



Tras la brocha

Identidad *skate* en el mural del *skatepark* Madre Laura

María Alejandra Ospina Suescún

Trabajo de grado para optar al título de Maestra en Artes Visuales

Modalidad investigación-creación

Asesora

Erika Torres Hoyos

Magíster en Artes Digitales

ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MEDELLÍN

2024

Cita	Ospina Suescún, M. A. (2023)
Referencia	Ospina Suescún, María Alejandra. <i>Tras la brocha. Identidad skate en el mural del skatepark Madre Laura</i> [Trabajo de grado] 2024. ITM Institución Universitaria, Medellín, Colombia.



Pregrado en Artes Visuales

Facultad de Artes y Humanidades

ITM Institución Universitaria



Departamento de Biblioteca y Extensión Cultural

Repositorio Institucional: <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/13>

ITM Institución Universitaria - www.itm.edu.co

Rector: Alejandro Villa Gómez.

Decano/Director: Carlos Andrés Caballero Parra.

Jefe departamento: Diego León Zapata Dávila.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de ITM. Institución Universitaria ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Para quienes encuentran la libertad en el skateboarding

Agradecimientos

Un profundo agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la culminación de esta investigación-creación. A mis profesores y mi tutora Érika Torres por su valiosa guía y paciencia; a mis compañeras, Lakshmi Sánchez y Manuela Carvajal por su apoyo; a mis padres Manuel Ospina y Eliana Suescún por su amor y a mi esposo Kevin Gutiérrez por su motivación y acompañamiento incondicional. Agradezco también a aquellos que contribuyeron con su conocimiento y recursos, permitiendo que este proyecto se hiciera realidad. Este logro es el resultado de un esfuerzo compartido. ¡Gracias a todos!

Tabla de contenido

Resumen	7
Glosario	8
Introducción.....	9
Planteamiento del problema	12
Objetivos.....	14
Objetivo general	14
Objetivos específicos	14
Declaración de artista	15
Marco teórico y conceptual.....	16
El skateboarding (o skate abreviado)	16
Identidad social	17
Cultura y subcultura	18
Subcultura	19
Arte urbano	20
Muralismo	22
Marco contextual	24
Referentes o antecedentes artísticos.....	28
Estrategia metodológica	35
Fase 1: Exploración y Comprensión	36
Fase 2: Tejiendo redes	37
Fase 3: Experimentación y Transformación	37
Proceso de creación.....	39
Miércoles 27 de septiembre de 2023	39
Sábado 6 de abril de 2024	41
Jueves 11 de abril de 2024	43
Resultados y análisis	52
Conclusiones	62
Reseña de artista	65
Referencias bibliográficas	70
Anexos	72
Anexo 1. Resultados de la encuesta realizada en la actividad <i>párchese y responde</i>	72

Anexo 2. Fotografías de los participantes de la actividad y encuesta.	74
Anexo 3. Consentimientos informados de los integrantes del colectivo Azul Bohemio de su libre participación en el proyecto.	75

Resumen

Este proyecto explora la conexión entre el *skateboarding* y el arte urbano en Medellín, centrándose en una intervención mural en el *Skatepark* Madre Laura. A través de la colaboración con la comunidad *skate* y el colectivo Azul Bohemio, se busca capturar la identidad y experiencias de los *skaters* locales mediante un mural que refleje su historia y su pasión. Este trabajo resalta cómo el arte público puede servir como una herramienta de integración social y expresión creativa, fortaleciendo los lazos comunitarios al involucrar a los *skaters* en el proceso artístico.

Palabras claves: arte urbano, identidad, *skateboarding*, muralismo, comunidad *skate*.

Glosario

Skate: Esta palabra tiene varios significados según el contexto en el que se está hablando, es la abreviación de la palabra *skateboarding*, y también significa patineta.

Skater: Persona que patina.

Skatepark: Lugar o espacio designado para la práctica del *skateboarding*.

Skateboarding: Deporte extremo que se practica sobre una tabla de madera y cuatro ruedas.

Muralismo: Movimiento artístico que consiste en la creación de grandes pinturas realizadas sobre paredes, generalmente con temas sociales y políticos.

Arte urbano: Manifestación artística realizada en espacios públicos, como calles y edificios, que incluye grafitis, pegatinas, y otras formas de expresión visual.

Introducción

Como estudiante de Artes Visuales de la Facultad de Artes y Humanidades del ITM y practicante actual del *skateboarding*, se toma como iniciativa enfocar este proyecto de investigación-creación para aplicar lo aprendido en la formación en artes para aportar un tema de imaginarios de colectividad con la comunidad *skate* de Medellín. El *skateboarding*, nacido en la década de 1940 en California, comenzó como una forma de simular el surf en el asfalto, con el tiempo, evolucionó en una disciplina deportiva y cultural, ganando una comunidad global. En Medellín, desde 1960, se ha consolidado una cultura *skater* local, los jóvenes se unían en grupos, compartían trucos, exploraban nuevos lugares para patinar y participaban en competencias informales, este deporte se convirtió en una forma de expresión y creatividad, permitiendo a muchos encontrar una identidad propia y escapar de problemas sociales.

Un ejemplo de esta evolución son los tazones del Parque Juanes de la Paz, transformados actualmente en el *Skatepark* Madre Laura gracias a un proyecto de la Alcaldía de Medellín, este espacio, ubicado en la comuna 5, se ha convertido en un lugar emblemático para los deportes extremos, lleno de color y vida. Medellín, como muchas otras ciudades latinoamericanas, ha experimentado transformaciones significativas en las últimas décadas. Pasó de ser una ciudad marcada por la violencia y el conflicto a convertirse en un centro de innovación y desarrollo urbano. Esta evolución se refleja en la revitalización de espacios públicos como los tazones del Parque Juanes de la Paz, que solía ser un espacio inseguro para la comunidad debido a la falta de luz y poco tránsito de personas. Ahora, conocido como *Skatepark* Madre Laura, este lugar ha experimentado un cambio que no solo ha beneficiado a los *skaters*, sino también a toda la comunidad, ofreciendo un lugar de recreación y encuentro.

La comunidad *skate* de Medellín ha jugado un papel crucial en esta transformación, los *skaters*, a menudo vistos como rebeldes, han demostrado ser agentes de cambio, a través del *skateboarding*, muchos jóvenes han encontrado una vía de escape a sus diferentes problemas,

desarrollando habilidades que van más allá del deporte; la creatividad y la persistencia son pilares fundamentales de esta subcultura, lo que ha llevado a muchos *skaters* a involucrarse en proyectos artísticos y sociales, sin embargo, hace falta una intervención artística que refleje verdaderamente la cultura *skate*, su jerga, trucos, acciones y costumbres específicas. Este proyecto de investigación-creación, en colaboración con el colectivo Azul Bohemio, tiene como objetivo llenar ese vacío, queriendo transformar los muros del *skatepark* en un lienzo que exprese la identidad de la comunidad *skate*.

Azul Bohemio, formado por cuatro artistas visuales con la pasión por crear y transmitir mensajes, busca responder algunas preguntas que como comunidad *skate*, alberga: ¿Cómo transmitir las emociones y experiencias del *skate*? ¿Cómo representar las barreras superadas, la resistencia y la paciencia desarrolladas en este deporte? Para eso, como colectivo artístico, consideramos que el muralismo es una herramienta para comunicar estos mensajes sociales y culturales.

El muralismo ha sido históricamente una forma de arte que trasciende el simple embellecimiento de espacios, en muchas ocasiones se ha utilizado para contar historias, hacer denuncias sociales y celebrar la identidad de algunas comunidades, en el caso de la comunidad *skate*, funciona como una voz visual en el entorno urbano. La elección del *Skatepark* Madre Laura como el lugar para esta intervención no es casual, este espacio ha sido testigo de la evolución del *skateboarding* en Medellín y ha servido como un punto de encuentro para *skaters* de todas las edades y niveles, la transformación del parque no solo ha proporcionado un lugar seguro para la práctica, sino que también ha revitalizado la zona, atrayendo a artistas y creativos que ven un potencial en este espacio.

La colaboración con la comunidad es un aspecto esencial de este proyecto. No solo se trata de pintar murales, sino de crear un proceso participativo donde los *skaters* y otros miembros de la comunidad puedan contribuir con sus ideas y perspectivas. Dentro del trabajo de creación se realizaron entrevistas y breves sesiones de dibujo, donde los participantes tuvieron la

oportunidad de expresar lo que significa para ellos ser parte de la cultura *skate*, estos aportes se integraron en el diseño final del mural, asegurando que la intervención refleje la identidad de la comunidad, las respuestas obtenidas fueron la base para la intervención, permitiendo que cada integrante del colectivo expresara, desde su punto de vista, lo que consideraba pertinente para la creación, después de un encuentro y un largo diálogo para analizar los resultados de las actividades, se dio inicio a la propuesta final.

En el desarrollo de este trabajo se evidenciarán las etapas del proceso, tanto con la comunidad como con el colectivo, lo que ayudó a la progresiva evolución de este proyecto de investigación-creación.

Planteamiento del problema

El *skateboarding* ha forjado su propia cultura en Medellín, emergiendo como una poderosa expresión de la identidad juvenil en la ciudad, sin embargo, para comprender plenamente esta cultura, es necesario indagar más allá de la mera participación de jóvenes y niños que utilizan patinetas en las zonas urbanas, la presencia constante de estos *skaters* es testimonio de su arraigo en la ciudad y su influencia en la vida cotidiana de sus habitantes, de esta cultura destaca un distintivo estilo de vestimenta entre ellos, que incluye pasamontañas, camisas a cuadros o camisetas holgadas, mochos o pantalones anchos y medias coloridas, junto con tenis de suela plana, esta singular indumentaria no solo resalta la figura del *skater*, sino que plantea la pregunta esencial sobre cómo se perciben, se identifican y se representan en este contexto cultural.

La práctica del *skateboarding* ha dado lugar a la formación de comunidades que se basan en valores fundamentales como la relación con el otro, el respeto, la inclusión, la disciplina y el sentido de pertenencia con el espacio, sin embargo y, a pesar del aumento en el número de *skateparks*, hay murales creados por *skaters* que solo representan las identidades individuales de los practicantes; de aquí surge un interrogante importante acerca de la representación de la comunidad en su conjunto y su identidad colectiva y es ¿Cómo se manifiesta la identidad colectiva que define a los *skaters* como comunidad? En muchos casos, estos espacios son percibidos como inseguros debido a su estética visual llamativa y la presencia de deportes extremos, lo que limita la participación y comprensión de lo que realmente sucede en ellos. ¿Qué sucedería si las intervenciones murales pudieran transformar esta percepción, fortaleciendo así el sentido de pertenencia y mostrando la autenticidad y el potencial de la cultura *skater* de una manera completamente nueva? ¿Cómo se podrían implementar los lenguajes visuales como

intervención para resaltar las expresiones que reflejen la identidad social de los patinadores en el *skatepark* Madre Laura de Medellín, a través de la práctica del *skateboarding*?

Como miembro de la comunidad y parte del colectivo de artistas visuales Azul Bohemio, se ha identificado una problemática en los espacios de los *skaters*, estos lugares están llenos de intervenciones, ya sean grafitis, rayones o nombres individuales, y aunque estas marcas conectan con la identidad de quienes las realizaron, carecen de representaciones que formen una identidad colectiva, algo que los conecte entre sí y les permita identificarse tanto con el espacio como con lo visualmente representado.

En respuesta, se ha decidido abordar esta cuestión a través del colectivo, la propuesta es visibilizar la identidad *skate* mediante el arte urbano, colaborando estrechamente con la comunidad, el objetivo es representar la identidad que los *skaters* viven diariamente, no solo como deporte, sino como un proyecto de vida, implementando mecanismos para fomentar la creatividad, el reconocimiento y la apropiación de espacios, utilizaremos el arte urbano como herramienta para resaltar la cultura *skate*.

El muralismo, como expresión artística, no solo tiene la capacidad de transmitir mensajes poderosos visualmente, sino que también actúa como un puente para transformar espacios urbanos abandonados en lugares vibrantes, el colectivo Azul Bohemio no solo busca crear piezas o intervenciones visualmente impactantes, sino que también se propone objetivos más amplios, como fomentar la participación ciudadana y colaborar estrechamente con la comunidad local, su enfoque incluye la participación activa de diversos grupos, como jóvenes *skaters*, *rollers*, *bikers*, artistas y grafiteros que comparten estos espacios urbanos, siendo parte integral del proceso creativo y participando en decisiones sobre los temas a representar.

Objetivos

Objetivo general

Visibilizar la identidad de la comunidad *skate* del *skatepark* Madre Laura a través de la expresión artística del mural como medio subcultural de la ciudad de Medellín para el reconocimiento del territorio y de la cultura *skate* como parte del mismo.

Objetivos específicos

- Realizar una revisión bibliográfica que abarque documentos, audios, videos, y fotografía, con el objetivo de analizar etnográficamente las interacciones en relación con el arte urbano y el *skate*.
- Relacionar la comunidad *skate* con las manifestaciones artísticas presentes en el *skatepark* Madre Laura, a través de la perspectiva de dicha comunidad, recopilando información que permita representar gráficamente estas conexiones y expresiones culturales.
- Diseñar, elaborar y sistematizar una intervención urbana en el *skatepark* Madre Laura en la que el público visitante de la zona y los demás *skaters* reconozcan la identidad del *skate* mediante el colectivo Azul Bohemio.

Declaración de artista

Tengo un fuerte interés en la pintura a gran formato y en el trabajo con comunidades, en el trayecto he descubierto el *skateboarding* el cual transformó mi perspectiva del arte urbano, por lo cual uno de los proyectos más significativos dentro de este camino, fue un mural colaborativo en el *skatepark* del estadio en Medellín, donde combiné técnicas de graffiti y pintura acrílica para representar la diversidad cultural de los *skaters* y desde entonces he dirigido mi proceso creativo a la comunidad *skate*. Hace algún tiempo, dicté clases de *skate* y fui fundadora de un proyecto llamado a fuego en la piñuela donde se promueve la participación de chicas en el deporte, mi objetivo es retomarlo y organizar talleres de arte con estos jóvenes de mi comunidad, integrando el *skateboarding* como una forma de expresión creativa y física.

También tengo una afinidad particular con los lápices y los colores como medios de expresión, deseo ampliar mis métodos y conocimientos en estas técnicas. A menudo exploró tanto el pequeño como el gran formato; el grafito es mi mejor versión, especialmente en los retratos. Me inspiran la memoria, el recuerdo y la cotidianidad, busco representar las raíces que me forjan día a día, tanto en aspectos familiares como comunitarios, actualmente, estoy experimentando con acrílicos, lápices de color y técnicas mixtas para añadir nuevas dimensiones a mis creaciones.

Trato de relacionar mis vivencias con el arte y el *skateboarding*, considero que estas líneas hablan de quién soy, esta vez, lo hago desde el gran formato con la brocha y la pintura, encuentro en la comunidad *skate* de Medellín una identidad social con situaciones inusuales, personas y lenguajes de interés, a través de mis creaciones, intervenciones y propuestas, deseo ofrecer a las personas una perspectiva de mis aprendizajes, experiencias y vivencias que nacen en el pequeño mundo de deportistas, artistas y gente común que forma parte de la comunidad.

Marco teórico y conceptual

Para desarrollar un marco conceptual y teórico es crucial explorar los fundamentos del muralismo como movimiento artístico, así como las particularidades del arte urbano y la importancia de la identidad juvenil en la transformación de los espacios urbanos. Mediante este marco conceptual y teórico, se busca sentar las bases para hacer una intervención con un colectivo de artistas en Medellín, cuyo objetivo sea reflejar la identidad *skate* y generar un impacto cultural y visual en la ciudad.

El *skateboarding* (o *skate* abreviado)

El *skate*, o *skateboarding*, es un deporte que implica desplazarse sobre una tabla por el suelo o superficies habilitadas para su práctica, realizando trucos que incluyen levantar la tabla y hacer figuras en el aire. Comenzó a finales de la década de 1940 en California, cuando los surfistas se dieron cuenta de que podían practicar algo similar cuando las olas no estaban disponibles, los primeros monopatines (como se le llamaba entonces) se parecían a tablas de surf, pero con ruedas. Inicialmente, el *skate* se consideraba como “surf en la calle”.

Durante la década de 1960, pequeños fabricantes de tablas de surf comenzaron a construir monopatines de manera más profesional. En 1970, se introdujeron mejoras significativas en las ruedas, lo que hizo que el *skate* fuera más ágil y dinámico. En esa época, no había *skateparks*, por lo que los *skaters* se reunían en áreas urbanas como piscinas y escaleras. A mediados de los 70, comenzaron a realizar competencias de *skate*, lo que permitió a algunos *skaters* vivir de manera más profesional.

En los años 80 y 90, surgieron compañías de monopatines dirigidas por *skaters* y se perfeccionaron los componentes de las tablas. Durante los años 90, el *skateboarding* se practicaba principalmente en la calle, y se estandarizaron los componentes de las tablas. Ya en

la década de 2000, el *skate* se volvió muy popular en Estados Unidos y se implementó en algunos programas escolares, además, se reconoce como una actividad saludable. Hoy en día, el *skate* es un deporte ampliamente conocido y se ha demostrado que aporta beneficios sociales y benéficos para la salud. Además, se ha logrado conseguir espacios propios en la ciudad por lo que se han construido *skateparks* en muchas zonas y ciudades, el *skateboarding* se ha convertido en un deporte olímpico desde los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

Identidad social

La identidad social se define como la parte fundamental de la identidad de un individuo que se vincula estrechamente con su afiliación a grupos sociales específicos y las características que comparte con otros miembros de dichos grupos los cuales abarcan una amplia gama de categorías, como la raza, el género, la religión, la nacionalidad, la orientación sexual, la edad, la clase social, la ocupación, entre otros elementos que influyen de manera significativa en la percepción de uno mismo, y en cómo los demás lo perciben en la sociedad. Como señala Guanipa y Ángulo (2020) en su estudio,

La identidad social se manifiesta como el sentimiento de pertenencia de un individuo a la sociedad. Este proceso implica la adopción de comportamientos y patrones de pensamiento, y ejerce una influencia significativa en la formación de valores cívicos, especialmente en lo que respecta a la participación en la toma de decisiones ciudadanas. (p.155)

En el proceso de identificación con estos grupos, las personas adoptan las particularidades, valores y normas asociadas como parte integral de su propia identidad. Además, esta identidad social puede influir en la forma en que una persona se relaciona tanto con otros miembros de su mismo grupo como con individuos pertenecientes a grupos diversos.

No se debe subestimar la importancia de la identidad social, ya que puede ser un componente fundamental de la autoestima y la imagen que una persona tiene de sí misma, ejerciendo una influencia notable en sus actitudes, creencias y conductas.

En el contexto del *skateboarding* y la cultura *skate*, la identidad social se manifiesta como un fenómeno multidimensional, esto significa que las personas que participan en la comunidad *skate* pueden albergar múltiples identidades sociales en función de los diversos grupos a los que pertenecen, por ejemplo, alguien puede identificarse como un *skater*, pero también puede tener otras identidades sociales relacionadas con su género, su origen étnico, su grupo de amigos o su participación en otros deportes o actividades. La identidad *skate* es una parte importante de quiénes son, pero no es necesariamente la única identidad que poseen, esto refuerza la idea de que la identidad social es compleja y puede estar influenciada por diversas pertenencias y experiencias en la sociedad.

Cultura y subcultura

La cultura es un concepto complejo que abarca diversos elementos que conforman la identidad de un grupo de personas. Según Fernández y Zugati (2015, p.26), citan a Kahn (1976), la cultura se puede definir como “el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridas por el hombre en cuanto a miembro de una sociedad” (p. 29). Esta definición resalta la amplitud de la cultura, ya que abarca tanto los aspectos cognitivos como los comportamentales que son compartidos por los miembros de una sociedad.

Giner (2010) complementa esta idea al afirmar que la cultura se basa en "contenidos de conocimiento y pautas de conducta que han sido socialmente aprendidos y transmitidos" (p. 92). Este proceso de aprendizaje cultural es esencialmente social, lo que significa que se desarrolla a través de la interacción humana y se refleja en patrones compartidos por una colectividad.

La cultura es una fuerza influyente en la percepción y las interacciones humanas, evolucionando con el tiempo y adaptándose a cambios, se manifiesta en diversas expresiones artísticas, costumbres, valores, normas sociales y códigos morales que definen el comportamiento de una sociedad. Es un elemento fundamental en la identidad grupal y juega un papel crucial en las relaciones individuales y con el entorno.

Por otro lado, según la revista Poiésis (2002), la cultura abarca el orden humano en su totalidad y se distingue de otros órdenes en la naturaleza, ya que engloba aspectos específicos y distintivos que hacen única a la humanidad en el reino natural.

Subcultura

Según Giner (2010), las subculturas son grupos minoritarios de individuos con características distintivas que los separan de la cultura global, esta distinción es fundamental para comprender la dinámica de la sociedad, según el autor mencionado, los grupos sociales reflejan la búsqueda humana de integración, aunque sea de manera mínima y sostenida en el tiempo. En resumen, la pertenencia a grupos, incluyendo diversas expresiones culturales, es una característica intrínseca de los seres humanos, esta interacción entre diferentes expresiones culturales y la necesidad de pertenencia a grupos muestra la complejidad de las dinámicas sociales y su impacto en la identidad y las relaciones humanas. Por otra parte, la "subcultura", también mencionada por la revista Poiésis en su cuarta edición (2002) señala que,

Ha sido un concepto utilizado en la antropología y la sociología durante más de un siglo. Este concepto se ha vuelto cada vez más relevante en el estudio de los fenómenos urbanos modernos. Se trata de una herramienta operativa valiosa para analizar grupos particulares dentro de un contexto cultural más amplio. Estos grupos se distinguen del conjunto cultural al que pertenecen en uno o varios aspectos y pueden manifestar su diferencia a través de producciones simbólicas, la transgresión de las normas culturales

o incluso, en algunos casos, recurrir a la violencia física. La subcultura no se limita solo al análisis de grupos delincuenciales, sino que abarca un espectro más amplio de expresiones culturales distintivas. (p.1)

Las subculturas son un reflejo de la diversidad y la creatividad humanas, brindando a las personas la oportunidad de expresarse de manera única y de encontrar un sentido de pertenencia en un mundo culturalmente diverso. Estas comunidades enriquecen la cultura global al introducir nuevas perspectivas y formas de expresión, desafiando al mismo tiempo las normas establecidas, lo que a menudo resulta en una mayor evolución en el conjunto de la sociedad. En última instancia, la interacción entre la cultura y estas agrupaciones es un aspecto crucial de la dinámica social y de los patrones culturales. Mientras que la cultura abarca valores y prácticas compartidas por un grupo, las subculturas se centran en grupos más pequeños dentro de esa esfera que poseen características y expresiones distintivas que los diferencian del grupo principal.

Arte urbano

El arte urbano, también conocido como "*Street art*", se refiere a formas de expresión artística que se desarrollan en entornos urbanos y públicos. Este tipo de arte se caracteriza por su accesibilidad para el público en general, ya que a menudo se presenta en lugares como calles, paredes, edificios, puentes y otros espacios públicos. Sin embargo, según Fernández (2018)

No existe unanimidad a la hora de definir el término arte urbano y lo perteneciente al mismo. Está claro que la única conformidad sobre lo que engloba esta expresión se consigue desde una definición pura de las palabras arte y urbano, es decir, si se tiene en cuenta el lugar de desarrollo del arte. (p. 35)

Se puede entender que, dado su origen en la calle y su fuerte vínculo con la cultura urbana, es natural que no se ajuste fácilmente a definiciones estáticas. Su diversidad es su fuerza y abarca una amplia gama de estilos, técnicas y propósitos, como el graffiti, el muralismo, el estencil y otras técnicas donde convergen por personajes de la escena urbana como, bailarines, malabaristas, mimos, etc. No está limitado por las restricciones tradicionales del mundo del arte, como las galerías y los museos, es accesible para un público amplio. Además, su capacidad para adaptarse y evolucionar refleja la vitalidad y la relevancia del arte urbano en la cultura contemporánea.

Cada persona puede tener su propia interpretación y definición de lo que constituye el arte urbano, lo que contribuye a su dinamismo y su capacidad para inspirar conversaciones y debates significativos en la sociedad donde a menudo busca comunicar mensajes, provocar reflexiones o simplemente embellecer el entorno urbano. Puede abordar temas sociales, políticos, culturales o personales, a veces actúa como una forma de resistencia o protesta; como lo define Fernández (2018) “el arte urbano o *street art*, enmarca de forma exclusiva al arte ilegal e independiente, que se desarrolla en las calles de numerosas ciudades a nivel mundial y que ha hecho propias técnicas nunca antes utilizadas por otros movimientos artísticos”.

Es cierto que una parte significativa del arte urbano tiene sus raíces en la práctica ilegal del grafiti y en la autonomía artística de los artistas que buscan expresarse fuera de las instituciones artísticas tradicionales, pero actualmente esta subcultura del arte urbano ha contribuido a la evolución y la vitalidad del movimiento, y ha dado lugar a técnicas y estilos únicos que a menudo desafían las normas establecidas.

No todas las manifestaciones de arte urbano son necesariamente ilegales e independientes. Algunos artistas urbanos trabajan en colaboración con comunidades locales, muchas administraciones municipales han empezado a implementar estrategias de apropiación de ciudad a través del muralismo, reciben encargos legítimos para embellecer espacios urbanos

y participan en exposiciones en galerías de arte convencionales, también se considera una fuente útil para trabajar con comunidades a nivel social como lo expresa Gaviria (2018)

El arte urbano tiene intrínsecas unas potencialidades que van desde sus resultados estéticos en el paisaje que ayudan a reconfigurar, hasta los procesos sociales que sus autores entablan con sus congéneres y con otros grupos de la comunidad. Desde el punto de vista de los cambios que operan en el paisaje, el arte urbano genera nuevas imágenes, plasmas imaginarios, deja escrituras y mensajes. Su papel en el espacio público es de suma importancia ya que es producto de una reflexión en torno a lo urbano como motivo, que valora el espacio público como escenario en construcción y como galería de exposición, trayendo a la comunidad la posibilidad de renovación del paisaje circundante, del arte contemporáneo y del muro como espacialidad comunicacional. (p. 41)

Aunque el arte urbano tiene sus raíces en la cultura callejera y la resistencia artística, ha evolucionado y se ha diversificado con el tiempo. Es un movimiento que abarca una amplia gama de enfoques y en el que los artistas pueden utilizar diversos medios y técnicas para expresar sus ideas y emociones.

Muralismo

Como menciona Gómez, (2020) “El arte mural es un movimiento artístico que nace en México, en la década de 1920, mediado por la política de la época tras la revolución de 1910. Durante el periodo de 1920 la sociedad mexicana utiliza el arte mural para construir una identidad nacional, pues en la época se percibe distintas maneras de desigualdad social desde el campo cultural y de educación” (p. 9).

En México, el arte mural, conocido como muralismo, surgió como una forma de expresión social y política, utilizando los muros públicos como lienzos para transmitir mensajes sobre la

historia, la identidad y las luchas sociales del país. Como menciona Franco (2013) “Se considera que el objetivo de los artistas muralistas era educar a las masas iletradas. Sin embargo, en la actualidad el mural se utiliza como manifestación artística y expresión crítica y reflexiva”. Esta técnica se extendió a nivel global, llegando también a Colombia, donde se ha convertido en una herramienta para la expresión artística y la denuncia social. Así, al igual que en México, los artistas colombianos han encontrado en el muralismo una plataforma para comunicar mensajes impactantes y reflexivos, abordando temas como la injusticia social, la desigualdad, la violencia y la memoria histórica del país. Aunque el muralismo colombiano comparte similitudes con el mexicano en cuanto a su función inicial de educar a las masas y generar conciencia social, las temáticas han evolucionado con el tiempo para convertirse en una forma de arte independiente y autónoma, buscando generar diálogo, reflexión y transformación en la sociedad. Esta evolución subraya la capacidad del arte para adaptarse y seguir siendo relevante en diferentes contextos culturales y temporales. Muestra cómo el arte público no solo es una herramienta de embellecimiento urbano, sino también una forma poderosa de comunicación y expresión en la sociedad contemporánea. Además, evidencia cómo el arte mural ha trascendido su función original como medio de embellecimiento y ha adquirido un carácter más profundo y significativo, convirtiéndose en una plataforma para la reflexión social, la protesta y la expresión cultural. En este sentido, los murales no solo decoran espacios públicos, sino que también ofrecen una voz a la comunidad, proporcionando un lienzo para la representación de diversas identidades, historias y puntos de vista.

Marco contextual

El espacio que se abordó en esta investigación-creación, conocido anteriormente como los tazones del Parque Juanes de la Paz y luego transformado en el *Skatepark* Madre Laura, ofrece una perspectiva enriquecedora para la implementación de lenguajes visuales. Esta transformación surgió a raíz de un proyecto liderado por la Alcaldía de Medellín con el propósito de construir un puente que conectara diferentes áreas de la ciudad, facilitando así el acceso entre los barrios de Castilla y Aranjuez, así como otras zonas circundantes. En el marco de este proyecto, varios jóvenes de las comunas 4 y 5 se acercaron a las juntas de acción comunal para gestionar fondos destinados a la renovación de su zona de práctica, lograron obtener la aprobación y, como resultado, se construyó un espacio diseñado y seleccionado por un representante de cada comuna a ambos lados del puente.



Fotografías recuperadas de internet: Restrepo. C (2016) *Portafolio Behance Camilo Restrepo*, (<https://www.behance.net/camilorestrepovilla/appreciated>)



Fotografías recuperadas de internet: Restrepo. C (2016) *Portafolio Behance Camilo Restrepo*
<https://www.behance.net/camilorestrepovilla/appreciated>

Dos figuras clave en la gestión de espacios para practicar *skateboarding* en la ciudad fueron Camilo Restrepo, arquitecto, fundador de *rodante.co* empresa especializada en la Gestión, Diseño y Construcción de espacio público rodante (*skateparks*) y Mauricio Mejía creador del *skateshop libre skateboard* quien aportó con algunas ideas para la modificación de los planos, ambos son *skaters* que desde su juventud como patinadores se vieron en la necesidad de tener escenarios apropiados para la práctica del *skateboarding*.

Desempeñaron un papel fundamental en la renovación del espacio y contribuyeron al diseño de *skateparks* emblemáticos en la ciudad de Medellín como el del estadio que es considerado el primer *skatepark* inaugurado en el 2008 y desde entonces se sumaron los proyectos de creación y renovación de espacios para patinar como el *bowl* de ciudad del río, el puente de la 4 sur y el actual Madre Laura.



Fotografía recuperada de internet: Restrepo. C (2016) *Portafolio Behance Camilo Restrepo*
(<https://www.behance.net/camiloestrepovilla/appreciated>)

La colaboración entre la comunidad de *skaters* y las autoridades locales culminó en la apertura del puente y del *Skatepark* Madre Laura en el año 2015, marcando un hito importante en la preservación y revitalización de este lugar crucial para la comunidad de *skaters* en Medellín. Desde entonces, este espacio ha sido testigo de la expresión creativa y la pasión de los *skaters* locales, quienes lo han adoptado como un lugar para desarrollar sus habilidades, establecer vínculos sociales y expresar su identidad.

La conexión entre el *skateboarding* y la cultura urbana se refleja en los murales, graffitis y otras manifestaciones artísticas que decoran las paredes del *Skatepark* Madre Laura, convirtiendo en un lienzo dinámico que expresa las experiencias y perspectivas de la comunidad. Estas expresiones son un testimonio del empoderamiento comunitario y la transformación lograda a través del arte y la cultura en este espacio, la implementación de intervenciones visuales ofrece una oportunidad para amplificar y enriquecer estas expresiones, capturando la identidad social de los patinadores de manera auténtica.

Medellín, como otras ciudades latinoamericanas, ha experimentado transformaciones significativas, pasando de la violencia al desarrollo urbano, la revitalización de espacios públicos como el Parque Juanes de la Paz es evidencia de esta evolución, ahora un centro de actividad y recreación comunitaria, el *Skatepark* Madre Laura se inserta en un contexto más amplio de movimientos sociales y culturales en Medellín y el mundo. El *skateboarding*, en particular, es una forma de resistencia y expresión artística, utilizada por jóvenes para reclamar su espacio y voz en la ciudad.

Este espacio representa un punto de encuentro cultural y un símbolo de la identidad de la juventud urbana en Medellín, la implementación de intervenciones visuales ofrece una oportunidad única para enriquecer las expresiones culturales de la comunidad de *skaters*, capturando su identidad de manera auténtica en un contexto marcado por la transformación y el empoderamiento comunitario.

Referentes o antecedentes artísticos

El arte ha sido durante mucho tiempo un medio poderoso para la expresión y la reflexión en la sociedad, a lo largo de la historia, artistas de diversas culturas y contextos han utilizado su creatividad para abordar temas sociales, políticos y culturales, desafiando las normas establecidas y provocando cambios, en este contexto, figuras emblemáticas como David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera y Banksy han dejado un legado duradero en el mundo del arte, cada uno con su estilo distintivo y su enfoque único sobre el papel del arte en la sociedad. Los tres artistas representan pilares fundamentales en la historia del arte, cada uno aportando una perspectiva única sobre el papel del arte en la sociedad y su capacidad para provocar reflexión y cambio.

David Alfaro Siqueiros fue un muralista mexicano cuyas obras monumentales reflejan su visión revolucionaria y su compromiso con la justicia social, su estilo audaz y su uso innovador de técnicas y materiales no convencionales lo destacan como un líder en el arte del siglo XX. Sus murales abordan temas de opresión, desigualdad y resistencia, buscando despertar conciencia y acción en la sociedad.

Diego Rivera, otro destacado muralista mexicano, se distingue por su enfoque en la conexión entre el arte y la sociedad, sus obras monumentales, realizadas principalmente en técnica de pintura al fresco, exploran la historia y la cultura de México, desde la época precolombina hasta la Revolución Mexicana. Rivera tenía la habilidad de comunicar ideas complejas de manera accesible a través de imágenes poderosas, educando e inspirando al público.

Banksy, por otro lado, es un enigma en el mundo del arte urbano, cuya identidad sigue siendo desconocida, su arte callejero provocativo y políticamente cargado desafía las normas y cuestiona el status quo. Utilizando estarcidos y aerosoles, Banksy crea obras que abordan temas sociales, políticos y culturales contemporáneos, capturando la atención global con su estilo distintivo y sus mensajes impactantes. Estos tres artistas ofrecen diferentes perspectivas sobre

el poder del arte para influir en la sociedad y provocar cambios, su legado continúa inspirando a generaciones de artistas.



Fotografía de pintura recuperada de internet: Siqueiros. D (1945) *La nueva democracia*: bibliografía de David Alfaro Siqueiros (<https://www.culturagenial.com/es/david-alfaro-siqueiros/>)



Fotografía de pintura recuperada de internet: El muralismo mexicano, Rivera (1945) *la gran ciudad de Tenochtitlán* (<https://rachel-y-josh.tumblr.com/post/131327183113/una-comparaci%C3%B3n-entre-el-hombre-el-controlador>)



Fotografía recuperada de internet: Biografía de Banksy, Banksy (2019) *En las calles de Birmingham* (<https://www.olds skull.net/street-art/banksy-mas-que-un-artista/>)

En el ámbito del arte público y el activismo cultural, varios referentes nacionales destacan por su contribución al paisaje urbano y su compromiso con la transformación social. Entre ellos se encuentran Carolina Vélez Luján, Esteban Cadavid y el colectivo CHONETO, quienes a través de su trabajo artístico han dejado una huella significativa en Medellín y más allá. Estas figuras han utilizado el arte como una herramienta para visibilizar problemáticas sociales.

Carolina Vélez Luján / caroveluu, es una reconocida artista plástica y muralista, con una amplia trayectoria en la creación de obras de arte público, graduada de la Universidad de Antioquia y con un máster en Artes Visuales y Educación de la Universidad de Granada - España, ha destacado por su compromiso con el arte inclusivo y la visibilización de las mujeres en el mundo del skate, como cofundadora del proyecto *Girls Rule Project*, ha liderado talleres artísticos y deportivos con mujeres *skaters* en diferentes partes del mundo, promoviendo la igualdad de género en este ámbito. Su enfoque en el arte urbano como herramienta de activismo social le ha llevado a intervenir *skateparks* con la temática de visualizar mujeres destacadas en la historia del skate, desafiando así los estereotipos de género en este deporte.



Fotografía recuperada de internet: Vélez.C (2022). *Habitamos los skateparks y somos parte de la escena también*. Köln skatepark NorthBridge (https://www.instagram.com/p/CgdDvbgpZ1R/?img_index=1)



Skatepark de La Francia Velez. C (2017) "Cualquier *decisión personal repercute a nivel público*" Puente Aranda Bogotá (https://www.instagram.com/p/BRyVA7IDziZ/?img_index=1)

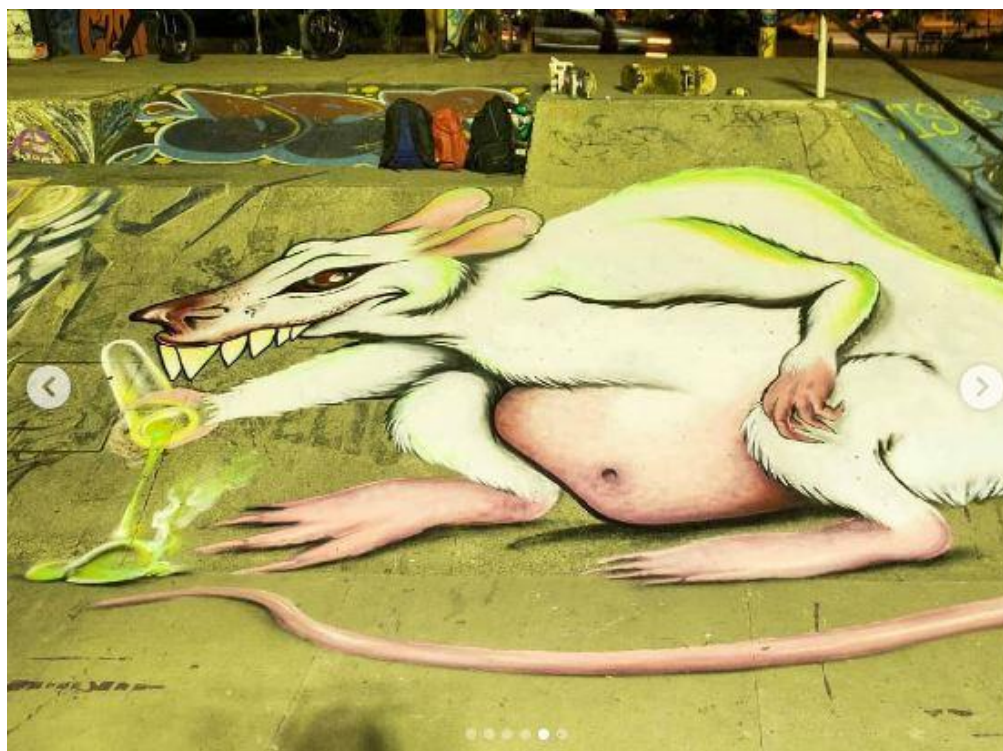
Por otra parte, se encuentra Esteban Cadavid, conocido artísticamente como Arte Vital, es un destacado artista urbano, grafitero y muralista originario de Medellín, con más de 15 años de experiencia en la creación de obras en el espacio público, ha dejado una marca distintiva en las calles y paredes de diversas ciudades colombianas y del mundo, su obra se caracteriza por el uso del color, las formas y las texturas para reflejar las vivencias cotidianas de la calle y las sensaciones transformadoras del arte urbano, destaca en la técnica del aerosol, utilizando letras y caracteres tipo ilustración en el graffiti, así como en el realismo del muralismo y el arte urbano. Su trabajo es reconocido por su capacidad para transmitir mensajes poderosos y provocativos que invitan a la reflexión y al cambio social.



Fotografía recuperada de internet:
Arte Vital (2015) *Boceto rata*
(https://www.instagram.com/p/BjyXxiHgZwZ/?img_index=1)



Fotografía recuperada de internet: Arte vital (2016) *Rata poceta skatepark estadio* (https://www.instagram.com/p/BjyXxiHgZwZ/?img_index=1)



Fotografía recuperada de internet: Arte Vital (2017) *renovación Rata radioactiva skatepark estadio* (https://www.instagram.com/p/BjswktegN7D/?img_index=1)

Por último, está *CHONETO* un colectivo artístico de Medellín que fusiona el *skate* con la cultura popular colombiana en proyectos de arte público, surgido en 2005 como un grupo de amigos aficionados al *skate*, se convirtió en un colectivo dirigido por Luis Miguel Villada y Pablo Melguizo en 2010, su enfoque principal es el arte público, buscando generar interacciones entre las obras y los transeúntes en espacios urbanos, desde murales hasta rampas de madera con formas escultóricas, *CHONETO* crea intervenciones artísticas que buscan transformar y resignificar el entorno urbano, utilizando el *skate* como una crítica a los modelos tradicionales de aprendizaje, el colectivo promueve una forma de vida urbana donde la creatividad y la expresión son fundamentales para la interacción con el entorno. Además, su trabajo fomenta la comunidad y el sentido de pertenencia, creando espacios de encuentro que invitan a la reflexión y la participación activa de la comunidad.



Fotografía recuperada de internet: Choneto colectivo (2015) *Mi plata no vale*.
(<https://drive.google.com/file/d/1Bd5se0Dzp3vGpKP5uxw5veN7q9E1kB8s/view>)



Fotografía recuperada de internet: "Choneto colectivo" (2016) *Galaxia Festival internacional de arte urbano en Medellín*
<https://drive.google.com/file/d/1Bd5se0Dzp3vGpKP5uxw5veN7q9E1kB8s/view>.



Fotografía recuperada de internet: "Choneto colectivo" (2016) *serie el carretazo* carreta modificada para patinar, parqueadero y guardadero en Medellín.
<https://drive.google.com/file/d/1Bd5se0Dzp3vGpKP5uxw5veN7q9E1kB8s/view>

Estrategia metodológica

Se plantea utilizar la metodología de acción participativa, la cual es un enfoque metodológico utilizado en investigación social que busca involucrar a los participantes en el proceso de investigación, fomentando su participación activa en todas las etapas del proceso, desde la identificación de los temas de investigación hasta la implementación de acciones concretas para abordar los problemas identificados. Tiene como objetivo fortalecer a las comunidades y grupos sociales, proporcionándoles las herramientas necesarias para analizar y transformar su realidad social.

La metodología de acción participativa se ha utilizado en diversos campos, incluyendo la educación, la salud, la agricultura, el desarrollo comunitario, entre otros, entre las principales técnicas utilizadas en la acción participativa se encuentran la observación participante, las entrevistas en profundidad, los grupos focales, los talleres participativos y la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos, según Andre (2003),

La intencionalidad de todo el estudio de investigación está orientada a ser utilizada para realizar una intervención en la vida social con la finalidad de actuar de una manera más eficaz sobre un aspecto de la realidad con el propósito de transformarla o modificarla. Esta intervención social puede ser en cierta forma de satisfacer una necesidad, resolver un problema o atender a la demanda de algún centro de interés de la gente, siempre tiene una finalidad de acción: es un conocer para actuar transformadora mente. (p.35)

Por lo tanto, un propósito claro de la investigación de acción-participación es orientarse hacia la acción transformadora de la sociedad. Esta perspectiva es relevante en otros campos como la investigación social, de salud o desarrollo comunitario con el objetivo de mejorar la vida

de las personas a través del conocimiento y la acción. Igualmente, como señala (Antonio Latorre, 2007)

Dado lo anterior, se plantea para este proyecto la participación del colectivo de artistas llamado Azul Bohemio, compuesto por cuatro integrantes, este grupo, apasionado por plasmar su creatividad en murales, se involucró de manera activa en el proyecto, sumando sus habilidades y perspectivas, aunque sus miembros no son expertos en muralismo, cuentan con diversas habilidades como realización audiovisual, ilustración e investigación, además, cabe resaltar que los integrantes son miembros de la comunidad ITM. Lo que se valora en Azul Bohemio es su auténtico deseo de contribuir con ideas y energía para alcanzar el objetivo central del proyecto: reflejar la identidad skate en los muros del skatepark Madre Laura.

Para implementar la metodología de acción participativa, se llevará a cabo un proceso dividido en tres fases fundamentales.

Fase 1: Exploración y comprensión

La primera fase se concibe como una fase de estudio. Aquí, nuestro enfoque se centra en el análisis de la información obtenida de fuentes etnográficas, con el propósito de adentrarnos en la subcultura skate, implica observar, registrar y comprender las manifestaciones artísticas que se muestran en el espacio a través de fotografías y videos. El objetivo es profundizar en la comprensión de cómo la comunidad skater utiliza el espacio, además de habitarlo y transitarlo, para expresar su creatividad y cultura, y cómo estas expresiones contribuyen a la identidad y dinámica del skatepark.

Fase 2: Tejiendo redes

En esta segunda fase, la investigación se adentrará más en la comunidad a través de salidas de campo, no se limitará a observar desde la distancia, sino que se sumergirá en la vida diaria del *skatepark* para recopilar información detallada que permita representar gráficamente las conexiones y expresiones culturales que surgen allí, la participación activa de los *skaters* y demás personajes que habitan el espacio será fundamental para el proceso de investigación y representación visual, se emplearán entrevistas, donde se les dará voz a los *skaters* y a todos aquellos que compartan este espacio. Con papel y lápiz en mano, se les pedirá que representen visualmente lo que significa para ellos ser parte de la cultura *skate*, un dibujo, un símbolo o una palabra que evoque su identidad, además, antes de iniciar cada entrevista, se solicitará autorización para recolectar sus datos y capturar una fotografía de sus rostros, la cual viene descrita al inicio de la encuesta. Este proceso garantizará el respeto a su privacidad y permitirá construir una representación auténtica y completa de la comunidad *skate* en el *Skatepark* Madre Laura.

Fase 3: Experimentación y transformación

La tercera fase, la etapa final, marca el momento en que se traducen las ideas en acción concretando propuestas de intervención, estas propuestas surgirán a partir de los conocimientos adquiridos en las fases anteriores y se ejecutarán en la intervención urbana del *skatepark* Madre Laura. Aquí, Azul Bohemio, junto con la comunidad del *skatepark* Madre Laura, desempeñará un papel crucial en este proceso de transformación urbana.

Con la información obtenida de las entrevistas y las representaciones visuales de los *skaters*, Azul Bohemio elaborará un boceto que capture la identidad y la cultura de la comunidad *skate*, este diseño estará destinado a integrarse en el *skatepark*. Una vez finalizado el boceto,

se llevará a cabo la intervención en el *skatepark*, invitando activamente a la comunidad a participar en su ejecución, como una iniciativa que fomenta un sentido de pertenencia y colaboración, fortaleciendo los lazos entre los *skaters* y quienes frecuentan el lugar.

En resumen, este diseño metodológico se divide en tres etapas interconectadas: la exploración y comprensión de la cultura *skate*, tejer redes, y experimentación y transformación a partir de intervenciones, cada fase tiene un propósito específico, y la participación activa de la comunidad skate es esencial para lograr una intervención exitosa en el *skatepark* Madre Laura. Este enfoque participativo permite que la comunidad se apropie del espacio a través del arte, promoviendo una mayor identificación con la cultura *skate* y fomentando un sentido de comunidad más sólido.

Proceso de creación

La primera fase se concibe como una etapa de indagación en la cultura *skate* del *Skatepark* Madre Laura, el enfoque se centra en el análisis detallado de las manifestaciones artísticas presentes en el espacio, a través de fuentes etnográficas como observaciones directas y registros visuales. Implica no solo ver y capturar imágenes, sino también comprender cómo la comunidad *skater* utiliza el espacio para expresar su creatividad y cultura, en esta fase, se busca profundizar en la conexión entre las expresiones artísticas y la identidad de la comunidad, así como comprender cómo estas contribuyen a la dinámica del *skatepark*. Considerando este objetivo, se dio inicio a la exploración etnográfica y esto fue lo que se encontró en la primera visita al lugar.

Miércoles 27 de septiembre de 2023

Alrededor de las 2:00 p.m., se realizó una visita en el *Skatepark* Madre Laura. Al llegar, se encontró una escena diversa con jóvenes y niños que reflejaba el dinámico movimiento en este espacio urbano dedicado al *skate*, en un extremo del parque, dos jóvenes se encontraban en una banca, inmersos en una actividad de disfrute, fumando y tomando fotos, mientras que en el extremo opuesto, se divisó a un niño de aproximadamente 11 años, este pequeño *skater* llevaba consigo un bolso y su patineta, y lo que realmente llamó la atención fue su postura junto a un grafiti en la pared, estaba frente a él y parecía completamente inmerso en su mundo creativo, observando detenidamente en la pieza visual mientras sostenía un cuaderno y un lápiz. La impresión que se tuvo fue que estaba intentando plasmar en su cuaderno la misma expresión que tenía ante sus ojos, pocos minutos después, otro niño, aparentemente de la misma edad, se unió y le pidió que le enseñara lo que estaba haciendo. así comenzó una actividad conjunta donde ambos intentaron resolver y mejorar el dibujo original.

Gracias a que uno de ellos preguntó por la hora, se aprovechó la oportunidad para acercarse y se abrió la puerta a una conversación fascinante. Samuel, de 14 años, y Nicolás, de 12 años, compartieron sus experiencias en el *skatepark*, durante la charla, ellos contaron sus historias personales sobre cómo comenzaron a patinar y por qué eligieron este lugar en particular, sus relatos reflejan la conexión con la cultura del *skate*, la expresión artística y la identidad de la comunidad local, puesto que ambos viven cerca al *Skatepark* e invierten su tiempo en el *skate* y quieren ser grafiteros, ellos permitieron que se grabará la conversación, proporcionando una ventana única a sus voces y sus experiencias en el skatepark. La historia más impactante fue la de Nicolás, un niño de 12 años, proveniente de la comuna 13 de Medellín, quien luchaba por dejar su adicción a las drogas a través del *skateboarding*, después de una promesa que le hizo a su madre de dejar de consumir, llevaba 2 meses sin hacerlo, invirtiendo su tiempo en el *skate* y en el graffiti. Compartió el cuaderno que siempre carga para ilustrar y practicar cómo plasmar su propio graffiti en el *skatepark* y también realizó un recorrido en el espacio donde enseñó algunas de las pequeñas intervenciones que había realizado, dejando su nombre marcado en él.





Fotografías tomadas por Ospina. A (2023) *Salida de campo*. skatepark Madre Laura

Sábado 6 de abril de 2024

Se realizó una segunda salida de campo para interactuar más en el espacio y conocer más sobre las personas que frecuentan el área, con el objetivo de determinar el lugar ideal para realizar la intervención mural, durante esta ocasión, se tuvo la oportunidad de conocer a doña Deisy, conocida como "la cucha de los bolis", quien había sido mencionada por algunos habitantes del lugar. Alrededor de las 4 de la tarde, Deisy entró al *skatepark* anunciando la venta de bolis, se sentó con su nevera y carrito justo al lado e inició una conversación animada sobre el día soleado para vender bolis, durante la charla, se le explicó el proyecto monográfico y se le pidió permiso para realizarle una entrevista, a lo cual ella accedió. Estas fueron algunas de las cosas que expresó durante la entrevista.

Deisy lleva vendiendo en el *skatepark* durante 6 años, donde también pasa tiempo conversando y observando a los jóvenes que patinan, se siente feliz de verlos disfrutar y les ofrece consejos sobre cómo mejorar en el *skate* y considera que el ambiente del *skatepark* es acogedor para las familias, pero reconoce que puede ser difícil para los niños que están solos debido al consumo de marihuana en ocasiones, a pesar de eso, destaca el respeto y la admiración que tiene hacia los jóvenes *skaters*, a quienes considera respetuosos y queridos. A sus 62 años, sigue trabajando para su sustento y estaría emocionada de ser representada en un mural del *skatepark*, ya que sería reconocida por su comunidad.



Fotografía tomada por Ospina. A (2024) *Salida de campo, Doña Deisy, vendedora de bolis. Skatepark Madre Laura*

Además de la interacción con las personas, se realizó un reconocimiento del espacio, haciendo registro a diferentes zonas del *Skatepark* para definir cuál sería el muro a intervenir.





Fotografías tomadas por Ospina. A (2024) *Salida de campo reconocimiento del muro a intervenir. skatepark Madre Laura*

Jueves 11 de abril de 2024

Durante la activación de la fase 2 *tejiendo redes*, conocimos a un integrante de la comunidad conocido como “*El chan*” que ha estado desde antes que se construyera el *skatepark* Madre Laura, quien compartió un poco de su historia.

En la entrevista, se destaca la historia de las “tazas” como un lugar emblemático para los *skaters* locales, surgidas de un proyecto inconcluso de la construcción de un puente y que luego fue retomado para convertir el área en dos *skateparks*, uno gestionado por la Comuna 5 y otro por la Comuna 4, gracias a la iniciativa y colaboración de *skaters* locales. Cuenta cómo dichas tazas fueron su lugar favorito, cómo creció y se desarrolló como *skater* en este lugar.

Además, menciona la importancia del arte urbano en el *skatepark* como forma de expresión y medio de vitalidad para el espacio. *El chan* comparte su admiración por todos los jóvenes que patinan y siempre brindará su apoyo para enseñarle a quien desee aprender, se siente orgulloso de la generación actual de *Skaters* porque como dice él “tienen un hambre por patinar que es impresionante”, y que al tener más espacios donde entrenar cada vez se sorprende más con el avance que tienen. Actualmente tiene 34 años de los cuales lleva 24 patinando.



“El skate es vida, patinen y sean felices.” El chan.
Fotografía tomada por Gutiérrez. K (2024) *El chan*, skatepark Madre Laura

Después de la información recolectada en la primera fase, Azul Bohemio realizó algunos encuentros para desarrollar algunas interrogantes. Recordemos que los integrantes de Azul Bohemio son cuatro artistas, todos de la Facultad de Artes y Humanidades del ITM, en su mayoría estudiantes actuales:

- Laksmi Sánchez Molina, Maestra en Artes Visuales, cuyo campo de producción es el arte abstracto, la fotografía y la investigación.
- Manuela Carvajal, actual estudiante de Artes Visuales con una línea de producción fotográfica.
- Kevin Gutiérrez, actual estudiante de Artes y Realizador audiovisual con intereses en la pintura *action painting*.
- Yo, Alejandra Ospina, actual estudiante de Artes Visuales con un enfoque en ilustración, dibujo y pintura a gran formato.

De los integrantes del colectivo, soy yo quien forma parte de la comunidad skate, lo cual también resultó interesante porque los demás integrantes no tenían mucho conocimiento acerca

del *skateboarding*. Estas salidas de campo y entrevistas con personajes de la comunidad les ayudaron a formular sus propias interrogantes sobre la identidad de esta comunidad.

Se realizaron aproximadamente seis encuentros como colectivo, de los cuales los últimos tres fueron fundamentales para la recolección de información, tanto para realizar como para responder preguntas. Esto dio las bases para continuar con la activación de la fase número dos: tejiendo redes.



Fotografía tomada con temporizador: Azul Bohemio Colectivo (2024) *encuentro socializador de ideas*

La actividad consistía en entregarle a los *Skaters* papel y marcadores de colores con el desafío de que representaran en el papel, ya fuese con una frase, una palabra o un dibujo, lo que para ellos significaba el *skateboarding*. Esta fue enriquecedora porque se logró romper una barrera de acercamiento hacia la comunidad, se compartió con muchas de las personas que frecuentan el espacio; las preguntas llamaban su atención y se tomaban el tiempo para pensar en la respuesta.

Se dio inicio a la segunda fase, el colectivo se acercó a varios *skaters* que se encontraban en el espacio disfrutando de una tarde soleada. En primera instancia, se abordó a un grupo de tres chicos que estaban sentados en una banca del *skatepark*, y les realizamos la invitación a

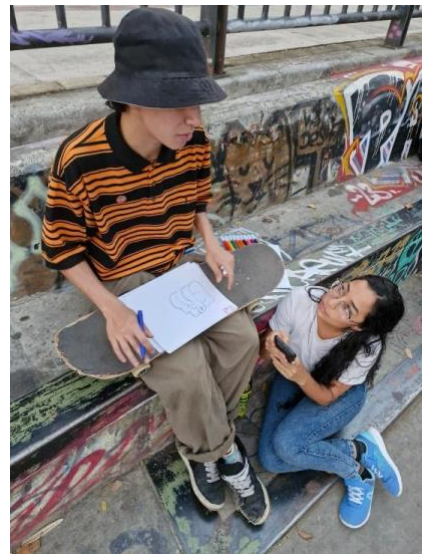
colaborar con una encuesta y una actividad, nombrada "Parchesé y Responda", de esta manera, logramos abordar a otros *skaters* con preguntas como: ¿Cuál es tu apodo?, ¿Por qué pátinas?, ¿Qué significa el *skate* para ti?, ¿Qué te identifica como *skater*?, ¿Por qué perteneces a este lugar?, entre otras. A continuación, algunos de los resultados que salieron de las hojas con los marcadores de colores.



Capturas y escaneos de imágenes
por Ospina. A (2024)

*Resultados de la actividad con la
encuesta y activación con los
marcadores de colores, Medellín.*





Todas las fotografías fueron tomadas por Gutiérrez. K (2024) actividad de encuesta y activación con papel y marcadores skatepark Madre Laura

A raíz de este encuentro con la comunidad y después de analizar las respuestas obtenidas en la encuesta, Azul Bohemio continuó con la fase siguiente de bocetación. Para ello, escogimos algunas frases clave extraídas de las encuestas, las cuales fueron:

- Conectar mente y cuerpo
- Cooperación, la energía se comparte
- Persisto en cada intento
- Zapatos rotos
- Paciencia y perseverancia
- Puedo ser yo mismo
- Liberación y expresión
- Expresión y diversión

Estas frases fueron las más relevantes y repetidas en las respuestas de la encuesta. Azul Bohemio tomó estas frases como punto de partida para generar una propuesta visual que será desarrollada en la fase final de intervención mural.

Es pertinente dar contexto a algunas de las frases anteriormente mencionadas, en el *skateboarding*, se debe "conectar el cuerpo y la mente". Aunque la mayoría de los trucos se realizan físicamente, mentalmente también se hace un fuerte trabajo para superar la barrera del "yo no puedo" y convertirla en "yo puedo". Es interesante conectar estas dos palabras, mente y cuerpo, porque al fin y al cabo están en un mismo ser. si le añadimos "conectar mente, cuerpo y patineta", ya que la patineta es una figura material y externa que solo se llega a dominar cuando se conectan mente y cuerpo. Es decir, si se está rodando en la tabla, por más que tu mente sepa que se debe voltear hacia la derecha, si el cuerpo no da la orden a los pies de dirigirse hacia esa dirección, no se logra, el cuerpo guía a la patineta, pero cuando hay una conexión completa de estas tres, la fluidez y capacidad de acción inmediata es tan certera que es difícil diferenciar qué

instinto reacciona primero, si la mente o el cuerpo. Esto genera la facilidad de esquivar y hacer movimientos instantáneos cuando se encuentran obstáculos en la pista.

En cuanto a la cooperación donde la energía se comparte, es muy importante porque, aunque el *skateboarding* es un deporte que se practica de manera individual, la cooperación con los demás es lo que hace que el conocimiento se expanda. Si hay una persona que está aprendiendo un truco y lo intenta repetidamente fallando en el mismo punto, lo más habitual en este espacio es que otra persona se acerque y le indique la raíz de su error. Después, ambos intentan el mismo truco y así se van sumando más personas. Parte de esta acción es notable en el llamado "Juego de Skate", que consiste en algo similar al juego del ahorcado, pero con una dinámica diferente: quien forme la palabra completa es quien pierde. El más común es SKATE, una palabra de cinco letras. Gana quien tenga menos letras y pierde quien la complete. No tiene un número específico de jugadores y, como todo juego democrático, se inicia con piedra, papel o tijera. Quien gane en esta etapa inicia el juego, comienza realizando un truco y el resto de los jugadores debe realizar el mismo truco. Si alguno falla o simplemente nunca ha realizado dicho truco y no se atreve a intentarlo, automáticamente se le suma una letra. La intención es hacer el truco tal cual como se ha puesto. Si por alguna razón la persona que dio inicio al juego falla el siguiente truco, pierde su turno y el siguiente en el orden de piedra, papel o tijera continúa poniendo un nuevo truco. Así se juega hasta que algún participante haya completado la palabra SKATE y automáticamente salga del juego. En la mayoría de los casos, al final solo quedan dos participantes y solo uno puede ganar. Este juego de *skate* es una dinámica muy interesante y muy utilizada en cualquier escenario del *skateboarding*. La energía que allí se comparte es enriquecedora para la práctica y el aprendizaje, y ayuda a sus practicantes a desbloquear trucos que nunca habían intentado.

En cuanto a paciencia y perseverancia, son factores muy importantes que identifican a los *skaters*. Hay trucos que tardan horas, días, semanas y hasta meses en salir, sin embargo, la persona no pierde el enfoque en realizarlos, de las caídas se aprende, y esto es muy cierto en

esta cultura, realmente no importa cuántas veces se han caído; lo seguro es que llegará una en la que no se caigan, los raspones y moretones solo significan que lo están haciendo bien, porque están desafiando justamente esa conexión de mente y cuerpo, al lograr la conexión, el truco simplemente fluye, por estas razones, un *skater* casi siempre está con su ropa sucia y sus zapatos rotos, las tablas tienen una lija en la parte superior donde van los pies y, para la mayoría de los trucos, se debe raspar hacia un lado con el zapato para poder dar impulso a la tabla, al ser una lija considerablemente gruesa y áspera, con cada intento desgastan la tela hasta romper los zapatos.

La atención se centra en sobre como en la cultura *skate* tienden a ser personas libres de pensamientos y acciones, enfocadas y cooperativas, pero al mismo tiempo individuales, ya que cada uno lleva su propio proceso, sin embargo, es imposible progresar sin compañía, las personas comparten un espacio de expresión donde, aunque algunos llevan más tiempo practicando el deporte, es un lugar donde nadie sabe más que nadie, por más trucos que alguien tenga aprendidos siempre está el truco que “no me sé” pero que posiblemente otro si lo sabe. Es un espacio de constante aprendizaje, donde nadie pide permiso a otro para expresarse; todos son libres de utilizar el espacio a su antojo.

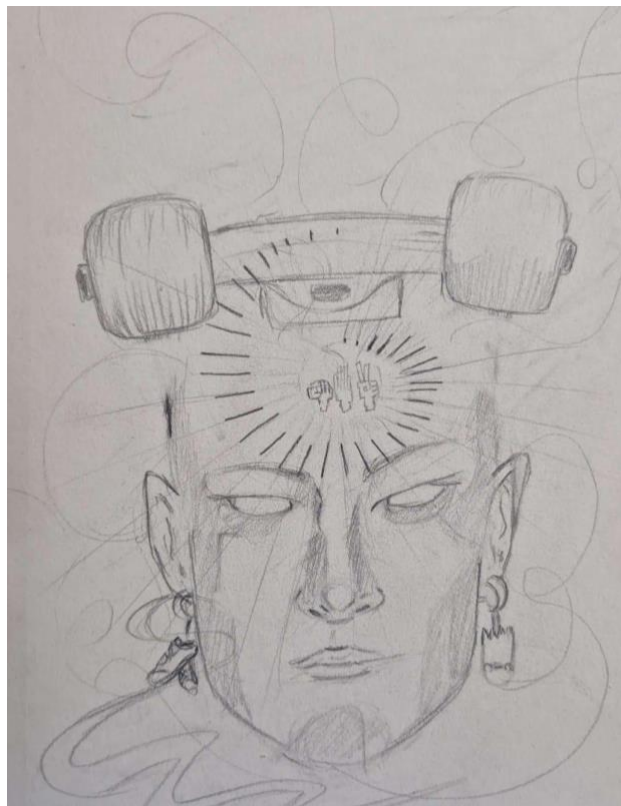
Por otro lado, en estos espacios están los que fuman, ya sea cigarrillo o marihuana, y los que están tomando alcohol; nunca falta la cerveza para celebrar, a ciertas horas del día, se ven los pequeños niños que están empezando a patinar acompañados de sus madres, también están los chicos y chicas que patinan con uniforme del colegio porque, apenas salen de estudiar y están emocionados por llegar a patinar. Algunos entrenan muy duro porque su meta es vivir del *skateboarding* porque se puede notar cómo siempre hay otra persona grabándolos, están patinando todo el día y toda la noche, muchos de estos son el ejemplo deportivo para otros chicos que están iniciando y son personas que, de una forma u otra, ya tienen un reconocimiento en el medio y en las redes sociales, ya tienen algunos sponsors o patrocinadores que les colaboran con ropa, zapatos o repuestos para sus *skates*, pero también están los que llamaremos los

nocturnos: aquellos que alguna vez le entregaron todo su tiempo al *skate*, pero tienen otras responsabilidades donde el *skate* no es su prioridad pero aún sigue siendo una parte importante de sus vidas así que el tiempo que tienen libre lo invierten en seguir patinando o compartiendo en el lugar.

Estas son las dinámicas de la cultura *skate* y su identidad, son personas valientes, sin límites, con ganas de enfrentar desafíos, sin miedo a ser libres, y que se respetan todos en su espacio. Entendiendo un poco sobre su forma de interactuar y dinámicas se dio paso a la elaboración del boceto que encontrarán en la siguiente fase de resultados.

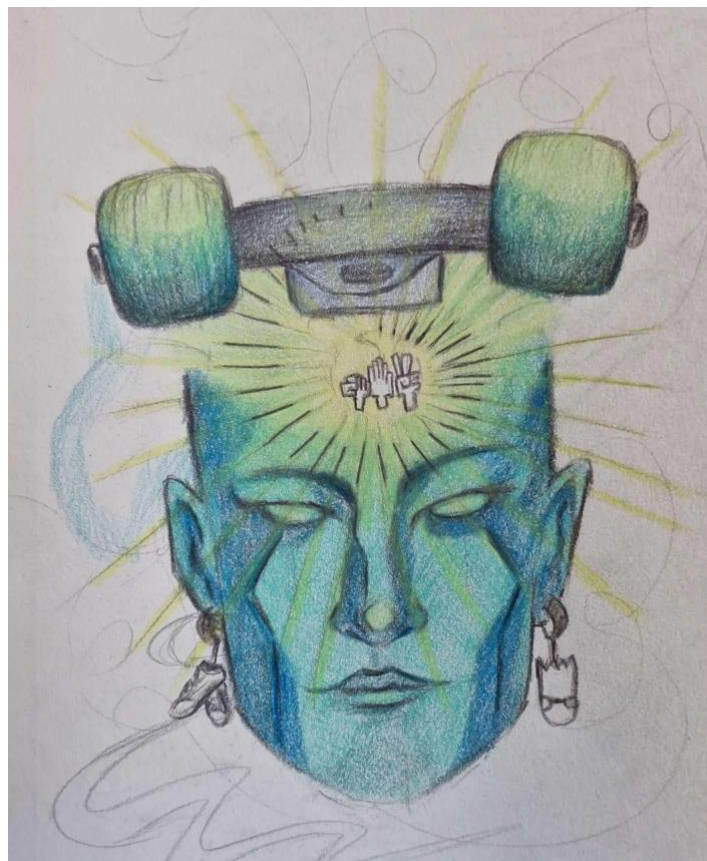
Resultados y análisis

Completando la última fase propuesta para este proyecto de investigación y creación, Azul Bohemio se reunió y, como se comentó anteriormente, a partir de las frases más relevantes obtenidas de la encuesta y la actividad “párchese y responda”, se comenzó a componer la propuesta visual, y se decidió que, para representar una identidad debía ser un rostro no necesariamente masculino ni femenino, de alguna manera, que se tenía que hablar sobre el juego de *skate*, de los zapatos rotos tan característicos de los *skaters* y también era fundamental representar la patineta. Así fue como Azul Bohemio empezó a armar poco a poco un personaje que sería el representante de la identidad *skate*, por tanto, el rostro jugaría con los elementos mencionados anteriormente.



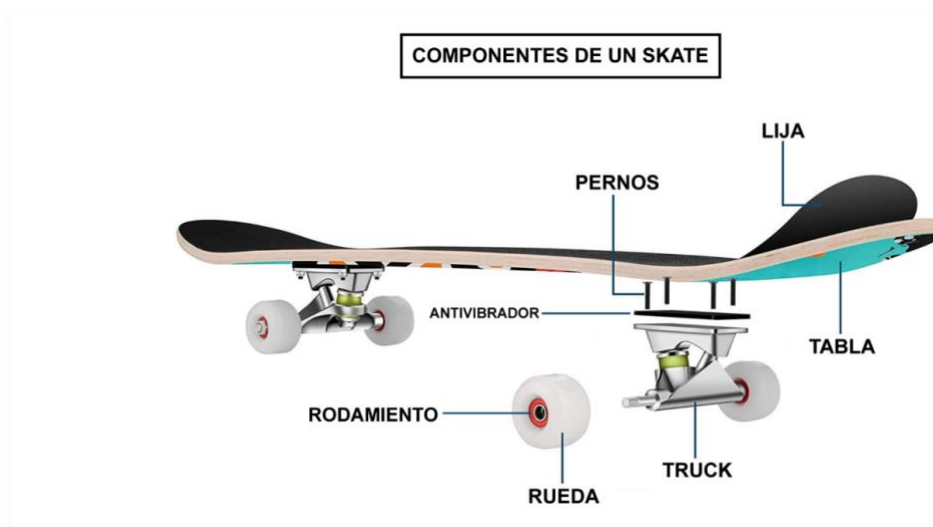
Escaneo de imagen Ospina. A (2024) *proceso de bocetación*

Se quería representar la “conexión y la energía”, y se resolvió ubicando en la parte de la frente, lo que serían las manos realizando las señas de piedra, papel o tijera en relación al juego de *skate*, considerando que este es un punto muy importante dado toda la energía y la conexión de mente y cuerpo que conlleva el juego de *skate*. Esta acción los vuelve más cercanos, expande el aprendizaje, promueve avanzar en nuevos trucos o nuevas formas de dominar la tabla, y encontrar un estilo en la realización de estos, promueve la compañía y cooperación con otros *skaters*.



Escaneo de imagen Ospina. A (2024) *proceso de bocetación*

Para Azul Bohemio fue importante representar la patineta, sin embargo, no se trataba de hacerlo de forma literal, así que todo se enfocó en una parte representativa de ella: los *trucks* o ejes que son las bases donde van ubicadas las llantas o ruedas. Para un mejor contexto, las partes de una patineta son las siguientes:



Fotografía recuperada de internet: (s.f) *Todo lo que necesitas para andar en skate* Chicsmar
(<https://www.lifeboardshop.cl/como-armar-tu-skate>)

Por otro lado, los zapatos rotos son fundamentales según los resultados de la encuesta porque fue la frase más constante. Se tomó la decisión de representar un rostro y basarse en él para el resto de la intervención, se optó por ponerle aretes en ambas orejas en la izquierda unos zapatos, y en derecha una patineta partida, ambos objetos eran pertinentes porque, como se mencionó anteriormente, los zapatos rotos son típicos de los *skaters* debido a la lija que tiene la tabla encima, es muy poco probable que un *skater* no tenga este distintivo en su vestimenta.

La patineta partida habla mucho sobre su personalidad. Es por esto que en repetidas situaciones se presenta una patineta rota, también suele ser común que en algunas situaciones cuando un *skater* realiza un vuelo (el momento en que se saltan muchos escalones o un muro alto), en el momento de la caída, después de muchos intentos, la tabla puede partirse a la mitad,

lo siguiente que sucede con esta parte es que las tablas partidas se cuelgan en los cables o árboles del espacio. Otra situación común por lo que la tabla se rompe es en un momento de euforia: después de muchísimos intentos y de seguir fallando, la euforia, la ira y el desespero se desbordan, y el *skater* golpea o pateo la patineta hasta partirla. El *skate* ayuda a manejar la paciencia, a persistir y a ganar resistencia, pero como todo es un proceso, muchas personas no dominan las emociones inmediatamente, tienen otro proceso que les ayuda a encontrarlas, y solo logran ser pacientes o perseverantes después de desbordarse en los intentos.



Escaneo de imagen Ospina. A (2024) *proceso de bocetación*

En honor al nombre del colectivo, y en la fase de elección de la paleta de colores, se decidió que el rostro sería azul, la frente de color amarillo evocando la mente, la concentración y el deseo de cumplir las metas, y el fondo de tonos verdes por la tranquilidad y serenidad que completa a un *skater* cuando cumple un objetivo. Así pues, se tenía preparado lo que se iba a representar, pero aún faltaba algo importante, los materiales y cómo conseguirlos. En el último encuentro de Azul Bohemio, llegamos a ofrecer la unión de estrategias para conseguir materiales, lo que una vez más permitió reflejar el trabajo en grupo. Al final la estrategia funcionó y con lo recaudado, se pudo comprar el material suficiente para la intervención: pinturas, brochas y rodillos, además de la alimentación para todos los integrantes y el transporte.

Apertura al momento de la elaboración. Finalmente, llegó el tan esperado día un miércoles 15 de mayo, se visitó el lugar a las 8:30 am. El clima estuvo complicado ese día, la noche anterior y toda la madrugada había llovido, así que el lugar estaba inundado, se encontró la solución para limpiar el espacio y, con paciencia, el agua se fue por las rejillas del alcantarillado, una vez limpio el lugar, se marcó lo que sería la base de la intervención. Con rodillo en mano y pintura blanca, se dieron dos manos de pintura.

Mientras se pintaba, dos adultos mayores que transitaban de forma curiosa mostraron interés por la intervención, se paraban por ratos a ver el avance del trabajo, aunque nunca se acercaron a preguntar.



Fotografías tomadas por Gutiérrez. K (2024) *Ejecución de la intervención*. skatepark Madre Laura

Después de esperar un rato a que se secase la base, se comenzó a realizar el rostro, para asegurar una buena proporción, se utilizó una cuadrícula geométrica para ubicar cada parte del rostro. Esta parte fue muy interesante, ya que era la primera vez que realizaba un rostro tan grande sin ayuda de un proyector o una plantilla, fue un verdadero reto y, a medida que el rostro

iba tomando forma, las emociones se sumaban. Mientras una persona hacía el rostro, la otra trabajaba en el fondo.



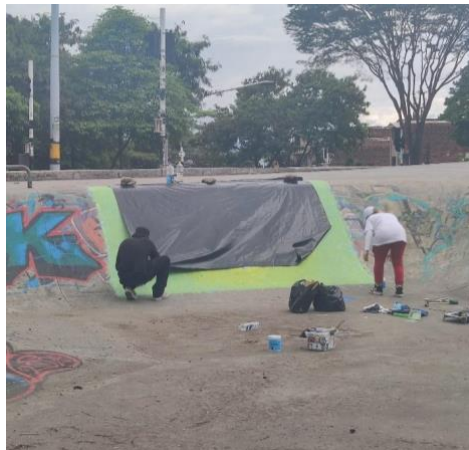
Fotografías tomadas por Gutiérrez. K (2024) *Ejecución de la intervención*. skatepark Madre Laura

Aunque en un principio la base era el boceto inicial, a medida que se avanzaba, cada participante aportando a su manera, ya se tenía la base formada: el rostro y la dimensión del espacio, se unió otra integrante del colectivo, se integró a intervenir la parte de los *trucks* que se encontraban en la parte superior y decidió resolverlo a su estilo. Fue un ejercicio muy retador, ya que nunca se había enfrentado a un muro.



Fotografías tomadas por Gutiérrez. K (2024) *Ejecución de la intervención.* skatepark Madre Laura

Como se mencionó, el clima de ese día estuvo complicado, así que llovió en repetidas ocasiones mientras se realizaba el mural. Sin embargo, a pesar de que el clima no era el más apropiado, la intervención debía terminarse ese mismo día debido al cumplimiento de un cronograma establecido. Por tanto, durante los momentos de lluvia se protegió el muro con un plástico, para luego continuar sin hacer pausas largas.



Fotografías tomadas por Gutiérrez. K (2024) *Ejecución de la intervención.* skatepark Madre Laura

Para finalizar la intervención, el colectivo ya estaba completo. Cada integrante se encargó de una parte específica del personaje, dándole más detalles a elementos como los aretes. A continuación, el resultado final de la intervención en el *Skatepark Madre Laura*.



Fotografías tomadas por Gutiérrez. K (2024) *Ejecución de la intervención*. Skatepark Madre Laura

Fue una verdadera experiencia para el colectivo Azul Bohemio liderar esta intervención y poder trabajar en equipo. A medida que se avanzó, cada uno tomó un rol hacia el mural, se apropió de una parte y la llenó de su estilo propio y, aunque en un comienzo la base era el boceto inicial, cada integrante le dio vida propia a lo que pintaba, lo cual fue verdaderamente interesante porque cada uno dejó su marca, fue interesante también porque relucieron muchas falencias y fortalezas como colectivo, dándose la oportunidad de mejorar, al ser la primera intervención mural, nacieron expectativas y el ideal es seguir interviniendo espacios como este, con la misma dinámica.



Fotografías tomadas por un skater anónimo (2024) *Ejecución de la intervención*. skatepark Madre Laura

Conclusiones

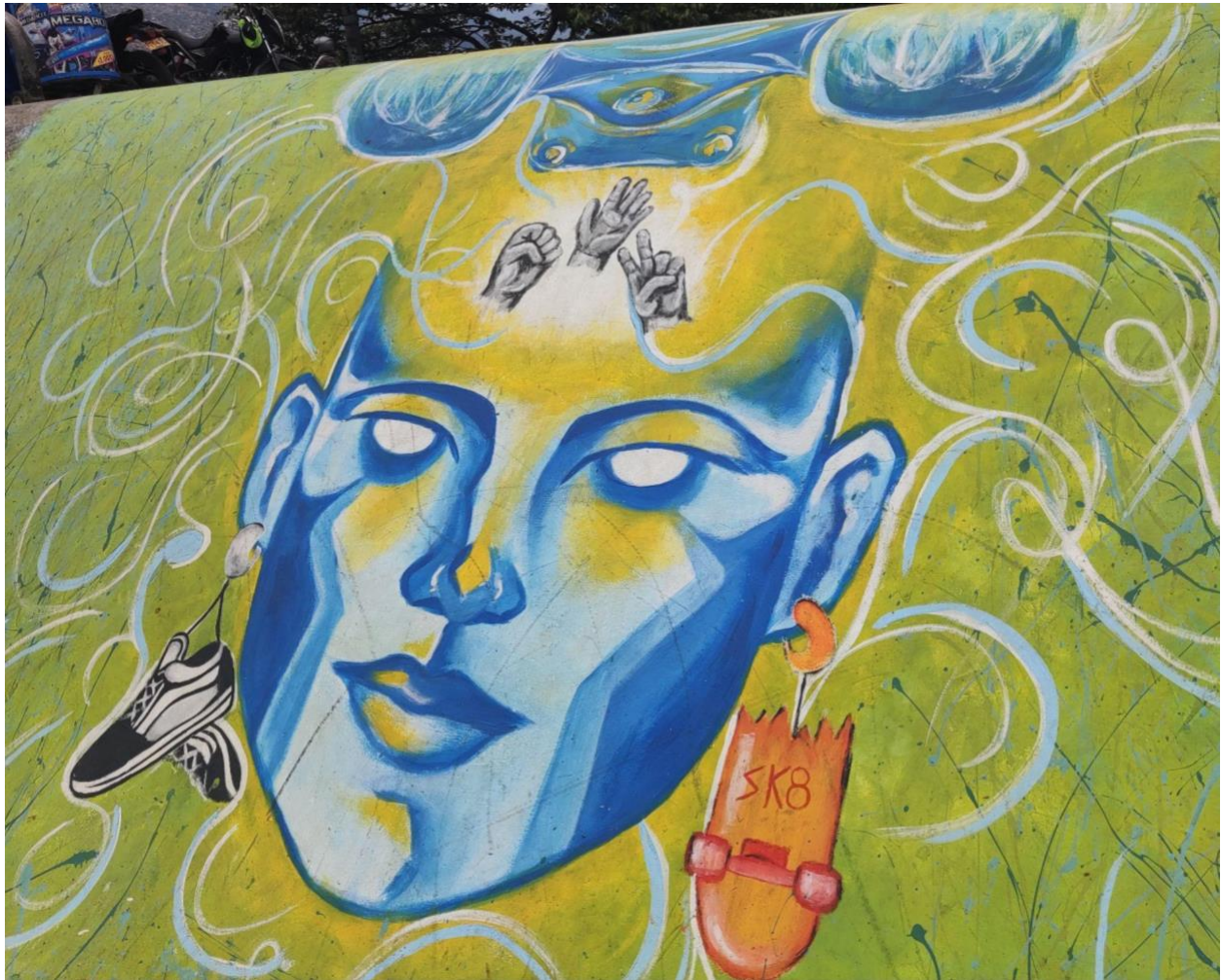
Se puede concluir que la identidad de la comunidad *skate* se ve reflejada en cada uno de los habitantes del *skatepark*, desde la señora que vende los bolis que sin saber patinar motiva a quienes lo están haciendo, hasta los nocturnos que aún frecuentan el lugar y en cualquier momento pueden compartir lo que ellos ya vivieron en su tiempo. La identidad se nota en personas de pensamientos y acciones libres, enfocadas y decididas, que una de sus más grandes metas es romper los límites que se imponen a sí mismos, que el dolor no es dolor sino aprendizaje.

En el desarrollo del proyecto se tenía la intención de que aplicando la metodología de acción participación en el día de la intervención, la misma comunidad se tomaría el espacio y accedería a pintar junto con el colectivo, realmente no se tuvo la oportunidad de hacerlo, ya que el día de la intervención el clima no ayudó mucho. Fue un día muy frío, con lluvias repentinas, lo que resultó en una baja circulación de personas que podrían haber contribuido a la intervención. Sin embargo, al final de la tarde, algunas personas llegaron y se vieron interesadas en el tema, pero la actividad ya había finalizado. Particularmente un chico de unos 12 años aproximadamente se acercó en un momento donde se estaba guardando todo el material, y preguntó qué significaba lo que se había realizado en el muro, por lo que se le explicó de la creación del personaje que representaba la identidad *skate*, con algunos elementos como el juego de *skate* y otras partes de la patineta. Este asentó con su cabeza indicando que entendía e indicó que no había visto antes una intervención tan interesante en ese espacio, acto seguido fue con otro chico contando lo que se le había acabado de explicar. Aunque no se documentó apropiadamente ese momento, sus palabras fueron las que hicieron saber que realmente valió la pena, y se espera que las palabras se sigan replicando para que quienes habitan este espacio comprendan la naturaleza misma de la imagen creada por y para ellos.

También fue enriquecedor poder mirar esta comunidad desde otros puntos de vista, como mirar su historia y origen, en algún momento, no parecía importante investigar el origen de este deporte y, pero es muy interesante comprender toda su historia y avance y como hasta el día de hoy sigue persistiendo, cada vez se aumentan más sus practicantes.

Además, dados los resultados de las encuestas se pudo deducir que las personas utilizan este medio como una vía de liberación, y salud, muchos de sus practicantes, más que por pasión, o crecimiento personal el *skateboarding* para estar en paz consigo mismos, para distraerse, despejar sus mentes, aliviar el estrés y mantener un estado físico apropiado.

Por otra parte, en este tipo de espacios se conoce como “rayón” a la acción de intervenir cualquier espacio del lugar, ya sea con brocha pintura o con aerosol, o con marcadores, en fin, la acción de dejar tu marca. por ende, cuando rayas encima de algo que ya existía, suele suceder que al poco tiempo tapan esa intervención con una nueva y así sucesivamente el espacio se va renovando, y esta es una situación que se tenía prevista desde el inicio del proyecto. Aunque no se tiene un estimado de duración de la intervención intacta, se ha hecho una revisión constante de ir día por medio al *skatepark* para revisar cómo “evoluciona” y ha sido un proceso gratificante pues han pasado más de veinte días entre la realización del proyecto y la fecha en que se documenta el proceso y hasta el momento el mural sigue intacto. Además de algunas líneas que quedan marcadas después de pasar rodando en la patineta, no ha tenido alguna otra clase de modificación, lo que lleva a entender que fue aceptado por la comunidad.



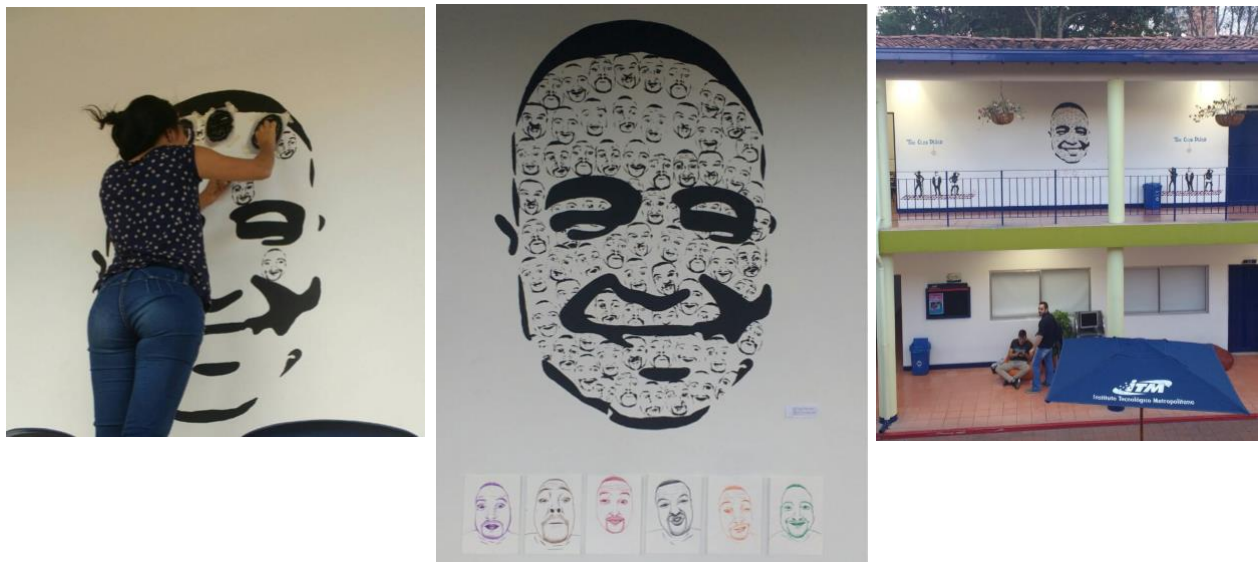
Fotografía tomada por Ospina. A (2024) 20 días después de la intervención. skatepark Madre Laura

En última instancia, el *skateboarding* en Medellín es un testimonio de cómo el deporte y el arte pueden coexistir y complementarse, ofreciendo nuevas perspectivas y oportunidades para la expresión creativa. Este trabajo no solo celebra la cultura *skate*, sino que también subraya la capacidad del arte para capturar y amplificar las voces de una comunidad, este proyecto aspira a continuar inspirando y fomentando la creatividad y el sentido de comunidad entre los *skaters* y más allá.

Reseña de artista

Mi nombre es María Alejandra Ospina Suescún de 27 años, nacida en Medellín el 11 de agosto de 1996, soy técnica en diseño gráfico e ilustración artística, actual estudiante de Artes Visuales, optando por el título de Maestra en Artes, con una trayectoria de exploración en el dibujo, y con un fuerte interés por la pintura a gran formato y el trabajo con comunidades, especialmente con la comunidad *skate*, he participado en eventos deportivos y artísticos donde he tenido la oportunidad de expandir mi conocimiento en técnicas tanto de pintura y dibujo como en relacionarme con diferentes comunidades.

Mi interés por el mural o la pintura a gran formato inicia desde el año 2017 con un trabajo para el curso de expresión artística y procesos creativos, dicho trabajo expresaba la admiración que siento hacia mi padre, y como cada emoción y expresión reflejan la persona que es y cómo ha influido en mi como persona.



Fotografías propias: Ospina. A (2019) *intervención con esténcil*, facultad de artes y humanidades, ITM, barrio la Floresta, Medellín.

En el mismo año continuó con la exploración de estencil a gran formato, esta vez con un autorretrato.



Fotografía propia; Ospina. A (2017) *Autorretrato patinando*, Medellín Antioquia.

En febrero del 2019 fui invitada a participar en el colectivo *Skategirl*, que tenía como objetivo incentivar el *skateboarding* para las mujeres. Mi rol en este colectivo era desarrollar ideas artísticas que se pudieran aplicar en los eventos y competencias que realizaba el colectivo, dictar clases de *skate* a niños y niñas y realizar talleres de técnicas artísticas con la comunidad *skate*.



Fotografías sacadas de internet, Ospina, A (2019) *publicación en Instagram de la bienvenida al colectivo skategirl*, Medellín, Colombia

En septiembre del mismo año la Alcaldía de Medellín lanzó una convocatoria, de arte urbano en el *skatepark* del estadio, para lo cual me postulé en compañía de Kevin Gutiérrez, presentamos la propuesta, pasamos en primer lugar, y pudimos intervenir el espacio junto con más miembros de la comunidad *skate*.



Fotografía de mi propiedad: Ospina, A (2019) *intervención mural, convocatoria de arte urbano, Alcaldía de Medellín, Skatepark del estadio*

Para diciembre del año en cuestión, fui cofundadora de un evento deportivo y artístico llamado *a Fuego en la piñuela* con la misma intención de lo que realiza el colectivo *skategirl*, colaboré de la mano de dos chicas *skaters* que tenían como objetivo realizar un evento en un *skatepark* de la Comuna 4 Aranjuez, donde las participantes eran única y exclusivamente mujeres. Con este evento organizamos y gestionamos la llegada de chicas de ciudades como, Bogotá, Pereira y Montería, fueron más de 50 jóvenes las que asistieron al evento.



Fotografía propia: Ospina, A (2019)
fundadoras de A fuego en la piñuela,
skatepark la piñuela, comuna 4, Aranjuez.

En el mes de junio de 2020, durante la pandemia, intervine mi habitación en una exploración propia de mi ser, mostrando la dualidad de mi personalidad, cómo puedo ser rígida y cuadriculada en algunos aspectos de mi vida, pero al mismo tiempo puedo ser libre y creativa en otros.

Fotografía propia, Ospina. A (2020)
mural, reflejo de identidad propia,
 Barrio Castilla, Medellín.



En el año 2021, mi compañero Kevin Gutiérrez y yo, realizamos un mural para un hogar infantil llamado *El Bosque Encantado*.



Fotografía propia, Ospina A (2021)
*Mural en el hogar infantil, el bosque
 encantado, barrio Robledo
 Miramar, Medellín.*

Referencias bibliográficas

- Ander, E. (2003). *Repensando la investigación – acción participativa*. Grupo Editorial Lumen Hvmanitas.
- Casa de las Estrategias. (s.f.). *Graffiti en Medellín*. Medellín, Colombia: Fundación Mi Sangre.
- Echeverri Rendón, P., y Arango Yepes, N. (2013). *La ciudad como espacio formativo: Medellín y su arte no visto*. El Ágora USB, 13(2), 507-522.
- Franco, A. M. (2013). *Modernidad y tradición en el arte colombiano de mediados del siglo XX: El Dorado de Eduardo Ramírez-Villamizar*. *Ensayos: Historia y Teoría del Arte*, 17(24), 26-44.
- Gaviria-Puerta, N. A. (2022). *Incidencias del arte urbano en la configuración de la ciudad: El caso de Medellín, Colombia*. *Revista de Arquitectura* (Bogotá), 24(2), 27-36. <https://doi.org/10.14718/RevArq.2022.24.3475>
- Gaviria-Puerta, N. A. (2018). *Arte urbano como dinamizador social: Apropiaciones gráficas del espacio público y posibilidades en la formación de comunidad*. *Papeles de Coyuntura*, 44, 14-47. Recuperado de www.papelesdecoyuntura.com
- Gómez, L. (2020). *El arte mural: Una herramienta pedagógica para el reconocimiento de la identidad personal* [Trabajo de investigación]. Universidad Santo Tomas, Bogotá.
- Guanipa, L., y Angulo, M. (2020). *La identidad social en la educación: Hacia una participación ciudadana*. *Desde el Sur*, 12(1), 155-166.

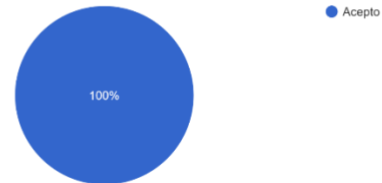
- Rodríguez, S. (2018). *La lectura de la ciudad a través del skateboarding: Complejo Cultural y de Emprendimiento “La Carolina”* [Proyecto de Investigación]. Universidad San Francisco de Quito USFQ, Quito.
- Ruiz, C. (2013). *Skateboarding Medellín: Un estilo de vida mediado por las interacciones simbólicas, las experiencias y los conocimientos colectivos*. Universidad de Antioquia, Medellín.
- Villarroel, D., y Hernández, R. (2023, mayo). *Museo a cielo abierto San Miguel [Conferencia virtual]*. Seminario académico en museología social y prácticas artísticas comunitarias, Universidad Luis Amigo, Medellín, Colombia.
- Zuluaga, L., y Vélez, M. (2013). *Prácticas de resistencia de jóvenes skaters en la ciudad de Medellín* [Trabajo de grado]. Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.

Anexos

Anexo 1. Resultados de la encuesta realizada en la actividad *párchese y responde*



Tratamiento de datos: en cumplimiento de la ley 1581 de 2012 y sus normas reglamentarias y complementarias, los datos que contiene el presente se puede consultar en www.medellin.gov.co
20 respuestas



Nombre

20 respuestas

Leao

Kevin Quinana

Joan Manuel

thomas

carlos

sebastian ramirez

Miguel Angel

Kevin

Apodo

20 respuestas

Krespo Reid

Quintana

El chan

el thomas

chancia

el cangri

el negro

Kenny

¿Por qué patina?

20 respuestas

Porque ganó nuevas habilidades

Porque puedo ser libre y ser yo mismo

Porque es un deporte que me encargaron entretiene

Es la forma en la que conecto mente y cuerpo. Aparte de los demás deportes y actividades que realizo

Por liberar estrés

Por que me siento libre de alma, solo rodar es libertad, mera satisfacción de enfrentar miedos.

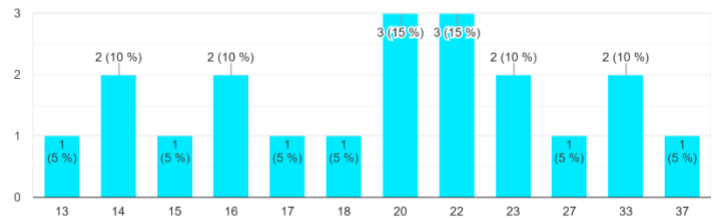
Por expresión y diversión

Alguna vez bajé al 12 y vi a unos parceros patinando y me llamó la atención y me conseguí la tabla

Me libera, me distrae, me ayuda a conocer persona, hago ejercicio, me divierto mucho y aprendo. Persisto en cada intento. Vínculo con mi papá que patinaba y me dejó una tabla

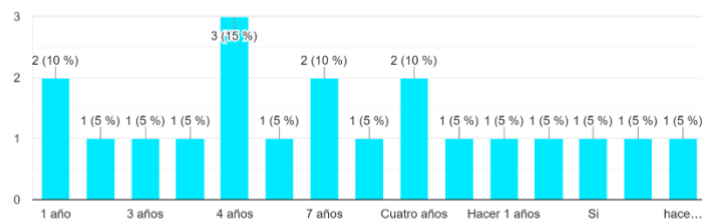
Edad

20 respuestas



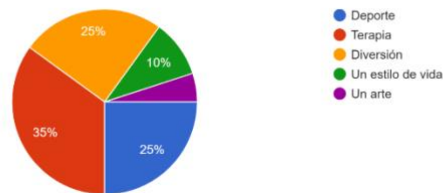
¿Hace cuánto patinas?

20 respuestas



¿Que significa el skate para ti?

20 respuestas



¿Qué elementos componen a un Skater?

20 respuestas

Forma de caminar, vestimenta, zapatos rotos

Vestimenta, tenis raspados, el estilo

No hay elementos como tal, en el momento en que patine ahí se diferencia. Cuando se reúnen a partir

tenis rotos, camisa ancha y su patineta

su skate, sus zapatos y que siempre esta sucio

zapatos rotos y su skate

su gorrito, el mugre y la skate

los tenis malos, la skate y el tarro de agua

que siempre anda con su tabla

¿Qué te conecta o identifica con otros Skaters?

20 respuestas

Si

Que casi todos son muy amigables

Compartimos los mismos gustos

Su ropa su estilo de hablar

Tranquilidad

Por la patineta y porque llevamos la misma pasión

Que todos queremos aprender día a día

Todo lo anterior

Compartir la misma pasión

¿Por qué sientes que perteneces a este lugar?

20 respuestas

Si

Por qué este lugar me genera tranquilidad

Porque patino

Por qué aquí me siento mejor

Porque siento que soy libre y la mayoría de gente es amable

Porque puedo ser yo mismo

Porque llevo montando un tiempo acá

Porque es espacio público y es un lugar de esparcimiento muy agradable

Por la dinámica, me hace tener más esfuerzo y práctica, y me vuelve más resistente

Imágenes propias, tomadas de la encuesta de google forms, Ospina. A (2024) *Resultados de la encuesta párchese y responde.*

Anexo 2. Fotografías de los participantes de la actividad y encuesta.

Fotografías tomadas por Gutiérrez, K. (2024) *algunos participantes de la actividad párchese y responde,*
Skatepark Madre Laura, Medellín Antioquia.



Anexo 3. Consentimientos informados de los integrantes del colectivo Azul Bohemio de su libre participación en el proyecto.

Medellín Colombia.

Yo, Kevin Alexis Gutiérrez Cano miembro del colectivo de artistas Azul Bohemio declaro que he sido informado y comprendo los términos relacionados con mi participación en el trabajo de grado llevado a cabo por Alejandra Ospina Suescún como parte de sus estudios académicos.

Entiendo y acepto que mi contribución al proyecto se limita a la participación activa en las actividades descritas por Alejandra Ospina, y que, a pesar de mi involucramiento, el único responsable y autor reconocido será Alejandra Ospina Suescún. Entiendo que mi nombre o contribución no aparecerá en los informes finales, tesis, o cualquier otro documento oficial que surja de este trabajo académico.

Asimismo, estoy consciente de que la propiedad intelectual y los derechos de autor del trabajo final pertenecerán exclusivamente a Alejandra Ospina Suescún, y renuncio a cualquier reclamo de autoría o derechos relacionados con dicho trabajo.

Firmo este consentimiento de manera voluntaria y con pleno entendimiento de las condiciones establecidas.

Fecha: 10/05/2024

Firma: Kevin Gutiérrez

Nombre Completo: Kevin Alexis Gutierrez Cano

Medellín Colombia.

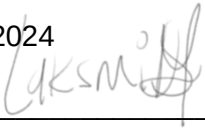
Yo, Lakshmi Sanchez Molina miembro del colectivo de artistas Azul Bohemio declaro que he sido informada y comprendo los términos relacionados con mi participación en el trabajo de grado llevado a cabo por Alejandra Ospina Suescún como parte de sus estudios académicos.

Entiendo y acepto que mi contribución al proyecto se limita a la participación activa en las actividades descritas por Alejandra Ospina, y que, a pesar de mi involucramiento, el único responsable y autor reconocido será Alejandra Ospina Suescún. Entiendo que mi nombre o contribución no aparecerá en los informes finales, tesis, o cualquier otro documento oficial que surja de este trabajo académico.

Asimismo, estoy consciente de que la propiedad intelectual y los derechos de autor del trabajo final pertenecerán exclusivamente a Alejandra Ospina Suescún, y renuncio a cualquier reclamo de autoría o derechos relacionados con dicho trabajo.

Firmo este consentimiento de manera voluntaria y con pleno entendimiento de las condiciones establecidas.

Fecha: 10/05/2024

Firma: _____

Nombre Completo: Lakshmi Sanchez Molina.

Medellín Colombia.

Yo, Manuela Carvajal David miembro del colectivo de artistas Azul Bohemio declaro que he sido informada y comprendo los términos relacionados con mi participación en el trabajo de grado llevado a cabo por Alejandra Ospina Suescún como parte de sus estudios académicos.

Entiendo y acepto que mi contribución al proyecto se limita a la participación activa en las actividades descritas por Alejandra Ospina, y que, a pesar de mi involucramiento, el único responsable y autor reconocido será Alejandra Ospina Suescún. Entiendo que mi nombre o contribución no aparecerá en los informes finales, tesis, o cualquier otro documento oficial que surja de este trabajo académico.

Asimismo, estoy consciente de que la propiedad intelectual y los derechos de autor del trabajo final pertenecerán exclusivamente a Alejandra Ospina Suescún, y renuncio a cualquier reclamo de autoría o derechos relacionados con dicho trabajo.

Firmo este consentimiento de manera voluntaria y con pleno entendimiento de las condiciones establecidas.

Fecha: 10/05/2024

Firma: _____

Manuela C.

Nombre Completo: Manuela Carvajal David