica artística y la ejecución de las fases de DREAMM. Se presenta la serie final de esculturas conceptuales elaboradas con materiales de segunda mano obtenidos en la Ciudad de Panamá, exponiendo el proceso técnico (compra, bocetos, ensamblaje) y el análisis cualitativo de su potencial comunicativo y crítico.

CAPÍTULO I

1. Aspectos generales

La contaminación por residuos es un problema mundial que representa una amenaza para la salud y el medio ambiente, siendo el resultado intrínseco de la sociedad consumista que en la que se vive actualmente.

Sociedad que tiene la creencia de que la posesión material es la única vía de satisfacción personal, consumiendo y dejando a su paso un sinnúmero de desechos, sin comprender que este ciclo es obra de la manipulación de las industrias y el sistema, dicho por Noam Chomsky:

“No puedes controlar a tu propia gente por la fuerza, pero puedes distraerlos con el consumismo”.¹

En este contexto, la conciencia de esta problemática es el primer paso para comprender sus raíces y buscar soluciones efectivas.

Ante este panorama, el arte se presenta como un medio para abordar y reflexionar sobre la compleja relación entre los seres humanos y su entorno. A lo largo de la historia diversas manifestaciones artísticas han actuado como un espejo de la interacción humana con el mundo, transmitiendo sueños, deseos, sentimientos e ideas y dejando constancia del presente. En este sentido, el arte posee la capacidad de generar conciencia y promover un diálogo profundo sobre problemáticas como la contaminación.

El presente trabajo de investigación se articula en torno a la siguiente pregunta: ¿Es factible la creación de una escultura significativa que, simultáneamente, minimice su impacto ambiental en términos de los materiales y procesos? Con el propósito de responder a esta interrogante, se explorará la

¹ Noam Chomsky, una figura icónica en la lingüística y crítica política.
Borja, A. (2020). *Frases de Noam Chomsky*. Alejandro Borja, <https://alejandroborsa.net/frases-noam-chomsky/>

viabilidad de producir esculturas contemporáneas conceptuales utilizando exclusivamente objetos reutilizados provenientes de tiendas de segunda mano, donaciones o materiales reciclados disponibles en la ciudad de Panamá. Ser una oda a la basura, desde una perspectiva romántica hasta una crítica a la sociedad.

Esta perspectiva se alinea con la visión de artistas como David Klauser, quien afirma:

"Me gustan los materiales que cuentan historias. Aunque los transformo siguen siendo eso para lo que fueron creados. Y, a la vez, al integrarlos en un collage representan nuevas cosas. Creo en la poética de la basura y la transformación, madre del arte". David Klauser.²

El objetivo general de la presente investigación es analizar la viabilidad de crear esculturas conceptuales significativas con un impacto ambiental minimizado mediante el uso exclusivo de materiales reutilizados en el contexto de la ciudad de Panamá. Para alcanzar este objetivo principal, se han definido los siguientes objetivos específicos:

- Exponer una serie de esculturas contemporáneas conceptuales creadas a partir de objetos de segunda mano obtenidos en Panamá.
- Documentar y analizar el proceso creativo de estas esculturas, desde la elección hasta su transformación.
- Explorar cómo el uso de materiales reutilizados puede comunicar simultáneamente una crítica al consumismo y una apreciación estética de los objetos desechados.

² David Klauser es un artista que realiza ensamblaje con desechos.

Schmies, Y. (2011). *Con conciencia, el arte es más limpio*. LA NACION, <https://www.lanacion.ar>

- Investigar y justificar la elección de la escultura conceptual como un medio artístico idóneo para abordar la problemática del consumismo y enaltecer la belleza simbólica en los residuos en comparación con otros estilos artísticos.
- Analizar el potencial de estas esculturas para evocar en el espectador reflexiones sobre el ciclo de vida de los objetos.

El aporte potencial de esta investigación al campo artístico en el contexto panameño radica en varios aspectos. En primer lugar, busca visibilizar la problemática de la gestión de residuos a través de una propuesta artística innovadora y sostenible. En segundo lugar, pretende identificar fuentes locales y viables para la obtención de materiales reutilizados, fomentando prácticas artísticas más conscientes con el medio ambiente en la región. En tercer lugar, se espera generar en el espectador panameño una reflexión profunda y una conexión emocional con la obra, promoviendo una nueva valoración de los objetos desechados. Finalmente, la investigación contribuirá al análisis de los antecedentes artísticos relacionados con el tema, sentando las bases para futuras exploraciones y conclusiones pertinentes en el contexto local.

1.1 Planteamiento del problema

La sobreexplotación de recursos desde la Revolución Industrial a inicios del siglo XIX y hasta la actualidad, ha devenido en un ciclo de consumo y desecho perpetuo. Este modelo, sostenido por intereses económicos de empresas de toda magnitud, explota los recursos naturales a un ritmo que excede la capacidad de regeneración de la naturaleza, generando residuos a una escala alarmante. En consecuencia, la gestión de los desechos se ha convertido en uno de los problemas más pesados en la actualidad.

Paralelamente, la creencia social en la primacía de lo nuevo como ideal de vida no solo representa una amenaza para el medio ambiente, también interpela al arte. Históricamente, el arte ha sido un potente medio de crítica social. Si el artista contemporáneo no dirige su obra a cuestionar estas normas de consumo, explorando alternativas sostenibles para generar conciencia, podría considerarse una traición a su propio potencial crítico y una disminución del papel del arte en la sociedad.

Adicionalmente, la percepción limitante de que una obra enfocada en alternativas sostenibles se reduce únicamente a comunicar el problema de la contaminación es restrictivo. Restringe la posibilidad de que una obra explore conceptos profundos y exprese las emociones del autor simultáneamente e incremente la conciencia ambiental.

Partiendo de estas reflexiones sobre la problemática del consumo, el rol del arte y las limitaciones impuestas a las prácticas artísticas sostenibles, surge la siguiente interrogante que guiará esta investigación:

¿Es factible la creación de esculturas conceptuales significativas que, simultáneamente, minimicen su impacto ambiental mediante el ensamblaje de objetos de segunda mano en la ciudad de Panamá?

1.2 Hipótesis

“La hipótesis es una proposición inicial que sugiere una posible explicación entre variables, que aún no ha sido comprobada”.³

Es decir, es una afirmación que puede o no ser cierta a partir de la cual se puede desarrollar una investigación. Partiendo de esta aclaración, se enuncian las siguientes hipótesis:

La creación de esculturas conceptuales significativas con impacto ambiental minimizado es factible en la Ciudad de Panamá mediante la aplicación del modelo DREAMM, el cual permite reutilizar y resignificar objetos de segunda mano a través de un proceso de ensamblaje.

1.3 Justificación

“La justificación de la investigación es una sección esencial de la tesis. Su objetivo es explicar por qué tu estudio es relevante y necesario, resaltando su contribución al área académica, social, científica o práctica”.⁴

Este trabajo de investigación tiene como prioridad hacer un estudio exploratorio (según la estructura propuesta por Ileana Golcher en *Escriba y sustente su tesis*) acerca de la alternativa del uso de objetos de segunda

³ Westreicher, Guillermo (2024). *Hipótesis: Que es y cómo funciona en la investigación*. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/hipotesis.html>

⁴ Pairumani, Román. (2024) *Delimitación de la investigación*. Tesis y Más. <https://tesisymas.com/justificacion-de-la-investigacion/>

mano como material artístico para narrar emociones, sentimientos y mundo interno del autor, al mismo tiempo que hace una crítica al consumismo, la sobreexplotación de recursos y la cultura del desecho.

Se busca que las conclusiones de este trabajo contribuyan a la visibilidad de que se puede resolver creativamente con objetos ya hechos, visibilizar lugares dónde conseguir estos objetos fácilmente, reflexionar sobre la importancia de que el artista no solo debe enfocarse en lo estético, sino también, en lo conceptual de su obra, y demostrar que esto último es posible al mismo tiempo que se hace conciencia de problemas sociales.

1.4 Objetivos

“Un objetivo se refiere a lo que el investigador intenta hacer sobre el problema con base en su estudio. Todo objetivo de investigación debe orientarse al logro o generación de conocimientos”.⁵

1.4.1 Objetivos generales

Analizar y demostrar la viabilidad de crear esculturas conceptuales significativas con un impacto ambiental minimizado mediante el uso de materiales reutilizados en el contexto de la ciudad de Panamá.

1.4.2 Objetivos específicos

- Analizar el potencial comunicativo del material: investigar cómo el uso de materiales reutilizados en las esculturas conceptuales comunica

⁵ Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2014; Hurtado de Barrera. *Metodología de la investigación*, 6ª. Ed., México, Mcgraw Hill, 2014.

una crítica al consumismo y fomenta una revalorización estética de los objetos.

- Investigar y justificar la elección de la escultura conceptual como un medio artístico idóneo para abordar la problemática del consumismo y la resignificación simbólica de los residuos.
- Conocer artistas y prácticas plásticas contemporáneas que emplean materiales sostenibles y abordan temáticas socio-ambientales en el mundo y en Panamá.
- Reflexionar sobre la importancia del rol crítico, político y socialmente consciente del artista en relación con problemáticas culturales y ecológicas.
- Documentar el proceso de búsqueda, selección, obtención y transformación de los materiales de segunda mano en la ciudad de Panamá analizando cómo la obtención inicial del material influye en la concepción y el desarrollo de la obra conceptual.
- Producir y exponer una serie de esculturas contemporáneas conceptuales, creadas a partir de objetos de segunda mano y materiales reciclados, que expresen conceptos como el ciclo de vida, la melancolía y la crítica al consumo.
- Evaluar el potencial de estas esculturas para generar en el espectador reflexiones sobre el ciclo de vida de los objetos y la problemática de la contaminación y el consumo.

1.5 Limitaciones

“Las limitaciones son restricciones y límites que el investigador ha encontrado al desarrollar el trabajo académico. Son una parte importante de la discusión de un trabajo académico porque pueden influir significativamente en el resultado del análisis y en el trabajo”.⁶

En el desarrollo del presente proyecto, se identificaron las siguientes limitaciones:

- Escasa documentación sobre antecedentes en el contexto panameño: debido a la limitada popularización de artistas conceptuales en Panamá, se anticipa una dificultad inicial para identificar antecedentes específicos de obras de arte conceptual que incorporen objetos de segunda mano en el contexto local.
- Disponibilidad de materiales: contrariamente a la expectativa inicial de contar con donaciones significativas de objetos, la principal fuente de materiales reutilizados para la creación de las esculturas serán tiendas y outlets de segunda mano. Esta situación podría influir en la variedad y tipo de objetos disponibles para el proyecto.
- Identificación de fuentes de materiales: el desconocimiento inicial de la ubicación y disponibilidad de establecimientos de fácil acceso para la adquisición de objetos de segunda mano en la ciudad de Panamá requerirá una fase exploratoria dentro de la investigación para determinar la proximidad y cantidad de dichas fuentes.

⁶ Reiß, S. (2024, octubre 18). *Limitaciones: los límites de tu investigación*. BachelorPrint. <https://www.bachelorprint.es/es/estructura/discusion/limitaciones/>

1.6 Delimitación

“La delimitación de la investigación establece los límites dentro de los cuales se desarrollará tu estudio. Es esencial para definir el alcance y evitar desviaciones durante el proceso investigativo.”

“La delimitación es el apartado donde se especifica claramente qué se investigará, dónde y cuándo”.⁷

1.6.1 Delimitación temática

Esta investigación se centrará en analizar la viabilidad de crear esculturas conceptuales significativas con un impacto ambiental minimizado en la ciudad de Panamá; específicamente transformando objetos reciclados, donados o comprados en tiendas de segunda mano, en nuevas esculturas, mediante el ensamblaje y modelado. No se utilizarán artículos nuevos para componer las esculturas de ensamblado, con excepción de materiales para lograr adherirlos entre sí y para su decoración final, en específico pegamentos, masa moldeable y pinturas, excepción abierta en caso tal de no poder acceder a estos tres materiales por donación, reciclaje o tiendas de segundo uso.

1.6.2 Delimitación temporal

Este trabajo investigativo se realizará en un periodo comprendido entre enero del 2025 y mayo del 2026.

⁷ Pairumani, Román. (2024) *Delimitación de la investigación*. Tesis y Más. <https://tesisymas.com/delimitacion-de-la-investigacion/>

1.6.3 Delimitación espacial

La obtención del material de segunda mano para la creación de las obras se centrará en tiendas y outlets ubicados en el área de la ciudad de Panamá. Mientras que el proceso de ensamblaje y transformación de estas se desarrollará en el domicilio de la autora, situado en la ciudad.

1.7 Cobertura

En cuanto a la fundamentación teórica, la información y referentes artísticos se obtendrán de la obra y el pensamiento de artistas provenientes de diversos contextos geográficos incluyendo Japón, Estados Unidos y Panamá.

1.8 Alcance

“El alcance del proyecto te permite establecer límites en tu proyecto y definir con precisión los objetivos, plazos y entregables del proyecto que desees lograr. Al definir claramente el alcance de tu proyecto, puedes asegurarte de lograr las metas y objetivos de tu proyecto sin sufrir demoras ni sobrecarga de trabajo”.⁸

El alcance de la presente investigación se enmarca en un estudio con un componente exploratorio y un componente aplicado según la clasificación de niveles de Ileana Golcher (2003).⁹ Adicionalmente, emplea

⁸ Martins, Julia. *La guía rápida para definir el alcance de tu proyecto en 8 pasos*, 2024, Asana. Recuperado de <https://asana.com/es/resources/project-scope>

⁹ Golcher, I. (2003). *Escriba y sustente su tesis*. (6ta Edición).

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Escriba%20y%20Sustente%20Su%20Tesis%20Ileana%20Golcher.pdf>

un método propio, DREAMM, fundamentado en la Investigación basada en la práctica (IBP).¹⁰

Es exploratorio porque busca indagar sobre la viabilidad de crear esculturas conceptuales significativas con un impacto ambiental minimizado en el contexto de la ciudad de Panamá. A su vez, posee un alcance aplicado, ya que, su objetivo final es la creación y exposición de una serie de esculturas conceptuales, las cuales constituyen un modelo de práctica artística sostenible y de crítica. Metodológicamente, se emplea el enfoque de investigación basada en la práctica (IBP) para que el proceso creativo de ensamblaje sea la herramienta principal de generación de conocimiento.

La investigación se centrará en la creación y análisis cualitativo de una serie de esculturas contemporáneas conceptuales elaboradas con objetos de segunda mano, donaciones y materiales reciclados obtenidos en la ciudad de Panamá empleando principalmente las técnicas escultóricas de ensamblaje, modelado y pintura para su transformación. Se documentará detalladamente del proceso creativo, desde la selección del material hasta la conformación de la obra final. Asimismo, se hará un análisis cualitativo del potencial comunicativo y crítico de las esculturas en relación con la problemática del consumismo y su capacidad para evocar reflexiones y emociones en el espectador. Finalmente, se realizará una exploración del panorama del arte conceptual en Panamá y de artistas que trabajan con

¹⁰ Carrillo, P. (2015). *La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*. Scielo. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662015000100011

materiales reciclados para identificar antecedentes y contextualizar la propuesta artística.

1.9 Proyección

“Se trata de una técnica que consiste en imaginar con el mayor detalle posible cómo serán las cosas cuando hayas alcanzado el objetivo que te has propuesto”.¹¹

Se espera que la presente investigación y la creación de las esculturas conceptuales con materiales reutilizados tengan un impacto significativo en el contexto artístico de la ciudad de Panamá, al visibilizar una práctica creativa sostenible y reflexiva sobre la problemática del consumismo y la gestión de residuos. Se proyecta que esta propuesta artística pueda inspirar a otros creadores locales a explorar las posibilidades estéticas y conceptuales de los materiales desechados, fomentando así una mayor conciencia ambiental en la comunidad artística.

Asimismo, esta investigación podría abrir líneas futuras de exploración, tales como el análisis de la recepción de este tipo de obras en diferentes públicos, la experimentación con otros tipos de residuos y técnicas de transformación, o la colaboración con iniciativas de reciclaje y educación ambiental. A largo plazo, se aspira a que este trabajo contribuya a generar una reflexión más profunda sobre la relación con los objetos consumidos y desechados promoviendo una cultura de mayor responsabilidad y creatividad en el uso de los recursos.

¹¹ Sampieri, (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill

1.10 Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	2025										2026				
	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	En.	Feb.	Mar.	Abr.	May.
Elección de tema y planificación.															
Aprobación del tema por el asesor.															
Entrega del anteproyecto.															
Elaboración de los aspectos generales.															
Investigación de los antecedentes.															
Elaboración del marco conceptual y teórico.															
Redacción del marco metodológico.															
Validación del proceso investigativo por el asesor.															
Búsqueda de materiales.															
Bocetos															
Realización de esculturas.															
Recolección de fotos.															
Validación del proceso creativo por el asesor.															
Procesamiento, tabulación e interpretación de la información.															
Redacción de conclusiones y recomendaciones.															
Corrección final.															
Revisión Administrativa.															
Sustentación y defensa.															

CAPÍTULO II

2. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

2.1 Evolución del arte y medio ambiente en la historia

Históricamente, la expresión humana a través del arte siempre ha estado muy relacionada con el medio ambiente. Siendo este último una fuente de inspiración y el arte la manera de expresar cómo el ser humano percibe el mundo y su relación con él. A continuación se presentarán los acontecimientos históricos más relevantes en prácticas artísticas, en específico, el escultórico, realizado por civilizaciones humanas y su estrecha relación con el medio ambiente.

Los primeros registros de prácticas escultóricas datan de la edad de piedra, hace 2,6 millones de años. En el periodo paleolítico la mayoría de estatuillas fueron hechas de marfil o piedra blanda, con forma humana y animal. Posteriormente usaron el grabado, el relieve en piedra y en huesos de animales, a la vez que aparecen representadas las primeras figuras humanas femeninas de piedra, que muestran una gran exuberancia en una exaltación a la fertilidad, conocidas con el nombre genérico de “Venus”.

Con el descubrimiento de la agricultura surgieron las primeras grandes civilizaciones, dando paso al periodo Neolítico. Este periodo se caracterizó por un arte más elaborado, en el que se aplicaron nuevas técnicas como la pintura, la escultura y la cerámica. La naturaleza, los animales y la vida cotidiana fueron los temas más recurrentes en las obras reflejando la estrecha relación entre las sociedades y su entorno.

La arcilla, también fue un material utilizado ya en la prehistoria. Se cree que el descubrimiento del proceso de cocción y endurecimiento del barro fue casual, probablemente durante el uso de algún utensilio de barro en contacto con el fuego. Las primeras piezas escultóricas que se conocen proceden de Egipto, China, India y Oriente Medio, lugares donde hacia el 4000 a. C. ya existían hornos para fabricar objetos de barro. Más o menos por estas fechas se descubrió la fundición de los metales. Uno de los avances más importantes en la historia de la escultura fue el poder trabajar el metal, que sirvió para fabricar herramientas más eficientes y, además, obtener un nuevo material para realizar obras escultóricas. Las herramientas de metal permitieron mejorar la precisión y reducir el tiempo en el proceso de elaboración de las tallas, tanto de madera como de piedra. El trabajo realizado primero en arcilla y luego mediante vaciado en bronce ya se conocía en las antiguas civilizaciones griegas y romanas, y es el sistema que actualmente, en el siglo XXI, todavía se utiliza.

A partir del siglo V a. C., en el último periodo de la Edad de Hierro, los celtas desarrollaron la cultura de La Tène, propagándose por toda Europa; esta representó una evolución del arte conseguido durante la cultura de Hallstatt. En la decoración de todos sus objetos, espadas, escudos, broches y diademas representaron motivos de animales, plantas y figuras humanas.

Durante la época clásica, en el siglo V y IV a. C. con el auge de la antigua Grecia, la idealización de la naturaleza se convirtió en un concepto central en el arte. Filósofos como Platón y Aristóteles debatieron sobre su significado y

función. Mientras Aristóteles consideraba que el arte debía imitar la realidad, Platón lo veía como una mera reproducción imperfecta de las formas ideales.

“Para Aristóteles la esencia de las artes visuales es imitativa en tanto que reproducen la realidad. Por medio de la imitación (mímesis) se pueden mostrar las cosas más o menos bellas de lo que son, así también como deberían o podrían ser. La imitación, por tanto, no significaba una copia fidedigna, sino que un libre enfoque de la realidad, en el cual el artista puede presentar la realidad de un modo único y personal.

Divergentemente, el arte para Platón se alejaría de la realidad pues su fin último sería el placer mediante los sentidos, un placer temporal, pues no pasa de ser una mera mímesis de un acto efímero”.¹²

Por otra parte, la época clásica supuso el comienzo en el uso de materiales muy duraderos para realizar las piezas artísticas, como el mármol y el bronce, ya que, había una intención en que estas obras durasen muchos años.

El auge del Imperio Romano trajo consigo una preocupación inicial por la sostenibilidad. Pensadores como Plinio el Viejo reflexionaron sobre el aprovechamiento de los recursos y el impacto de las actividades humanas en el entorno. Tras la caída del Imperio Romano, el arte medieval incorporó la naturaleza en la religión, donde a menudo presentaba escenas bíblicas que incluían paisajes, plantas y animales como una forma de expresar la relación de Dios con la creación.

El Renacimiento, iniciado alrededor del año 1300 en Italia, significó un retorno a los ideales clásicos, con interés por la observación científica y el entorno natural. Este periodo llevó a la creación de paisajes detallados y realistas, así como figuras humanas en esculturas de gran calidad técnica.

¹² Torrealba, G. & de las Heras, F. (2010). *La verdad versus la creatividad: la visión de Platón y Aristóteles respecto a la concepción de la imagen*. Revista Historias del Orbis Terrarum.
<https://historiasdelorbisterrarum.wordpress.com/2010/04/18/la-verdad-versus-la-creatividad-la-vision-de-platon-y-aristoteles-respecto-a-la-concepcion-de-la-imagen/>

Durante el Barroco, artistas como Jan Brueghel el Viejo, Claude Lorrain y Jacob van Ruisdael perfeccionaron el arte paisajístico explorando la luz y el gran detalle en sus obras.

El interés por la sostenibilidad en el Renacimiento surgió ante la necesidad de escoger materiales duraderos y bellos como soporte para las obras de arte, ya que, se quería que estas durasen muchos siglos.

No fue hasta el siglo XVIII con la llegada del Romanticismo que la naturaleza comenzó a ser percibida como un ser vivo y místico, con una profunda carga emocional. Esta sensibilidad contribuyó al desarrollo del arte ambiental en respuesta al impacto de la Revolución Industrial sobre el entorno. Se empezaron a crear obras que celebraban la belleza natural, al tiempo que denunciaban la degradación ambiental.

Este acercamiento de la pintura a la sostenibilidad sería ya una constante en el arte pictórico plasmando el interés por aprovechar los recursos naturales y disfrutar de las maravillas de la naturaleza. Ejemplo de esto último son los cuadros de John Constable, donde el cielo cobra una nueva dimensión.

El siglo XIX marcó el origen de la conciencia ecológica en el arte, con figuras como John Ruskin y William Morris promoviendo un retorno a la artesanía tradicional y el rechazo a la industrialización. Su movimiento de Artes y Oficios buscó contrarrestar la creciente contaminación generada por la actividad industrial.

A mediados del siglo XX, el surgimiento del ambientalismo como movimiento político y social tuvo un profundo impacto en las artes. Artistas

como Agnes Denes y Robert Smithson realizaron intervenciones de gran escala en la naturaleza para resaltar su fragilidad y la necesidad de armonía entre el ser humano y el entorno. Durante las décadas de 1960 y 1970, los artistas comenzaron a abordar problemáticas como la contaminación y el cambio climático, dando origen al arte ambiental contemporáneo, que buscaba sensibilizar, movilizar a la sociedad e inspirar a la gente a actuar.

Corrientes como el Land Art transformaron el paisaje en parte esencial de la obra integrando elementos naturales como rocas, arena o vegetación para transmitir un mensaje de respeto y conservación. Con el tiempo, estas expresiones han evolucionado hacia una forma de concienciación que va más allá de la estética, buscando generar impacto y reflexión.

En la actualidad, el arte sigue siendo un medio poderoso para explorar la relación entre la humanidad y el medio ambiente. Artistas contemporáneos continúan reinventando el arte ambiental, desarrollando nuevas formas de representación y promoviendo el debate sobre la crisis ecológica global.

2.2 Historia del reciclaje y la reutilización de materiales

El reciclaje ha sido una práctica fundamental para la humanidad desde tiempos remotos. La reutilización de recursos ha sido clave para la supervivencia y el desarrollo de las civilizaciones.

Las primeras evidencias de reciclaje se remontan a la Edad de Piedra, cuando las herramientas y armas de piedra eran remodeladas para extender su utilidad. Posteriormente, en el Imperio Romano, la reutilización de metales

como el bronce y el hierro se convirtió en una práctica habitual debido a su valor y escasez.

En la Edad Media, continuó el reciclaje del metal, la cerámica y la tela. Los traperos desempeñaron un papel crucial en la recolección de telas usadas, que eran procesadas para fabricar papel o utilizadas como relleno de colchones. Estas prácticas no solo generaban beneficios económicos, también reflejaban conciencia sobre la necesidad de aprovechar los recursos.

Las primeras prácticas de reutilización del papel previamente desechado ocurrieron en Japón alrededor del año 1301. Se tiene registro de que el papel reciclado se convirtió en el único producto de las tiendas de papel, ya que, se trataba de un material usado previamente con tinta y pigmentos.

En el siglo XVIII, en la era de la Revolución Industrial, la producción en masa generó un aumento considerable de residuos. Esto llevó a un enfoque más estructurado del reciclaje, en especial la recuperación de metales durante las guerras, la fabricación de armas y la maquinaria dependía en gran medida de la reutilización de materiales metálicos.

Durante el siglo XIX, la recolección de papel, textiles y vidrio se integró a los esfuerzos gubernamentales para reducir los desechos urbanos y aprovechar recursos valiosos. En Inglaterra, surgió la figura del reciclador, quien recolectaba cenizas de carbón quemado en los hogares para su posterior uso en la fabricación de ladrillos.

Mientras que, en Estados Unidos se dieron los primeros intentos de organización del reciclaje cuando en la ciudad de Baltimore se implementó un

sistema de clasificación de residuos con contenedores diferenciados, acompañado de campañas educativas para los hogares.

A mediados del siglo XX el reciclaje comenzó a ganar notoriedad debido a factores sociales, económicos y medioambientales. Durante la Segunda Guerra Mundial, los gobiernos alentaron activamente la recolección de materiales como metales, caucho y papel destacando la importancia de la reutilización de recursos en tiempos de crisis.

No obstante, fue en las décadas de 1960 y 1970 cuando el reciclaje se convirtió en un movimiento social masivo. La primera celebración del Día de la Tierra, el 22 de abril de 1970, marcó un punto de inflexión al generar conciencia sobre la crisis ambiental y la necesidad de adoptar prácticas sostenibles. En este contexto, surgieron los programas de recolección selectiva de residuos en numerosas ciudades y símbolos como el triángulo de Möbius se convirtieron en íconos globales del reciclaje.

2.3 Prácticas de reciclaje en sociedades antiguas

Desde tiempos remotos, las civilizaciones han implementado estrategias para gestionar sus recursos y minimizar el desperdicio. Existe evidencia arqueológica e histórica sobre los inicios del reciclaje en las primeras civilizaciones, una de las más conocidas fue la de la Antigua Roma.

A medida que Roma se expandía surgieron problemas ambientales que exigieron regulación. Uno de los principales desafíos fue la gestión de los desechos. Para ello, los romanos establecieron sistemas de alcantarillado y

vertederos, donde se desechaban residuos orgánicos como restos de animales, conchas y cenizas. En cambio, materiales inorgánicos como la cerámica se reutilizaban tras ser quemados, pues sus residuos eran aprovechados en la agricultura.

Los metales eran constantemente refundidos para su reutilización, debido al alto costo de extracción. Asimismo, el mármol, un material preciado, era transformado en cal para diversas aplicaciones. La ciudad contaba con un servicio de recolección de basura y los habitantes estaban obligados a depositar los desechos fuera de los límites urbanos para prevenir plagas y malos olores.

Otro aspecto relevante del manejo de recursos fue la legislación sobre la explotación de la naturaleza. Aunque los romanos creían en la provisión infinita de recursos por parte de los dioses, comenzaron a establecer restricciones, como la regulación de la tala de olivos, un árbol fundamental para su economía. Los propietarios podían cortar un máximo de diez ejemplares por año y quienes incumplían esta norma eran multados con hasta 100 dracmas, sentando las bases de algunas de las primeras leyes ambientales.

El desarrollo de la civilización romana tuvo un impacto considerable en su entorno, sentaron precedentes sobre el manejo y conservación de los recursos naturales.

2.4 Surgimiento del uso de objetos de segunda mano

La venta de objetos de segunda mano es una práctica tan antigua como la civilización misma. Los primeros mercados de segunda mano emergieron en una época en que la necesidad de reutilizar y reciclar bienes era una cuestión de supervivencia y de economía. A lo largo de la historia, estos espacios han evolucionado, adaptándose a las necesidades y circunstancias de las sociedades en diferentes épocas y lugares.

El origen de su nombre proviene de la ropa de caridad, aquella que en siglos pasados estaba destinada a ser donada se marcaba con la huella de una mano para evitar su comercialización. De esta forma, y como si del logotipo de una marca se tratara, las prendas cuya finalidad era la caridad, mostraban en un lugar visible el contorno de una mano humana, lo que con el tiempo dio lugar a la expresión 'ropa de segunda mano' para referirse a aquella que ya había tenido dueño, extendiéndose el uso a la que se vende, no solo a las donaciones.

En las primeras sociedades agrícolas, los objetos de segunda mano se intercambiaban frecuentemente en los mercados locales. Esta práctica estaba enraizada en la economía de subsistencia, donde la eficiencia y la reutilización de los recursos eran esenciales para la supervivencia.

En las culturas antiguas, como la griega y la romana las ventas de segunda mano, también eran comunes. Los bienes usados, incluyendo joyas, ropa, e incluso esclavos, eran vendidos en mercados especializados.

Asimismo, en las culturas precolombinas de América, como los mayas, aztecas e incas, también tenían sus propios sistemas de mercados.

Con el tiempo, el comercio de segunda mano se consolidó como una práctica esencial para el desarrollo económico. En la Edad Media en Europa, los mercados se convirtieron en lugares de venta de bienes usados, incluyendo ropa, utensilios, muebles y joyas. Algunos de estos mercados evolucionaron hasta convertirse en los actuales mercadillos o mercados de pulgas, llamados así debido a los insectos que a menudo se encontraban en los bienes usados.

En Asia, las ventas de segunda mano, también tienen una larga historia. En Japón, por ejemplo, existen los “furuhon ichiba” o mercados de libros usados, que datan de varios siglos atrás. Además, en muchas partes de Asia, los mercados nocturnos son lugares comunes para encontrar una variedad de artículos de segunda mano.

Más adelante surgieron las denominadas tiendas de antigüedades, llenas de objetos cargados de historia y encanto, que han sido una constante en las ciudades durante siglos. Estas tiendas no solo venden objetos de segunda mano, también ofrecen piezas de historia que los clientes pueden llevar a casa.

Durante la década de 1950, en Estados Unidos, surgen las ventas de garaje; estas nacen como respuesta a la era postguerra y era la forma rápida que las familias tenían para deshacerse de los artículos que ya no necesitaban, mientras obtenían un beneficio económico adicional.

Se realizan normalmente en el garaje del vendedor o en su jardín, de ahí su nombre.

Más allá del aspecto comercial, las ventas de garaje, también tienen un componente social, ya que, permiten a los vecinos interactuar y construir un sentido de comunidad.

La llegada de la era digital trajo consigo un cambio significativo en la forma en que se realizan las compras actualmente, incluyendo las de segunda mano. Plataformas en línea como eBay revolucionaron el mercado, permitiéndole a las personas comprar y vender artículos usados desde la comodidad de su hogar.

eBay, fundado en 1995, fue uno de los pioneros en el comercio electrónico de segunda mano. Su modelo de negocio, basado en subastas, ofrecía a los vendedores la posibilidad de llegar a una audiencia global y obtener el mejor precio posible por sus artículos. Los compradores, por otro lado, tenían la oportunidad de acceder a una amplia variedad de productos de todo el mundo, desde electrodomésticos hasta antigüedades y objetos de coleccionista.

El éxito de eBay propició la aparición de otras plataformas similares, como Amazon Marketplace y Craigslist, y más recientemente, aplicaciones móviles como Wallapop y Letgo. Estos servicios han continuado expandiendo el mercado de segunda mano en línea ofreciendo diferentes modelos de negocio y opciones para los usuarios.

El futuro de las ventas de segunda mano es prometedor. Con una creciente conciencia de sostenibilidad, avances tecnológicos y oportunidades

económicas, este tipo de comercio seguirá siendo una parte integral de la economía y el estilo de vida.

Las ventas de segunda mano son mucho más que una simple transacción. Son una expresión de la cultura, una fuente de oportunidades y una herramienta para un futuro más sostenible.

2.5 Historia del arte conceptual y su relación con la crítica social

El arte conceptual surgió en la década de 1960 como una respuesta crítica al modernismo dominante y su enfoque en la estética. Generalmente, el término se aplica al arte producido entre mediados de los años 60 y 70. En este movimiento, la idea o el concepto detrás de la obra adquiere mayor relevancia que la técnica o la apariencia visual. Los artistas conceptuales emplearon materiales y formatos diversos para expresar sus ideas, dando lugar a obras que podían adoptar múltiples formas, desde *performances* hasta escritos u objetos cotidianos.

Debido a la naturaleza del arte conceptual, este movimiento se alinea directamente con la filosofía del Idealismo, al priorizar la idea o el concepto sobre la forma física de la obra. Esta postura estética resuena con la primacía de la idea sobre la materia, un principio fundamental de esta corriente.

Aunque el arte conceptual se definió en los años 60, sus raíces pueden rastrearse hasta 1917, cuando Marcel Duchamp desafió las nociones tradicionales del arte al presentar un urinario como escultura en una

exposición de Nueva York. Su exhibición no solo cuestionó los límites del arte, también sentó las bases para futuras exploraciones conceptuales.

En las décadas siguientes, diversos artistas contribuyeron al desarrollo del conceptualismo. Frank Stella, con su serie *Pinturas Negras*, marcó la ruptura entre el modernismo y las prácticas artísticas contramodernistas impulsando la evolución hacia el minimalismo y el conceptualismo. Mientras tanto, el movimiento Fluxus, con figuras como Henry Flynt y Yoko Ono, promovió una apertura estética que trascendía los límites del arte convencional y que enfatizó el método experimental, el arte colectivo, el cuestionamiento de la noción de autor individual y la inclusión activa del público en las obras.

Entre las obras más emblemáticas del movimiento destaca *Mierda de artista* (1961) de Piero Manzoni, una serie de latas que contenían sus propias heces, concebidas como una crítica al mercado del arte y la valoración de la calidad artística. Esta controvertida obra, tan audaz como irreverente, logró ocupar un lugar en varios museos de todo el mundo.

En 1965, Joseph Beuys presentó *Cómo explicar arte a una liebre muerta*, una obra performática en la que el artista, con la cara cubierta de miel y pan de oro, sostenía una liebre muerta y le susurraba explicaciones sobre las pinturas expuestas. Con este gesto buscaba transmitir la idea de que los animales (incluso los muertos) poseían una mayor capacidad para comprender el arte, que los humanos con su excesiva racionalidad.

En 1967, Sol LeWitt consolidó la teoría conceptual en su ensayo *Párrafos sobre Arte Conceptual*, donde estableció que en este tipo de arte, la idea es el

aspecto fundamental y la ejecución es secundaria. Ese mismo año, Joseph Kosuth reforzó esta visión con su serie *Título (El arte como idea)*, en la que exploró el lenguaje y la representación como elementos centrales.

Desde sus inicios, el arte conceptual ha estado estrechamente vinculado a la crítica social y lo disruptivo. Su conexión con el movimiento *hippie* impulsó reflexiones sobre el capitalismo y promovió una perspectiva democrática, ya que, al ser la obra una idea, no podía ser comprada ni comercializada. Las primeras piezas conceptuales apenas eran intervenidas buscando trasladar la producción artística de un plano material a uno más abstracto: el de las ideas.

2.6 El conceptualismo en diferentes regiones

El conceptualismo trascendió fronteras y adquirió matices distintos según el contexto sociopolítico. En Europa, el movimiento tuvo una dimensión crítica y política, con exponentes como Daniel Buren en Francia, quien desafió las instituciones artísticas, y el Arte Povera en Italia, que rechazaba las convenciones materiales.

En América Latina, los artistas emplearon el arte conceptual como una herramienta política directa. Cildo Meireles en Brasil, por ejemplo, intervino objetos de circulación cotidiana, como billetes y botellas para insertar mensajes de protesta contra los regímenes autoritarios.

Por otro lado, en la Unión Soviética, los llamados conceptualistas moscovitas fusionaron el realismo socialista con influencias del pop

estadounidense y el conceptualismo occidental generando una estética única con implicaciones políticas.

2.7 El conceptualismo en la contemporaneidad

El arte contemporáneo es el arte producido desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy. Se trata de una categoría amplia y compleja que abarca las manifestaciones y los estilos artísticos más recientes, propios de la sociedad industrial y postindustrial.¹³

El conceptualismo sigue siendo una fuerza influyente en el arte contemporáneo. Se considera que gran parte de la producción artística actual es heredera del arte conceptual, por su versatilidad, dado que, se alinea con el interés principal expresado en obras contemporáneas: tener una vía de expresión en la que todo esté permitido y que permita la indagación sobre la pregunta “¿Qué es el arte?”

Artistas como Jenny Holzer, con su uso del lenguaje, y Bárbara Kruger, con sus intervenciones fotográficas y textuales, continúan explorando las posibilidades del concepto como eje del arte. Además, el conceptualismo contemporáneo se ha expandido hacia enfoques interdisciplinarios y de participación pública, cuestionando estructuras institucionales y sociopolíticas.

¹³ Pirela Sojo, Fanny (16 de abril de 2025). *Arte contemporáneo*. *Enciclopedia Concepto*. Recuperado el 11 de junio de 2025 de <https://concepto.de/arte-contemporaneo/>.

2.8 La incorporación de objetos encontrados en el arte

Durante la Primera Guerra Mundial, los artistas de vanguardia comenzaron a incorporar objetos desechados (recolectados, robados o adquiridos en segunda mano) como una forma de contrarrestar la creciente comercialización del arte. André Breton, Marcel Duchamp y Max Ernst fueron algunos de los primeros en transformar estos objetos en obras de arte conocidas como *readymades* u objetos encontrados. Además, canalizaron la inspiración de estos elementos en sus pinturas y escritos.

Este enfoque coincidió con el movimiento Dadá, el cual es definido por la Real Academia Española como movimiento artístico y literario de vanguardia surgido a principios del siglo XX, que niega los cánones estéticos y reivindica las formas irracionales de la expresión. La exaltación de los artículos de segunda mano dentro de esta corriente pronto evolucionaron hacia un nuevo movimiento: el Surrealismo.

El surrealismo fue un importante movimiento artístico surgido en Francia a finales de la década de 1910, que se proponía explorar de forma artística la mente humana y la dinámica de los sueños.¹⁴

En su obra semiautobiográfica *Nadja* (1928), Breton, considerado el "padre del surrealismo" describió las compras de segunda mano como una experiencia trascendental. Para él, los objetos desechados podían revelar "destellos de luz que te harían ver, realmente ver". Tras ser exiliado por el gobierno de Vichy en los años

¹⁴ Pirela Sojo, Fanny (19 de noviembre de 2024). *Surrealismo*. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 10 de junio de 2025 de <https://concepto.de/surrealismo/>.

40, Breton se instaló en Nueva York, donde solía llevar a otros artistas y escritores a explorar las tiendas de segunda mano y los mercados de pulgas del Bajo Manhattan en busca de inspiración.

Si bien la *Fuente* de Duchamp es quizás la pieza escultórica más icónica derivada de un objeto encontrado, su *Rueda de bicicleta* (1913) precede este trabajo. Otro ejemplo notable es *Regalo* (1921) de Man Ray, una plancha de uso cotidiano con una fila de tachuelas de latón adheridas a su superficie.

Aunque los hombres dominaron el surrealismo, estudios recientes destacan la importancia de Elsa von Freytag-Loringhoven, una artista vanguardista que algunos estudiosos sugieren pudo haber sido la autora original del urinario que Duchamp exhibió como *Fuente* en 1917. Ese mismo año, von Freytag-Loringhoven presentó *Dios*, una trampa de plomería invertida de hierro fundido, reforzando la estética del objeto encontrado.

El surrealismo alcanzó su mayor notoriedad en las décadas de 1920 y 1930, influyendo en disciplinas como la poesía y la moda. Posteriormente, en los años 50 y 60, emergió en Nueva York una estética vanguardista basada en productos desechados, junto con la resurrección de figuras de la "edad de oro" del cine de Hollywood. Este estilo se conoció como *camp*.

A comienzos de los 60, el *Theatre of the Ridiculous* surgió en Nueva York como un género de teatro clandestino influenciado por el surrealismo. Desafió las tendencias naturalistas dominantes con parodias de temas clásicos, estilizaciones exageradas y una puesta en escena ostentosamente teatral.

El género dependía en gran medida de materiales de segunda mano para el vestuario y decorados. Jack Smith, considerado el "padre del estilo", creó y definió esta sensibilidad artística con su obsesiva confianza en los objetos reciclados. Como él mismo afirmó: "El arte es una gran tienda de segunda mano".

Smith, alcanzó notoriedad con *Flaming Creatures* (1963), una película de estética imperfecta que generó controversia por su contenido explícito y su uso de ropa vieja como herramienta de subversión. Para él, vestir prendas desgastadas era una forma de rebelión aún más profunda que la ausencia de ropa.

Como explicó Susan Sontag en su influyente análisis del *camp*, este género no es simplemente una estética ligera o irónica, sino una crítica a lo que la sociedad considera aceptable. El trabajo de Smith refutó la obsesión de los artistas por la novedad y ayudó a popularizar una estética *queer* que influenció bandas como The New York Dolls y Nirvana. Smith, ha sido citado como una inspiración clave por figuras como Andy Warhol, Patti Smith, Lou Reed y David Lynch.

2.9 La evolución de la percepción del valor de los objetos

La percepción en el arte es el proceso mediante el cual un observador interpreta una obra a través de sus sentidos y su experiencia previa.¹⁵

Este fenómeno, enmarcado en la perspectiva fenomenológica de Edmund Husserl, implica una relación intrínseca entre el sujeto y la obra. En este proceso, el

¹⁵ Alcazar, A. (2022). *La percepción en las artes*. El taller de la Salamandra.
<https://www.tallersalamandra.com/blog/la-percepcion-en-las-artes/>

cerebro analiza y organiza la información visual, comparándola con conceptos preexistentes en el subconsciente del individuo. Dicho con otras palabras, la fenomenología de Husserl se centra en el estudio de las estructuras de la conciencia tal como se experimentan desde el punto de vista de la primera persona, lo cual es precisamente lo que ocurre cuando el espectador interactúa con el arte y reinterpreta el valor de los objetos.

Factores como el significado atribuido a la obra, la noción de belleza y otras ideas ligadas a la subjetividad del espectador varían según la cultura, la época, las creencias y los gustos personales. Lo que hoy se considera bello, en siglos pasados pudo no haberlo sido. En este sentido, el semiólogo Umberto Eco ha señalado que la belleza nunca ha sido algo absoluto e inmutable, sino que ha ido adoptando distintos rostros según la época histórica y el país.¹⁶

Este mismo principio ha regido la apreciación y valorización de los objetos a lo largo de la historia. Lo que en la actualidad se reconoce como arte, en otras épocas no era concebido como tal. Un claro ejemplo es el arte basado en objetos cotidianos que antes se consideraban ajenos al mundo artístico y hoy han sido reivindicados gracias a la evolución de su percepción.

Según el TATE Modern, el Museo Nacional Británico de Arte Moderno, el concepto de arte objetual comenzó a gestarse en 1912 con la pintura *Naturaleza*

¹⁶ (2006). "HISTORIA DE LA BELLEZA" DE UMBERTO ECO. Antón Castro.
<https://antoncastro.blogia.com/2005/070201-quot-historia-de-la-bellezaquot-de-umberto-eco.php#:~:text=Con%20la%20ilustraci%C3%B3n%2C%20y%20en,constante%2C%20sin%20menoscabo%20del%20rigor.>

muerta con silla de rejilla de Pablo Picasso, donde el artista incorporó un pedazo real de la rejilla de una silla en su composición.

Años más tarde, el pintor y escultor francés Marcel Duchamp retomó la técnica introducida por Picasso, llevándola un paso más allá al crear una serie de obras a partir de objetos que no eran considerados artísticos, bajo el término *ready-made* o arte encontrado.

Según el Museo Nacional de Bellas Artes de Chile, el arte objetual se define como "el trabajo artístico realizado a partir de un objeto —o fragmento de este— que puede ser de origen natural o industrial". Los expertos afirman que estas piezas no son creadas por el artista, sino por un tercero.

Usualmente, los objetos en el arte objetual son encontrados o adquiridos y obtienen valor artístico mediante su modificación, intervención o interacción con otros materiales que el artista incorpora. Así, el arte objetual se centra en la transformación de un objeto común en una pieza única y excepcional con significado artístico. Su relevancia no radica en lo que el objeto es, sino en lo que el artista le otorga a través de su reinterpretación.

En contraste, el arte conceptual prioriza la idea central de la obra sobre su realización material, alineándose con las posturas del Idealismo que privilegian el concepto sobre la postura del materialismo, mientras que, el arte objetual al centrarse en el objeto físico como el eje de la creación artística es más flexible en cuanto a cuál de estas dos filosofías opuestas inclinarse.

“El idealismo contempla que el materialismo reduce el conocimiento, negando la parte espiritual, intangible; para el materialismo el idealismo es un conocimiento etéreo, abstracto, difícil o imposible de objetivar”.¹⁷

Sin embargo, tanto el arte conceptual como el arte objetual se caracterizan por el uso no convencional de objetos para plasmar una idea que será interpretada por el espectador a través de la semiosis.

Es decir, al recontextualizar estos objetos, el artista inicia un proceso de semiosis, que se define como el acto de generar significado a través de los signos. Este proceso se fundamenta en la filosofía semiótica del estadounidense Charles Sanders Peirce, quien lo definió como una tríada de elementos: el representamen (la forma del signo, en este caso, el objeto artístico), el objeto (aquello a lo que el signo se refiere) y el interpretante (el sentido que el observador le otorga al signo). Al alterar la función original del objeto, el artista manipula su significado obligando al espectador a completar esta tríada y a crear una nueva comprensión.¹⁸

Por lo tanto, en lugar de considerar el arte objetual y el arte conceptual como opuestos, es más preciso entender que el primero es una manifestación del segundo. El arte objetual funciona como una extensión del arte conceptual, cuestionando los estándares establecidos por el arte clásico y desafiando las concepciones tradicionales sobre lo que puede ser arte.

¹⁷ Ramirez, J. *Principales corrientes filosóficas*. Monografias.com.

<https://www.monografias.com/trabajos2/sintefilos/sintefilos>

¹⁸ Dahlstrom, D. Somayaji, V. (2003). *Semiótica peirciana*. Semiótica y UID.

[https://cseweb.ucsd.edu/~ddahlstr/cse271/peirce.php#:~:text=c%C3%B3mo%20transmiten%20significado\).-La%20tr%C3%ADada%20semi%C3%B3tica,que%20se%20refiere%20el%20signo.](https://cseweb.ucsd.edu/~ddahlstr/cse271/peirce.php#:~:text=c%C3%B3mo%20transmiten%20significado).-La%20tr%C3%ADada%20semi%C3%B3tica,que%20se%20refiere%20el%20signo.)

Esta relatividad justifica que los objetos descartados, sin valor estético en un contexto de consumo, puedan ser revalorizados y percibidos como bellos o significativos en el ámbito del arte contemporáneo.

2.10 Antecedentes del arte conceptual en Panamá

Panamá, por su riqueza cultural y diversidad artística, ha sido cuna de creadores en distintas disciplinas. Muchos artistas panameños desarrollan su carrera fuera del país, donde obtienen reconocimiento internacional antes de regresar a su tierra con una proyección renovada. Entre los exponentes más influyentes del arte conceptual panameño destacan Humberto Vélez y Emilio Torres, cuyas obras han traspasado fronteras.

Humberto Vélez

Nacido en 1965, Humberto Vélez es un artista conceptual panameño radicado en España. Tras abandonar su carrera en derecho, se dedicó al arte por más de 20 años, construyendo una trayectoria caracterizada por *performances* participativas de gran escala.

Saltó a la fama internacional con *The Fight* (2007), presentada en la Tate Modern de Londres: una noche de boxeo *amateur* con participación de mujeres, niños y adultos mayores homenajeando al legendario boxeador Alfonso Teófilo "Panamá Al" Brown. Esta obra desafió tanto la noción tradicional de *performance* como las jerarquías del arte institucional, al incluir a personas ajenas al mundo artístico en una experiencia estética colectiva.

Vélez, ha producido más de una docena de *performances* en ciudades como París, La Habana, Toronto, Shanghái, Liverpool y Valparaíso. Muchas de estas obras han sido colaborativas y abiertas al público. Ejemplos notables incluyen:

- *Un son para la Bienal* (2004) sobre la situación de la mujer en Cuba.
- *Míster Regenta* (2008) un concurso de fisicoculturismo en Las Palmas.
- *Le Plongeon* (2010) un cabaré acuático en la piscina Joséphine Baker en París.
- *La estética de la colaboración* (2011), Instalación en colaboración.

Su propuesta artística busca abrir el arte a nuevos códigos alejados de los tradicionales promoviendo la emoción y la participación como ejes fundamentales. Vélez, afirma que el poder del arte reside en compartir la experiencia estética con quienes tradicionalmente no forman parte del circuito artístico.

"Lo divertido es que yo quiero la continuidad del arte o de la emoción del arte, a través de su apertura a estas personas y a la inclusión de nuevas formas de códigos que no sean los clásicos o tradicionales", afirmó Vélez. "Quiero abrir el arte a otros para que tengan la experiencia artística que yo tengo, que es en lo que radica el poder del arte", recalcó.¹⁹

¹⁹La Prensa (2012, 3 de octubre). *El panameño Humberto Vélez, o cómo vivir del arte conceptual*. https://www.prensa.com/cultura/panameno-Humberto-Velez-vivir-conceptual_0_3493900636.html

Emilio Torres

Nacido en 1944, Emilio Ángel Torres Arliand es un artista visual panameño con una destacada trayectoria en la pintura, la escultura y la instalación. Su obra, exhibida en museos como el Museo de Arte Contemporáneo de Panamá y el MoMA de Nueva York explora la identidad y la cultura panameña. Su enfoque innovador combina tradición y modernidad.

Estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes de Panamá. Posteriormente se fue a Italia donde obtuvo el título de Licenciatura en Escultura y Pintura en La Academia de Bellas Artes de Florencia y un postgrado en Escenografía para teatro y televisión. Es conocido por ser de los primeros artistas panameños que se reveló contra la estética y las técnicas tradicionales y que incorporó la luz a su arte, el arte conceptual, el informalismo y el arte “povera” (arte pobre).

En Florencia perfeccionó sus habilidades y desarrolló una voz única que lo diferenciaría en la escena artística latinoamericana de la época; también, entraría en contacto con grandes figuras vanguardistas, incluyendo a Miguel Ángel Pistoletto, uno de los fundadores del Arte Povera; además, participa en varias colectivas en importantes locaciones de Italia, incluyendo el Palacio Strozzi, considerado uno de los castillos más hermosos del Renacimiento; su primera exposición individual (1971) fue en Bolonia, Italia, con un conjunto de esculturas, siendo este siempre su primer interés, según cuenta Ángela Picardi (Cien años de arte en Panamá, 2003). De vuelta en Panamá, realiza su segunda exposición individual (1972) titulada *Formas y Neón*, esta vez en Panarte, con obras que fueron “...los primeros intentos de obras conceptualizadas como arte integrado que

tomaban como referencia el espacio, el color, la geometría, todo en armonía con el espacio donde iba colocado, donde el diseño y la utilización de nuevos materiales eran la esencia de sus propuestas”; Arístides Ureña continúa narrando que Torres realizó una segunda incursión a Italia para formarse como escenógrafo (1974-1977), lo que resultaría en “la incorporación de varias disciplinas de las artes”. Picardi, indica que para esta época “ya estaban planteadas las características de la obra de Emilio Torres: un intento de integrarse en un juego continuo de líneas y formas, a espacios abiertos, arquitectónicos o urbanos y su lenguaje abstracto que, con variantes, lo acompaña hasta hoy en aquella total despreocupación por lo narrativo o lo representativo...”.

Torres, recordado con gran admiración de parte de diferentes artistas panameños por los interesantes *performances* que hacía en diferentes partes de la ciudad de Panamá, como en la Universidad de Panamá y la Gran Estación, junto con Luis Aguilar Ponce y Oscar Ceville; en las décadas de los 70 y 80, las cuales eran bastante novedosas, e incluían *Action Painting* de enormes estructuras de madera, con músicos y danzas en vivo.

Figura 1
Obra de Humberto Vélez



Nota. Tomado de O'Brien C. (2011). *La estética de la colaboración*. ArtNexus
<https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine-artnexus/5d63fedd90cc21cf7c0a3020/82/humberto-velez>

Figura 2
Obra de Emilio Torres



Nota. Tomado de Panamá plástica [@panamaplastica]. (2023). Hablemos de #EmilioTorres. [Publicación]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/CyTxv8LPYzr/>

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1 Arte

En el contexto de este trabajo, el arte se define como una actividad de creación intencional, una actividad expresiva, creativa y de comunicación unidireccional, que busca materializar o exponer las ideas del artista a través de la manipulación de materiales y formas. Se concibe como una forma de comunicación unidireccional, donde la obra de arte es el mensaje emitido por el creador hacia el receptor, el espectador de dicha obra.

Sin embargo, el significado de la obra no reside únicamente en la intención del artista, la interpretación y la reacción del espectador puede influir en la percepción y el significado de la obra a lo largo del tiempo. De esta manera, el arte se entiende como un sistema de comunicación abierto que se complementa con la interacción del público, lo que le otorga una dimensión social y cultural en constante evolución.

Esta concepción es apoyada por el semiólogo italiano Umberto Eco, quien en su análisis sobre la definición del arte, lo concibe como una actividad humana consciente orientada a construir formas o expresar experiencias. Para Eco, el producto artístico busca deleitar, emocionar o producir una impresión en el receptor, lo cual subraya la importancia de la experiencia estética y el rol activo del espectador en la consumación de la obra.²⁰

²⁰ Eco, U. (1970). La definición del arte. Barcelona, España: Ediciones Martínez Roca, S.A.
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/UMBERTO%20ECO%20LA%20DEFINICION%20DEL%20ARTE.pdf>

3.2 Arte conceptual

“El arte conceptual es un estilo moderno y contemporáneo y se caracteriza por dar más importancia a la idea y el concepto detrás de esa obra. Esta forma de expresión artística intenta evitar el estímulo óptico a favor de los procesos intelectuales que el espectador es invitado a compartir con el artista”.²¹

Se entiende por “arte conceptual” el movimiento artístico contemporáneo en el que el propósito y la idea de la obra es más importante que su estética o técnica, dando libertad a ser utilizada como herramienta crítica, más que solo decorativa.

Su propósito central es provocar el estímulo intelectual en el espectador invitándolo a reflexionar sobre la noción detrás de la pieza. Aunque se le asocia a menudo con la desmaterialización de la obra y la evitación del estímulo óptico, esta investigación define el arte conceptual de forma más amplia priorizando su función de reflexión y crítica social.

En el contexto de este trabajo, se enfatiza la capacidad del arte conceptual para ser una herramienta crítica, más que un simple estilo que evita el estímulo visual. Esta aproximación permite considerar obras que, si bien tienen un alto nivel técnico y estético buscan principalmente comunicar un concepto. Esta postura se justifica por la trayectoria del movimiento como medio para cuestionar y reflexionar sobre diversas problemáticas, lo cual lo convierte en una herramienta idónea para abordar temas como el consumo, el descarte y la sostenibilidad.

La elección del arte conceptual como marco de referencia para esta investigación se debe a su afinidad con la reutilización de materiales y el reciclaje.

²¹ Wearthify S.L. (2025). *Arte Conceptual*. Saisho Magazine. <https://saishoart.com/blog/arte-conceptual>

Este enfoque artístico facilita la incorporación de artículos de segunda mano porque prioriza la idea o "forma formante" según Umberto Eco,²² sobre la configuración física de la obra. De esta manera, el artista utiliza la materialidad de los objetos como un soporte para la intención conceptual, integrándolos como parte esencial del mensaje de la obra y ofreciendo una respuesta creativa a las problemáticas actuales.

3.3 Escultura conceptual

La escultura conceptual se define como una práctica artística contemporánea que se enfoca en la idea sobre la estética o la maestría técnica. Su objetivo es desmaterializar o reinterpretar el significado habitual de los objetos cotidianos. Este significado no es intrínseco al objeto, sino que es una construcción cultural y una carga simbólica que se acumula a través de la semiosis (el proceso de significación). Al manipular el objeto, el artista altera su valor como signo (símbolo, ícono o índice), utilizándolo como componente de una obra que busca generar reflexión y cuestionamiento en el espectador.

A diferencia de la escultura tradicional, la escultura conceptual desafía las convenciones y puede emplear una amplia gama de materiales inusuales, desde objetos encontrados y artículos de segunda mano hasta residuos tecnológicos.

²² Eco, U. (1970). *La definición del arte*. Barcelona, España: Ediciones Martínez Roca, S.A.
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/UMBERTO%20ECO%20LA%20DEFINICION%20DEL%20ARTE.pdf>

Esta investigación adopta la definición de escultura conceptual por su capacidad para resignificar el valor de los objetos descartados. Al incorporar materiales usados y residuos, esta forma de arte eleva su estatus de "basura" a "vehículos de reflexión". De esta manera, la escultura conceptual se convierte en una herramienta idónea para criticar las prácticas sociales de consumo y descarte, y para transmitir emociones o posturas críticas a través de la materialidad de la obra.

3.4 Ensamblaje en la escultura conceptual

El ensamblaje es una técnica escultórica que consiste en la unión de dos o más objetos tridimensionales para crear una nueva obra. Esta técnica se distingue por su flexibilidad, permitiendo la integración de una amplia gama de materiales, soportes y sustratos, sean naturales o manufacturados.

En el contexto de la escultura conceptual, el ensamblaje adquiere una connotación particular: los elementos a unir son, con frecuencia, objetos no convencionales y cotidianos. Esta especificidad se alinea con el propósito del arte conceptual de experimentar con materiales y desafiar las técnicas tradicionales, dando prioridad al concepto y al mensaje sobre la forma física de la obra.

3.5 Objeto artístico

El objeto artístico se define como el producto final de la actividad creativa. Su valor se justifica como la realización de una poética, entendida como el conjunto de

reglas e intenciones que guían al artista. Surge de la manipulación de la materia para dotarla de una forma y un valor autónomo. En la línea de la semiótica, esta concepción implica que la obra es una “materia formada” que comunica una “forma formante” (la idea o significado conceptual).

En el contexto de esta investigación es crucial establecer una distinción entre el objeto artístico y sus componentes. El objeto artístico se refiere al resultado escultórico final, el que porta la poética completa y el mensaje crítico. Por otro lado, los objetos y artículos (utilizados como sinónimos) son los componentes iniciales, específicamente los artículos de segunda mano que se ensamblan para construir la obra. La aportación de estos artículos es doble: constituyen la estructura física y, fundamentalmente, la materia artística en todo su elemento, cargada de historia, idea y valor sígnico. Finalmente, los materiales de adhesión (como pegamentos o masa modelable) solo tendrán como contribución su función física de ensamblaje, sin poseer la misma carga simbólica que los artículos reutilizados. Esta distinción enfatiza que el elemento central de la investigación son los artículos desechados, transformados de simple materia a vehículo de significado conceptual.

3.6 Impacto ambiental del arte

El impacto ambiental se refiere a toda alteración negativa del ecosistema por parte de actividades humanas. Entendiéndose por ecosistema la flora, la atmósfera y todo ser vivo e interpretando como alteración negativa a todo aquello que afecte la salud y bienestar de cualquier elemento dentro dicho ecosistema, sea a corto o

largo plazo. En el contexto de definir el impacto ambiental del arte se haría referencia a toda producción de materiales artísticos o actividad del artista que desestabilice el bienestar ecológico. Haciendo énfasis en que incluye el daño que cause a otros seres humanos dicha actividad artística.

3.7 Arte sostenible

En el contexto de esta investigación, se entenderá por arte sostenible aquellas prácticas artísticas que buscan minimizar su impacto ambiental negativo a lo largo de su ciclo de vida, desde la selección de materiales y los procesos de producción hasta su exhibición final. Esto implica la priorización del uso de materiales reciclados, reutilizados, de bajo impacto o de fuentes renovables, así como hacer conciencia acerca del consumo y el descarte a través de la obra. Esta definición se centra en los aspectos materiales y procesuales de la creación artística en su relación con el medio ambiente.

3.8 Arte activista

Se define como una herramienta de protesta que tiene el objetivo de cuestionar y desafiar el *statu quo* a través de la expresión artística, en lugar de solo representarlas o describirlas. Puede estar alineado o coexistir dentro de diversos movimientos artísticos, un claro ejemplo de ello es el poder encontrarlo dentro de obras performáticas o conceptuales.

En el contexto de una obra conceptual, el arte activista tiene un propósito doble: cuestiona o protesta por aspectos sociales a través de la idea central de la obra y aplicar esos mismos cuestionamientos en su proceso de creación evitando participar en las estructuras o problemáticas que critica.

Para esta investigación, el arte activista es el marco que justifica la realización de esculturas conceptuales que critican el consumo irresponsable y la desvalorización de los objetos. Al utilizar artículos de segunda mano, la obra no solo emite un mensaje, también se convierte en un ejemplo de práctica sostenible demostrando que es posible crear sin contribuir al ciclo de producción y descarte masivo.

3.9 Consumo irresponsable en el arte

En el contexto general, el consumo irresponsable se define como la adquisición y utilización de productos sin una conciencia plena de sus impactos medioambientales y sociales. En el contexto artístico, esta práctica se manifiesta a través de la minimización del impacto ambiental y social de la creación artística.

El consumo irresponsable en el arte se caracteriza por la utilización de materiales insostenibles y procesos de producción con dilemas éticos como aquellos que implican la experimentación con animales o la explotación laboral.

Además, el consumo irresponsable en el arte, también abarca la promoción del consumismo a través de la obra. Un ejemplo de esto son aquellas piezas que

fomentan el ideal de que la satisfacción personal solo se alcanza mediante la posesión de objetos, independientemente de su valor o impacto.

Esta definición es crucial para la investigación, ya que, establece un contraste directo con las prácticas de sostenibilidad y reutilización que se proponen como alternativa.

3.10 Consumismo en el arte

El consumismo es una tendencia social caracterizada por la compra y uso masivo y exagerado de bienes y servicios. Esta práctica, considerada una consecuencia directa de las sociedades capitalistas, promueve la acumulación de productos innecesarios y establece un sistema de clasificación social basado en la capacidad de consumo.

Aunque a menudo se utilizan como sinónimos el consumismo y el consumo irresponsable, su diferencia radica en su escala y carácter sistémico. Mientras que, el consumo irresponsable se refiere a una acción individual o a pequeña escala, el consumismo describe una dinámica masiva y repetitiva, impulsada por individuos con un gran poder adquisitivo o por estructuras de mercado.

Dentro del contexto artístico, el consumismo se refiere a todas aquellas prácticas que promueven esta dinámica de acumulación y descarte. Esto incluye obras de arte sobreproducidas, como creaciones que generan un impacto ambiental significativo y promueven el despilfarro; y mercados artísticos no éticos, como la

venta de suplementos o materiales a precios desorbitados que fomentan el consumo poco ético.

Espacios de exposición: galerías y museos que promueven la venta y exhibición de obras con un alto costo ambiental o social.

Esta definición es crucial para esta investigación, ya que, contextualiza las problemáticas a gran escala que el arte activista y las prácticas sostenibles buscan abordar y cuestionar.

3.11 Artículos de segunda mano en el arte

Se denomina artículos de segunda mano a todo objeto que ha tenido un uso previo y que, por diversas razones, vuelve a entrar en el ciclo de consumo; es decir, se compra tras haber sido utilizado por una o más personas. Del mismo modo, esta categoría hace referencia a que simplemente ha tenido un dueño anterior, mas no a su estado de conservación.

En el contexto de esta investigación, los artículos de segunda mano en el arte se entienden como aquellos materiales que el artista adquiere, recicla o encuentra y que son recontextualizados para formar parte de una obra artística. Dichos artículos pueden tener diferentes funciones dentro de la obra, pueden ser desde componentes de la obra, es decir elementos reutilizados que son ensamblados para constituir la pieza final, hasta insumos, como lo pueden ser pinturas, lienzos o herramientas adquiridas en mercados de segunda mano que asisten en la creación de la obra.

Esta definición es fundamental para la tesis, puesto que, subraya la importancia de los objetos preexistentes no solo como materia prima, sino como elementos con una historia propia que el artista resignifica en su proceso creativo. Esta práctica se opone directamente al sobreconsumo de materiales nuevos y apoya una postura de sostenibilidad y reutilización.

3.12 Revalorización de objetos de segunda mano

La revalorización del objeto es el proceso por el cual un artículo que ha cumplido su ciclo de vida útil es dotado de un nuevo valor en un contexto distinto.

En el marco de la presente investigación, la revalorización se aborda desde dos perspectivas interrelacionadas:

Perspectiva medioambiental: en este ámbito, la revalorización de objetos de segunda mano implica transformarlos en recursos útiles. Esta acción no solo reduce la cantidad de residuos que terminan en vertederos, también disminuye la necesidad de extraer y procesar materias primas vírgenes. Así, la revalorización contribuye a la economía circular conservando recursos naturales y minimizando el impacto ambiental asociado a la producción y el transporte.

Perspectiva artística: en el arte, la revalorización del objeto es un acto de resignificación. Consiste en tomar un artículo con una función y significados dados y reubicarlo en una obra donde su valor simbólico y estético es transformado para convertirse en un vehículo de reflexión.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 Sociedad del consumo y su impacto

La sociedad de consumo es un concepto socioeconómico que describe a los estados con un desarrollo capitalista avanzado, caracterizados por la producción y el consumo masivo de bienes y servicios. Este modelo, cuyo término fue acuñado por el historiador R. H. Tawney en su obra *The Acquisitive Society* (1920) se basa en el individualismo, la adquisición de riquezas y el consumo de productos industriales como guías esenciales de la conducta social.

A diferencia de los sistemas precapitalistas, donde la producción buscaba satisfacer necesidades humanas, el capitalismo se orienta a la valorización del capital, es decir, la producción no se organiza en función de los valores de uso, sino de los valores de cambio (tal como señaló Marx en el libro *El Capital*). Esta dinámica no tiene límites y genera una compulsión a la creación continua de nuevos deseos, impulsando así la rueda de la circulación mercantil. Bajo este sistema, el consumismo se convierte en una de sus principales características debido a que la oferta de bienes a menudo supera la demanda.

La sociedad de consumo ha sido objeto de diversas críticas, especialmente por sus implicaciones a nivel social, ético y ambiental. Desde una perspectiva social, se argumenta que en este modelo los consumidores finales perderían las características de ser personas físicas e **individuales** para pasar a ser una **"masa de consumidores"** susceptibles de ser manipulados por técnicas de *marketing* y publicidad, las cuales crean falsas necesidades. De acuerdo con teóricos como Jean Baudrillard y Robert Bocoock, el consumo trasciende la necesidad y se

convierte en una práctica social que articula un sistema de distinción y proporciona al individuo una forma de identidad a través de la adquisición de bienes. **Frente a esta lógica de producción en masa y pérdida de la individualidad, la intervención artística con objetos de segunda mano surge como un agente de pensamiento individual y crítico, redefiniendo el objeto serializado en una pieza única de reflexión.**

Estos planteamientos implican la existencia de una jerarquía social, codificada a través de códigos no verbales y materiales que expresan la posición de un individuo en esta escala. Es en este punto donde los objetos y las experiencias funcionan como símbolos culturales. En la línea de la semiótica de Charles Sanders Peirce, estos productos se convierten en signos cuyo significado es interpretado por el observador permitiendo a la sociedad emitir juicios y decodificar la posición social del individuo a través de sus patrones de consumo. Asimismo, describen a la sociedad de consumo como una ideología activa que otorga sentido a la vida del individuo a través de la adquisición de productos y experiencias organizadas que puedan satisfacer las fantasías o necesidades sociales impuestas por el sistema.

Además, el consumismo tiene serias implicaciones ambientales y de desigualdad. El modelo se considera insostenible debido a su dependencia de la constante extracción de recursos naturales y la consecuente generación masiva de residuos amenazando la capacidad de regeneración del planeta. Desde el punto de vista de la desigualdad, la demanda de las economías más industrializadas ha llevado a que las naciones en desarrollo destinen sus recursos a satisfacer el

consumo de los países ricos, a menudo a expensas de sus propias necesidades básicas.

Los dos enfoques anteriores se combinan a la hora de señalar que, si la mayoría de la población mundial alcanzara un nivel de consumo similar al de los países industrializados, los recursos de primer orden se agotarían en poco tiempo, lo que plantea serios problemas económicos, éticos y políticos.

Finalmente, este modelo ha acelerado el ciclo de vida de los productos, reforzando aún más el consumismo. La obsolescencia programada y la constante innovación tecnológica han convertido lo que antes eran bienes duraderos en objetos "casi desechables", cuyo valor es efímero. Este cambio ha reemplazado el prestigio de la durabilidad por la satisfacción inmediata de la adquisición. Este es un punto crucial para la presente investigación, ya que, la práctica artística con objetos reutilizados se opone directamente a esta lógica de descarte y promueve la revalorización de los objetos con una historia.

4.2 El arte en la era postindustrial

La era actual se caracteriza por una transición socioeconómica de gran envergadura, comparable a la que marcó el inicio de la industrialización. La historia de la producción industrial es, en esencia, la historia de una pérdida de valor de los objetos que rodean al individuo. La masificación alteró los sistemas de valores, relegando a un segundo plano la consideración por el esfuerzo, la habilidad y el tiempo invertidos en la creación. Esta aceleración del consumo ha reducido el

tiempo de vigencia de los productos, haciéndolos casi desechables y vaciándolos de valores trascendentes o emocionales, incluso en los segmentos más elitistas.

El diseño y el arte han intentado históricamente rescatar a los objetos de esta banalización, pero la producción artesanal nunca recuperó su estatus. En la era postindustrial se establece un paralelismo con esta pérdida de valor, donde se asume que la figura del artista o diseñador es superada de la misma manera que lo fue la del artesano.

Sin embargo, esta aparente pérdida de valor simbólico ha provocado una respuesta. El modelo económico global ha estimulado una necesidad de revestir las prácticas de consumo y cotidianas con valores simbólicos. Para ello, ha tomado elementos del sistema artístico y los ha desplegado en toda la cultura material, creando un entorno estetizado y ansioso por la experiencia artística como trasfondo de la vida diaria. Este proceso ha revivido la figura del artista, esta vez como una marca registrada, un diseñador o un productor de contenido.

Lejos de representar un declive, esta situación, también ofrece una oportunidad para extender la posibilidad de la creación artística a través de la apropiación de herramientas y circuitos de acceso común. Para esta investigación, es crucial exponer estas diferentes respuestas del artista frente a la industrialización, ya que, contextualizan las prácticas artísticas contemporáneas y el rol del creador en un mundo dominado por la producción en masa. Esta visión justifica la pertinencia de las prácticas que buscan un camino alternativo, como la reutilización y la revalorización de los objetos.

4.3 El nuevo estatuto del artista en la era postindustrial

En la era postindustrial, el lenguaje del arte ha sido extraído de sus límites disciplinares y ha sido volcado a la extensión de la vida cotidiana. La figura del artista-creador ha dejado de ser una condición única, especial y restrictiva para poder manifestarse como una disposición modulable que permite que la creación se extienda a roles como el de diseñador, *youtuber* o productor de contenidos. Aunque la figura del "genio" persiste, su concepción se diferencia de la del romanticismo, pues se enfoca en la construcción de su personalidad y en el proceso de la creación misma, más que en la obra como un ente metafísico.

El genio contemporáneo se define por cuatro parámetros que lo diferencian de sus predecesores:

- Orígenes plurales: la figura del creador ya no está atada a una excepcionalidad de origen.
- Hibridación: abandona el dominio de una sola disciplina para incursionar en varias, traspasando las fronteras tradicionales.
- Marca comercial: su figura y su obra son tratadas como objetos comerciales y el artista opera como una institución privada que gestiona su propio valor patrimonial.

Imitación y renuncia a la originalidad: renuncia a la búsqueda de la originalidad en favor de la imitación.

Por ende, es importante recalcar que el concepto de "genio", según la definición de Kant en la *Crítica del juicio*, es una capacidad espiritual mediante la

cual la naturaleza da regla al arte, basándose en la originalidad como una cualidad inherente al genio y en la cual la imitación no tiene cavidad, dado que, esta no produce belleza. Sin embargo, las formas contemporáneas de creación han renunciado a esta idea, poniendo en duda las nociones ilustradas de belleza y originalidad. Al hacerlo, han abierto un espacio para la creación colaborativa y la mezcla de materiales.

Esta reconfiguración del artista es fundamental para la presente investigación, pues justifica por qué el proyecto se enfoca en la reutilización y la hibridación de elementos. Al abrazar la imitación y el ensamblaje de objetos preexistentes, la obra se posiciona en una nueva lógica creativa, donde el valor no reside en la originalidad del material, sino en la recontextualización y el diálogo que se establece con la realidad del consumo.

4.4 La ética del material en la práctica artística

La elección del material en el arte contemporáneo conlleva una enorme responsabilidad ética. A diferencia de la era preindustrial, donde la selección se basaba principalmente en cualidades físicas, simbólicas y sensoriales, la práctica artística actual requiere que el creador asuma las consecuencias de sus decisiones. No es lícito para un artista consumir recursos no renovables con la excusa de un propósito artístico, especialmente en una época donde la información sobre el impacto ambiental está al alcance de la mano.

En este sentido, diseñar y hacer arte se convierte en un acto de conciencia global. El artista debe posicionarse y reconocer que el material que elige puede definir un paisaje y conectarlo con la diversidad del medio natural. Es a menudo solo cuando los objetos se desechan que su carácter material y su peso físico se hacen evidentes. A pesar de que teóricos como Paola Antonelli han propuesto soluciones futuras basadas en un solo "material" permanentemente reciclable, esta visión podría pasar por alto la riqueza y la expresividad que la diversidad de materiales ofrece el presente.

En respuesta a la era de la información y la cultura del servicio, ha surgido una tendencia a revalorizar los objetos. Este fenómeno le da un valor renovado a su naturaleza, especialmente si han dejado de fabricarse. Objetos antiguos, como las máquinas de escribir, han sido rescatados de la destrucción por personas con la sensibilidad necesaria para ver en ellos no solo una forma escultórica, sino un hito en la historia y la cultura de la humanidad.

En este panorama, la materialidad ha vuelto a adquirir un rol central. Diferentes artistas y diseñadores abordan los materiales de una forma explícita, dándoles una función narrativa que habla de su origen, sus tradiciones y su cultura. Reivindicar la expresividad y la peculiaridad de un material se ha convertido en un valor intrínseco.

El arte encarna valores como lo natural, lo tradicional, lo único, lo manual y lo personal; aspectos cada vez más apreciados como respuesta al mundo industrializado, rápido e impersonal en el que vivimos. Exponer esta perspectiva es pertinente para la investigación, ya que, presenta un camino alternativo y una

solución a problemáticas como la sobreexplotación de recursos y la desvalorización de los objetos.

4.5 La reutilización en artistas y diseñadores contemporáneos

Las consecuencias del postindustrialismo, como el deterioro ambiental y los cambios en la convivencia humana han impulsado una profunda renovación ideológica y cultural en las artes. Este cambio de paradigma se dirige hacia una mayor conciencia sobre la salvaguarda de la naturaleza, el uso racional de los recursos y la revalorización de los objetos.

Si bien la sostenibilidad es una tendencia cada vez más visible en el diseño —un campo intrínsecamente ligado a la producción— esta conciencia, también permea el arte más actual. Esto ha generado una interesante simbiosis entre ambas disciplinas, donde la creatividad y la sensibilidad hacia la reutilización de materiales producen resultados excelentes.

Un ejemplo notable es el proyecto *La fabbrica al contrario* de Giulio Iacchetti e Italo Rota, que parte de la reutilización de desechos para crear nuevas propuestas con viabilidad social. Esta iniciativa, apoyada por la profesora, Francesca Larroca, demuestra cómo la investigación y la práctica se alinean para dar una respuesta creativa a problemáticas contemporáneas.

En un número creciente de artistas y diseñadores se observa una clara conciencia sobre el uso de materiales inservibles, a los que se les otorga una nueva vida y un valor simbólico. Estos materiales adquieren un rol narrativo que habla de

sus orígenes y su historia. Al ser transformados en piezas de arte se les confiere un sentido de perpetuidad y se les dota de un valor patrimonial y cultural que trasciende su utilidad original. En este contexto, el arte encarna valores como lo natural, lo tradicional y lo manual que se valoran como una respuesta al mundo industrializado e impersonal en el que se vive.

4.6 Beneficios del arte con artículos reutilizados

La creación artística con desechos o materiales de segunda mano es tanto una expresión creativa como un acto de crítica social que genera beneficios sustanciales a nivel ambiental, social y cultural. Esta práctica aboga por la reducción de residuos al dar una segunda vida a materiales que, de otro modo, terminarían en vertederos. Esta metodología contribuye a la disminución de la huella de carbono y fomenta un menor consumo de recursos vírgenes.

Impacto ambiental y social

El problema de los desechos sólidos es global y alarmante. Según estudios del Banco Mundial *Que Desperdicio 2.0: Una Vista Global de la Gestión de los Desechos Sólidos hacia el 2050* (*What a Waste 2.0: A Global Snapshot of Solid Waste Management to 2050*), los materiales reciclables constituyen una parte significativa de los desechos, con volúmenes que varían de un 16 % en países de bajos ingresos a un 50 % en países de altos ingresos. La reutilización de estos materiales en el arte no pretende ser la única solución, sino un medio para visibilizar la problemática y despertar la conciencia pública sobre hábitos de consumo,

reciclaje y la gestión responsable de residuos. Un ejemplo claro es el plástico, que puede tardar cientos de años en descomponerse. El arte transforma la realidad de estos materiales otorgándoles un mensaje ecológico que perdurará en el tiempo.

Desde una perspectiva social, el arte con desechos fomenta la educación ambiental y la sensibilización de la población. Adicionalmente, esta forma de arte tiene el potencial de impulsar las economías locales al crear empleo verde en comunidades dedicadas a la recolección, clasificación y transformación de materiales. Al integrar conceptos como la economía circular en el discurso público, el arte contribuye a que la sociedad comprenda que cada objeto puede tener múltiples ciclos de vida y que, incluso los productos desechados pueden formar parte de un nuevo ciclo productivo.

Valor artístico y económico

El arte con materiales reutilizados desafía la noción tradicional de que solo ciertos materiales son dignos de la creación artística, allanando el camino para futuras generaciones de creadores. Esta práctica, también impulsa la creatividad del artista, ya que, lo obliga a trabajar con los materiales disponibles en un momento determinado. Al encontrar un objeto dañado, su función primordial se pierde, lo cual abre un sinfín de posibilidades para redefinir su propósito. Es en este proceso donde el artista debe integrar formas y materiales aleatorios con su estilo e ideas.

Finalmente, esta práctica ofrece una interesante reflexión económica: un material supuestamente sin valor puede adquirir un valor económico, ambiental y social al ser integrado en una obra de arte. El mérito recae en la habilidad del artista para darle un nuevo significado y perpetuar la vida del objeto transformando lo que era una carga para el planeta en un bien cultural valioso.

CAPÍTULO III

5. MARCO METODOLÓGICO EN DREAMM

En este capítulo se presenta la metodología desarrollada para materializar los fundamentos teóricos de esta investigación y abordar su problemática central: la crítica al consumismo a través de la creación artística. Esta metodología, a la que se le ha denominado DREAMM surge de la necesidad de fusionar un enfoque que combine la investigación científica con la práctica escultórica, integrando reflexión crítica y acción creativa.

Si bien la investigación científica se caracteriza por ser un proceso sistemático e intensivo orientado a describir, explicar y predecir fenómenos... en el ámbito del arte este enfoque debe dialogar con la intuición, la sensibilidad y la experimentación. Por ello, se propone una metodología que conserve el rigor del método científico y a la vez incorpore la flexibilidad de la práctica artística.

Se entiende la metodología como la forma en la que se abordan los problemas y se buscan respuestas, una elección que está guiada por los supuestos, intereses y propósitos personales (Taylor y Bogdan, 1986). En este sentido, se distingue entre metodología y técnica: mientras la primera orienta el enfoque general de la investigación, la segunda se refiere a las habilidades y los procedimientos prácticos empleados en el proceso creativo.

El objetivo con este capítulo es establecer a DREAMM como un puente entre la teoría y la acción, de modo que la práctica artística no se limite a ser una forma de expresión, sino que se convierta en un medio para generar conocimiento. Para ello, se plantea una metodología que permita lograr la meta de analizar la viabilidad

de crear esculturas conceptuales significativas con un impacto ambiental minimizado en el contexto de la ciudad de Panamá.

A lo largo del capítulo, se desarrollarán los fundamentos filosóficos que sustentan esta propuesta metodológica —entre ellos, la fenomenología, el idealismo y la semiótica— y se explicará cómo estos marcos teóricos informan cada una de las fases del modelo DREAMM. Finalmente, se detallará el proceso mediante el cual se ha estructurado y aplicado este modelo a la creación de las esculturas que forman parte de esta investigación.

5.1 Principales niveles de estudio en la investigación

La investigación, tanto en las ciencias sociales como en las artes, se organiza tradicionalmente en niveles que determinan el alcance y el propósito del estudio. Un nivel de estudio, como indican Selltitz, Jahoda, Deutsch y Cook (1968), define la preparación de las condiciones para la recogida y análisis de datos, buscando combinar resultados relevantes con economía de procedimiento. La literatura distingue fundamentalmente tres niveles:

1. Estudios exploratorios y formulativos: este es el primer nivel de conocimiento científico. Su propósito principal es conocer un fenómeno o problemática para aumentar la familiaridad con él, formular un problema con mayor precisión o establecer la base para futuras hipótesis. El énfasis recae en el descubrimiento de ideas y variables relevantes. Para definir la naturaleza exploratoria de un estudio se analizan los conocimientos

previos existentes y la información dispersa, como ocurre en las investigaciones bibliográficas, en las monografías y en el análisis de modelos teóricos.

2. Estudios descriptivos: un estudio descriptivo se enfoca en identificar y detallar las características del universo de investigación. Este nivel busca indicar formas de conducta, actitudes o establecer comportamientos a través de la observación sistemática y la comprobación de relaciones entre variables. A menudo emplea técnicas como la encuesta y el análisis estadístico para recolectar información de manera rigurosa.
3. Estudios explicativos: estos estudios representan el nivel de mayor rigurosidad, puesto que, se orientan a comprobar hipótesis causales con el fin de determinar si una variable determinada (X) es un factor que influye en las características de otra variable (Y). La finalidad es contribuir al avance del conocimiento científico mediante la inferencia de relaciones de causa y efecto.

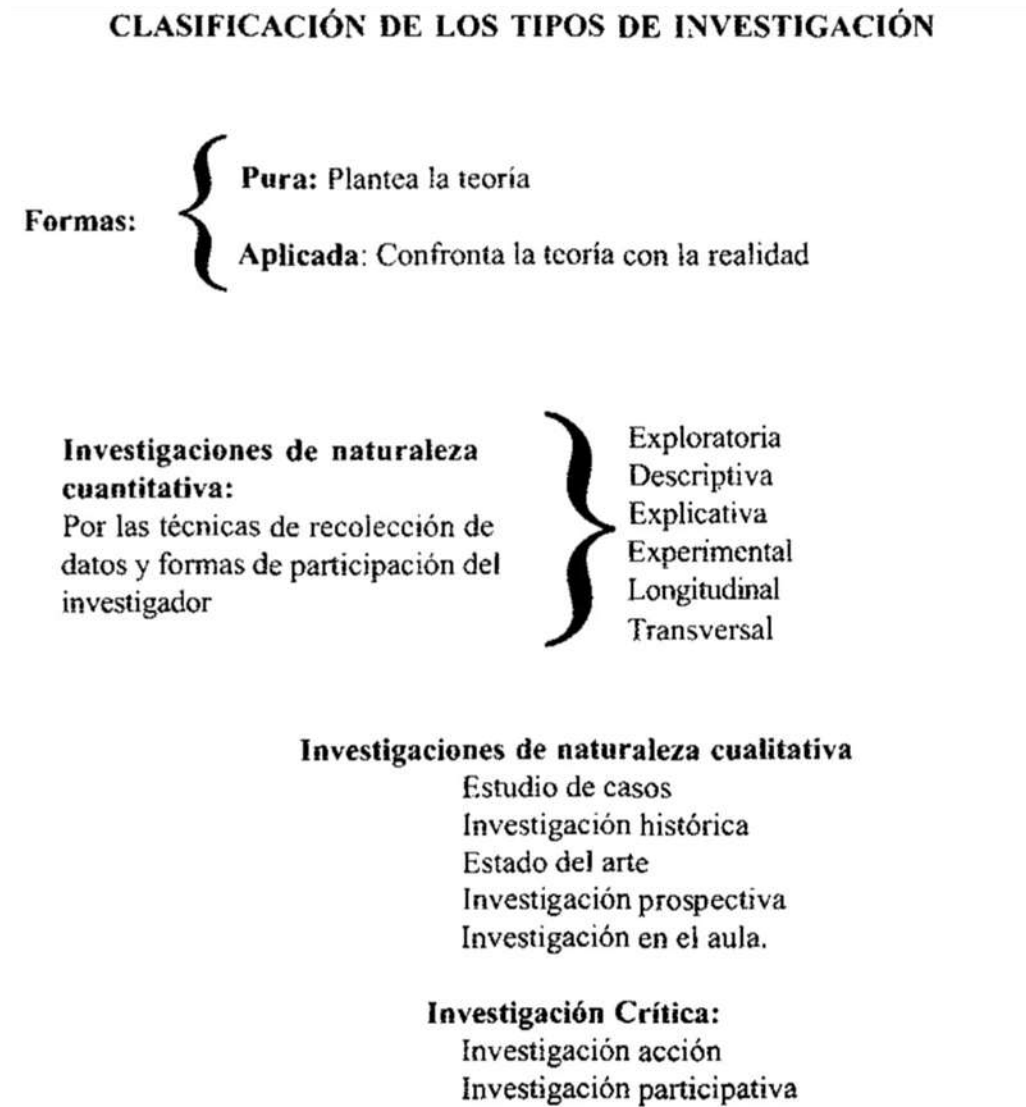
5.2 Clasificación de estudio DREAMM según Ileana Golcher

La investigación se basa en la clasificación de Ileana Golcher (2003), cuya guía metodológica organiza los estudios en función de su propósito. Según la autora, un modelo es una constitución racional que interpreta, explica y dirige una realidad actuando como un instrumento de trabajo para la función interpretativa de la teoría.

En términos generales, puede afirmarse que la investigación se divide en dos formas y diferentes tipos o modalidades de investigación. Resumidas en la siguiente imagen:

Figura 3

Clasificación de los tipos de investigación



Nota. Tomado de Escriba y sustente su tesis (p. 99), por Ileana Golcher, 2003, 6ta Edición

Este trabajo se sitúa en un alcance compuesto, siendo fundamentalmente exploratorio y aplicado, explicado a continuación:

Investigación exploratoria

La investigación exploratoria tiene como propósito el primer acercamiento a un tema desconocido buscando identificar variables, aclarar conceptos y establecer prioridades para futuras investigaciones.

Esta tesis es fundamentalmente exploratoria porque aborda la viabilidad y la naturaleza sígnica de la reutilización en el arte conceptual en Panamá, un campo poco sistematizado. El trabajo implica investigar las posibilidades de lograr un proyecto artístico con artículos de segunda mano, rastrear tiendas y materiales, aclarar conceptos teóricos y, finalmente, definir puntos de partida para futuras investigaciones relacionadas con la reducción del impacto ambiental en la práctica escultórica nacional.

Investigación aplicada

La investigación aplicada, (también conocida como investigación práctica) se realiza con fines utilitarios buscando la aplicación de conocimientos teóricos para resolver problemas específicos, mejorar procesos o crear productos. Se fundamenta en conocimientos puros, pero su objetivo es la solución práctica.

Este estudio posee un fuerte componente aplicado porque el resultado final es una creación artística (una serie de esculturas) y un modelo de práctica que propone una solución o un camino alternativo en respuesta a una problemática social. Específicamente, el modelo DREAMM se ejecuta para demostrar la viabilidad de una práctica artística sostenible como crítica directa al consumo, transformando una problemática teórica en una propuesta tangible.

5.3 Metodología de la investigación basada en la práctica (IBP) y su aplicación en DREAMM

La investigación basada en la práctica (IBP) se concibe como un enfoque holístico, práctico y multimetodológico para la investigación en las artes. De acuerdo con Borgdorff (2006), la IBP es una noción colectiva que abarca cualquier forma de práctica orientada a la investigación ampliando el horizonte procedimental y negándose a ser encasillada en un único modelo. Por el contrario, amplía el horizonte procedimental perfilando metodologías particulares presentes de acuerdo con el contexto investigativo.

En este marco, se ha desarrollado un modelo propio metodológico: DREAMM. El cual surge de la necesidad de estudiar los procesos artísticos desde una perspectiva práctica integrando elementos de la IBP con otros enfoques como los modelos exploratorios-aplicados, según los niveles de investigación propuestos por Ileana Golcher. El resultado es una metodología híbrida de creación artística como medio de estudio.

La IPB posee una orientación esencialmente cualitativa, ya que, es el mismo investigador-practicante quien diseña y dirige sus propios protocolos. Por ende, el análisis de la información se vuelve un proceso reflexivo y particular en cada practicante, centrado en dos aspectos: la naturaleza interna del investigador: sus sentimientos y emociones presentes al momento de crear una pieza; y la naturaleza externa: el contexto personal, histórico, social, cultural o educativo del practicante. En el caso de esta investigación, cada obra que se realizó no solo ilustra la problemática que se buscaba abordar, también constituye un reflejo exhaustivo del interior de la artista y de las experiencias obtenidas en su entorno.

Como afirma Dallow (1998) la IBP enfatiza especialmente cómo el trabajo creativo desarrolla y extiende el conocimiento de una disciplina particular de la práctica creativa en la que el investigador direcciona su trabajo creativo hacia solo un área de las artes ofreciendo una única manera de conceptualizar su trabajo. Por lo tanto, la práctica artística se basa fundamentalmente en un proceso activo de investigación en el cual el énfasis recae eminentemente en el proceso y no en el resultado final.

Así, en el modelo DREAMM, la creación de esculturas conceptuales se convierte en el mecanismo principal para generar y evidenciar nuevos conocimientos. Estas piezas no se conciben como simples productos estéticos, sino como fuentes de significación, donde el proceso de búsqueda, selección y transformación de materiales adquiere un papel central. El énfasis metodológico, por tanto, recae en la investigación activa y en la construcción de sentido, más que en la apariencia técnica de la obra terminada.

Cabe resaltar que de acuerdo con Gray y Marlins (2004), la IBP presenta cuatro características fundamentales que se relacionan directamente con el proyecto DREAMM y el rol de la autora como artista-investigadora:

1. Los tipos de preguntas de investigación se formulan desde una perspectiva ecléctica; es decir, pueden ser desde una perspectiva experimental positivista o bien una constructivista interpretativa.

Las preguntas que guían este trabajo se formulan desde una perspectiva ecléctica; por un lado, se pretende demostrar la viabilidad práctica de la reutilización (experimental); por otro, se analiza la resignificación simbólica del residuo (interpretativa y semiótica).

2. El investigador se concibe como el practicante quien identifica problemas de índole práctico y responde a esto a través de la práctica. El rol del investigador es multifacético: a veces es el generador de la investigación material, a veces es el propio observador por medio de la reflexión y la discusión; a veces es el observador de otros al colocar la investigación en contexto, obteniendo así otras perspectivas.

El rol de la estudiante como investigadora-artista es multifacético: es la generadora de la investigación material al crear la escultura; es la observadora mediante la reflexión y la documentación del proceso creativo (la fenomenología del

descarte); y es la contextualizadora al analizar su trabajo en relación con otros artistas y el panorama del consumo global.

3. Metodología artística pluralista y multimétodo: es esencialmente cualitativa y reflexiva. Reconoce la complejidad, la experiencia real y la práctica y se revelan todos los errores. Además, esto implica el uso de varios medios para integrar datos visuales, táctiles, kinestésicos y experienciales a fin de enriquecer la información.

La metodología DREAMM es un enfoque pluralista diseñada para este proyecto individual. Es cualitativa y reflexiva, ya que, es conducida por la práctica y la dinámica creativa. Esto implica el uso de varios medios para integrar datos visuales (la obra final), táctiles (la experimentación con el material de segunda mano) y experienciales (el proceso de ensamblaje), lo cual enriquece la información generada.

4. Proyectos: pueden ser colaborativos e interdisciplinarios. Demostrando una disposición de examinar otros campos y hacer conexiones sensibles. Requiere una actitud abierta y un reconocimiento de otras culturas y otros paradigmas.

El proyecto es interdisciplinario, pues combina la escultura conceptual con la semiótica, la filosofía y la ecología para abordar la complejidad de las problemáticas socio-ambientales.

5.4 Modelo metodológico DREAMM: fases de la investigación-creación

DREAMM, un modelo propio de desarrollo artístico, es un acrónimo que surge de la combinación de las iniciales del nombre de la estudiante (AEMM) y la palabra inglesa *dream*, y busca fusionar la estructura sistemática de la metodología científica con la expresión creativa personal. Este modelo se establece como el método de organización y ejecución de este proyecto fundamentado en la metodología de investigación basada en la práctica (IBP).

La estructura de DREAMM es un acrónimo de 6 letras ordenadas sucesivamente, en la que cada letra representa una fase metodológica del proceso de investigación-creación (teoría, práctica y análisis) de esta tesis:

D – Definir

Consiste en la investigación y fundamentación teórica. Aquí se cumple el objetivo de justificar la elección de la escultura conceptual y definir el rol crítico del artista estableciendo la base filosófica del proyecto.

R – Reunir

Es la fase de búsqueda y obtención de los objetos de segunda mano y materiales desechados en la ciudad de Panamá.

E – Experimentar

Se enfoca en la exploración artística, práctica y la prueba de técnicas de ensamblaje. En esta etapa se cumple la necesidad de explorar cómo la obtención inicial del material influye en la concepción final de la obra.

A – Analizar

Se centra en el análisis semiótico de los objetos y la intencionalidad de la obra. Su fin es investigar cómo los materiales reutilizados comunican una crítica al consumismo.

M – Materializar

Es la fase de producción y ejecución final de las esculturas. Esta etapa cumple el objetivo de producir la serie de esculturas contemporáneas conceptuales

M – Mostrar

Es la fase de exposición y evaluación. Aquí se cumplen los objetivos de exponer la obra y de evaluar el potencial de las esculturas para generar reflexiones en el espectador.

5.5 Fundamento idealista: la primacía de la idea en DREAMM

La corriente filosófica del idealismo es el punto de partida y el sustento conceptual de DREAMM y de las bases teóricas que lo conforman (fenomenología, semiótica y arte conceptual). El Idealismo, que se opone al realismo, afirma que las ideas y el espíritu son el punto de partida de todo conocimiento posible buscando reducir lo real a una actividad de la conciencia o del sujeto.

La conexión con el arte se articula a través de la estética de Georg Wilhelm Friedrich Hegel, quien ofreció una visión enciclopédica y filosófica del desarrollo del

arte, concibiéndolo como el primer peldaño de la manifestación del espíritu absoluto. La definición hegeliana del arte es la unión de la idea (lo universal y espiritual) con su representación sensorial (lo particular y material). Esto se observa en su distinción entre la materia y el significado:

“La obra de arte es, por ejemplo, una piedra con cavidades, elevaciones, esto es lo sensible, inmediato. Esto contiene su significado. Algo exterior, que hace que lo interior aparezca. Lo bello y lo interior que aparece en lo exterior; hay que distinguir esto. Solamente que debe depender lo exterior de lo interior” (Hegel, [1828/1829] 2004-2005: 65).

Esta idea es el punto principal de DREAMM, ya que, demuestra que la concepción (la idea) es la fuerza de la obra y la materialidad desechada es solo la vía para hacerla accesible al espectador.

Desde otro punto de vista, en esta misma cita se puede explicar cómo el idealismo de Hegel sienta las bases de la semiótica: la primacía de la mente sobre la materia se refleja en la semiosis, que es el proceso mental de significación. El idealismo justifica que el objeto material (la piedra con cavidades) no es la obra en sí, sino el vehículo de signos que apuntan a una autocomprensión del ser humano y de su entorno.

La fenomenología por su parte se conecta a través de la primacía de la conciencia y la intencionalidad. Cuando Hegel ([1826] 2006: 53) se refiere a que “el arte es simplemente una forma en la que el espíritu se lleva a aparición fenoménica” da cuenta del proceso de desarrollo de la conciencia que culmina en el saber absoluto, donde el arte y el trabajo artesano son esenciales para que la figura humana y sus dinámicas culturales se evidencien.

Por último, el arte conceptual se alinea directamente con el idealismo al priorizar la idea sobre la forma física. No obstante, la desmaterialización conceptual, donde la obra renuncia a un soporte material o discurso específico, choca con la estética hegeliana tradicional, cuyo tema principal era la manifestación sensible de la belleza.

Sin embargo, esta ruptura con la estética tradicional es el punto fuerte de DREAMM. Su metodología aprovecha que el valor de la escultura no reside en la “belleza hegeliana” sino en la fuerza de la idea (la crítica social e ideológica) que comunica. Es la razón por la cual el arte conceptual, que nació del idealismo, permite el uso de objetos desechados recontextualizados y cargados de simbolismo para cumplir con los objetivos de la tesis.

5.6 Fenomenología en DREAMM

La fenomenología es un método filosófico fundado por Edmund Husserl que se centra en el estudio de las estructuras de la conciencia y la experiencia tal como se presentan, sin juicios previos. Consiste en que, quien investiga está en condiciones reales para acercarse a las cosas mismas, excluyendo lo teórico y presuponiendo que la experiencia subjetiva es una fuente fundamental de conocimiento. Los principales aportes de este enfoque a la investigación son la primacía de la experiencia inmediata y la interpretación del mundo social desde la perspectiva del propio sujeto.

“En síntesis, el método fenomenológico se basa en volver a los actos de conciencia, a las vivencias y en analizar las estructuras de la conciencia desde su generalidad ideal, es decir, como esencias”.²³

La fenomenología es un fundamento imprescindible para el desarrollo de DREAMM porque informa el acercamiento inicial al objeto descartado. Específicamente, esta perspectiva se aplica en dos momentos:

En la práctica: el proceso investigativo inicia con un ejercicio de “epojé”, procedimiento de la fenomenología (para Husserl significa poner entre paréntesis todo lo que ya se sabe y condiciona).²⁴ Se busca evitar el juicio previo sobre los objetos usados (“es basura”) para examinarlo de manera pura. Esto permite reconocer su naturaleza sónica antes de la intervención artística. La intuición y la experiencia se convierten en la principal fuente de conocimiento para la selección de los objetos a ensamblar.

En la presentación final: la interacción entre el sujeto y la obra implica que el cerebro del espectador organiza la información visual, comparándola con conceptos preexistentes. Tal como la fenomenología de Husserl se centra en las estructuras de la conciencia desde el punto de vista de la primera persona, esta obra busca provocar que el espectador reinterprete el valor de los objetos permitiendo que su subjetividad y su experiencia sean el fundamento para su crítica final al consumo.

²³ Golcher, I. (2003). *Escriba y sustente su tesis*. (6ta Edición).

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Escriba%20y%20Sustente%20Su%20Tesis%20Ileana%20Golcher.pdf>

²⁴ Gispert, C. (2006) *Atlas Universal de Filosofía: MANUAL DIDÁCTICO DE AUTORES, TEXTOS, ESCUELAS Y CONCEPTOS FILOSÓFICOS*. Editorial Océano. Barcelona, España.

5.7 Formatividad en DREAMM

La teoría de la formatividad, desarrollada por Luigi Pareyson, es fundamental para justificar el enfoque metodológico artístico en DREAMM. Esta teoría aborda la creación artística como la actividad que ejerce la forma formante, antes de existir como forma formada, en otras palabras, donde el hacer inventa el modo de hacer, situándose en la disputa racionalismo-irracionalismo en la creación, es decir entre la ejecución técnica y la inspiración artística.

“La distinción-unidad de la forma formante constituye el núcleo de la teoría de la formatividad”.²⁵

Pareyson establece una distinción entre estos conceptos que se puede resumir de la siguiente manera:

- Forma formante: la actividad que ejerce el artista sobre la materia mientras la obra se está haciendo. El artista no tiene una visión clara al inicio, sino que el tanteo y la organización van desarrollando la forma.
- Forma formada: el resultado final y concluido del proceso, la configuración física y tangible de la obra.

En la metodología del presente estudio, la forma formante se relaciona con la etapa de experimentación del modelo DREAMM. Este trabajo se alinea con la formatividad porque la idea conceptual se va moldeando a través del ensayo con los

²⁵ Pareyson, L. (1987). *Conversaciones de Estética*. Visor, Madrid., p. 59. (20) Ibid, p. 58.
<https://hiperficcionario.blogspot.com/2013/05/el-arte-como-metacreacion-ii.html>

materiales y objetos reconociendo que la forma tiene una intencionalidad profunda que va más allá de la intención inicial como autor.

Por otra parte, el semiólogo italiano Umberto Eco retoma la formatividad para distinguir el idealismo ingenuo y enfatizar el papel de la materia. Eco, afirma que la obra no puede surgir sin un ejercicio artístico sobre la estructura física en formación.

Frente a la noción de que el arte existe completo en la mente del artista, Eco, afirma la necesidad de un “diálogo con la materia”,²⁶ es decir, la obra no existe sin que el artista ejerza su forma formante sobre el soporte físico. Para lo cual, en el contexto de la investigación el uso de objetos de segunda mano introduce un diálogo único y necesario con la materia. La materialidad de los objetos desechados (su forma, color, historia, deterioro) no es pasiva, sino que participa activamente en la forma formante de la escultura influyendo en el concepto y el ensamblaje.

También, dicho diálogo con la materia se refiere a la relación directa de la semiosis y la forma formada, donde la forma formada, en este caso la escultura terminada se convierte en el signo analizado por la semiótica. Es la manipulación física que actúa como soporte para la intención conceptual. Al manipular esta materia y aplicar una forma formante crítica; este proceso genera un nuevo significado (semiosis) que ofrece una respuesta creativa de sensibilización a las problemáticas actuales.

Por lo tanto, esta investigación integra la forma formante de Pareyson como la actividad creativa de ensamblaje, el diálogo con la materia de Eco como la vía de

²⁶ LB (2002). *ECO, Umberto, La definición del arte*, Ed. Martínez Roca S.A., Barcelona 1970, 285 pp. Opus libros. https://www.opuslibros.org/Index_libros/Recensiones_1/eco_art.htm

la reutilización de objetos y la semiótica como la herramienta para decodificar la forma formada final.

5.8 Fundamento semiótico: Charles S. Peirce y la semiosis en DREAMM

La semiótica, definida según la RAE como una teoría cuyo objeto de estudio son los signos, es el marco teórico central para el análisis del potencial comunicativo de la obra en DREAMM. El filósofo y lógico estadounidense Charles Sanders Peirce (1839-1914) acuñó el término y sentó sus bases declarando que cualquier cosa puede ser un signo (palabras, imágenes u objetos) siempre que sea interpretado como algo distinto de sí mismo en un contexto dado.

La semiótica en el arte permite ver la obra artística como una red de signos y símbolos que exige una decodificación. El arte conceptual, al utilizar objetos de forma no convencional para plasmar una idea, se convierte en un fenómeno de comunicación altamente complejo. Al recontextualizar estos objetos desechados, el artista inicia el acto de generar significado: la semiosis.

1. La tríada semiótica en DREAMM

Peirce, describe el proceso de semiosis a través del modelo triádico del signo que reconoce la participación activa del observador en la construcción del significado:

- *Representamen*: la forma del signo (en el caso de esta tesis, el objeto de segunda mano).

- Objeto: aquello a lo que el signo se refiere (la crítica al consumismo, el ciclo de vida).
- Interpretante: el sentido que se le da al signo en la mente del observador (la reflexión que genera en el espectador).

En este modelo es de suma importancia la presencia del interpretante como componente. Dado que el interpretante es creado por el observador, el significado de la obra se vuelve dependiente del contexto y de la experiencia subjetiva. En DREAMM, al alterar la función original del objeto desechado, se manipuló su *representamen*, obligando al espectador a completar esta tríada y, por ende, a crear una nueva comprensión del valor del desecho.

2. Clasificación de signos y su uso en DREAMM

Basándose en la relación que el *representamen* guarda con el objeto, Peirce, clasificó los signos en tres tipos: íconos, índices y símbolos. Los cuales se encuentran presentes en la creación de las esculturas conceptuales.

- Ícono: es un signo en el que el *representamen* se percibe como similar al objeto. En palabras de Peirce, dicho signo “se refiere al objeto que denota simplemente por virtud de sus propias características... como una raya de lápiz que representa una línea geométrica”.²⁷

²⁷ Dahlstrom, D. Somayaji, V. (2003). Semiótica peirciana. Semiótica y UID.
[https://cseweb.ucsd.edu/~ddahlstr/cse271/peirce.php#:~:text=c%C3%B3mo%20transmiten%20significado\).-La%20tr%C3%ADada%20semi%C3%B3tica,que%20se%20refiere%20el%20signo](https://cseweb.ucsd.edu/~ddahlstr/cse271/peirce.php#:~:text=c%C3%B3mo%20transmiten%20significado).-La%20tr%C3%ADada%20semi%C3%B3tica,que%20se%20refiere%20el%20signo)

Llevado a este trabajo artístico, al utilizar en las esculturas, artículos usados que conserven su forma original, como podría serlo un juguete de segunda mano dentro de la composición, es posible referirse directamente a la imagen de un residuo familiar para el espectador.

- Índice: es un signo en el que el *representamen* está, de alguna manera, conectado directamente con el objeto. A diferencia de un ícono, un índice no tiene un parecido significativo con el objeto.

En el contexto de este trabajo, el objeto de segunda mano en la escultura actúa como índice de la problemática del consumo, es decir, el desgaste y el abandono de los artículos son la huella física del sistema económico que se critica.

- Símbolo: signo en el que la relación entre el *representamen* y el objeto es arbitraria o convencional (es decir, debe ser aprendida). Según Peirce, dicho signo “se constituye en signo simplemente o principalmente por el hecho de que se usa y se entiende como tal”.

En este contexto, el ensamblaje final de las piezas de este trabajo artístico crea un nuevo símbolo (la escultura conceptual) cuyo significado requiere el conocimiento del contexto (la tesis) para ser decodificado, transformando el desecho en un signo culturalmente cargado.

A manera de síntesis, a través de la manipulación de estos tipos de signos, la metodología garantiza que la obra no solo sea una pieza estética, sino un discurso semiótico sobre el consumismo.

5.9 Antecedentes artísticos y referentes estéticos en DREAMM

Para el desarrollo conceptual y estético de las esculturas en DREAMM, es fundamental establecer una conexión no solo con artistas contemporáneos, sino con movimientos históricos que definen la poética de mis obras.

La estética de las esculturas conceptuales de este trabajo está inspirada directamente en el Romanticismo y el Neorromanticismo. A nivel ideológico, estos movimientos, priorizan el sentimiento, la emoción y la libertad creativa sobre la razón, por lo cual son un referente para el arte presente en esta obra a la hora de querer desarrollar temas como el ciclo de la vida y la crítica existencial al consumo de manera creativa. A su vez, estos movimientos aludían al pasado, épocas, culturas y leyendas medievales que desde el punto de vista de la autora promueven la melancolía y enaltecen lo antiguo, alineándose con su interés en utilizar objetos viejos en sus esculturas. En resumen, esta inspiración guía la forma formante de este proyecto asegurando que la materialización del concepto se realice con una resonancia emocional profunda.

Algunos de los artistas conceptuales y experimentales que inspiran la forma estética y temática a tratar en las esculturas (a la par de la crítica al consumismo) son los siguientes:

Mari Shimizu: es una artista visual japonesa, nacida en Kumamoto, conocida por sus esculturas de muñecas experimentales. Se graduó en el Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad de Arte de Tama. Sus obras se caracterizan por ser detalladas y complejas; a menudo descritas como “pinturas tridimensionales” que exploran “paraísos e infiernos interiores” a pequeña escala.

Su fuente de inspiración con las épocas renacentista y victoriana, lo que explicaría algunos de los temas detrás de estas muñecas: *La Muerte y la Doncella*, un motivo popular en la Edad Media y el Renacimiento.

Su colección principal de obras de arte “*Milagro*” publicada en 2012 exhibe muñecas hermosas y extrañas con sentido narrativo profundo.

Shimizu es la principal artista que inspira la estética escultórica de este trabajo, por la manera es que experimenta con muchos objetos para construir su ensamble, así como su narrativa oscura, profunda y emotiva que coincide con la estética neorromántica del proyecto, mediante el uso de muñecas, juguetes y elementos antiguos. Gracias a ella los principales artículos elegidos para estas esculturas corresponden a juguetes usados para cumplir con la estética de revalorizar los objetos, buscar la belleza en lo desechado, en lo rechazado, contando historias profundas y aludiendo a sentimientos, al mismo tiempo que se hace una crítica al consumo.

Figura 4

Escultura de Mari Shimizu



Nota. Tomado de *Wonderland - Mari Shimizu doll collection* –, por M. Shimizu, 2019, Shoenshinsha

Figura 5

Escultura de Mari Shimizu



Nota. Tomado de *Wonderland - Mari Shimizu doll collection* —, por M. Shimizu, 2019, Shoenshinsha

Julien Martínez: es un artista contemporáneo francés especializado en la escultura, el miniaturismo, la personificación de muñecas y las antigüedades. Su habilidad para crear personajes con una apariencia decadente (ojos rojos, cabello desaliñado y vestimenta antigua), establece un vínculo con la estética neorromántica de este proyecto. Martínez, fusiona la vida aristócrata y popular de la Francia del siglo XIX para reflejar la soledad existencial del ser humano en sus obras.

La manipulación de muñecas para construir narrativas de crítica existencial y su temática de melancolía y rareza que consigue mediante la alteración de figuras tiernas en personajes extraños inspiran este trabajo escultórico. La estética visual que logra Julien Martínez se interpreta como la búsqueda de la belleza en lo desgastado, lo cual se alinea con el ideal visual de DREAMM: la revalorización estética de lo descartado, en este caso la belleza de los juguetes usados.

Figura 6

Escultura de Julien M.



Nota. Tomado de *WEIRD DOLLS JULIEN MARTINEZ*. The Daily Doll.
<https://dailydoll.news/en/2022/11/30/dolls-julien-martinez/>

Figura 7

Escultura de Julien M.



Nota. Tomado de Martinez, J. (2018). "Sissi" ours/teddy bear. INTERMUNDIS, le blog officiel de Julien Martinez. <https://intermundisleblogdejulienmartinez.blogspot.com/2018/?m=1>

Figura 8

Escultura de Julien M.



Nota. Tomado de Martinez, J. (2018). *Freak Show "HARIETTE", the broken living doll.* INTERMUNDIS, le blog officiel de Julien Martinez. <https://intermundisleblogdejulienmartinez.blogspot.com/2018/?m=1>

CAPÍTULO IV

6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DE ESCULTURAS EN DREAMM

Este capítulo constituye el núcleo práctico de la investigación. En él se documenta el proceso de creación de cuatro esculturas conceptuales de ensamblaje, elaboradas a partir de la resignificación de objetos de segunda mano. Estos materiales fueron recolectados a través de diversas fuentes en la ciudad de Panamá: comprados en *outlets*, productos de la reutilización de componentes de obras anteriores de autoría propia y donaciones de parte de redes personales. Así mismo, se detalla el proceso técnico y un análisis cualitativo que evalúa el potencial comunicativo y crítico de cada pieza.

Con relación al modelo de DREAMM, mientras que, los capítulos anteriores se centraron en la etapa de definir, este apartado describe la ejecución de las fases de reunir, experimentar, analizar y materializar. La aplicación del modelo se organizó de la siguiente manera:

Reunir: esta etapa corresponde al proceso de obtención de materiales el cual se llevó a cabo de manera general para todas las obras, es decir, se reunieron los objetos para cada escultura en conjunto, en un mismo periodo de tiempo. El cual tiene un apartado en conjunto titulado “Selección de Objetos”.

Experimentar: esta etapa en la experimentación sensorial con los objetos, permitiendo que sus texturas, historias y formas sugirieran las primeras rutas creativas. Esta etapa se encuentra dentro del proceso de selección de objetos de manera general, así como también, en las fases individuales de cada escultura por separado.

Analizar y materializar: una vez consolidado el inventario de objetos, el análisis conceptual y la construcción técnica se realizaron de forma independiente para cada escultura permitiendo que cada pieza desarrollara su propia narrativa en tiempos distintos.

6.1 Criterios de producción y sostenibilidad

Con el fin de minimizar el impacto ambiental se estableció como regla metodológica no utilizar artículos nuevos para la composición estructural de las esculturas. Las únicas excepciones corresponden a materiales de unión y acabado, tales como adhesivos, masa moldeable y pigmentos, necesarios para garantizar la integridad física y la estética decorativa de las piezas.

La selección de materiales se inclinó predominantemente hacia juguetes infantiles, textiles y ornamentos domésticos. Esta elección responde a dos factores clave:

Abundancia: son los artículos con mayor presencia en el mercado de segunda mano local.

Carga simbólica: poseen un alto potencial sensorial y narrativo facilitando la conexión emocional con el espectador.

Finalmente, la producción se llevó a cabo en un taller doméstico adaptando el formato de las piezas a dimensiones que permitieran una movilidad factible sin sacrificar la fuerza visual del ensamblaje conceptual.

6.2 Selección de objetos

La selección de objetos en este proyecto es parte fundamental de la obras en sí y corresponden a las etapas de reunir y experimentar dentro de DREAMM. El proceso de elección no fue aleatoria, se buscaron materiales que despertaran en la artista sensaciones debido a la carga emocional o histórica de su apariencia, de su desgaste e imperfecciones, capaces de conectar su subjetividad con la del espectador a través de una memoria compartida con ella, un ícono que reflejara sus propios residuos.

El concepto detrás de estas esculturas no está pensado por lo que transmitan al espectador una vez terminadas de ensamblar, sino en la apreciación de todo el proceso hasta su fin, que el arte comience desde el primer momento en el hallazgo de un artículo que evoque en la autora sensaciones e interrogantes que determinen una narrativa para construir sus bocetos y luego una forma estética final. Para este trabajo se utilizaron tres fuentes: objetos de segunda mano comprados, donaciones familiares y materiales reciclados priorizando siempre el bajo impacto ecológico y la potencia sensorial del elemento.

Para la obtención de los materiales principales se visitaron 17 tiendas de segunda mano y *outlets* en la ciudad de Panamá a mediados de los meses de marzo, abril y mayo del año 2025 en busca de los mejores puntos para recolectar objetos usados. Las localizaciones y tiendas visitadas fueron:

- Calidonia y Obarrio: Bella K Super Store, MegaStore.
- Los Pueblos y Juan Díaz: Bella K, Joo! Que Barato!, MegaStore.

- San Miguelito y Milla 8: American Outlets Panamá, BON CH, Joo! Que Barato!
- Vía España y alrededores: American Premium, BON CH, Cheaper, Yajois, Mi Closet (Vista Hermosa).
- Albrook Mall: 579 Fashion Store.

Al final, se determinó que las sucursales de American Outlet (San Miguelito y Milla 8) eran las más aptas para el proyecto. A diferencia de otras tiendas enfocadas mayoritariamente en textiles, estas dos sucursales ofrecían más variedad de objetos con desgaste visible y precios accesibles, condiciones esenciales para la estética de revalorización de lo desechado.

Figura 9

American Outlet de Milla 8



Figura 10

American Outlet de San Miguelito, por fuera



Figura 11

American Outlet de San Miguelito, por dentro

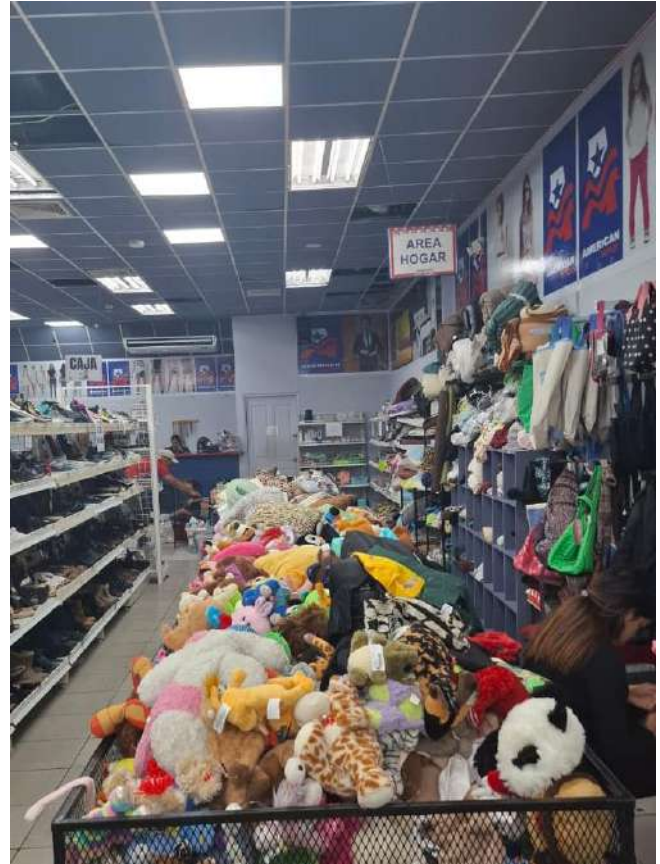


Figura 12

Promociones de Objetos usados en American Outlet, Milla 8



Para este trabajo se eligieron juguetes infantiles y adornos de casa, no solo por la variedad encontrada en cuanto a tamaño, colores y texturas, sino también, por el potencial comunicativo, sensorial, creativo y experimental que apreció en ellos.

Juguetes infantiles: elegidos por remontar en la autora una sensación de familiaridad al conectarlos con su niñez y sus sentimientos de melancolía. Al observar cómo en algún momento lograron ser objetos que acompañaron la niñez de un individuo y hoy, al verse deteriorados son considerados “basura”, facilita llegar a la reflexión y preguntarse acerca de cómo pudo ser su historia y a quiénes pertenecieron. Algunos de estos artículos, por su estética de épocas pasadas (como los muñecos de porcelana), intensifican la sensación de nostalgia. Asimismo, la abundancia de plástico en estos objetos sirve como recordatorio crítico de la sobreexplotación industrial que ignora el equilibrio medioambiental.

Figura 13

Sección de juguetes en American Outlet.



Adornos y ornamentos domésticos: estos elementos transmitieron en la artista diferentes atmósferas sensoriales. Mientras que, los adornos de mesa conectaban con la sensación hogar, objetos como velas y candelabros transmitían ambientes vinculados a lo sagrado o a la ritualidad, como iglesias o velorios.

Es por esto que esta fase no solo significó reunir, sino también, experimentar dentro de DREAMM, ya que, en la elección de objetos se experimentó con sensaciones, emociones y conceptos que sentaron las bases de las cuatro esculturas resultantes.

Figura 14

Sección de hogar en American Outlet



6.3 Primera pieza: Segunda vida, misma jaula

Figura 15

Segunda vida, misma jaula



Ficha técnica

Título: Segunda vida, misma jaula

Año: 2025

Técnica: mixta (ensamblaje de objetos encontrados, modelado en cerámica fría y papel maché, pintura acrílica).

Materiales: juguetes de segunda mano, cerámica fría, papel mache, acrílico y tela.

Dimensiones: 71 x 41 x 21 cm

Descripción conceptual: metáfora visual sobre la objetificación animal para el consumo humano, hecho a través de juguetes desechados y rotos que alguna vez fueron para entretener y ahora son considerados basura, para trazar un paralelismo con el trato deshumanizante y la explotación sistemática de los seres sintientes.

Proceso de conceptualización:

El proceso creativo para esta obra surgió desde el primer momento en el que se hallaron los objetos principales de la escultura: dos figuras de animales con expresiones felices, una orquesta alegre de animales de granja, una base de cuerpo de cocodrilo y un arlequín de porcelana. Se seleccionaron estas piezas por la cantidad de detalles que tenían y el mensaje disonante que transmitía el hecho de que las figuras de animales hayan sido retratadas con expresiones de extrema felicidad y la realidad de la explotación que sufren las especies que representan.

La artista no cree en el antropocentrismo, ni en el especismo; rechaza como la sociedad esclaviza a los seres vivos no humanos y rebaja su vida a ser eternos objetos de entretenimiento, consumo y descarte. De este sistema de creencias que se comparten y los sentimientos que causan en ella al ver animales retratados de esa manera nació la idea de cambiar sus expresiones faciales y retratarlos en un circo, por la disonancia y la burla que representa que la sociedad trate a seres sintientes igual que a juguetes inanimados.

Simbolismo de los componentes:

- Elefante: representa a todos los animales esclavizados de manera colectiva; a través de su expresión facial de agotamiento y su tamaño se referencia a la magnitud de este colectivo. En su vientre, se incorporó una jaula con cráneos de elefantes que simbolizan la sentencia de muerte que cargan estos seres desde su nacimiento y cómo esta realidad es expuesta fácilmente sin lograr ser cambiada. De su espalda sale la carpa de circo la cual representa la sociedad y como esta se rige sobre la subyugación animal.

Figura 16

Simbolismo del elefante



Figura 17

Simbolismo de cráneos y carpa



- Jirafa y caballo: se encuentran amarrados detrás del elefante y representan el cómo ningún ser vivo, indistintamente de su especie o tipo, escapa del impacto ambiental del ser humano.

Figura 18

Simbolismo de jirafa y caballo



- La orquesta de animales de granja: la carpa de circo representa la sociedad y la orquesta de animales con expresiones animadas simbolizan el especismo existente. Con esto, se critica cómo son categorizados ciertos animales como “divertidos” mientras se ignora el sufrimiento de aquellos que sostienen la base del sistema.

- Payaso: el payaso se encuentra en el tope y representa al ser humano y su antropocentrismo. Este, también se encuentra roto y sus bases poco firmes en representación de como las ideologías del sistema no son sostenibles.

Figura 19

Simbolismo del payaso



Figura 20

Simbolismo del payaso y su estructura



Proceso de materialización

- Boceto inicial: se inició la selección interna de los objetos principales a ensamblar, a partir de ellos se construyó el boceto inicial y el orden de la estructura siguiendo la contextualización que se deseaba transmitir.

- Esqueleto de la estructura y ensamblaje: se procedió a desarmar las partes de los objetos que impedían poder ensamblarlos entre sí, se unieron las piezas con pegamento y cinta adhesiva, a la par que se construían otras partes con cartón reciclado. Específicamente, se empezó uniendo la estructura del elefante y la orquesta de animales, para luego construir con cartón la carpa de circo alrededor de la orquesta y la estructura de la cara del elefante, por último la fijación del payaso de cerámica en el tope.

Más tarde, se reforzaron las estructuras de la carpa con papel maché, hecho por la estudiante con pegamento blanco, hojas blancas recicladas, agua, harina y vinagre; por último se dejó secar por unos días.

- Modelado: una vez seco, se ejecutó el modelado detallado. Se utilizó cerámica fría para esculpir el rostro del elefante sobre una base de papel y cinta adhesiva. Simultáneamente, se esculpieron de forma individual los cráneos de elefante, así como los accesorios decorativos (gorros cónicos y adornos del cuello) para la jirafa y el caballo.

Figura 21

Ensamblaje de Segunda vida, misma jaula



Figura 22

Modelado del elefante y adornos



- Acabado: una vez secas todas las piezas se pintaron con acrílicos por toda la superficie, se dejaron secar y prosiguió a adornar con telas, cintas recicladas y alambre; se agregó tela reciclada para las cortinas de la carpa del circo, se cosió a mano el gorro del payaso, se incorporó alambre para simular el resorte del payaso y cintas como adornos de paredes.

Figura 23

Modelado final de Segunda vida, misa jaula



6.4 Segunda pieza: Violetas de Safo

Figura 24

Violetas de Safo



Ficha técnica

Título: Violetas de Safo

Año: 2025

Técnica: escultura de alto relieve sobre canva y pintura acrílica.

Materiales: flores artificiales y cabello sintético usado; telas y canva reciclada; cerámica fría y pintura acrílica.

Dimensiones: 50 x 40 x 1.5 cm

Descripción conceptual: identidad sáfica, ecoresistencia y resignificación del desecho. Analogía del residuo y el florecimiento de los sentimientos sáficos: lo que la sociedad descarta o ignora, en esta obra se enaltece y consagra.

Proceso de conceptualización:

Esta obra explora la relación entre la identidad y los objetos de segunda mano, donde se hace una analogía entre la resistencia del objeto desechado frente al consumismo y la resistencia de las identidades segregadas frente a la norma social.

Esta idea surgió al seleccionar ropa femenina, flores artificiales y cabello sintético comprados en tiendas de segunda, elementos considerados femeninos que inspiraron la representación de identidades femeninas que fueran desechadas sistemáticamente. Se compara el residuo y el florecimiento de los sentimientos sáficos: lo que la sociedad descarta o ignora, en esta obra se enaltece y consagra.

Las violetas, históricamente vinculadas al lenguaje del deseo entre mujeres, brotan en esta obra desde el centro de una figura celebrando tanto la naturaleza como la identidad sáfica.

Simbolismo de los componentes:

- Virgen de las lágrimas: representa las creencias normativas impuestas. Desde el plano de la identidad, simboliza la heteronormatividad; desde el plano ecológico, simboliza la creencia social que impulsa el consumismo.

Figura 25

Virgen de las lágrimas.



- Flores violetas: representan la identidad. Las flores violetas son un código de identidad sáfica en la cultura general. Su origen proviene de los famosos poemas que Safo de Lesbos escribía a otras mujeres en la antigua Grecia, en ellos ella solía describir la imagen de dichas flores.

- Desnudo: representa la aceptación de la vulnerabilidad que se siente al entenderse dentro de una identidad no normativa.

- Figuras internas: se modelaron dos figuras que interactúan entre sí y representan los sentimientos y deseos que surgen al explorar la propia identidad (flores de safo alrededor); se les concibe como entidades vivas y autónomas que habitan en el interior.

Figura 26

Flores violetas



Proceso de materialización:

- Soporte y boceto inicial: se reutilizó un lienzo antiguo que contenía una obra inconclusa, ya que, era el soporte perfecto para experimentar con el relieve y las texturas de las telas y las flores recolectadas. Una vez definido el soporte y con las ideas transmitidas por los objetos recolectados se construyó el boceto en una página organizando la estructura de la composición antes de intervenir el lienzo. El objetivo fue transformar una superficie plana en una “pintura 3 D”.

- Modelado: una vez adaptado el boceto a la canva se inició moldeando en cerámica fría los elementos que se querían resaltar por su simbolismo; es decir el rostro, el pecho desnudo y las figuras internas.

Se trasladó el diseño al lienzo y se inició el modelado de los elementos con mayor carga simbólica con cerámica fría: el rostro, el pecho desnudo y las figuras internas del torso. Se buscó que estas partes sobresalieran de la superficie para generar profundidad.

- Acabado: una vez seca la cerámica fría, se empezó a trabajar la pintura en general con acrílicos. Durante este proceso, se reservaron las áreas de las telas y el cabello sintético. Una vez seca la pintura, se integraron el cabello sintético, las pestañas y las flores artificiales tanto en la figura central como en las figuras internas del pecho. Finalmente, se confeccionaron el velo y la vestimenta utilizando las telas recicladas; se añadieron cintas decorativas y se realizaron las lágrimas con silicón caliente para reforzar la estética de la “virgen”.

Figura 27

Proceso final de Violetas de Safo



6.5 Tercera pieza: Post Mortem

Figura 28

Post Mortem



Ficha técnica

Título: *Post mortem*

Año: 2026

Técnica: mixta (ensamblaje de objetos encontrados, modelado en cerámica fría y pintura acrílica)

Materiales: flores artificiales, velas, candelabros, vidrio, tela, juguetes y adornos de cartón de segunda mano, cerámica fría y acrílicos.

Dimensiones: 77 x 38 x 13 cm

Descripción conceptual: culto a la belleza en la muerte y el arte fúnebre a través de la resignificación de desechos que cumplieron un ciclo de vida, es decir, murieron. Inspirada en el arte fúnebre y la arquitectura religiosa.

Proceso de conceptualización:

La idea de esta obra surgió durante la fase de reunir, al encontrar en tiendas de segunda mano artefactos que recordaban la atmósfera de un velorio o una iglesia: velas usadas, candelabros gastados, velos negros y una cruz. En estos espacios, la sociedad suele transformar algo tan temido como la muerte en una expresión de belleza y culto.

En "Post mortem", se realiza una analogía entre el arte fúnebre de los cementerios y la búsqueda de belleza en objetos desgastados. Se considera que estos artículos, al ser desechados, han "muerto" para el sistema de consumo. La

intención es otorgarles una segunda vida a través de una estética que enaltece su deterioro.

Simbolismo de los componentes:

- Figura en pena: este elemento está inspirado en las figuras y ángeles penitentes del arte fúnebre, los cuales suelen representar: la conexión entre lo divino y terrenal, la penitencia, el duelo o ser homenajes al difunto en tumba. En este caso es una figura femenina en penitencia que sale de la cera de las velas y candelabros desgastados, para representar que estos están cobrando vida en la composición; simboliza la transformación y segunda vida que se le puede dar a elementos olvidados.

- Corazón de rosas: es una reinterpretación del inmaculado corazón, el cual es un elemento de devoción católica usado para referirse a la vida interior de la Virgen María. Este suele tener rosas rojas al rededor que simbolizan la pureza, como también, suele tener otros elementos que los traspasan (como espadas) para simbolizar el sufrimiento de la virgen. En este caso se conserva dichos componentes: utiliza rosas en todo su interior, un rostro y clavos que lo traspasan. Pero en este contexto, representan la belleza de la resignificación.

- Vitral: se integró una pieza de vidrio dentro de un marco decorativo en la base de la estructura para emular los vitrales de las iglesias, que históricamente simbolizan la iluminación espiritual. Simboliza un altar con el propósito de elevar el residuo a una categoría de reliquia o arte sacro.

Figura 29

Figura en Pena



Figura 30

Corazón de rosas



Proceso de materialización:

- Boceto inicial: tras definir los objetos a ensamblar, realizar diversos bocetos y experimentar con la posición más práctica de los objetos, se decidió que el soporte ideal era una tumba de cartón reciclada (originalmente un adorno de *Halloween*). Se determinó que este era perfecto para distribuir los artefactos recolectados: las velas, una máscara, flores, juguetes, candelabros, un marco y vidrio. Para asegurar la estabilidad de la pieza se utilizaron dos candelabros de metal como anclajes pesados en la base, adhiriéndolos con silicón caliente para permitir que la escultura se mantuviera en pie.

- Esqueleto y ensamblaje: en esta fase se realizaron cortes en el cartón para crear espacios para los elementos a ensamblar y se adhirieron con silicón caliente y goma fría. En la base se construyó el espacio para el vitral integrando el marco y el vidrio. Más tarde se integró el corazón, el cual era una vasija de plástico en forma de corazón, al que se le colocó la cabeza de un bebé de juguete en su interior y luego se le realizaron perforaciones manuales para integrar tornillos dorados. La máscara superior fue fijada con cinta de alta resistencia antes del recubrimiento final.

- Modelado: el modelado de la figura femenina se realizó en cerámica fría. Para las manos, se fotografiaron las de la propia artista como referencia; se erigió una estructura interna de alambre fijada a la tumba de cartón y posteriormente se le agregó la cerámica para definir el volumen.

- Preparación de otros objetos: mientras se secaba el modelado, se trabajó en la preparación de las velas. Se pintaron los velones recolectados en color negro para unificar la paleta; a las velas blancas se les aplicó, una a una, gotas de cera negra derretida para simular un estado de deterioro antiguo. Una vez listas, se distribuyeron y se fijaron con goma fría alrededor de la estructura.

- Reforzamiento: para reforzar la adhesión de todos los objetos y ocultar la textura del cartón se utilizó *foami* moldeable para recubrir toda la tumba y el rededor de cada figura.

Figura 31

Esqueleto, ensamblaje y reforzamiento de Post Mortem.



- Acabado: una vez seco el *foami* moldeable, se pintó el color base de la tumba y luego los objetos ensamblados de manera detallada, con pintura acrílica. El acabado final incluyó la integración de cabello sintético y pestañas para humanizar la figura en pena. Así como, también la integración de telas recicladas y una cruz tanto para el velo de la mujer, su cuello y para los alrededores de la tumba.

Una vez hecho esto, el último detalle a realizar fue colocar gotas de vela negra derretida encima del rostro de la mujer, unificando la estética de la figura humana con las velas.

Figura 32

Proceso de modelado de la Figura en pena



Figura 33

Proceso de acabo en Post Mortem



Figura 34

Post Mortem en diferentes ángulos.



6.6 Cuarta pieza: Doll House

Figura 35

Doll House



Figura 36

Doll House: Vista de cerca.



Ficha técnica

Título: *Doll House*

Año: 2026

Técnica: mixta

Materiales: flores artificiales y juguetes de segunda mano, cabello sintético usado, tela y cartón reutilizados, cerámica fría y acrílicos.

Dimensiones: 130 x 102 x 47 cm

Descripción conceptual: conjunto de diversas piezas, cada una hecha a partir de juguetes de segunda mano reunidos en un mismo escenario que recrea una casa de muñecas. Busca reflejar la etapa de la niñez y los cuentos de hadas, a través de partes de juguetes desechados.

Proceso de conceptualización:

La idea de la obra surgió debido a la gran cantidad de juguetes usados que se logró encontrar dentro de *Outlets*, cuyos desperfectos y marcas de desgastes reflejan su historia, lo que hace que pasen de ser objetos fabricados en masa a objetos únicos.

Doll house es una macro pieza conformada por diversas obras en un mismo escenario. Dicho escenario busca ser una casa de muñecas antigua que funcione como museo que exhiba las piezas en su interior. Inspirado en cuentos de hadas, específicamente, en la atmósfera surrealista de *Alicia en el país de las maravillas*. Busca conectar directamente con la etapa de la infancia y la nostalgia de dejar atrás la niñez al crecer.

Simbolismo de los componentes:

- Casa de muñecas: construida desde cero a partir de cartón y madera encontrada, funciona como museo donde las piezas se exhibirán; representa la arquitectura de la memoria que protege los restos de la infancia.

Figura 37

Casa de muñecas



- Cabeza de niña: inspirada en Alicia en la escena el *País de las maravillas*, representa la introspección a la infancia. Su mirada hacia el interior de la casa simboliza el deseo del adulto por observar y comprender su propio pasado infantil.

Figura 38

Cabeza de niña



- Muñecas antiguas: el conjunto incluye una niña-conejo de porcelana rota y dos muñecas vintage. Se intervino su maquillaje y su ropa para resaltar su vejez y aspecto de desgaste, más pálidos de lo normal para simular que están muertas, en representación de que fueron vueltas a traer a la vida para esta pieza final.

- Flores bebés: representan el florecer de la belleza en la modificación y la reutilización.

Figura 39

Muñecas antiguas



Figura 40

Muñecas antiguas: Alicia



Figura 41

Flores bebés



- Comedor mágico: se diseñó este escenario interno para resaltar la belleza de los accesorios encontrados en las tiendas de segunda mano. Inspirada en la escena del té de Alicia, se aspiró a construir una atmosfera surreal.

Figura 42

Comedor mágico

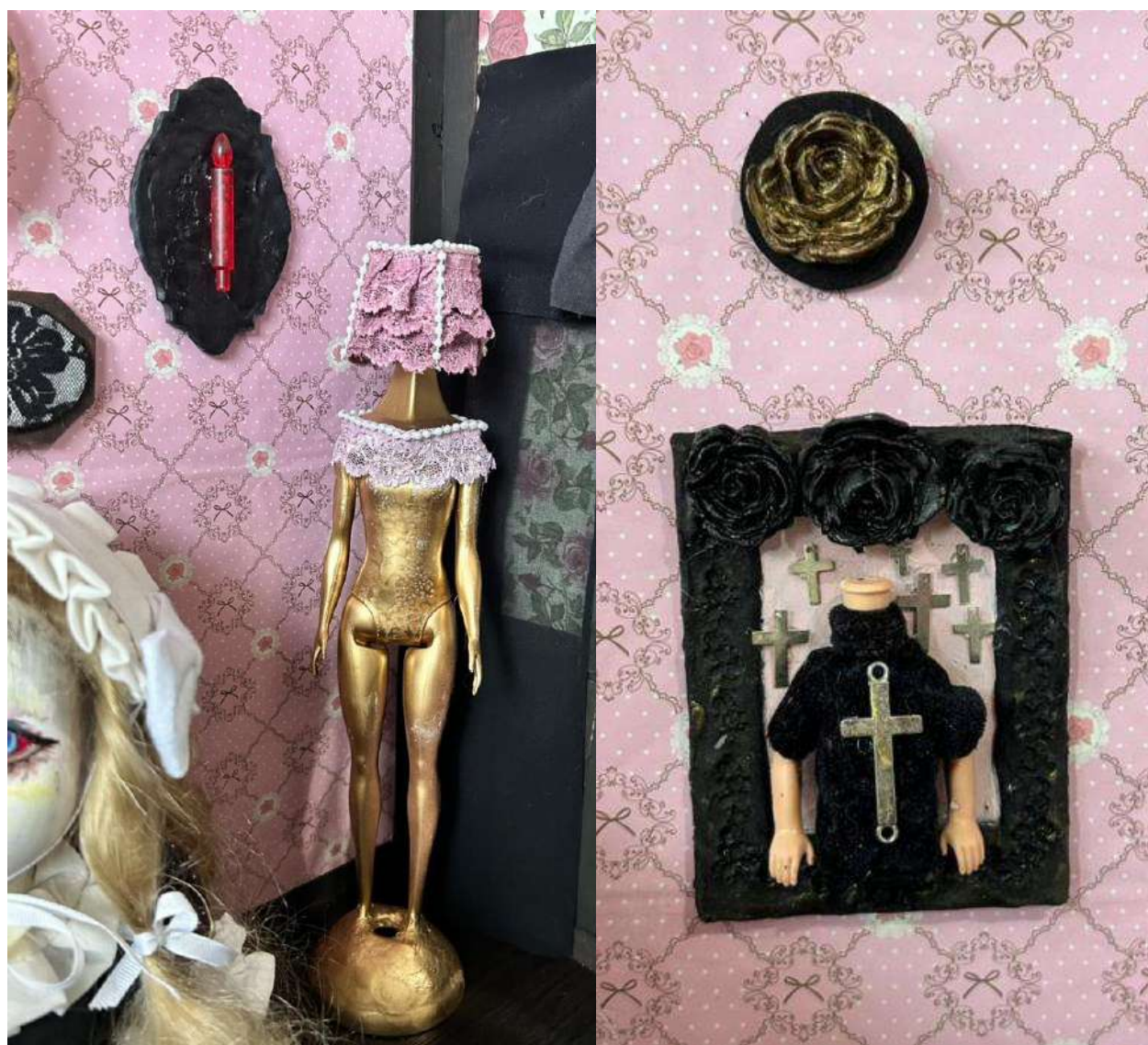


- Adornos en pared: se incorporaron adornos clásicos a la casa, inspirados en la decoración de salones utilizados en siglos pasados.

- Lámpara muñeca: hecha a partir de cintas usadas y partes de muñecas, busca reflejar la transformación de objetos dañados en funcionales.

Figura 43

Adornos de Doll House



Proceso de materialización:

- Boceto inicial: el proceso inició a partir de la recolección de cada personaje. Primero se llevó a cabo el boceto de la escena del comedor con los personajes principales en un almuerzo, luego el posible aspecto de cada personaje por individual. Por último, se decidió la estructura en el que sería exhibido, en este caso, la casa de muñecas.

- Proceso de la casa (esqueleto): primero se cimentó la estructura de la casa a partir de cajas de cartón reutilizadas unidas con cinta adhesiva. Luego se reforzó la estructura con paletas de madera, las cuales fueron cortadas, pintadas y pegadas una por una, para endurecer y adornar las paredes. Por último, se aplicó *foami* moldeable para sellar las uniones y eliminar la textura acartonada.

- Acabado de la casa: se utilizó pintura acrílica, papel y paletas para decorar las paredes internas. Para el piso se usó una imitación de baldosas de madera encontradas en tiendas de segunda mano. Para las paredes exteriores se decoró con papel de regalo reutilizado.

- Proceso del comedor: se construyó un comedor a partir de cartón, paletas e imitación de baldosas de madera. Una vez listo y pintado, se decoró con tela y servilletas usadas a manera de mantel. La “tetera mágica” incluye un soporte de alambre oculto tras el cabello de la muñeca que simula el café servido. Los detalles de rosa en la vajilla, es decir, las tazas, la tetera y los cubiertos, se realizaron con *foami* moldeable puesto a secar en moldes de galletas en forma de rosas.

Figura 44

Proceso de la casa



Figura 45

Acabado de la casa



- Proceso de las muñecas antiguas: se intervinieron dos muñecas de vinilo antiguas con pintura acrílica para dar apariencia mágica o de muerte. Una de ellas fue estilizada como Alicia, así que solo fue alterado el color de piel visible y peinado. Mientras la otra fue pintada por completo, tanto la piel como la ropa con acrílicos, al mismo tiempo que se le incorporaron retazos de ropa cosida a mano como accesorios en su cuello y cabello, inspirados en la ropa vintage.

Figura 46

Proceso de muñeca antigua 1



Figura 47

Proceso de muñeca antigua 2



- Proceso de flores bebés: se construyeron estas piezas a partir de dos muñecos bebés y flores artificiales usadas. Primero se desarmaron las cabezas de sus cuerpos, se rellenaron y se unieron nuevamente a través de tallos alambrados de las flores artificiales. Una vez lista esta estructura, se desarmó cada uno de los pétalos de las flores, se los pintaron y se acoplaron individualmente a las cabezas. Por último se pintó el resto de sus cuerpos y rostros con pintura acrílica y maquillaje real para humanizar sus facciones.

Figura 48

Proceso de Flor bebé



Figura 49

Resultado de Flores bebés



- Decoraciones y accesorios: se creó una serie de cuadros en miniatura con marcos de foami y contenidos de juguetes reciclados. Luego se realizó un candelabro de techo a partir de alambre de tallos de flores artificiales, collar de cadena y bisutería usada.

Las esquinas de la casa contienen un espejo y una lámpara de muñeca. El primero es la combinación un espejo usado y el marco de un portarretrato viejo. Y el segundo es la combinación de un accesorio de lámpara en miniatura, el cuerpo sin cabeza de una muñeca tipo *Barbie* y la base de una copa plástica; los cuales fueron adheridos con pegamento y cerámica fría para luego ser decorados con pintura en aerosol dorada y cintas de encaje reutilizadas.

- Proceso de la cabeza de la niña: se realizó a partir de una hoja grande de cartón, páginas recicladas de libro de segunda y cinta adhesiva. Se aplicó una base de cerámica fría para compactar el soporte y, tras dos días de secado, se procedió a aplicar una segunda capa y a modelar las facciones. Luego de otros dos días más de espera por el secado se lijó la superficie y agregaron mechones de una peluca sintética desarmada con antelación para luego realizar un corte de cabello y estilización con aceite de peinar. Por último se le pintó el rostro con acrílicos, el rededor del cabello sintético y se le agregaron pestañas postizas reutilizadas en los parpados.

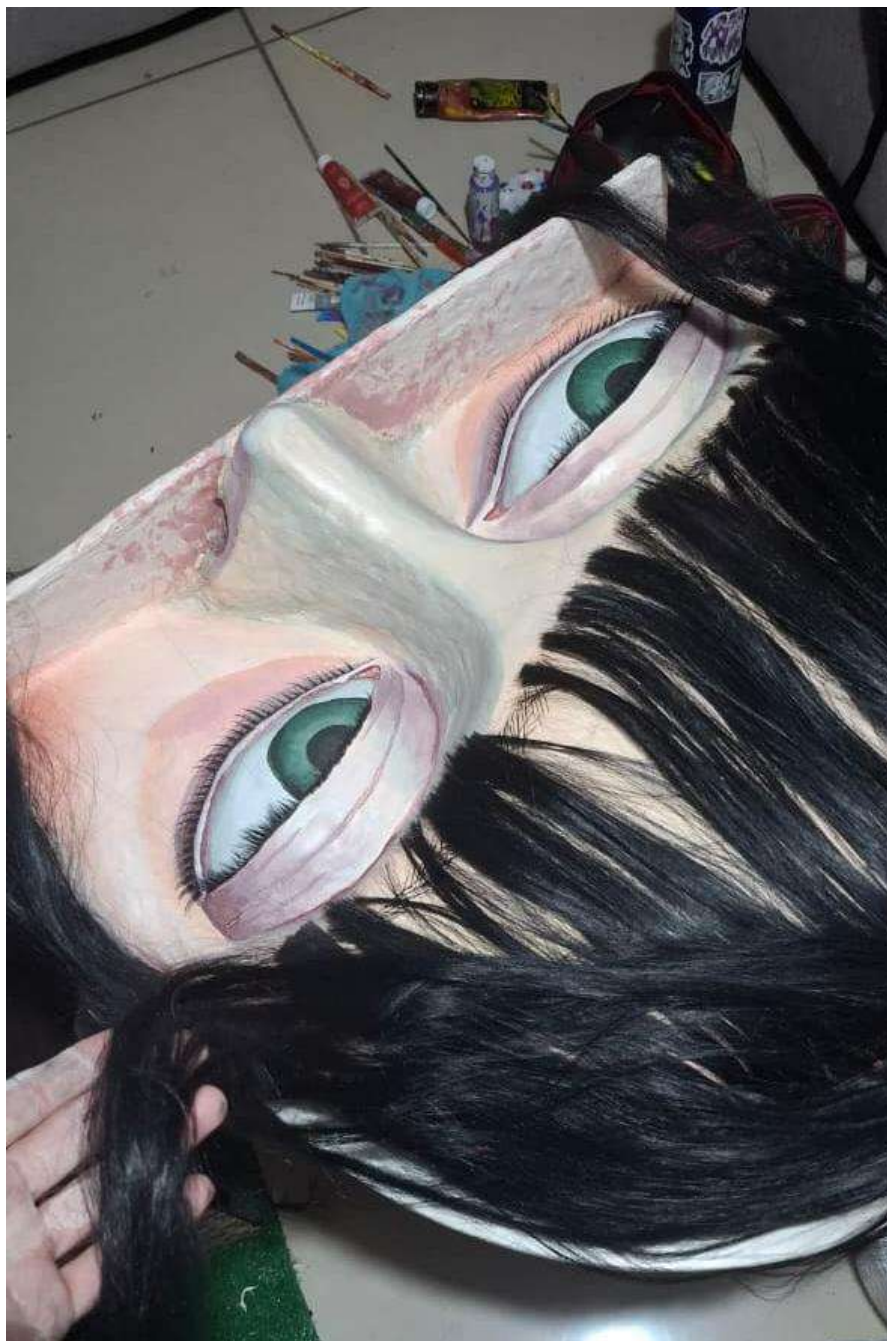
Figura 50

Proceso de la cabeza de niña



Figura 51

Proceso de pintura de la cabeza de niña



6.7 Análisis cualitativo a través de encuestas en DREAMM

Esta sección presenta los resultados del análisis cualitativo derivado de un cuestionario. Este proceso es fundamental para respaldar la hipótesis de esta investigación de carácter exploratorio-aplicado siguiendo los lineamientos metodológicos de Ileana Golcher. Según la autora:

"El cuestionario es un instrumento técnico de recolección de datos compuesto por un conjunto de interrogantes estructuradas y dirigidas, que una persona responde de forma individual, sin conocer el resto de las personas que forman parte de la investigación".²⁸

En su investigaciones, la autora resalta cómo un cuestionario tiene la función de obtener los datos necesarios para cumplir los objetivos de la investigación y/o probar las hipótesis planteada. Es por esto que, en esta sección se especificará cómo el uso de este instrumento comprobó la fiabilidad de la hipótesis y objetivos de la investigación en DREAMM.

Metodología de aplicación

El cuestionario fue aplicado a un grupo de cinco sujetos de forma aleatoria. La forma de aplicación se realizó de manera virtual a través de la plataforma WhatsApp, donde los participantes evaluaron las cuatro obras presentadas mediante fotografías y cuadros de preguntas. El cuestionario consta de cuatro preguntas: dos de respuesta abierta para conocer la opinión libre y amplia y dos de respuesta cerrada para medir frecuencias de opinión.

Las preguntas y repuestas se encuentran organizadas por cuadros, cuatro cuadros por cada obra, con las mismas 4 preguntas, con un total de 20 respuestas

²⁸ Golcher, I. Escriba y sustente su tesis (p. 198). 2003, 6ta Edición

por pregunta. Las respuestas detalladas y los cuadros de recolección individuales se encuentran organizados en el Anexo 1 (pág. 168).

Objetivos del análisis

El propósito central de esta validación es evaluar el potencial comunicativo de las esculturas para generar reflexiones sobre el ciclo de vida de los objetos, la contaminación y el consumo. Asimismo, este análisis busca dar respuesta al planteamiento del problema demostrando la eficiencia de crear esculturas conceptuales que logren un alto impacto visual y significativo mientras minimizan su huella ambiental mediante el ensamblaje de objetos de segunda mano en el contexto de la ciudad de Panamá.

Estructura de los resultados

A continuación, se ostenta la interpretación de los datos. El análisis se presenta pregunta por pregunta permitiendo verificar si existe una relación entre la intención conceptual y artística con la recepción del público.

Cada pregunta cuenta con una matriz de síntesis de repuesta y un análisis final, que une todos los hallazgos. Para las preguntas abiertas (pregunta 1 y 2) se presenta un cuadro comparativo que condensa las respuestas por obra, mientras que, para las preguntas cerradas (pregunta 3 y 4) se utiliza un cuadro de frecuencia. Como cierre del capítulo está la triangulación, es decir, una síntesis que valida todas las respuestas de los cuestionarios.

Resultados por pregunta:

. Pregunta N.º 1: ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?

Cuadro 1

Matriz de síntesis sobre la percepción de la obra

Obra	Síntesis de respuestas	Interpretación de la autora
<i>Segunda vida, misma jaula</i>	Todos dedujeron fácilmente que se trataba de explotación animal.	Se logró el objetivo de hacer una crítica hacia la explotación animal a través de desechos.
<i>Violetas de Safo</i>	Solían pensar que era acerca de un amor prohibido o de una monja.	No transmitía claramente el mensaje y narrativa con los residuos materiales.
<i>Post Mortem</i>	Los espectadores utilizaron la palabra muerte para describirla. Identificaron una visión de muerte y un ciclo de vida.	Se logra el objetivo de sacralizar el duelo a través de elementos fúnebres.
<i>Doll House</i>	Se percibió como un museo de nostalgia y una mirada introspectiva a la infancia.	La narrativa de Alicia cumplió su función comunicativa.

Análisis e interpretación:

Los resultados y la diversidad de respuestas permiten validar la eficacia del modelo DREAMM. En tres de las cuatro piezas (*Segunda vida, misma jaula, Post Mortem* y *Doll House*), existe una conexión entre la intención de la artista y la interpretación de los espectadores. Los espectadores lograron interpretar fácilmente temas complejos como la explotación animal y el ciclo de la vida, lo que demuestra que los objetos de segunda funcionaron como signos en estos temas.

Sin embargo, en el caso de *Violetas de Safo*, los espectadores relacionaron la obra a temas como el "amor prohibido" o figuras religiosas, lo que sugiere que, en esta pieza la carga simbólica de la composición superó su función de crear conciencia ambiental. Esto confirma que la estética puede, en ocasiones, eclipsar el material, es por esto que se debe equilibrar el mensaje ecológico con la temática visual.

Pregunta N.º 2: ¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?

Cuadro 2

Matriz de síntesis sobre el impacto emocional de los objetos de segunda.

Obra	Síntesis de respuestas	Interpretación de la autora
<i>Segunda vida, misma jaula</i>	Los espectadores reflejaron asombro, sorpresa y satisfacción.	Se logró el objetivo estético de que los residuos sean percibidos como arte.
<i>Violetas de Safo</i>	Solían sentir admiración y curiosidad en saber que elementos eran reutilizados.	El uso de canvas como soporte generó sorpresa al ocultar con la técnica el aspecto de objetos viejos.
<i>Post Mortem</i>	Las emociones más repetidas fueron admiración y sorpresa.	Se logró el objetivo de atraer visualmente al espectador con la alteración de residuos.
<i>Doll House</i>	Reacciones de admiración con un menor grado de sorpresa en comparación con las otras piezas.	La visibilidad de los juguetes facilitó la identificación, les tomaba menos por sorpresa; aun así prevalecía la admiración.

Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos en esta pregunta permiten ver qué utilizar objetos de segunda es recibido positivamente por los espectadores. La frecuencia del uso de palabra como "admiración" y "sorpresa" sugiere que colectivamente no se suele relacionar el arte con objetos usados o reciclados, a pesar de la existencia de ramas artísticas famosas como el arte objeto y el arte con reciclaje.

Al comparar *Violetas de Safo* y *Doll House* se puede observar que, en la primera, la sorpresa fue mayor, ya que, su presentación hacía alusión al arte tradicional con el uso de canvas y no se relaciona el arte tradicional con la sostenibilidad; mientras que, en la segunda era fácilmente visible su relación con el reciclaje al presentar juguetes. Se interpretó que este fenómeno demuestra la versatilidad de la metodología aplicada: la técnica puede ocultar el origen de los objetos para generar impacto o puede mostrarlos para generar otras sensaciones, como la nostalgia sin perder estética artística

. Pregunta N.º 3 y 4

Los resultados se presentan a continuación en una matriz de frecuencia que contiene la evaluación de las cuatro obras por los cinco espectadores (20 respuestas totales).

Cuadro 3

Efectividad de la obra en la transformación de la conciencia ambiental

Pregunta	Respuestas afirmativas (SÍ)	Respuestas negativas (NO)	Porcentaje de efectividad
¿Ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como “basura” o “residuo”?	20	0	100 %
¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	17	3	85 %

Análisis e interpretación de la pregunta N.º 3:

Los resultados obtenidos en esta pregunta confirman de manera absoluta (100 %) la viabilidad de la conciencia ecológica a través del arte. Esto demuestra que el ensamblaje de objetos encontrados, como los utilizados en *Post Mortem* o la pieza del elefante, cumplen con la función de resignificar el desecho.

Análisis e interpretación de la pregunta N.º 4:

En cuanto a la relación entre estética y mensaje ético se obtuvo una efectividad del 85 %. Si bien la mayoría considera que la temática o estética de las obras facilita la sensibilización ambientalista, las tres respuestas negativas (15 %) demuestran que la eficacia del mensaje depende del grado de intervención.

La obra *Violetas de Safo* fue descrita como “difícil de asociar” y “poco claro el mensaje ambientalista” debido a lo intervenida que se presentaba. En conclusión, es necesario mantener un equilibrio donde el objeto reciclado sea todavía identificable, permitiendo que el espectador reconozca lo que la obra representa.

6.8 Síntesis y triangulación de resultados

La triangulación dentro de una investigación cualitativa se define como el proceso de utilizar múltiples fuentes, métodos, datos o perspectivas para mejorar la credibilidad y la validez de los resultados de la investigación. Que, al integrar diversos tipos de información, como entrevistas, observaciones y análisis de documentos permiten al investigador una comprensión más completa del tema de investigación.²⁹

En el contexto de esta investigación la triangulación incluye los resultados de diversas fuentes: el estudio de campo (la visita a diversos *Outlets* en la ciudad de Panamá y la recolección de objetos de segunda), la intencionalidad autoral (fundamentada en el modelo DREAMM), el ejercicio práctico (la realización de esculturas siguiendo las pautas en DREAMM), la reacción del espectador (obtenida mediante el cuestionario) y el sustento teórico. De este cruce de información se extraen las siguientes conclusiones:

- Validación de la hipótesis de investigación: se demostró mediante el estudio de campo, recolección y realización de esculturas que, es factible la creación de esculturas conceptuales significativas con impacto ambiental minimizado en la ciudad de Panamá mediante la aplicación del modelo DREAMM. El hecho de demostrar la existencia de diversas tiendas de segunda mano en la ciudad de Panamá y su fácil acceso, así como poder reutilizar y resignificar objetos usados

²⁹ Trymata. (2023) *¿Qué es la triangulación en la investigación cualitativa? Definición, tipos, ejemplos y mejores prácticas*. Trymata.com. <https://trymata.com/blog/what-is-triangulation-in-qualitative-research/>

a través de un proceso de ensamblaje permite demostrar la fiabilidad de la hipótesis.

- Validación de los objetivos investigativos: existe una convergencia total entre los objetivos investigativos y la recepción del público. El hecho de que el 100 % de los participantes haya modificado su percepción sobre los residuos confirma el potencial de estas esculturas para generar en el espectador reflexiones sobre la problemática de la contaminación y el consumo. Como se planteó en el marco teórico, el objeto de segunda mano no es un fin en sí mismo, sino un medio de comunicación ética que logra resonar en el contexto contemporáneo de la ciudad de Panamá.
- La tensión entre estética y mensaje: las encuestas muestran que cuando la intervención artística es alta, el mensaje ecológico puede quedar en un segundo plano. El 85 % de eficacia general, sugiere que obras ecológicas requieren de una transparencia en el material, donde el objeto recuperado sea todavía reconocible para el público.
- Eficacia de la narrativa simbólica: en obras como *Post Mortem* y *Segunda vida, misma jaula*, los resultados fueron los esperados. La intención de ver la belleza en la muerte y criticar la explotación animal fue captada con exactitud por los espectadores. Esto valida que la combinación de elementos fúnebres y juguetes usados crea una atmósfera de "nostalgia" que hace reflexionar al espectador sobre su propio impacto en el ciclo de vida de los objetos.

En conclusión, los resultados demuestran que el ensamblaje de objetos encontrados es una metodología viable. La propuesta no solo cumple con los estándares estéticos del arte contemporáneo, también transmite concienciación ambiental, logrando que el espectador deje de ver el material como desecho y comience a verlo como una pieza de valor cultural y ético.

CONCLUSIONES

- De manera objetiva se concluye que el reutilizar objetos de segunda mano como material artístico es un método ecológico viable para la concienciación social, mas no una práctica que disminuya sustancialmente el impacto ambiental global. La evidencia histórica expuesta demuestra que, en el actual marco capitalista y posindustrialista, la huella de contaminación recae sobre las grandes corporaciones y su actividad productiva por encima de los residuos generados por los consumidores individuales. Es por esto que exigirle el “consumo ético” a la población en general no logra tener un impacto ambiental significativo.

Por lo tanto, la contribución real del proyecto no reside en la reducción de la huella ambiental, sino en su función social y política indirecta al sensibilizar y concienciar a los espectadores desde el ejemplo práctico y estético. Un individuo informado puede traducir esa conciencia en acciones políticas, apoyando reformas y leyes que sí regulen la actividad contaminante a nivel sistémico. La práctica artística se convierte así en un impulso para el cambio estructural.

RECOMENDACIONES

- Iniciar el proceso creativo desde la selección de los materiales de segunda mano, para luego continuar con el bosquejo y formación de las esculturas impulsa una mayor fluidez y originalidad en las ideas, en comparación con iniciar con una idea preconcebida.
- Los *outlets* en la ciudad de Panamá ofrecen una mayor variedad de objetos de segunda mano útiles para la creación artística en comparación a otros métodos como la recolección de materiales por tiendas virtuales de objetos de segunda, basureros o donaciones.
- Los materiales de segunda mano recomendados para realizar esculturas serían ropa o juguetes infantiles debido a la facilidad y abundancia de variedad en *outlets*.
- Elegir arte conceptual permite la experimentación con diversidad de técnicas, materiales artísticos no tradicionales, nuevas sensaciones y reflexiones, a diferencia de otros corrientes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Instituto de Turismo Responsable (2023). *El arte y el medioambiente a lo largo de la historia*. BIOSPHERE SUSTAINABLE.
<https://www.biospheresustainable.com/es/blog/45/el-arte-y-el-medioambiente-a-lo-largo-de-la-historia>
- Wikipedia. (2025, 26 de mayo). *Historia de la escultura*. Wikipedia, la enciclopedia libre.
https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_la_escultura
- Down L.(2023, 21 de mayo). *Environmental Art: Sparking Change Through Awareness*. Art, Artist, Artwork.
<https://artsartistsartwork.com/environmental-art-sparking-change-through-awareness/>
- Vazquez L. (2025, 2 de abril). *Historia del reciclaje: ¿Cómo comenzó?* Smurfit Kappa.
<https://www.smurfitkappa.com/pe/newsroom/blog/historia-del-reciclaje-cuando-comenzo>
- Puerto Garage (2023, 20 de junio). *Reviviendo el pasado: Un viaje a través de la historia de las ventas de segunda mano*. Puerto garage. <https://puertogarage.cl/reviviendo-el-pasado-un-viaje-a-traves-de-la-historia-de-las-ventas-de-segunda-mano/>

- Le Zotte J. (2019, 16 de agosto). *How subversive artists made thrift shopping cool*. The Conversation, Academic rigour, journalistic flair. <https://theconversation.com/how-subversive-artists-made-thrift-shopping-cool-82362>
- Weartify S.L. (2025). *Arte Conceptual*. Saisho. <https://saishoart.com/blog/arte-conceptual>
- Alcazar, A. (2022). *La percepción en las artes*. El taller de la Salamandra. <https://www.tallersalamandra.com/blog/la-percepcion-en-las-artes/>
- Espínola, Juan Pablo (2025, 21 de octubre). *Fenomenología*. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/fenomenologia/>
- Flores A. (2021, 12 de noviembre). *¿Qué es el arte objetual? Descubre la magia de hacer arte con objetos cotidianos*. Crehana. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/arte-objetual/>
- La Prensa (2012, 3 de octubre). *El panameño Humberto Vélez, o cómo vivir del arte conceptual*. La Prensa. https://www.prensa.com/cultura/panameno-Humberto-Velez-vivir-conceptual_0_3493900636.html
- Fundación Arte Panamá (2020, 30 de septiembre). *Emilio Torres 1944*. Fundación Arte Panamá. <https://fundacionartepanama.org/project/emilio-torres-1944/>

- O'Brien C. (2011). La estética de la colaboración. ArtNexus
<https://www.artnexus.com/es/magazines/article-magazine-artnexus/5d63fedd90cc21cf7c0a3020/82/humberto-velez>
- Panamá plástica [@panamaplastica]. (2023). Hablemos de #EmilioTorres. [Publicación]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/CyTxv8LPYzr/>
- Pirela Sojo, Fanny (16 de abril de 2025). Arte contemporáneo. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 11 de junio de 2025 de <https://concepto.de/arte-contemporaneo/>.
- Pirela Sojo, Fanny (19 de noviembre de 2024). Surrealismo. Enciclopedia Concepto. Recuperado el 10 de junio de 2025 de <https://concepto.de/surrealismo/>.
- Eco, U. (1970). La definición del arte. Barcelona, España: Ediciones Martínez Roca, S.A.
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/UMBERTO%20ECO%20LA%20DEFINICION%20DEL%20ARTE.pdf>
- Weartify S.L. (2025). Arte Conceptual. Saisho Magazine.
<https://saishoart.com/blog/arte-conceptual>
- Wikipedia (2025, 22 de abril). *Sociedad de consumo*. Wikipedia, la enciclopedia libre.
https://es.wikipedia.org/wiki/Sociedad_de_consumo
- Olive A. (2013, 16 de octubre). *El marxismo y el consumo*. Marx desde Cero.

<https://www.raco.cat/index.php/Temes/article/view/249153/34109>

3

- Moscoso J. (2014). *LA NOSTALGIA DE LOS OBJETOS*. EL ESTADO MENTAL. <https://elestadomental.com/revistas/num5/la-nostalgia-de-los-objetos>
- Correa E. (2020, 4 de octubre). *El imperio de lo artístico: creación y consumo en la era del capitalismo transestético*. Ñawi: arte diseño comunicación, vol. 5, núm. 1, pp. 173-189, 2021. Escuela Superior Politécnica del Litoral. <https://www.redalyc.org/journal/6879/687972073009/html/>
- Losdolmenes.org (2023, 11 de noviembre) Arte con desechos, la belleza en la reutilización creativa. Losdolmenes.org. <https://losdolmenes.org/arte-con-desechos-la-belleza-en-la-reutilizacion-creativa>
- East End Arts & Humanities(2023, 12 de diciembre). *Breathing New Life:The Beauty of Upcycled Art*. East End Arts Council. <https://eastendarts.org/the-beauty-of-upcycled-art/>
- Hernani B. (2022, 9 de abril). *ARTE Y RECICLAJE*. Revista Crítica. <https://www.revista-critica.es/arte-y-reciclaje/>
- Colmenarez, A. (Ene.-Jul. 2017) INVESTIGACIÓN BASADA EN LA PRÁCTICA: UN ENFOQUE PROCESUAL EN LAS ARTES.

Revista REDINE UCLA. ISSN: 2244-7997. Vol. 9. N° 1.

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/766->

<Texto%20del%20art%C3%ADculo-626-1-10-20180629.pdf>

- Golcher, I. (2003). Escriba y sustente su tesis. (6ta Edición).

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Escriba%20y%20Sustente%20Su%20Tesis%20Ileana%20Golcher.pdf>

- Huesca F. (2020). *La forma estética en Hegel: el arte como un vehículo cognitivo.* Scielo.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S16

[65-](#)

[12002020000100105#:~:text=El%20arte%20se%20muestra%20">12002020000100105#:~:text=El%20arte%20se%20muestra%20](#)

[en,autoconocimiento%20y%20la%20emancipaci%C3%B3n%20h](#)

[umana.](#)

- Dahlstrom, D. Somayaji, V. (2003). Semiótica peirciana.

Semiótica y UID.

<https://cseweb.ucsd.edu/~ddahlstr/cse271/peirce.php#:~:text=c%>

[C3%B3mo%20transmiten%20significado\).-](#)

[,La%20tr%C3%ADada%20semi%C3%B3tica,que%20se%20refie](#)

[re%20el%20signo](#)

- LB (2002). ECO, Umberto, La definición del arte, Ed. Martínez

Roca S.A., Barcelona 1970, 285 pp. Opus libros.

https://www.opuslibros.org/Index_libros/Recensiones_1/eco_art.h

[tm](#)

- Soriano J. (2013, 10 de mayo). El arte como metacreación, II. Ficcionario de teoría literaria. <https://hiperficcionario.blogspot.com/2013/05/el-arte-como-metacreacion-ii.html>
- Martinez J. (2018) INTERMUNDIS, le blog officiel de Julien Martinez. <https://intermundisleblogdejulienmartinez.blogspot.com/2018/?m=1>
- Tiffany (2021, 19 de septiembre). *Julien Martínez y sus Dulcemente Siniestras Muñecas*. Plegarias en la noche. <https://plegariasenlanoche.blogspot.com/2021/09/julien-martinez-y-sus-dulcemente.html>
- Asya (2019) *Haunting Melancholy Dolls by Mari Shimizu*. BYRON'S MUSE. <https://byronsmuse.wordpress.com/2019/12/15/haunting-melancholy-dolls-by-mari-shimizu/>
- Phantasmic (2025). Mari Shimizu. Phantasmic.com. <https://phantasmic.com/collections/mari-shimizu/mari-shimizu>

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionarios

Nº1

Nombre del espectador: Omar Muñoz.

Obra: Segunda vida, misma jaula

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal cree que la pieza intenta transmitirle?	Intenta reflejar el tema de los circos y el lado inhumano al que son expuestos algunos seres.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Me produce una sensación de alguna forma alegre saber que siempre se le puede dar una segunda o tercera oportunidad a algo/alguien.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Obra: Violetas de Safo

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Despecho, el dolor de amar a alguien que no está.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Me sorprende, siendo una obra tan hermosa, el uso de lo desechado fue magistral.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	No

Obra: Post Mortem

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Intenta hablarte de la muerte de manera natural y el ciclo de vida
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Me hace sentir atraído por la obra y lo que puede crearse con este tipo de materiales

3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Obra: Doll House

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal cree que la pieza intenta transmitirle?	Intenta reflejar el tema de la infancia, tu niño interior
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Me produce una sensación nostalgia
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Nº2

Nombre del espectador: Carolina Rodríguez.

Obra: Segunda mano, misma jaula.

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Monotonía, tristeza y encierro.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Asombro.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Sí.
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Sí.

Obra: Violetas de Safo

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Un amor prohibido.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Admiración.

3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Sí.
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Sí.

Obra: Post Mortem.

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Belleza en la muerte.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Sorpresa.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Sí.
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Sí.

Obra: Doll House

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal cree que la pieza intenta transmitirle?	Cuentos de hadas como Alicia en el país de las maravillas
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Nostalgia por los juguetes
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Nº3

Nombre del espectador: Daniel Villa

Obra: Segunda mano, misma jaula.

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	De la explotación a realidades a la inocencia, sistema que perpetua esclavos para mantener una fachada de diversión o de bienestar, el elefante que tiene que empujar a los explotados es el mayor de edad que

		tiene que mantener su grief adentro todo para mantener a personas específicas en una posición fácil de burbuja pero todo es un circo un show, los explotados sufren y el bebe de arriba tan divirtiéndose y nostálgico no lo es, no tiene un ojo por que como odin sabe la realidad y como todos funciona
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Me da sensación de sorpresa porque da la sensación como que todo se hizo desde cero y no con partes de varias cosas diferentes, me da a pensar que hacer cosas nuevas no es necesario empezar desde 0
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Sí
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Sí

Obra: Violetas de Safo

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué	Una tragedia, es una monja sufre,

	mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	tiene el pecho expuesto con un hueco gigante del corazón, es muy directo me gusta. El tema es la homofobia internalizada, esta en su corazón una relación lésbica pero que es prohibida por su creencia y la homofobia que tiene ella misma por eso llora sangre, por seguir un pensamiento auto destructivo
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	En esta en particular me produce curiosidad de donde se pusieron que cosas como la cerámica.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	No

Obra: Post Mortem.

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	La muerte y resurrección.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está	Me sorprende por la calidad

	compuesta solo por objetos de segunda mano?	
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	No

Obra: Doll House

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal cree que la pieza intenta transmitirle?	La belleza en lo descuidado, infancia y cuentos infantiles.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Siento admiración por la reutilización
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Nº4

Nombre del espectador: José Fernández

Obra: Segunda mano, misma jaula.

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Siento que lo que me transmite es el deterioro social mediante la humanidad y la convivencia de los animales, lo que sería un tipo de esclavitud hacia las especies.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Esa opresión que viven los animales mediante el ego y la necesidad humana de sentirse superior ante ella y hacer lo que les da la gana sin pensar en la vida misma o especies que tienen que pagar por sus actos.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Obra: Violetas de Safo

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta	Siento que trasmite nostalgia.

	transmitirle?	
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Pienso en que es interesante que al ser algo que consideramos inservible podamos hacer algo que sea totalmente y que se convierta en arte.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Obra: Post Mortem.

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Me transmiten intensidad.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Me hace sentir emociones fuertes
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio	Si

	ambiente?	
--	-----------	--

Obra: Doll House

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal cree que la pieza intenta transmitirle?	La melancolía de la infancia
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Pienso en que podemos hacer arte y podemos hacer muchas cosas solamente con lo que desechamos o que pensamos que no sirven para nada, siempre nos puede sorprender lo que nos rodea.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

N°5

Nombre del espectador: Dilcia Medina

Obra: Segunda mano, misma jaula.

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Para mí es un circo de la muerte. Porque observo dentro de él fosas tipo museo y el elefante principal esta triste.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Satisfacción porque le estas dando uso a algo que ya estaba desechado, me agrada y me parece interesante.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Sí

Obra: Violetas de Safo

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Una monja lesbiana y muy triste que dejo un amor en el pasado y como no pudo realizarse se metió a monja.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Impresionante y admiración, porque es más fácil pensar que hiciste una escultura de segunda mano que un cuadro.

3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Obra: Post Mortem.

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué mensaje principal considera que la pieza intenta transmitirle?	Terror, angustia y muerte. Para mí es una madre sufriendo por su hijo muerto.
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Admiración, porque está muy bien estructurada y diseñada.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Sí.
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Obra: Doll House

	Pregunta de investigación	Respuesta del espectador
1	Antes de leer el enunciado conceptual ¿Qué	Una casa de terror infantil. Como

	mensaje principal cree que la pieza intenta transmitirle?	Alicia en el país de las maravillas
2	¿Qué sensaciones le produce saber que la obra está compuesta solo por objetos de segunda mano?	Se me hace impensable que se pueda haber hecho con algo que hemos desechados.
3	Tras ver la obra, ¿ha cambiado su percepción sobre lo que solemos clasificar como "basura" o "residuo"?	Si
4	¿Considera que la estética de la obra facilita la conexión con el mensaje ético sobre el medio ambiente?	Si

Anexo 2: Certificado de horas de trabajo



Universidad de Panamá
Vicerrectoría de Asuntos Estudiantiles
Sub-Programas del Servicio Social



CERTIFICA QUE:

ANDREA E. MENDOZA M., con C.I.P. 00-ec-0046-15223, culminó satisfactoriamente las horas de Servicio Social, para la carrera: LIC. ARTES VISUALES
Realizado en:

Generales de Proyecto

1 Sede: PANAMA Facultad: BELLAS ARTES

Proyecto: Las Bellas Artes como Herramienta de Comunicación con personas con Capacidades Especiales a través de la Danza, y las Artes Visuales dirigidos a la Fundación Laboral de Jóvenes y Adultos con Discapacidad (FL-JADIS).

Lugar: Locería Tutor: Remy Olaya, Anays Labrador, Monica Clavel, Marta Vega, Viviana Rivera, Mario Guerrero

TOTAL DE HORAS: 130

Cod Facultad: 18 Cod Escuela: 04 Cod Carrera: 01 LIC. ARTES VISUALES

Cumpliendo así con lo que establece el Reglamento de Servicio Social de la Universidad de Panamá.

Dado en la Ciudad de Panamá, a los 9 días del mes de Abril de 2026

Presidente(a) de la Comisión de Servicio Social

#CC-B105115-C180401/A2026

Anexo 3: Carta de certificación del profesor de Español

Panamá, 28 de abril de 2026

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

E. S. M.

Estimados Señores,

Yo Veronica Hoyos Muñoz con cédula de identidad personal E-8-107085, Licenciada en Español, certifico que el trabajo de: Andrea Elisa Mendoza Medina, con cédula de identidad personal: 00-EC-46-15223, titulado: "DREAMM: fragmentos olvidados de segunda mano, como esculturas de ensamblaje conceptual". Cumple con los requisitos de Ortografía, Redacción y Sintaxis, que debe reunir el mismo.

Código de diploma: 323612

Atentamente,


Veronica Hoyos Muñoz

Licenciada en Español

Adjunto diploma y copia de cédula



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

LA FACULTAD DE

Humanidades

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

Verónica Hoyos Muñoz

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREEDOR AL TÍTULO DE

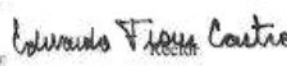
Licenciada en Humanidades con Especialización en Español

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMÁ, A LOS **diecinueve**
DÍAS DEL MES DE **abril** DEL AÑO DOS MIL **veinticuatro**

Diploma: **323612**
Identificación Personal
EC-43-6970


Secretario General


Decano


Rector

Anexo 5: Cédula del profesor de Español

