

**“BACIURAD”**

La ciudad del futuro.

LEONARDO DIAZ RDRIGUEZ

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER, UIS.

PROGRAMA DE BELLAS ARTES.

INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y

EDUCACIÓN A DISTANCIA, IPRED.

BUCARAMANGA

2012

**“BACIURAD”**

La ciudad del futuro.

LEONARDO DIAZ RODRIGUEZ

PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR EL TITULO  
MAESTRO EN BELLAS ARTES

Directora:

Juliana Silva Diaz.

Maestra en Artes Plásticas.

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER, UIS.

PROGRAMA DE BELLAS ARTES.

INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y

EDUCACIÓN A DISTANCIA, IPRED.

BUCARAMANGA

2012.

## **Agradecimientos**

Durante la realización de este proyecto fue notorio el acompañamiento y apoyo de varias personas y es gracias a ellas que llevar acabo este proyecto y culminar satisfactoriamente la presente meta fue posible.

En primer lugar agradecer a la maestra Juliana Silva Diaz. Pues gracias a su dirección y consejo fue posible continuar el proyecto asta hasta sus instancias finales.

A mis compañeros de estudio y demás profesores ya que de una u otra forma su interés y preocupación sobre este proyecto fue siempre un estimulo para continuar.

Pero muy especialmente a mi familia cuyo apoyo fue el mas importante, no solo económicamente también el acompañamiento en el proceso y al aportar la mano de obra tan importante para alcanzar los objetivos propuestos. Muchas gracias a ellos y a todos los que pudieron involucrarse en el proceso de este proyecto.

## CONTENIDO

INTRODUCCION .....	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
2. JUSTIFICACIÓN.....	13
3. OBJETIVO.....	14
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	14
3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	14
4. PROCESO.....	15
4.1 DESCRIPCION CONCEPTUAL.....	15
4.2 DESCRIPCION FORMAL.....	20
4.2.1 Trabajo de campo.....	23
4.2.2 Bocetos de proceso: .....	25
4.2.3 Primer ejercicio con el material: .....	28
4.2.4 Segundo ejercicio con el material: .....	30
4.2.5 Tercer ejercicio con el material: .....	33
4.2.6 Juego con objetos:.....	36
CONCLUSIONES .....	43
BIBLIOGRAFIA.....	44

## LISTA DE FIGURAS

Figura.. 1, “Battle Angel Alita” .....	16
Figura.. 2, “¡Blame!” .....	16
Figura.. 3, “Theo Jansen .....	17
Figura. 5, “Jim steranko” .....	18
Figura.. 6, “Dario Escobar” .....	20
Figura.. 7, Ciudad en el mango .....	21
Figura. 8, boceto .....	21
Figura. 9, Grabado de madera. 32 x 23 cm .....	22
Figura. 10, “Won Ju Lim” .....	22
Figura.. 11, “Carolina Salazar, Pablo Adarme y Sandra Mayorga: colectivo Bricolaje” .....	23
Figura. 12. , sábado 27 de agosto .....	24
Figura... 13, bocetos .....	25
Fig. 14, bocetos .....	25
Figura... 15. bocetos .....	26
Figura... 16. bocetos .....	27
Figura. 17 acercamiento a la única ventana realizada en la llanta .....	28
Figura.. 18 , Imagen de registro. Miércoles 2 de marzo del 2011. ....	29
Figura... 19, Imagen de registro .....	30
Figura... 23, miércoles 31 de marzo, 2010, “Betsabee Romero” .....	30
Figura... 21. Foto de registró. 07 de abril de 2011 .....	31
Fig. 22. Foto de registró. 07 de abril de 2011 .....	31
Figura... 23., Foto de registró. 07 de abril de 2011 .....	31
Figura... 24. Foto de registró. 07 de abril de 2011 .....	31
Figura... 25. martes 8 de noviembre de 2011. ....	32
Figura... 26., martes 8 de noviembre de 2011 .....	32
Figura... 27 Boceto preliminar .....	33

Figura... 28	Fotografías de registró. 02 de mayo de 2011 .....	34
Figura...29.	Fotografías de registró. Sábado 27 de agosto de 2011 .....	34
Figura.. 30	sábado 27 de agosto de 2011 .....	35
Figura... 31	martes 8 de noviembre de 2011 .....	35
Figura..32	miércoles 28 de septiembre de 2011 .....	36
Figura... 33	miércoles 28 de septiembre de 2011.....	36
Figura... 34.	Fotografías de registró. 05 de mayo de 2011 .....	37
Figura..35.	Fotografías de registró. 05 de mayo de 2011 .....	37
Figura. 36.	Fotografías de registró. 05 de mayo de 2011 .....	38
Figura. 37.	miércoles 28 de septiembre de 2011.....	38
Figura...38,	miércoles 28 de septiembre de 2011 .....	39
Figura. 39.	sábado 27 de agostote de 2011. ....	39
Figura... 40,	miércoles 28 de septiembre de 2011 .....	40
Figura. 41.	miércoles 28 de septiembre de 2011.....	40
Figura.. 42.	viernes 21 de octubre de 2011. ....	41
Figura.. 43.	viernes 21 de octubre de 2011. ....	41
Figura.. 43.	viernes 21 de octubre de 2011. ....	41
Figura.. 44.	23 de noviembre 2011, edificio Daniel casas.....	41
Figura.. 45.	3 de diciembre de 2011, sede bucarica uis, sala macaregua. ....	42

## RESUMEN

**TÍTULO:**

**“BACIURAD”** La ciudad del futuro<sup>1</sup>.

**AUTOR:**

LEONARDO DIAZ RODRIGUEZ<sup>2</sup>.

**PALABRAS CLAVES:**

Plástico, basura, ciudad, futuro,

**CONTENIDO:**

La ciudad al estar habitada por el hombre se constituye en un foco generador de basuras y desechos. Gracias a esto la basura provee residuos que por acción del hombre se convierten en recursos útiles inagotables, ahora, escoger dentro de la basura elementos que puedan ser rescatados, trabajados y reutilizados como objetos artísticos es parte fundamental del trabajo, recipientes y botellas plásticas son unos de los tantos elementos que el consumismo entrega como basura, pero estos desechos pueden ser rescatados y convertidos en objetos artísticos, visualmente integrados intentaran lograr ser semejantes a viviendas. Las piezas realizadas con las botellas plásticas deben interactuar con algunos tipos de tubería que suele estar oculto a la vista y dentro de las ciudades, es como hablar de las entrañas de la ciudad y su interacción invisible con el resto del hábitat.

El planteamiento del **“cyberpunk”** término de ciencia ficción para un futuro incierto, es un elemento fundamental junto al consumismo con el que plantean un futuro sumergido en basura, la cual es el medio de sustento para ese futuro. **“la ciudad fragmentada”** y **“los imaginarios urbanos”** permitieron asimilar aspectos muy importantes para entender con respecto a su centro, su borde y la forma en la que la ciudad se representa con algún detalle dentro de la mayoría de los entornos urbanos, por esto la basura fue un objeto de interés ya que salta a la vista el hecho de ser un problema. El resultado será una escultura que pretenda generar reflexión entre la basura y la ciudad, basado en la representación de una ciudad construida en parte con las sobras del consumismo.

---

<sup>1</sup> Proyecto De Grado,

<sup>2</sup> Instituto de educación a distancia UIS, programa de Bellas Artes, Juliana Silva Diaz.

## SUMARY

**TITLE: BACIURAD**  
"THE FUTURE CITY"<sup>3</sup>

**AUTHOR: LEONARDO DIAZ RODRIGUEZ<sup>4</sup>.**

**KEY WORDS: PLASTIC, GARGAGE, CITY, FUTURE**

### **CONTENT:**

The city of be inhabited by man is a focus generator of waste and garbage. Thanks to this the garbage provides waste which for action of a man is converted to useful resources inexhaustible, now, chose from the trash items that can be rescued, worked and reused as artistic objects is a fundamental part of the work, containers, plastic bottles are some of the many elements that consumerism delivery such as garbage cans, but these wastes can be rescued and converted into artistic objects, visually integrated will attempt to achieve be similar to housing. The pieces are made with the plastic bottles must interact with some types of pipe that is usually hidden from the eyes and inside the cities, is how to talk about the depths of the city and its interaction invisible with the rest of the habitat.

The "**cyberpunk**" approach end of science fiction to an uncertain future, is a fundamental element next to the consumerism that posed by a future immersed in garbage, which is the means of livelihood for the future, "**The fragmented city**" and "**urban imaginaries**" allowed assimilate very important aspects to understand the city with regard to its center, its edge and the way in which the city is represented in some detail within the majority of urban environments, for this the garbage was an object of interest already that springs to mind the fact that it is a problem. The result will be a sculpture that intends to generate reflection among the garbage and the city, based on the representation of a city built with scraps from the consumerism.

---

<sup>3</sup> Proyecto De Grado,

<sup>4</sup> Instituto de educación a distancia UIS, programa de bellas artes, Juliana Silva Diaz.

## INTRODUCCION

“**BACIURAD**” es un juego de palabras que describe una ciudad construida con elementos rescatados de la basura y desperdicios que se convertirán en su fuente principal de sustento, donde muchos materiales que se constituyen en desechos propios de la basura como: cartón, metal, vidrio etc. Los cuales podrían ser reutilizados, pero, será el plástico el material dominante en esta ciudad imaginada que podría haber salido de “**Las ciudades invisibles**” descritas por “**Italo Calvino**”.

Al construir una ciudad de estas características con recipientes plásticos se pretende hablar de consumismo, planteando una reflexión entre la basura, la ciudad y la posibilidad de un futuro tan lleno de desechos que el humano tendrá inevitablemente que vivir sumergido en las sobras del consumismo.

Será como en el “**cyberpunk**”, donde se describen historias de ciudades del futuro destruidas y sumidas en el caos generado al entregar el control de su entorno a la industria, pero para “**BACIURAD**” lo que sucede es que pierden el control de su basura por la incapacidad de procesar o reciclar todo lo que desechan y al final será la ciudad, la que tendrá que ser reciclada.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En los "**imaginarios urbanos**" se plantea la aleatoriedad de la ciudad y de una u otra forma, la ciudad como representación colectiva de un lugar habitable. La imagen "**cyberpunk**" nos aporta la visión del futuro destruido, un futuro de caos y paisajes con basura sin fin, el plástico como representación del consumismo que sumerge en desechos una ciudad, es fundamento de la interrogante que plantea las sobras del consumismo como material utilizable, y la visión ha futuro de una sociedad que sobrevive gracias a ellas, al ser la basura el medio para conseguir sustento siendo que al procesarse se convierte en objetos nuevos cargados de valor, son contrariedades que transforman un objeto viejo y gastado en algo con nuevas posibilidades de ser usado y por esto surge la interrogante.

¿Cómo interpretar de forma plástica una ciudad que integre objetos reciclados y que aparte de llenar la pretensión de construir un espacio poético con características de ciudad y arte, pueda llegar a generar reflexión entorno a la producción y acumulación excesiva de basuras en las periferias de la ciudad?

## 2. JUSTIFICACIÓN.

La ciudad como centro de la actividad humana es la más indicada para plantear reflexiones sobre ella misma, tal como nos lo deja ver “**los imaginarios urbanos**” de “**Armando Silva**” donde la ciudad imaginada no es la ciudad real, pero la ciudad real si nos dará pautas de lo que puede ser imaginado, es cuestión de encontrar materiales que nos puedan hablar de lo cotidiano de la ciudad y que a la vez la represente, esto se puede entender en “**la ciudad fragmentada**” toda ciudad tiene puntos en común, la basura por ejemplo es un material que puede leerse como una muestra del paso del hombre, del consumismo que lo rodea y por tanto un material que nos hablara de la ciudad.

La basura es un material inagotable y dentro de su gran variedad de componentes debe ser encontrado el más apropiado, plástico, vidrio, metal, cartón, papel, tela, incluso desde el arte se puede llegar a reciclar materiales que la industria descartaría por su dificultad para ser reciclados como: neumáticos, retales de madera, aglomerados de cosas ya recicladas, la basura amontonada genera sombras que también son aprovechables desde un punto de vista estético. De esta forma el interés en la ciudad se trasladó a la basura como fenómeno del consumismo plantea la posibilidad de llegar a un futuro lleno de basura.

Por esto para el desarrollo plástico del trabajo es importante hacer notar la cantidad de basura que nos rodea, mostrando que a futuro las ciudades tendrán que ser construidas con los desechos producto del consumismo, por esto la basura será una buena fuente de materiales olvidados y me permitirá encontrar otras formas de avanzar en el proceso de creación, comenzando con materiales plásticos como botellas uniendo estos a otros elementos que aunque no sean reciclados como el pvc, ayudaran ha lograr reflexión y hablarán de ciudad.

### **3. OBJETIVO.**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL.**

Presentar de forma plástica la visión de una ciudad del futuro a través de una propuesta escultórica con recipientes plásticos y tubos de pvc., que genere crítica entorno a la producción y acumulación de basura en el entorno urbano.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- a. Sintetizar piezas semejantes a edificaciones con recipientes plásticos.
- b. Encontrar la manera de unificar las piezas (edificaciones) para lograr que todas formen una sola estructura escultórica.
- c. Lograr integrar visual y conceptualmente cada pieza a la idea de ciudad futura.
- d. Concretar claramente el uso de la tubería pvc en la elaboración y proceso conceptual del trabajo escultórico.

## 4. PROCESO.

### 4.1 DESCRIPCION CONCEPTUAL

Éste es un proceso el cual ha cambiado de conceptos y de finalidad plástica dependiendo de lo que la idea original requiera, la cual en un principio planteaba un mundo surrealista en el cual seres seudo humanos colonizan espacios pequeños que el ser humano "normal" no podría.

El objetivo fue crear invasión, ciudad dentro de la ciudad espacio en realidad inhabitable, para lo cual pintura y dibujo serían las soluciones, aunque la primera excusa de esto fuera la sobre población, está tubo que ser cambiada teniendo en cuenta la carencia de dicho término en mi entorno directo que me permitieran hablar de la ciudad y poder tener referentes reales para empezar a construir.

La invasión de la playa por seres mecánicos que tratan de equipararse a las formas de vida natural es una pretensión de **"Theo Jansen"** (ver Fig. 3), formas surrealistas que empiezan a apropiarse de la realidad. De manera igual, las construcciones que intentan generarse con **"BACIURAD"** tienen la pretensión de invadir espacios con la creación de una ciudad plástica que pueda coexistir poéticamente dentro de la ciudad real. El punto de partida se da con una idea relacionada al comic, es la visión de la humanidad que decide reducir su talla por la carencia de espacio habitable invadiendo nuevos espacios. En cierta forma parecida a **"Los viajes de Gulliver"** donde se plantea una civilización de mi-ni humanos con un gran desarrollo tecnológico.

Luego la presunción de estas invasiones se expande a la dominación de las demás criaturas de su entorno, visión cotidiana de los insectos del documental

“Microcosmos, Le peuple de l’herbe”, y aunque esta última reflexión no se llevará a cabo en este proyecto seguirá siendo una inquietud.

La visión de un futuro o una realidad sumergida en basura y sumida en el caos, es planteada desde el “**cyberpunk**” término de ciencia ficción que sirve para describir historias en las que existe una rivalidad entre el ser humano y las máquinas pero también en las que el entorno humano está destruido y todo es un basurero.

Parte de este proyecto nace con la ayuda de algunas de estas relaciones con posibles futuros caóticos, películas e historias de comic japonés “mangas” con temática “**cyberpunk**” tales como “**matrix**” “**Battle Angel Alita**” (ver Fig. 1), “**BLAME**” (ver Fig. 2) etc. En algunos de estos casos el ser humano también es reciclado y hace parte de los desechos.

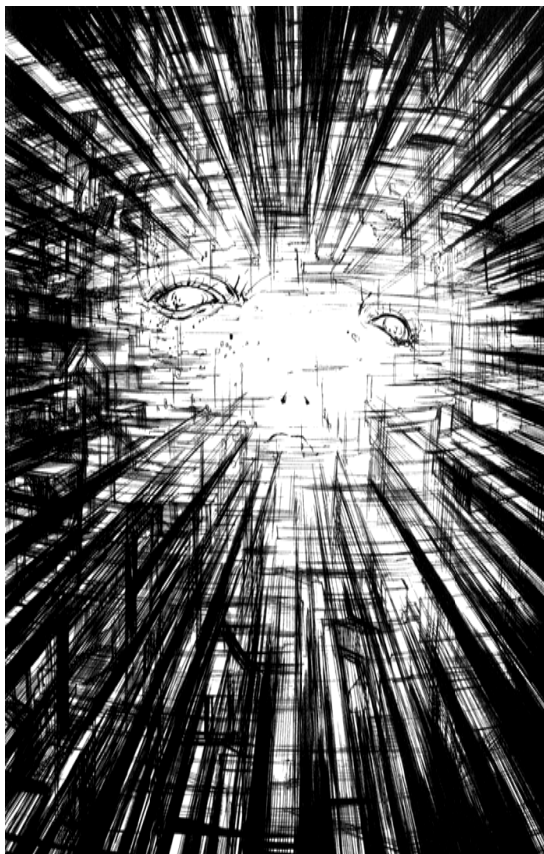


Figura.. 1, “Battle Angel Alita”

Battle Angel Alita. tomo 1. batalla 1.  
Reclamacion.

Figura.. 2, “¡Blame!”

¡Blame!. tomo 4. pag 124. LOG 22, Industrias Toha.

El dar un nuevo significado ha los objetos es parte fundamental de la conceptualización de un trabajo en el que se logra extender la vida de materiales rescatados cambiando su función convirtiéndolos en objetos artísticos. El “**Colectivo Bricolaje**” (ver Fig. 4) descubre que esto es una práctica común, tal vez no en la construcción artística, pero si la reutilización y el dar nuevo significado ha elementos del cotidiano como un balón de micro fútbol que se convierte en florero al terminar su vida como balón.



**Fig. 4,** “Carolina Salazar, Pablo Adarme y Sandra Mayorga: colectivo Bricolaje”.

**Fuente.**

<http://www.encuentromedellin2007.com/?q=book/export/html/3536>



**Figura.. 3,** “Theo Jansen”

**Fuente.** <http://www.strandbeest.es/strandbeest/inicio/>

La indagación hecha al comic arrojó dos referentes que ligan el arte al mundo del comic “**Roy Lichtenstein**” (ver Fig. 5) y “**Jim Steranko**” quienes en su punto

particular, cada uno combinó elementos de ambas formas de expresión con resultados estéticos muy interesantes.



**Figura. 5, “Jim steranko”.**

**Fuente:** <http://comicisart.blogspot.com/2010/01/jim-teranko.html>

En la **“Ciudad fragmentada”** ensayo de **“Juan Carlos Pegolis”** nos plantea desde una visión arquitectónica del urbanismo tres tipos de configuraciones de una ciudad.

La ciudad continua, la ciudad discontinua y la ciudad fragmentada: la cual es de una arquitectura orgánica, cambia con las personas que habitan la ciudad expandiéndose constantemente teniendo facilidad de adaptación gracias a la ciudad continua y la discontinua, desdibujando la periferia en el proceso de expandirse<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> La imagen de la ciudad en las artes y en los medios, ciudad fragmentada lenguaje e imagen, Juan Carlos Pergolis, Pág. 163-170.

Esto es muy importante para “**BACIURAD**” ya que se ha podido entender alguna forma básica conceptual para la construcción de la ciudad, permitiendo que sea rígida pero con impulsos orgánicos como si tuviera vida propia.

En los “**imaginarios urbanos**” de “**Armando Silva**” la pregnancia simbólica nos impide generar una construcción simbólica sin dejar de relacionarla con una o más ideas que la justifiquen, por esto la ciudad justifica cualquier representación de sí misma<sup>6</sup>.

Esto para “**Las ciudades invisibles**” de “**Italo Calvino**” no es más que otra muestra de validación de la ciudad al ser mencionada como ciudad, en la descripción de espacios que podrían ser, fueron o serán habitados, siempre tendrán que ser mencionados en términos que se relacionen fácilmente con la ciudad o que moldeen los conceptos para que puedan ser interpretados apropiadamente como ciudad.

El consumismo es una de las excusas para entrar a recolectar y rescatar elementos que podrían perderse en la basura, el dar un nuevo significado en la obra de “**Dario Escobar**” (ver Fig. 6) es también un acercamiento a las tradiciones de su pueblo, una forma de fusionar el ciclismo que es tradición y el producto consumista de esta práctica, neumáticos gastados de bicicleta.

---

<sup>6</sup> Imaginarios urbanos, ciudad imaginada: imaginarios urbanos las formaciones simbólicas, armando silva, quinta edición 2006, Pág. 91-143.



**Figura.. 6, “Dario Escobar”.**

**Fuente.**

[http://www.artnexus.com/Notice\\_View.aspx?DocumentID=16732](http://www.artnexus.com/Notice_View.aspx?DocumentID=16732)

Es al juntar las ideas anteriores que “**BACIURAD**” toma sentido, la ciudad que se desdibuja al estar fragmentada y que se valida al ser ciudad, cambiando el modo de ver la basura rescatando una pequeña parte de las sobras del consumismo cambiando su función para poder hablar de la ciudad, del futuro y su relación con la basura.

#### **4.2 DESCRIPCION FORMAL.**

El punto de partida se da con una idea relacionada al *comic*, la visión de una humanidad que decide reducir su talla por la carencia de espacio habitable y se toma nuevos espacios, presunción en la que la invasión de estos luego se expande a la dominación de las criaturas de su entorno (ver Fig. 7 y 8), todo esto pensaba plantearlo en un principio como pintura y dibujo.



**Figura.. 7**, Ciudad en el mango.  
boceto.

**Fuente:** archivo personal.  
personal.



**Figura. 8**,

**Fuente:** archivo

Un análisis sobre el mundo de los insectos por la posibilidad de incluirlos en el trabajo gráfico **“Microcosmos, Le peuple de l’herbe”**. Esta parte de la investigación fue puesta a un lado tal vez para futuras intervenciones.

En este momento el proceso comenzó por enfocarse en el dibujo, al permitir que el papel infinito soporte ciudades como las dibujadas por **“Escher”** (ver Fig. 9), o las descritas en **“Las Ciudades Invisibles”**.

**“Escher”** en su trabajo aborda una intencionalidad arquitectónica surrealista que es difícil dejar pasar, perspectivas forzadas y ángulos imposibles doblan la realidad y el espacio se hace infinito.



**Figura. 9,** Grabado de madera. 32 x 23 cm.

Cordon Art-Baarn. Holanda Maurits Cornelius Escher

**Fuente.** <http://www.epdlp.com/pintor.php?id=245>



**Figura. 10, “Won Ju Lim”**

**Fuente.**

<http://aronart.blogspot.com/2009/03/won-ju-lim-escultora-de-la-luz.html>

Las ciudades píxeladas de “**Won Ju Lim**” (ver Fig. 10) sobre las que se proyectan imágenes de ciudades del futuro en decadencia industrial, muestra del típico escenario “**cyberpunk**” dejando al espectador reflexionar sobre la ciudad y el futuro.

Al iniciar una nueva fase el proceso se transformó en una propuesta escultórica, donde se doten de un nuevo significado los elementos que se han rescatado de la

basura, algo parecido a lo que presenta el “**Colectivo Bricolaje**”, donde la reutilización de las cosas se basa en su cambio de función, un televisor antiguo es la mesa para poner un nuevo televisor y una parte de un carro averiado se convierte en carreta (ver Fig. 11).



**Figura.. 11**, “Carolina Salazar, Pablo Adarme y Sandra Mayorga: colectivo Bricolaje”.

**Fuente.** <http://www.encuentromedellin2007.com/?q=book/export/html/3536>

Esto es muy importante porque al transferir un nuevo significado a los objetos es cuando se les rescata de ser basura. Esta conceptualización, en la que un objeto cambia la función para la que fue creado con el objetivo de extender su vida útil me permite justificar el reciclar los elementos que se usan en el proyecto, exaltándolos en su condición de basura, reciclaje, desecho, desperdicio o sobra y convirtiéndolos en objetos artísticos.

#### **4.2.1 Trabajo de campo.**

Comienza la búsqueda, materiales plásticos para la elaboración de las primeras maquetas, centro de reciclaje en Piedecuesta.



**Figura. 12.** , sábado 27 de agosto

**Fuente.** Archivo personal, planta de reciclaje personal, planta de reciclaje

**Fuente.** Archivo

Para estas incursiones logré encontrar muchos materiales, recortes de canastas (ver Fig. 12) y otros que poco a poco estaba descartando puesto que para este proceso de búsqueda la intención sería lograr reconocer entre la basura que material podría ser el apropiado para “**BACIURAD**”, los lugares visitados solían tener torres de basura apilada para ser escogida y separada en materiales que pudieran ser rescatados y otros que se desecharían, en estos lugares el plástico siempre fue una constante (ver Fig. 13), la búsqueda fue muy productiva y se determino que el material de botellas y recipientes plásticos, será el más apropiado por la forma y color puestos por las industrias que los produce.

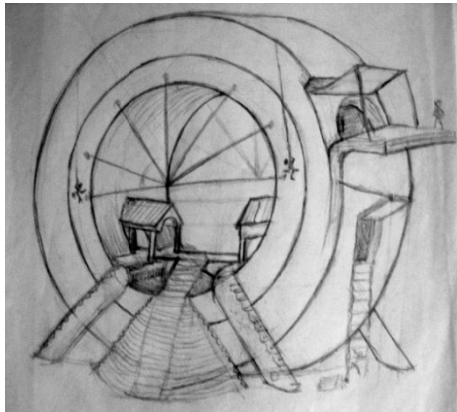
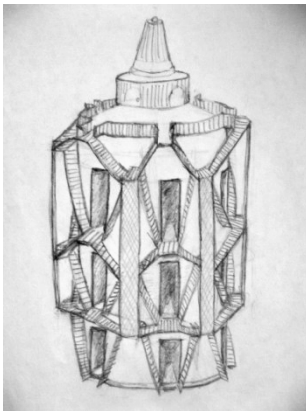
#### 4.2.2 Bocetos de proceso:



**Figura... 13, bocetos.**

**Fuente:** Archivo personal.

Estos bocetos fueron donde verdaderamente se empezó a gestar la imagen del trabajo y donde la idea de las construcciones en recipientes plásticos tomo su forma.

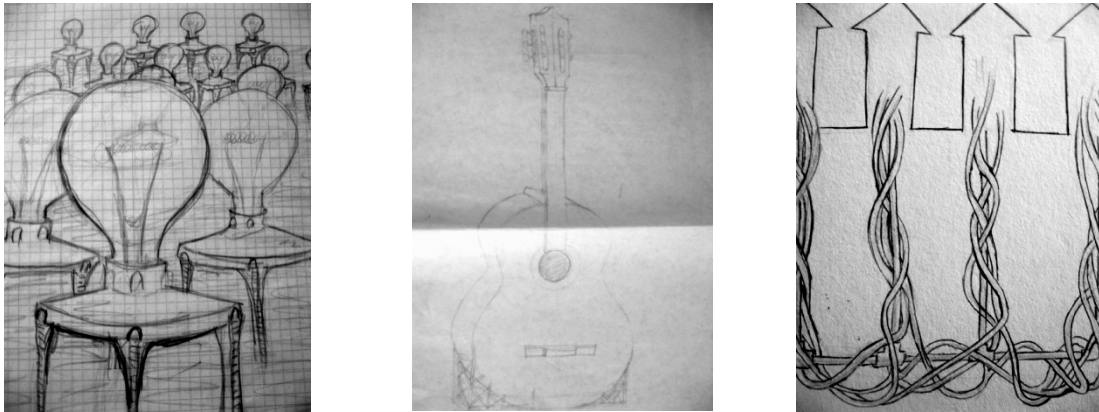


**Figura... 14, bocetos.**

**Fuente:** Archivo personal.

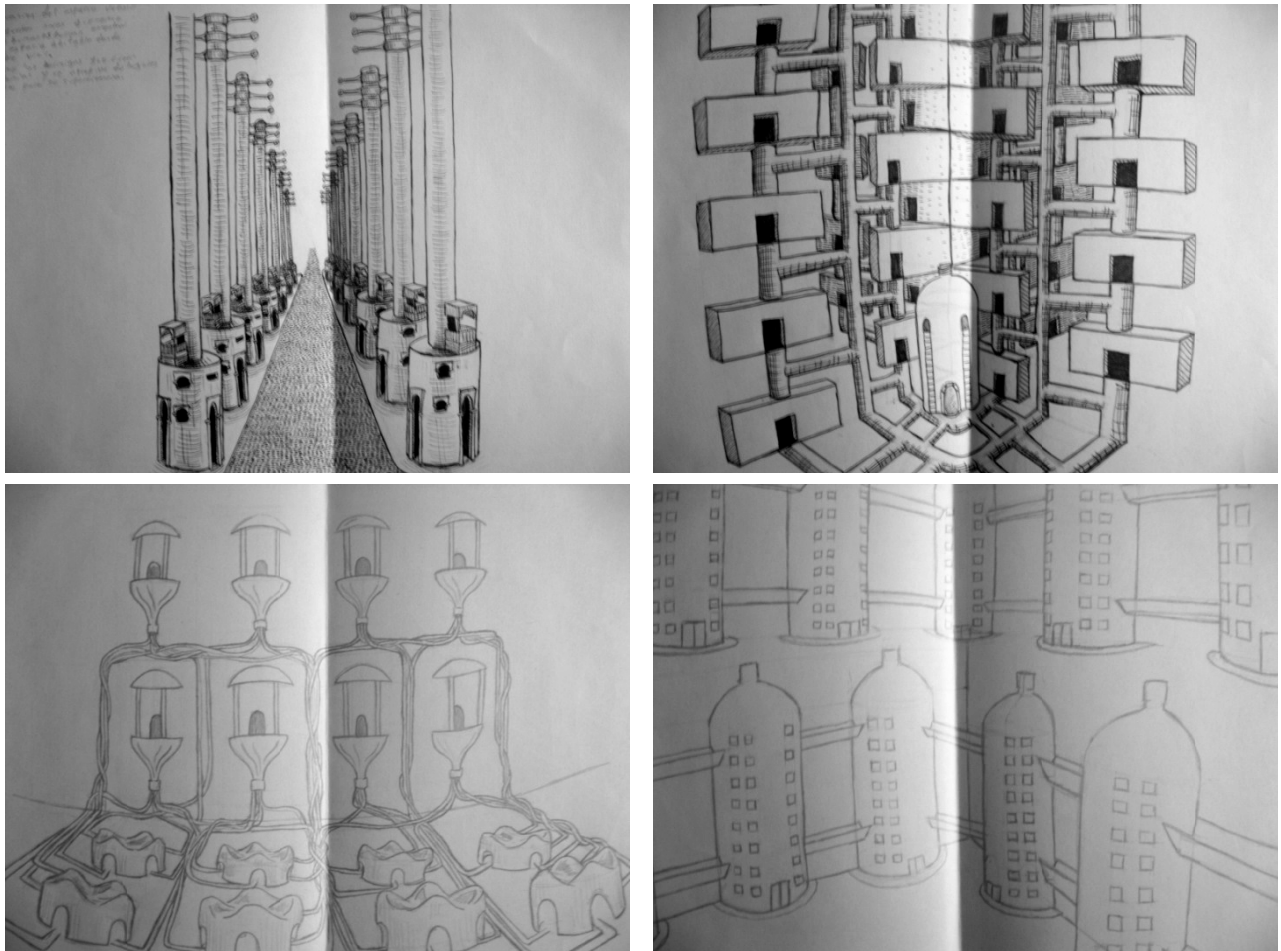
Construcciones hechas en elementos sencillos como un rollo de cinta en invasión o un frasco de pegamento blanco convertido en torre de apartamentos, incluso las ollas de la cocina podrían ser abordadas (ver Fig. 15).

Otras propuestas que se generaron fueron la invasión de instrumentos musicales, jugar con la repetición sólo de un modulo que se multiplique, también mostrar las entrañas de la ciudad con el uso de cables y elementos que normalmente están escondidos a la vista (ver Fig. 16).



**Figura... 15.** bocetos.

**Fuente:** Archivo personal.



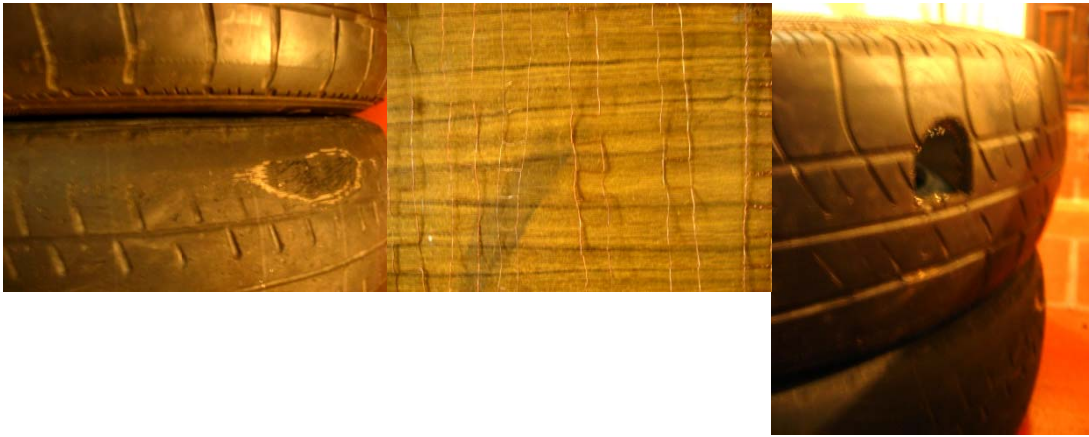
**Figura.. 16.** bocetos.

**Fuente:** Archivo personal.

Desde el punto del boceto la obra se planea para que aumente vislumbrando invasiones que puedan abarcar un lugar cada vez más grande, "de esta forma ocupar los postes en la calle ladrillos en un muro o insertar cosas a una arquitectura real, como colonizar con botellas plásticas una pared (ver Fig. 17)"

#### 4.2.3 Primer ejercicio con el material:

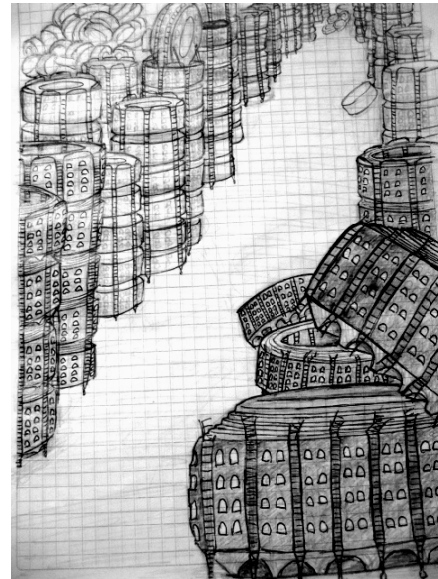
Intento 1 de ciudad, neumáticos de automóviles desgastados al punto de perder su función, muestra del desgaste de las ruedas (ver Fig. 18), alambre moldeado como pequeñas escaleras (ver Fig. 19), acercamiento ha la única ventana realizada en la llanta (ver Fig. 20)



**Figura. 17** acercamiento a la única ventana realizada en la llanta

**Fuente.** Archivo personal.

**Fuente.** Archivo personal.



**Figura.. 18** , Imagen de registro. Miércoles 2 de marzo del 2011.

**Fuente.** Archivo personal

**Fig. 18,** Boceto de la primera ciudad surrealista

**Fuente.** Archivo personal.

Llantas de auto móvil desgastadas, esa fue la primera opción real para empezar a trabajar, sólo era cuestión de saber tallar el material, en cierta forma como lo resuelve “**Betsabee Romero**” la superficie de la llanta es usada como plancha de gravado (ver Fig. 23), ella logra escarbar en el material y extraer sus propiedades plásticas,

El trabajo con estos elementos resulta muy complicado, las herramientas al parecer no eran las apropiadas, y la malla metálica en medio de la llanta, resulto más complicada de lo previsto, por tanto esta opción no se abandona el material simplemente queda reservado para proyectos futuros (ver Fig.24).



**Figura... 19**, Imagen de registro.

**Fuente:** Archivo personal.



**Figura... 23**, miércoles 31 de marzo, 2010, “**Betsabee Romero**”

**Fuente.**

[http://es.arteldia.com/International/Contenidos/Artistas/Betsabee\\_Romero](http://es.arteldia.com/International/Contenidos/Artistas/Betsabee_Romero)

#### **4.2.4 Segundo ejercicio con el material:**

Con envases de aceite para automóvil y un par de tubos en pvc, se intenta construir la primera representación de casa (ver Fig. 25).



**Figura... 21.** Foto de registró. 07 de abril de 2011  
Foto de registró. 07 de abril de 2011  
personal.



**Fig. 22.** Foto de registró. 07 de abril de 2011  
**Fuente.** Archivo personal.

Durante este ejercicio se puede notar que al insertarle elementos extraños a los recipientes no resultaba ser muy funcional, el uso del *cautín* podría descartarse puesto que trata de quemar el material y lo ennegrece (ver Fig. 26).



**Figura.. 23.,** Foto de registró. 07 de abril de 2011  
Foto de registró. 07 de abril de 2011  
Archivo personal.



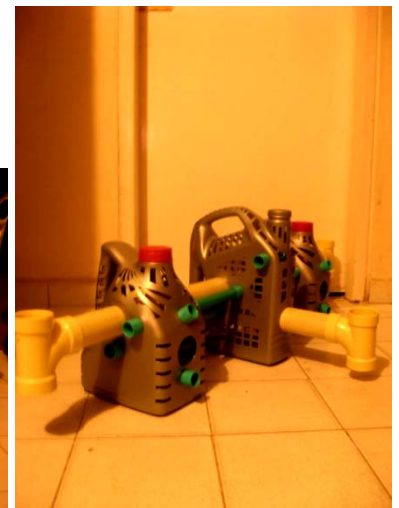
**Figura... 24.** Foto de registró. 07 de abril de 2011  
**Fuente.** Archivo personal.

Por otro lado es importante mejorar los cortes, habrá que mejorar el diseño de los próximos trabajos en edificaciones y la limpieza puesto que está algo precario el acabado (ver Fig. 28).

El modelo de estructura logra trascender en sus ultimas versiones toma una importancia fundamental para el proyecto convirtiéndose en centro urbano y en piedra angular del desarrollo de la estructura (ver Fig. 29)



**Figura... 25.** martes 8 de



noviembre de 2011.

**Fuente:** Archivo personal.



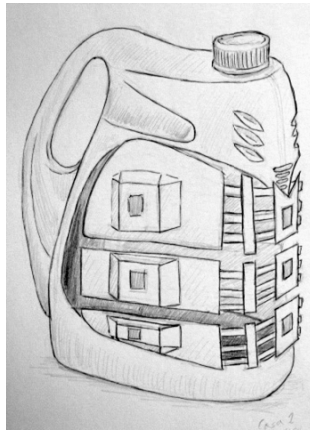
**Figura... 26.,** martes 8 de noviembre de 2011.

**Fuente:** Archivo personal.

Hasta llegar a piezas simples pero muy importantes en el conjunto entero de la estructura, piezas capaces de contener diversos tipos de tubería en pvc respectivamente de 1/2" eléctrico y de 1 1/2" para ventilación y otros usos similares la cual unifica la estructura (ver Fig. 30).

#### **4.2.5 Tercer ejercicio con el material:**

Con dos envases de aceite para automóvil, se intenta construir otra representación de casa, pero esta vez con un toque futurista.



**Figura... 27** Boceto preliminar

**Fuente.** Archivo personal.

La idea con este diseño era lograr que el material se complementara el mismo usando unos envases para intervenir otros (ver Fig. 32).



**Figura... 28** Fotografías de registró. 02 de mayo de 2011

**Fuente.** Archivo personal.

Éste ha sido en lo plástico el mejor proceso logrado hasta ese momento con respecto a la construcción de estas edificaciones, se abre un camino con la creativa y es posible empezare a construir, usando la libertad que brinda el hecho de intervenir cada recipiente respetando el diseño que se pueda generarse naturalmente siguiendo las formas que traen de fabrica (ver Fig. 33).



**Figura...29.** Fotografías de registró. Sábado 27 de agosto de 2011

**Fuente.** Archivo personal.



**Figura.. 30** sábado 27 de agosto de 2011

martes 8 de noviembre de 2011

**Fuente.** Archivo personal.



**Figura... 31**

**Fuente.** Archivo personal.

En un momento importante para la elaboración de estructuras, fue necesario un cambio en su construcción ya que en principio las uniones eran hechas con *silicona* (ver Fig. 34) y se notaban muy sucios los pegues, esto dio paso al remache que logra integrarse muy bien con las piezas y fue la solución apropiada (ver Fig. 35) para no dejar suciedad en las estructuras.

Luego de este avance, nuevas piezas surgen para dar un aire de variedad y diversidad que es propia de una ciudad, estructuras que pueden integrarse a la tubería dispuesta para unificarlas, en donde algunas será el final de un camino (ver Fig. 36) y otras lo continuaran (ver Fig. 37).





**Figura..32** miércoles 28 de septiembre de 2011.

**Figura... 33**

miércoles 28 de septiembre de 2011.

**Fuente.** Archivo personal.

**Fuente.** Archivo personal.

En otros casos abran algunas estructuras que lograrán la versatilidad de dispersar caminos en cuatro lados como en equis, convirtiéndose en piezas fundamentales para la ciudad (ver Fig. 38).



**Fig. 38** martes 8 de noviembre de 2011.

**Fuente.** Archivo personal.

#### 4.2.6 Juego con objetos:

Este momento es una búsqueda por lograr una intención formal de los objetos y sus distancias, jugar con su disposición en el espacio intentando lograr por intuición una mejor distribución.



**Figura.. 34.** Fotografías de registró. 05 de mayo de 2011

**Fuente.** Archivo personal.



**Figura..35.** Fotografías de registró. 05 de mayo de 2011

**Fuente.** Archivo personal.



**Figura. 36.** Fotografías de registró. 05 de mayo de 2011

**Fuente.** Archivo personal.

En estos juegos con los objetos se intenta comprender la idea de modulo para lograr generar estructuras más complejas.



**Figura. 37.** miércoles 28 de septiembre de 2011.

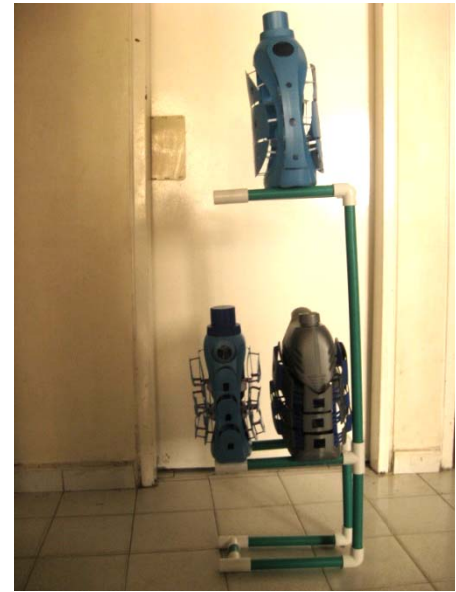
**Fuente.** Archivo personal.



**Figura...38**, miércoles 28 de septiembre de 2011.

sábado 27 de agosto de 2011.

**Fuente.** Archivo personal.



**Figura. 39.**

**Fuente.** Archivo personal.

Para este punto se integró la tubería *pvc* de una manera más consistente pero todavía con pocos resultados efectivos (ver Fig. 43, 44), se torna difícil jugar de forma dinámica con los tubos, fue necesario proceder de forma radical a insertar los tubos en las estructuras, esta idea fue novedosa y permitió que la tubería se integrara de una mejor forma con las piezas (ver Fig. 45, 46) convirtiéndose en parte fundamental del trabajo plástico y evitando que se tras forme en pedestal (ver Fig. 44)



**Figura... 40**, miércoles 28 de septiembre de 2011.  
miércoles 28 de septiembre de 2011.

**Fuente.** Archivo personal.  
personal.



**Figura. 41.**

**Fuente.** Archivo personal.

Lo siguiente en este proceso es jugar en el espacio y abarcarlo de una manera dinámica apoyándome en los tubos **pvc** que ahora son parte fundamental en la composición de esta ciudad escultórica, logrando el objetivo de invadir, aún que este proceso siempre será diferente, cada vez que presente la escultura una nueva invasión surgirá debido a que su instalación y tamaño son variables, solamente falta poder dominar el juego que representa invadir con estos elementos (ver Fig. 47, 48).



**Figura.. 42.** viernes 21 de octubre de 2011.

viernes 21 de octubre de 2011.

**Fuente.** Archivo personal.  
personal.



**Figura.. 43.**

**Fuente.** Archivo personal.



**Figura.. 43.** viernes 21 de octubre de 2011.

noviembre 2011, edificio Daniel casas,

**Fuente.** Archivo personal.  
multi medios, tercer piso.

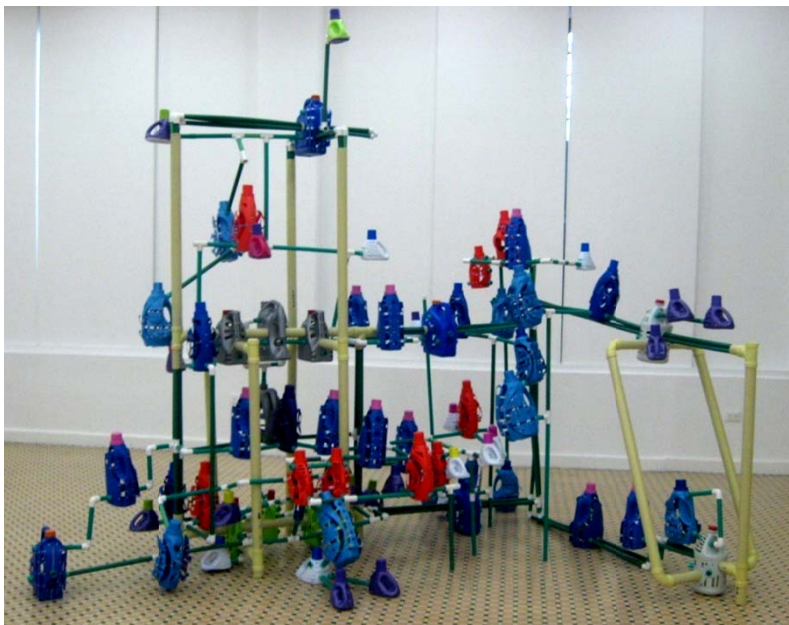


**Figura.. 44.** 23 de

sede uis bucamanga, salón

**Fuente.** Archivo personal.

En los ejercicios que se trabaja para lograr las metas de tamaño buscando encontrar una sensación de invasión mucho más consistente, encuentro que sólo un calibre de tubos sería muy tímido así que se incluye un calibre más grande que permita un juego con los diámetros, hablará más de ciudad ya que ésta es aleatoria y dinámica. En un recorrido por ejercicios diferentes de montaje llegando a su máximo logrado avanzando considerablemente en altura y complejidad (ver Fig. 51).



bucarica uis, sala macaregua.

**Fuente.** Archivo personal.

**Figura.. 45.** 3 de diciembre de 2011, sede

## CONCLUSIONES

Para el desarrollo práctico de este proyecto se han tenido en cuenta algunos enfoques conceptuales como el “**cyberpunk**” con su visión del futuro, “**los imaginarios urbanos**” o “**la ciudad fragmentada**”, y otros plásticos enfocados a la técnica como “**Won Ju Lim**” o “**Betsabee Romero**” también se ha pensado en dibujo o pintura, intenciones y conceptos que fueron generados en el proceso de investigación realizado, desembocando al final en un trabajo escultórico con elementos plásticos extraídos como sobras del consumismo, y tubería pvc que juega un papel importante asemejando las entrañas de “**BACIURAD**” al mismo tiempo que unifica la estructura de la obra la fortalece y le da sentido.

Llegado a este punto sería muy *pretencioso* decir que la obra esta terminada, ya que un trabajo como este jamás estará terminado, sólo puede hacerse más grande *invasivo* y complejo, puesto que está planteado como una ciudad y las ciudades nunca dejan de crecer y más en una sociedad consumista donde habrá inagotables cantidades de recursos que podrán ser rescatados y *re* utilizados.

## BIBLIOGRAFIA

DANNORITSER, Cosima: Comprar, Tirar, Comprar: Arte France, Televisión Española, Televisión De Catalunya, En asociación con Article Z media 3.14. Producción ejecutiva JOAN ÚBEDA, PATRICE BARRATA. Producción, DAVINA BREILLET. 50min. SWIFT, Jonathan. Los viajes de Gulliver: 92p.

CALVINO, Italo. Las ciudades invisibles: Cuarta reimpresión: mayo del 1991. España: Ediciones Minotauro, 1991, 174p.

KISHIRO, Yukito, Battle Angel Alita. Impreso 1990, japon: Shueisha 's Saltar Negocios revista, Tomo 1, Batalla 1, Reclamación.

PERGOLIS, Juan Carlos, la imagen de la ciudad en las artes y en los medios: compilado, Beatriz Gonzáles moreno, ciudad fragmentada lenguaje e imagen, edición 2000, Pág. 163- 170

PERRIN, Jacques. Y NURIDSANY, Claude: Microcosmos, Le peuple de l'herbe: producido por: Galatée Films y Fanse 2 Cinémas. 1996. 100 min.

SILVA, Armando, Imaginarios Urbanos, O Armando Silva, quinta edición 2006, Arango Editores Ltda... 2006. 390p