

SMILEY CITY

JOSE RAMÓN DÍAZ HERRERA

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER - UIS
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2016**

SMILEY CITY

JOSE RAMÓN DÍAZ HERRERA

**Trabajo de Grado para optar el título de
MAESTRO DE BELLAS ARTES**

Director de Proyecto

Roger Díaz

HISTORIADOR

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER - UIS
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA**

2016

Dedicado a quienes acompañaron mi proceso de formación, a mis padres, a mi esposa Jessica Lorena Rueda, a mi hija Isis Selena Díaz, a mis suegros y a los maestros por su acompañamiento durante todo el proceso.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	10
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
2. JUSTIFICACIÓN	14
3. OBJETIVOS	16
3.1 OBJETIVO GENERAL	16
3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO	16
4. PROCESO	17
4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	17
4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL	27
4.3 PROCESO FORMAL	31
CONCLUSIONES	38
BIBLIOGRAFÍA	40

LISTA DE IMÁGENES

	Pág.
Figura 1. Giovanni Battista Piranesi. "The Octagonal Room in the Small Baths at the Villa of Hadrian", 39.4 x 55.3 c.m., 1777.	21
Figura 2. Giovanni Battista Piranesi. "View of the Palazzo Mancini", Rome, 38 x 61.5 c.m., 1752.	22
Figura 3. Alex Andreyev. "Self-portrait", 67x50 c.m.	23
Figura 4. Alex Andreyev. "Meatgrinder", 71x50 c.m.	24
Figura 5. Alex Andreyev. "Way home", 50x67 c.m.	24
Figura 6. Alex Andreyev. "Dust", 117x70 c.m.	25
Figura 7. Alex Andreyev. "Tsunami", 70x96 c.m.	25
Figura 8. Sean Sullivan. "Grand Pale Maw".	27
Figura 9. Fotografía, Puente la Rioja, Piedecuesta, Santander.	29
Figura 10. Fotografía, Monasterio de Clarisas, Piedecuesta, Santander.	29
Figura 11. Fotografía, sus calles cercanas a la escuela, Piedecuesta, Santander.	30
Figura 12. Fotografía, carrera 16 con calle 8, Piedecuesta, Santander.	30
Figura 13. "Montaje", 2015. Boceto digital.	31
Figura 14. Fotografía lugares.	32
Figura 15. Selección de lugares.	33
Figura 16. Boceto inicial.	34
Figura 17. Fragmentación del boceto.	34
Figura 18. Intervención de Smiley.	35
Figura 19. Proceso de la obra.	35
Figura 20. Obra culminada.	37

RESUMEN

TITULO: SMILEY CITY*

AUTOR: DÍAZ HERRERA JOSE RAMÓN**

PALABRAS CLAVES: Imaginario, Recuerdo, Smiley, dibujo y ciudad

Smiley City, es una obra que muestra una ciudad imaginaria en donde reside Smiley, personaje imaginario, creación del autor, quien a través de su representación busca plasmar sensaciones que evocan recuerdos y añoranzas de una ciudad vivida; la cual ha quedado grabada en su memoria y recuerdo debido al tiempo de relación con estos lugares que se convierten en un referente común pero particular para el autor. Pues, es Smiley el que evidencia detalles simbólicos en la observación de un entorno no sólo real sino fantástico que representa de manera directa los estados de ánimo como la alegría y añoranza del autor; quien a través de la imaginación juega con el entorno urbano generando una dinámica donde afloran los recuerdos y las sensaciones.

Estas particularidades, se convierten, para el autor, en sensaciones de alegría pues, en estos lugares, ellas representan experiencias vividas como el aprender a fumar, el primer beso, la vida escolar, el deseo de llegar a casa, entre otras. Convirtiéndose, de esta manera, Smiley en un símbolo de alegría que se integra a través de la imaginación a la realidad. Por esto, el dibujo es la forma de manifestación de dichos recuerdos y sensaciones pues, por medio de él se puede apreciar ya sea de manera traviesa o jocosa a Smiley; quien juega gracias al tramado y perspectiva que caracteriza a estos lugares; logrando, así, la manifestación y reunión de fragmentos memoriales de una ciudad, en un juego incesante de figuras y formas plásticas.

* Proyecto de grado

** Universidad Industrial de Santander. Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia – IPRED. UIS. Programa de Bellas Artes. DIAZ, Roger.

ABSTRACT

TITLE: SMILEY CITY*

AUTHOR: DÍAZ HERRERA JOSE RAMÓN**

KEYWORDS: imaginary, memory, Smiley, drawing, and city.

Smiley City, is a piece of art that shows an imaginary city where Smiley lives -an imaginary character created by the author, who through his representation tries to instill sensations that evoke memories and desires of a lived city; which has been kept in his memory due to the time of relation with these places that become into a common referent point but particularly for the author. Since is Smiley who evidences symbolic details in the observation of his not only real but also fantastic surroundings which represent directly his moods such as happiness and nostalgia of the author, who through his imagination plays with the urban scenario generating a dynamic where memories and sensations flourish.

This particularities, become in sensations of happiness for the author since in this places, they represent lived experiences such as learning to smoke, his first kiss, his school life, his desire of coming back home, among others. In this way, Smiley becomes in a symbol of happiness that is integrated from imagination to reality. For this reason, these memories and sensations are manifested through drawings and they also allow appreciating Smiley in a funny or silly way who also plays along with the story and perspective that characterizes these places. In this way, the manifestation and reunion of fragments from the memory of a city are transformed into an incessant game of figure and plastic figures.

* Degree Project

** Industrial University of Santander. Institute of Regional Projection and Distance Education - IPRED. UIS. Fine Arts program. DIAZ, Roger.

INTRODUCCIÓN

La monotonía en la que el ser humano se encuentra ya sea por su trabajo, estudio u otras ocupaciones, no permite ver, muchas veces, las condiciones estéticas en que ésta se encuentra imbuido. De tal forma que artistas como Peter Nicholson intenta liberar la vida cotidiana de su monotonía; a través de imágenes que captan las pequeñas cosas cotidianas que la gente suele pasar por alto, sacándolas de su contexto y arrojando algo de luz sobre ellas, buscando no sólo documentar el día a día sino liberar lo banal de su propia existencia, elevándolas a un nuevo contexto en el que ya no sean ignoradas¹; pues a través de experiencias artísticas, se visibilizan las nociones estéticas presentes en lugares específicos como el hábitat urbano.

Por ello en la búsqueda de representar recuerdos, experiencias sensibles, relaciones factuales e imaginarias, el dibujo surge como una expresión dinámica, pues le da capacidad al autor de jugar, de intervenir con sus sensaciones y memorias una ciudad imaginaria llamada Smiley City; en ella se evoca un SER denominado Smiley, el cual tiene ese don de manifestarse en los recuerdos del autor y hacer su propia intervención sobre ellos, dándole vida a su habitad y a la de su creador. Entonces, Smiley City es la representación de aquel hábitat del autor y de Smiley; dicha representación consta de diez (10) dibujos donde se plasman las sensaciones y recuerdos de lo que el autor denomina *Piedecuesta City*.

Ahora bien cómo puede surgir una ciudad imaginaria, en donde, muchas veces el tiempo y los quehaceres no dan lugar a la imaginación y mucho menos al disfrute de los lugares representativos de cada quien; la vida no es sólo el cumplimiento de acciones monótonas, sino la búsqueda de las cosas maravillosas que el habitad y

¹ ARTDISCOVER [en línea]. Peter Nicholson, el documentalista de lo mundano. Nueva York: nov. 2013 [citado el 8 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <<http://www.artdiscover.com/es/noticias/peter-nicholson-el-documentalista-de-lo-mundano/313>>.

la ciudad regalan a esas miradas que se alejan del *corre-corre* diario, como diría Beatriz García M., parafraseando a Kant, “(...) un arte oculto en las profundidades del alma humana, y cuyo mecanismo verdadero será difícil arrancar a la naturaleza para exponerlo desnudo a los ojos del público”², pues la imaginación se manifiesta como ese arte recóndito del cual Smiley se convierte en el SER que se muestra en aquellos lugares comunes para todos pero, que a la vez, se regocija en lo privado y que, muy pocas veces, se muestra a los demás; logrando generar sentimientos y sensaciones por un lugar determinado.

² GARCÍA MORENO, Beatriz. La imagen de la ciudad en las artes y los medios. Bogotá: Editorial. Universidad Nacional de Colombia, 2000. p. 18.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“Las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque, (...) trueques de palabras, de deseos, de recuerdos”³. Es precisamente éste trueque el que refleja la estrecha relación entre sujeto y objeto, como una construcción de múltiples significaciones a partir de las diversas relaciones que genera el sujeto o los sujetos con los que los rodea. De esta manera el espacio llano se constituye en hábitat a partir de una red de significaciones que construyen los individuos en relación con espacios determinados y temporalidades específicas. Por ello reconocer el espacio como hábitat implica pensarlo como multiplicidad, ya que la significación depende de la diversidad de sujetos individuales y colectivos que le dan sentido, a través de sus recuerdos, experiencias sensibles, relaciones factuales e imaginarias.

Sin embargo, estos componentes, además de funcionales, manifiestan una preocupación por la identidad, la cultura y la estética, alcanzando un mayor grado de aceptabilidad que marcan con una impronta significativa a la ciudad. Pero, ¿cómo cristalizar estos recuerdos y las diversas relaciones de significación que brindan los sujetos en relación con su hábitat?, si en las ciudades modernas la velocidad y la ocupación privan a los sujetos de establecer relaciones profundas con su entorno, negando el hábitat y constituyendo el espacio en un *no lugar*.

Por ello, **Smiley City** se centra en el tránsito por algunos espacios de la ciudad en busca del juego entre la memoria, la experiencia estética y las emociones para liberarse de la rutina, detenerse y observar, en este caso, sentarse por horas viendo un punto específico de un lugar determinado, como un espectador, para lograr una visión que oscila entre lo imaginado y lo factico, haciendo posible que el lugar se convierta en un hábitat de recuerdos, sentimientos y evocaciones que le pertenecen irreductiblemente al SER.

³ CALVINO, Ítalo. Ciudades invisibles. Notas preliminares. Bueno Aires: Ed. Minotauro, 1974. p. 6.

Por lo anterior, Smiley representa al SER ausente, ya que es un personaje que se manifiesta de forma esporádica y espontánea en diversos lugares del espacio, como una presencia que logra cambiar la percepción estética a partir de su creador, pues en los recuerdos de éste, no sólo existe una imagen pre terminada por el entorno sino también se manifiesta Smiley como un componente más del recuerdo, logrando enlazar así la realidad y lo imaginado.

Ahora bien, en cuanto a las relaciones entre lo imaginario y la ciudad se dan como principio fundamental en su percepción, pues lo imaginario hace uso práctico de lo simbólico para evidenciarse y la imaginación en el ciudadano “(...) hace efecto en un simbolismo concreto como el rumor, el chiste, el nombre de un almacén, o la marca de un lugar como sitio territorial, entonces lo urbano se hace presente como la imagen de una forma de ser”⁴, como una esencia pura, como un punto focal en la ciudad, pues es el contexto lo que logra relacionar lo imaginario, lo simbólico y el espacio como hábitat.

Entonces, “¿Se puede aún pensar en ciudad como un todo, tener de ella una visión global, o estamos irremediablemente limitados a no percibir sino fragmentos, y a saltar entre ellos sin otra pretensión que reunirlos en un juego incesante de figuras y formas sin fondo ni sentido?”⁵ Y ¿será que Smiley city, a través del dibujo, evidencia detalles simbólicos en la observación de un entorno urbano?

Por último, es preciso decir que esta investigación es una búsqueda plástica a través del dibujo, para plasmar en un formato bidimensional el hábitat del autor, donde se reflejen lugares lejanos, recuerdos ausentes y su presencia perdida bajo la lápida del tiempo.

⁴ SILVA, Armando. Imaginarios urbanos. Bogotá: Arango Editores, 2006. p. 109.

⁵ GIRALDO, Fabio y VIVIESCAS, Fernando. Pensar la ciudad. Bogotá: Tercer Mundo Editores, 1998. p. 45.

2. JUSTIFICACIÓN

Retomando a Calvino⁶, al ser la ciudad un conjunto de memorias, signos de un lenguaje e intercambio de palabras, de deseos y de recuerdos; Smiley se convierte en un sujeto o personaje propuesto como una visión estética del autor, puesto que este personaje imaginario es esa esa sensación de alegría pura, que se manifiesta siempre con una sonrisa y una tranquila mirada, a pesar de mostrarse antropomórficamente no es una representación humana, pues Smiley es la sensación jocosa del recuerdo en el autor, aunque éste se muestre ocultándose en varias de sus manifestaciones no es un personaje oculto, pues lo que está oculto es la percepción de espectador, es algo así como el juego de las escondidas donde el espectador hace uso de su imaginación para encontrar a Smiley, por ende se puede decir que este personaje se convierte en un punto focal.

De tal forma, los espacios urbanos pueden reflejar imágenes que impactan o no en el imaginario de los observadores, que pueden ser contenidas y bosquejadas a través del dibujo, pues como dice Italo Calvino “(...) todas las cosas contenidas en la ciudad están comprendidas en el dibujo, dispuestas según sus verdaderas relaciones que escapan a tu ojo distraído por el ir y venir, el hormigueo, el gentío”⁷.

Siendo éste entorno urbano caracterizado por un tipo de percepción particular pues, según Armando Silva, “(...) en la percepción de la ciudad hay un proceso de selección y reconocimiento que va construyendo ese objeto simbólico llamado ciudad (...)”⁸, definiendo de tal forma un entorno cotidiano que da origen a Smiley City: una relación entre la idea de ciudad, los recuerdos y la imaginación; pues el autor evidencia una serie de recuerdos en la ciudad de Piedecuesta, en donde Smiley aflora haciendo una apropiación de ésta, creando así su propia ciudad.

⁶ CALVINO. Op. cit., p. 6.

⁷ Ibíd., p. 43.

⁸ SILVA. Op. cit., p. 97.

Es decir, una ciudad no es sólo un conjunto de edificios y una conglomeración de personas que interactúan, pues "(...) cada calle puede conectarse con cualquier otra. No tiene centro ni periferia, ni salida, porque es potencialmente infinita"⁹, ya que la imaginación muchas veces hace que las cosas sean un tanto irracionales, y ello es la que la hace especial, una ciudad imaginada es una ciudad des-limitada, donde lo simbólico se manifiesta de múltiples formas y donde los recuerdos, las experiencias estéticas y las emociones, son parte activa de las significaciones que establecen los sujetos al cargar de sentido al lugar, hasta convertirlo en hábitat.

Desde esta perspectiva, la imaginación y el recuerdo terminan siendo el hilo que une las evocaciones del autor, con base en los lugares que le interesa registrar debido al "(...) fuerte carácter metafórico, como ubicación de distintos lugares (...) personajes de recuerdo, sitios de uso, escalas cromáticas y olfativas, fantasías elaboradas sobre sitios, imágenes con que se identifican calles, recuerdos y acontecimientos dramáticos en la vida de la ciudad"¹⁰.

Por lo anterior Smiley City es un intento por mostrar aquel hábitat del autor, reunido en 10 dibujos de diversos espacios que integran una misma obra, la cual busca plasmar aquella memoria lejana, de lo que algún día fue *Piedecuesta City*.

⁹ SILVA. Op. cit., p. 138.

¹⁰ SILVA. Op. cit., p. 156.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Mostrar por medio de un proceso de creación plástica, como el dibujo, una ciudad imaginaria en donde los recuerdos y las sensaciones de alegría son representadas por Smiley.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los lugares representativos de los recuerdos del autor y establecer un proceso de intervención gráfica del municipio de Piedecuesta.
- Intervenir la obra a través del personaje propuesto como una visión estética del autor: Smiley.
- Realizar un dibujo a gran escala donde se manifieste la intervención de Smiley y los lugares seleccionados según los recuerdos del autor.

4. PROCESO

4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

Partiendo de la noción de ciudad como una expresión territorial, política e institucional urbana; la cual se sustenta desde la realidad del espacio social que cuenta con lugares donde se efectúan las actividades que involucran tanto objetos materiales como ciudadanos comunes¹¹.

La ciudad se construye tanto desde una dimensión física como cultural, en un proceso de transformación global que afecta todos los aspectos del comportamiento biológico, social y espiritual del ser humano. Por lo tanto, “Ella no se define sólo en términos del entorno geográfico intervenido, ni del espacio físico intraurbano, de la infraestructura, ni de la arquitectura”¹², sino en “(...) las posibilidades de la re-significación personal y colectiva para encontrar un sentido a esa habitabilidad”¹³; aunque muchas veces, siguiendo a Zenda Liendivít, el juego de estos aspectos o componentes sociales tienden a sofocar la percepción particular; es decir a deshumanizar espacios comunes para el humano.

Sin embargo, potencializar la percepción, puede ser una posible suspensión de esas condiciones sofocantes de la ciudad moderna, pues la ciudad tiene múltiples formas de manifestación, para unos puede ser un lugar fantástico lleno de

¹¹ CASTRO MATÍNEZ, Pedro, et al. ¿Qué es una ciudad? Aportaciones para su definición desde la Prehistoria [en línea]. Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales. Barcelona: Universidad de Barcelona, agosto de 2003, vol. VII, no. 146(010) [citado el 12 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <[http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146\(010\).htm](http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146(010).htm)>. ISSN: 1138-9788.

¹² GROSS, Patricio. La ciudad, un proyecto ético y estético (en línea). EURE, Revista Latinoamericana de Estudios Urbano Regionales, Pontificia Universidad Católica de Chile, marzo de 1998, vol.24, no. 71, p. 98 [citado el 16 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0250-71611998007100006&script=sci_arttext>. ISSN 0250-7161.

¹³ LIENDIVIT, Zenda. La ciudad como problema estético. Contratiempo, revista de crítica, cultura y pensamiento [en línea], Arquitectura y ciudad [citado el 15 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.revistacontratiempo.com.ar/liendivit_ciudad_problema_estetico.htm>. ISSN 1667-8370.

maravillas y para otros puede ser la prisión de la cual pretenden huir, es por ello que la apertura perceptiva se hace necesaria, pues existen “Condiciones performativas que hacen del individuo un ciudadano que vive sus reglas sociales, pero también establece provocaciones para cambiarla”¹⁴; con lo que:

Una ciudad es límite, hasta donde llegamos, pero también es apertura, desde donde entramos. Una ciudad es imagen abstracta, la que nos hace evocar alguna de sus partes, pero también es iconografía, en un cartel surrealista o una vitrina que nos hace vivirla desde una imagen seductora. Una ciudad, pues, es una suma de opciones de espacios, desde lo físico, lo abstracto y figurativo, hasta lo imaginario¹⁵.

Por ello, éste proyecto se desarrolló bajo el “imaginario como construcción o marca psíquica”¹⁶; pues, el recuerdo de la alegría dejada en espacios comunes de Piedecuesta como, casas, puentes, calles, entre otras, se convierten en remembranzas de Smiley City que por sí mismas dan posibilidad de integrar condiciones, formas, lugares y tiempos, que en ella “(...) se pone en juego la sensibilidad individual, la capacidad personal para la experiencia, los saberes adquiridos y la posición en la que se está con relación a la ciudad (la pertenencia y el acceso) y con la época así como con la historia y el territorio.”¹⁷

No obstante:

Evocar no es, pues, sólo recordar. Es entrar en un proceso fundamental de resurrección de momentos y de objetos sin los cuales el hombre perdería toda relación de certeza consigo mismo, todo sentido, toda sensación de identidad, toda seguridad. Cuando de pasantes vamos por la calle y vemos los mismos lugares y las construcciones que nuestros ojos también vieron de niños un día, de inmediato sentimos que nos reconocemos en esos lugares y construcciones y que nuestra subjetividad se llena de identidad y seguridad¹⁸.

Así, el ciudadano siente una identidad con los lugares, pues en su memoria retoma imágenes del pasado cargadas de sentimientos, pues evocar no es un pasatiempo, es un acto de identificación con el contexto del pasado y del presente.

¹⁴ SILVA. Op. cit., p. 144.

¹⁵ *Ibíd.*, p. 145.

¹⁶ *Ibíd.*, p. 100.

¹⁷ Liendivit. Op. cit.

¹⁸ GIRALDO y VIVIESCAS. Op. cit., p. 193.

Por otra parte, la imaginación representa la esencia del concepto concebido como una construcción abstracta, es una representación simbólica que surge de la experiencia visual simplificada del espacio:

En la construcción de la imagen de la ciudad moderna, junto al arte público juega también un papel fundamental el ámbito de las representaciones de la ciudad, tanto en la pintura como en la fotografía o la ilustración gráfica. Estas miradas cruzadas al paisaje urbano, críticas o creativas, objetivas o imaginadas, revelan las contradicciones propias de la ciudad moderna, sus valores y significados, a la vez que condicionan la apreciación que de las mismas tienen los ciudadanos que, convertidos en espectadores, analizan y ven la ciudad a partir de sus imágenes plásticas¹⁹.

En este sentido, se indaga en disciplinas artísticas que permitan revelar una visión estética que transforme el boceto en un elemento desencadenante, que logre integrar un proceso de expresión creativa a partir de la observación de la realidad de algunos espacios; por esta razón el proyecto se introduce en la escogencia del dibujo básico a lapicero, como técnica, destacando lugares específicos del municipio de Piedecuesta, con lo que se logra realizar la integración de la percepción sobre el entorno y la imaginación.

De este modo, se incorpora el rol de un personaje (Smiley) el cual aparece en estos lugares específicos donde los recuerdos o añoranzas resaltan; “Smiley” nace de un imaginario, el cual, parte de una exploración a partir de experiencias, desarrollo y desempeño plástico en el transcurrir académico del autor, creando una realidad alterna, de la facultad de fantasear con lugares y ciudades intervenidos por este SER que se muestran sólo en la fantasía.

De hecho Smiley es un personaje que se manifiesta de forma fugaz y espontánea, este personaje tiene la capacidad de enlazar la realidad y la imaginación del autor,

¹⁹ CHAVEZ MARTÍN, Miguel Ángel. Artistas y espacio urbano: la representación de la ciudad en el arte contemporáneo [en línea]. *En*: Revista Historia y Comunicación Social, vol. 19, no. especial marzo, p. 277-288. Madrid: Editorial Universidad Complutense de Madrid, 2014, p. 277 [citado el 16 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45132/42495>>. ISSN: 1137-0734.

pues este más que un recuerdo es una evocación, es un punto focal, no solo geográficamente sino también en las sensaciones, pues siempre se manifiesta con una gran sonrisa, se podría decir que Smiley es la representación de la alegría pura, tiene una forma antropomórfica que varía de tamaño y peso respectivamente, él hace parte de una raza imaginaria llamada *Sensations*, estos simbolismos no tienen género, además Smiley tiene 8 años, ya que fue a esta edad donde el autor tomó gusto por el dibujo; por ende es un personaje no perecedero (inmortal), y le gusta observar y jugar.

Ahora bien, *Smiley City* toma vivencias tempranas, observación e interacción del autor con diversos espacios físicos que impulsaron la creación de Smiley como personaje o SER propuesto como visión estética, partiendo del hilo que une dichas evocaciones, que "(...) generalmente recaen sobre instantes, objetos, lugares, personas, todo ello casi siempre puesto en relación"²⁰.

De esta forma, se gesta un estrecho vínculo entre sujeto y objeto, tomando de la observación cotidiana una selección de lugares significativos para el autor, donde los recuerdos se integran en un juego de reconocimiento que se construye entre entornos específicos y lo imaginario de la visión estética propuesta a través Smiley y los lugares evocados por ejemplo, el Puente la Rioja representa el amor cándido y por ende jocoso, el Monasterio de Clarisas representa el deseo de ser o sentirse grande e independiente (adulto) lo cual es gracioso, las calles cercanas a la escuela representan infancia y tortas de queso en fin alegría absoluta, y Carrera 16 con calle 8, representa transición o madurez por ende halo de tranquilidad.

Es por ello que *Giovanni Battista Piranesi*, grabador italiano del siglo XVIII, es fundamental para este proyecto, ya que se aprecia la complejidad, versatilidad y carácter en su producción de arquitecturas, además de su habilidad en el dibujo, la perspectiva, la escenografía, entre otras, como diría Piranesi "*I need to produce*

²⁰ GIRALDO y VIVIESCAS. Op. cit., p. 193.

*great ideas, and I believe that if I were commissioned to design a new universe, I would be mad enough to undertake it*²¹ (Tengo que producir grandes ideas, y creo que si me encargo de diseñar un nuevo universo, estaría tan loco como para emprenderla) (ver figuras 1 y 2).

Figura 1. Giovanni Battista Piranesi. "The Octagonal Room in the Small Baths at the Villa of Hadrian", 39.4 x 55.3 c.m., 1777.



Fuente: http://www.metmuseum.org/toah/images/h2/h2_1994.20.jpg

²¹ THOMPSON, Wendy. Giovanni Battista Piranesi (1720-1778). *Heilbrunn Timeline of Art History* [en línea]. New York: The Metropolitan Museum of Art, octubre, 2003 [citado el 26 de noviembre de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.metmuseum.org/toah/hd/pira/hd_pira.htm>.

Figura 2. Giovanni Battista Piranesi. “View of the Palazzo Mancini”, Rome, 38 x 61.5 c.m., 1752.



Fuente: http://www.metmuseum.org/toah/images/h2/h2_41.71.1.16.29.jpg

Las representaciones gráficas de ciudad de Piranesi, han sido la guía de la técnica de este proyecto, ya que no es sólo la representación mimética de un espacio urbano determinado, sino el trazo, el detalle, la perspectiva y la subjetividad lo que hace de las obras de este artista, pues no siempre dibujaba una réplica óptica; es más, siempre daba algo de rienda suelta a la imaginación, ya que “Su visión de la ciudad y de las ruinas clásicas aunque nace de un intenso análisis y estudio, es más subjetiva e imaginativa. No obstante, no pierde su verosimilitud, aunque renuncia a la racionalidad, a la que incluso pone en duda, pues rompe con las reglas de la perspectiva, y organiza los elementos y el espacio a partir de su propia sensibilidad (...)”²².

²² MÍNGUEZ, Víctor y RODRÍGUEZ, Inmaculada. Las ciudades del absolutismo: arte, urbanismo y magnificencia en Europa y América durante los siglos XV-XVIII. Castellón de la Plana, España: Universidad Jaime I, 2006. p. 94.

Por otra parte, el artista ruso *Alex Andreyev* fue de gran importancia en este proyecto, puesto que su trabajo de expresión plástica se caracteriza por la capacidad de captar la realidad desde una óptica que trasciende el surrealismo para situar la fantasía en el corazón mismo de lo cotidiano, ya que “(...) cierto estilo que convierte las escenas más cotidianas en puntos de quiebre entre la realidad y la fantasía, con la irrupción de elementos inesperados que, sin embargo, no son para nada inquietantes. Por el contrario: hay en esas imágenes cierto espíritu lúdico, casi pueril, que nos hace creer en su posibilidad efectiva, real”²³.

Dando paso a la construcción a lo imaginario, pues sus ilustraciones son aparentemente operadas por máquinas, personajes u objetos temibles que se esconden en los callejones oscuros (ver figuras 3, 4, 5, 6 y 7).

Figura 3. Alex Andreyev. “Self-portrait”, 67x50 c.m.



Fuente: <http://www.nuncalosobre.com/2014/05/art-of-dreaming-alex-andreev.html>

²³ PIJAMASURF. La imaginación de Alex Andreyev: entre el surrealismo y la proyección futurista (IMÁGENES) [en línea]. Abril, 2012 [citado el 26 de noviembre de 2014]. Disponible en internet: <<http://pajamasurf.com/2012/04/la-imaginacion-de-alex-andreev-entre-el-surrealismo-y-la-proyeccion-futurista-imagenes/>>.

Figura 4. Alex Andreyev. "Meatgrinder", 71x50 c.m.



Fuente: <http://www.nuncalosabre.com/2014/05/art-of-dreaming-alex-andreev.html>

Figura 5. Alex Andreyev. "Way home", 50x67 c.m.



Fuente: <http://www.nuncalosabre.com/2014/05/art-of-dreaming-alex-andreev.html>

Figura 6. Alex Andreyev. "Dust", 117x70 c.m.



Fuente: <http://www.nuncalosabre.com/2014/05/art-of-dreaming-alex-andreev.html>

Figura 7. Alex Andreyev. "Tsunami", 70x96 c.m.



Fuente: <http://www.nuncalosabre.com/2014/05/art-of-dreaming-alex-andreev.html>

Aunque Andreye, muestre en muchas de sus obras una noción futurista y onírica, lo que realmente genera cierta influencia en este proyecto es el lugar donde sitúa a sus personajes, ya que es la ciudad el epicentro de estos, otra de las características de este artista es precisamente la originalidad de sus personajes, pues en su mayoría son insectos, gusanos, arañas y ciempiés entre otros pero dándoles su toque personal.

Ahora bien, otro de los artistas inspiradores es el norte americano, *Sean Sullivan*, ya que su trabajo parte del dibujo y este no sólo se caracteriza su gran tamaño sino que también porque aborda lo mitológico, la naturaleza y el mundo artificial mediante la creación de dibujos hechos a mano (ver figura 8), factor importante que sirve de fundamento referente para el presente proyecto, pues Luz Espinosa en "*Sean Sullivan, trazos de sentimentalismo*", deja evidenciar que "Para el artista, dibujar es descubrir; descubrir que una pared se convierte en toda una historia escondida tras el concreto. Los dibujos son experiencias y exploraciones de la vida, del sentido y del significado; son expresiones de urgencias, deseos, búsquedas e hipótesis; los dibujos resultan comunicación con el espacio, con las cosas y con la arquitectura"²⁴.

²⁴ ESPINOSA, Luz. Sean Sullivan, trazos de sentimentalismo. CLTRACLCTVA [en línea], marzo, 2014 [citado el 3 de abril de 2015]. Disponible en Internet: <<http://culturacolectiva.com/sean-sullivan-trazos-de-sentimentalismo/>>.

Figura 8. Sean Sullivan. “Grand Pale Maw”.



Fuente: <http://www.seansullivanstudio.com/Grand-Pale-Maw>

4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL

Es interesante darse cuenta que “Smiley City” nació de una simple y llana observación y de la manifestación de un sentimiento y un recuerdo jocoso, y que más adelante esa “simple” observación se convierte por llamarlo así en huella y hasta cierto modo un icono de autor, pues aunque este proyecto se centre en los recuerdos de Piedecuesta y de la apropiación de Smiley en esta ciudad, es evidente que este personaje no sólo ha manifestado en ella, sino en los diferentes entornos socioculturales del autor, sólo que en proyecto se muestra el origen de este personaje icónico en la ciudad de Piedecuesta.

Sin embargo para este acápite del proyecto hay que dejar claro el por qué se ha seleccionado como técnica el dibujo, el uso del lapicero, el tamaño y los lugares.

En primera instancia, el dibujo es una de las técnicas que permite jugar con los espacios, las perspectivas y dimensionalidades, además de permitir la apropiación directa del autor, es decir, quitar, cambiar o integrar elementos a la obra.

Por otra parte, el lapicero permite un uso exclusivo de matices y sombreados, además con esta técnica es posible obtener formas sutiles o rotundas, contrastes marcados y transparencias. Además el tramado del lapicero negro permite bidimensionalizar los recuerdos, pues la escala de grises evoca en el autor su interpretación del pasado.

El tamaño de la obra es de 1,44 metros de alto por 5,16 metros de ancho, lo cual indica que es un dibujo a gran escala, ello es necesario, pues en la obra contiene detalles específicos, formas exclusivas y veintiún (21) Smiley's que conforman la composición de esta ciudad imaginaria, es decir que el tamaño es propicio, pues si es más grande se pueden perder los personajes y si es más pequeños se puede saturar la obra.

Por otra parte, se puede apreciar una división de diez (10) partes, esta fragmentación se realizó con la intención de jugar con la perspectiva de espectador, además con el deseo de mostrar que los recuerdos son pequeños fragmentos de la vida que han generado impacto en subconsciente y que luego se unen formando una especie de cinta fílmica.

Continuando con los lugares se logra evidenciar, que en ellos existe una relación directa sujeto-SER-lugar, pues en dichos lugares es donde Smiley se ha manifestado ante el autor, pero es gracias a los recuerdos y sensaciones, que permite que Smiley haga presencia (ver figuras 9, 10,11 y 12).

Figura 9. Fotografía, Puente la Rioja, Piedecuesta, Santander.



Fuente: Archivo personal.

Figura 10. Fotografía, Monasterio de Clarisas, Piedecuesta, Santander.



Fuente: Archivo personal.

Figura 11. Fotografía, sus calles cercanas a la escuela, Piedecuesta, Santander.



Fuente: Archivo personal.

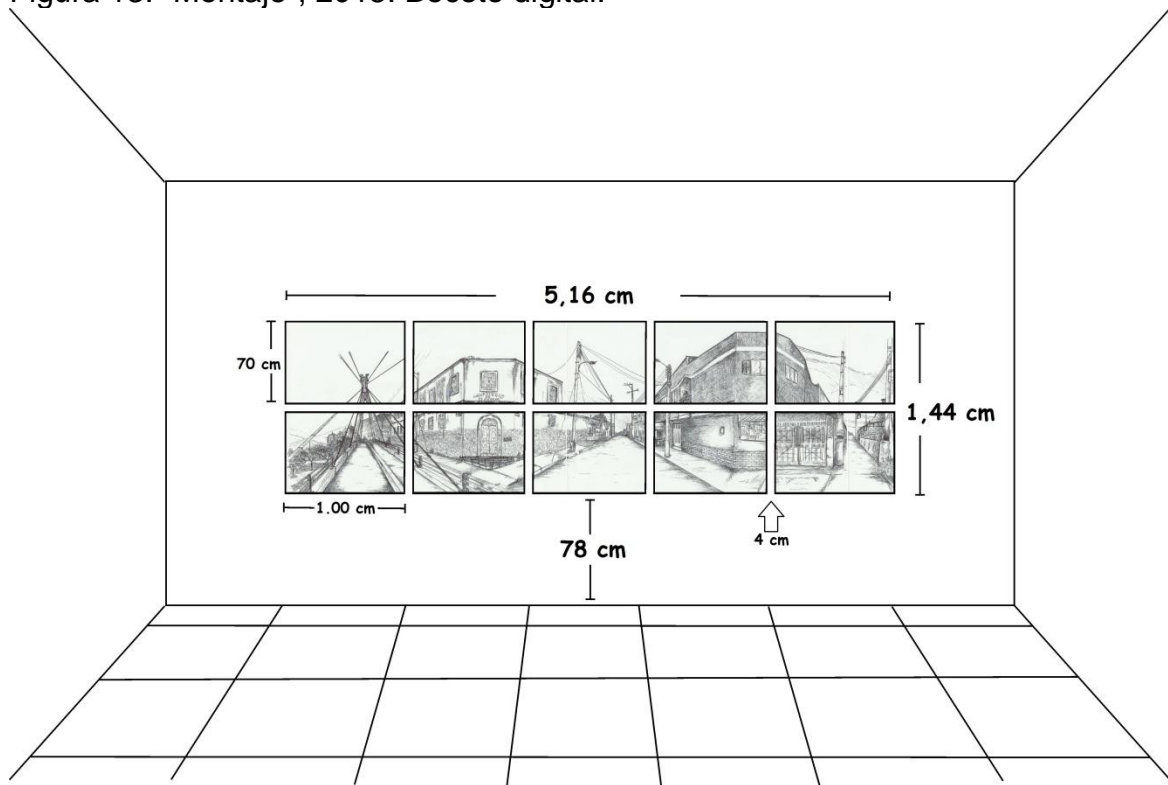
Figura 12. Fotografía, carrera 16 con calle 8, Piedecuesta, Santander.



Fuente: Archivo personal.

Con los lugares mencionados se realizó un dibujo a gran escala con lapicero, donde se ubicó a Smiley veintiún (21) veces, con el cual se logró una cantidad de sobras, matices, figuras y tramados, sobre diez (10) pliegos de papel opalina el cual fue la mejor opción, ya que la textura de los demás tipos de papel no eran apropiados para esta técnica y material, dichos pliegos fueron separados por 4 cm entre sí (ver figura 13).

Figura 13. "Montaje", 2015. Boceto digital.



Fuente: Archivo personal.

4.3 PROCESO FORMAL

Este proyecto comienza con una investigación de los procesos conceptuales de la ciudad, por el cual se tomó como referente la ciudad de Piedecuesta puesto que en esta se encuentran la mayor cantidad de recuerdo del autor, luego de

seleccionar los lugares específicos en la ciudad (ver figura 14), se investiga la idea del recuerdo, de ciudad, de lo imaginario, para afianzar el aspecto conceptual de la obra.

Figura 14. Fotografía lugares.



Fuente: Archivo personal.

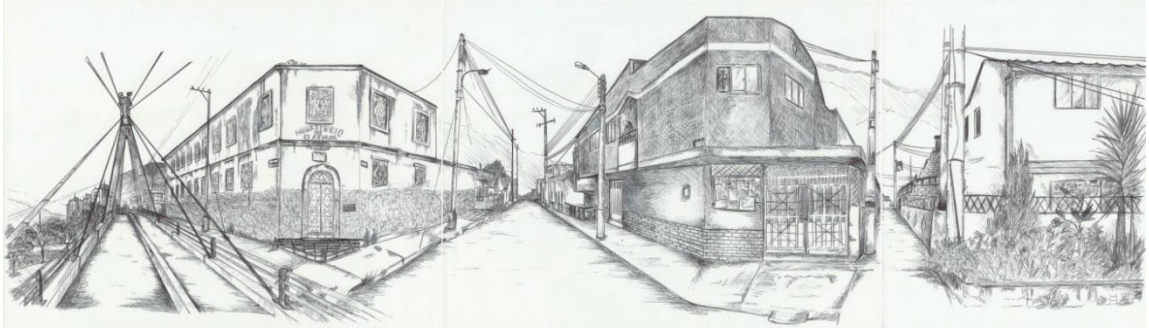
Después de la selección, se tomaron como centro 4 lugares que fueron el eje central del proyecto como lo son el puente la rioja que era el lugar visitado en sus días de juventud, el monasterio las clarisas que era un lugar de escondite en su adolescencia, la calle 5ta entre 5ta y 4ta que era el sector visto en su niñez y la el primer pasadizo de cabecera del llano segunda etapa el cual fue su morada en la adultez; estos 4 lugares representativos fueron escogidos y unificados en una sola imagen como si fuera una ciudad diferente (ver figuras 15 y 16).

Figura 15. Selección de lugares.



Fuente: Archivo personal.

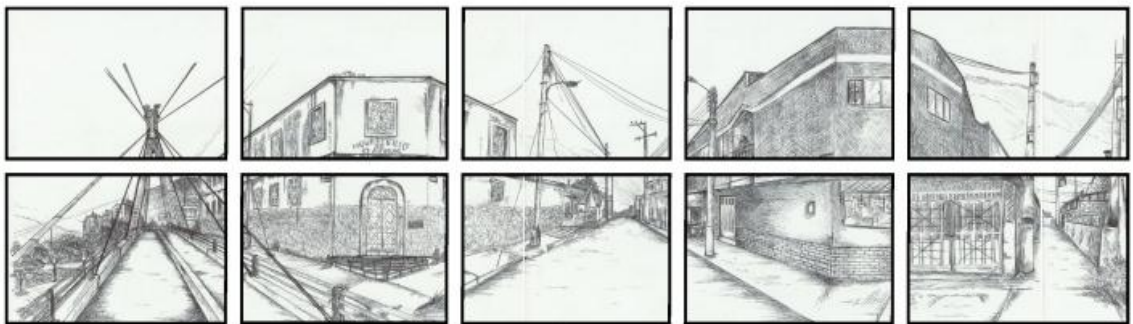
Figura 16. Boceto inicial.



Fuente: Archivo personal.

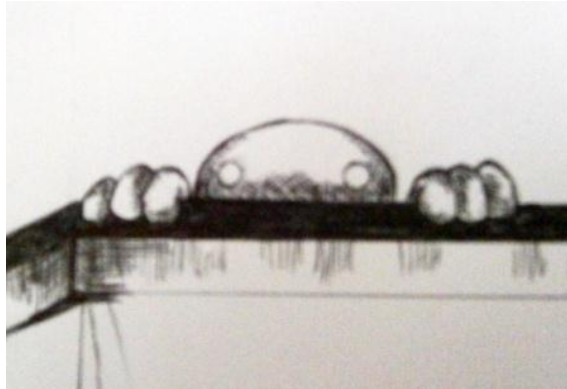
Teniendo el boceto y optando por el dibujo ya que es la mejor opción, pues este le permite al autor trabajar con más libertad para poder ubicar y transformar los objetos del mismo según su percepción; de ahí se toma la determinación de que la obra debía tener un formato a gran escala, a lapicero y trabajándolo por medio de 10 fragmento de 1 metro por 70 centímetros cada uno, formando un todo, también en el cual se pudiera trabajar con la integración de Smiley en diferentes puntos focales destinados por el autor (ver figuras 17 y 18).

Figura 17. Fragmentación del boceto.



Fuente: Archivo personal.

Figura 18. Intervención de Smiley.

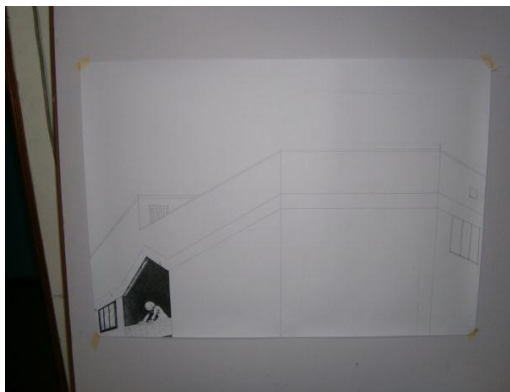
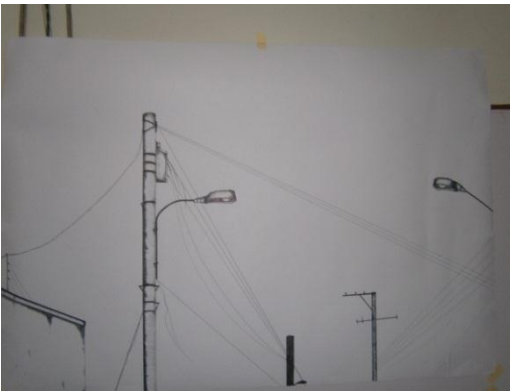
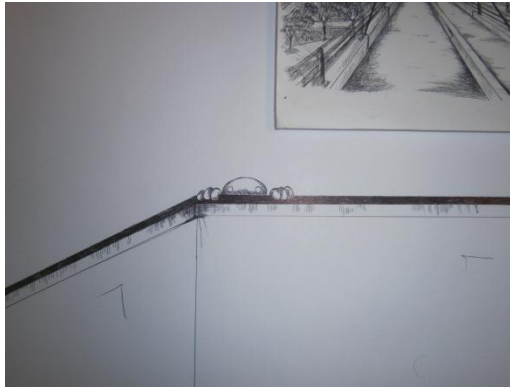


Fuente: Archivo personal.

Ya teniendo todo se inició con cada uno de los pliegos comenzando en un orden específico de izquierda a derecha, cada uno de los pliegos tomaba un aproximado de 4 a 5 días por cada uno por la cantidad de trama, perspectiva y profundidad que el proyecto requería (ver figura 19).

Figura 19. Proceso de la obra.







Fuente: Archivo personal.

Al finalizar el proyecto se logró culminar el dibujo y se pegó sobre tablas de MDF para el montaje (ver figura 20).

Figura 20. Obra culminada.



Fuente: Archivo personal.

CONCLUSIONES

Con el fin de responder la pregunta inicial, ¿Se puede aún pensar en ciudad como un todo, tener de ella una visión global, o estamos irremediablemente limitados a no percibir sino fragmentos, y a saltar entre ellos sin otra pretensión que reunirlos en un juego incesante de figuras y formas sin fondo ni sentido?, se puede afirmar que si es posible pensar la ciudad como un todo, mas no siempre se puede percibir en su totalidad, pues cada persona tiene y crea su propia ciudad imaginaria, unos quizá la enfocan en el ámbito laboral, otros en el académico, social, cultural, en fin; lo importante es que las personas interactúen con su imaginación, con sus recuerdos, que los lugares se conviertan en puntos focales, así como Smiley se convirtió en mi punto focal de la felicidad.

Además, se puede considerar que esta investigación logró manifestar que, pretender reunir fragmentos memoriales de ciudad en un juego incesante de figuras y formas sin fondo ni sentido, es casi imposible; pues las formas y figuras, en sí mismas tienen sentido ya que son la interpretación de cada persona con respecto a sus recuerdos y sensaciones, siendo estas las que permiten la apropiación de los espacios, en este caso de la ciudad, por medio de la memoria tanto colectiva como individual, es decir que la ciudad cambia en esos pequeños detalles imaginarios e individuales que hacen del recuerdo propio del ciudadano y por ende fantásticos y exclusivos.

Por otra parte ¿será que Smiley, a través del dibujo, evidencia detalles simbólicos en la observación de un entorno urbano?, en el transcurso de la investigación, se hizo palpable la trascendencia de Smiley, puesto que para el autor es la representación directa de los estados de alegría, lo cual indica que es un símbolo referente de una sensación en un lugar determinado, por ello el autor muestra por medio del dibujo el incesante juego entre la imaginación y el entorno urbano, pues

es en esta dinámica donde afloran los recuerdos y sensaciones de alegría, manifestados en Smiley.

BIBLIOGRAFÍA

ARTDISCOVER [en línea]. Peter Nicholson, el documentalista de lo mundano. Nueva York: nov. 2013 [citado el 8 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <<http://www.artdiscover.com/es/noticias/peter-nicholson-el-documentalista-de-lo-mundano/313>>.

CALVINO, Ítalo. Ciudades invisibles. Notas preliminares. Bueno Aires: Ed. Minotauro, 1974.

CASTRO MATÍNEZ, Pedro, et al. ¿Qué es una ciudad? Aportaciones para su definición desde la Prehistoria [en línea]. Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales. Barcelona: Universidad de Barcelona, agosto de 2003, vol. VII, no. 146(010) [citado el 12 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <[http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146\(010\).htm](http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-146(010).htm)>. ISSN: 1138-9788.

CHAVEZ MARTÍN, Miguel Ángel. Artistas y espacio urbano: la representación de la ciudad en el arte contemporáneo [en línea]. En: Revista Historia y Comunicación Social, vol. 19, no. especial marzo, p. 277-288. Madrid: Editorial Universidad Complutense de Madrid, 2014, p. 277-288 [citado el 16 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45132/42495>>. ISSN: 1137-0734.

ESPINOSA, Luz. Sean Sullivan, trazos de sentimentalismo. CLTRACLCTVA [en línea], marzo, 2014 [citado el 3 de abril de 2015]. Disponible en Internet: <<http://culturacolectiva.com/sean-sullivan-trazos-de-sentimentalismo/>>.

GARCÍA MORENO, Beatriz. La imagen de la ciudad en las artes y los medios. Bogotá: Editorial. Universidad Nacional de Colombia, 2000.

GIRALDO, Fabio y VIVIESCAS, Fernando. Pensar la ciudad. Bogotá: Tercer Mundo Editores, 1998.

GROSS, Patricio. La ciudad, un proyecto ético y estético [en línea]. EURE, Revista Latinoamericana de Estudios Urbano Regionales, Pontificia Universidad Católica de Chile, marzo de 1998, vol.24, no. 71, p. 91-98 [citado el 16 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0250-71611998007100006&script=sci_arttext>. ISSN 0250-7161.

LIENDIVIT, Zenda. La ciudad como problema estético. Contratiempo, revista de crítica, cultura y pensamiento [en línea], Arquitectura y ciudad [citado el 15 de mayo de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.revistacontratiempo.com.ar/liendivit_ciudad_problema_estetico.htm>. ISSN 1667-8370.

MÍNGUEZ, Víctor y RODRÍGUEZ, Inmaculada. Las ciudades del absolutismo: arte, urbanismo y magnificencia en Europa y América durante los siglos XV-XVIII. Castellón de la Plana, España: Universidad Jaime I, 2006. p. 417.

PIJAMASURF. La imaginación de Alex Andreyev: entre el surrealismo y la proyección futurista (IMÁGENES) [en línea]. Abril, 2012 [citado el 26 de noviembre de 2014]. Disponible en internet: <<http://pijamasurf.com/2012/04/la-imaginacion-de-alex-andreyev-entre-el-surrealismo-y-la-proyeccion-futurista-imagenes/>>.

SILVA, Armando. Imaginarios urbanos. Bogotá: Arango Editores, 2006.

THOMPSON, Wendy. Giovanni Battista Piranesi (1720-1778). Heilbrunn Timeline of Art History [en línea]. New York: The Metropolitan Museum of Art, octubre, 2003 [citado el 26 de noviembre de 2014]. Disponible en Internet: <http://www.metmuseum.org/toah/hd/pira/hd_pira.htm>.