

DOMUN DEL TEAR

JESÚS DAVID LUZARDO SÁNCHEZ

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2015**

DOMUN DEL TEAR

JESÚS DAVID LUZARDO SÁNCHEZ

**Trabajo de grado para optar por el título de
Maestro en Bellas Artes**

**Director
NICOLÁS CADAVID
Magister en Artes Visuales Universidad de Chile**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2015**

Por la tierra...

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
2. JUSTIFICACIÓN	17
3. OBJETIVO	19
3.1 OBJETIVOS GENERALES	19
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	19
4. PROCESO	20
4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	20
4.1.1 ANTECEDENTES	20
4.1.2 LA CONTAMINACIÓN Y EL MUNDO	23
4.1.3 CONTAMINACIÓN Y ARTE	25
4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL	34
BIBLIOGRAFÍA	40

TABLA DE IMÁGENES

Figura 1. <i>Random Post</i> (2013) David Luzardo	21
Figura 2. <i>El aula de las lecciones</i> (2013) Sebastián Ruiz y David Luzardo	22
Figura 3. <i>Intervención INSITU</i> (2014) David Luzardo	23
Figura 4. <i>Roma</i> (1925) Hannah Hoch	26
Figura 5. <i>Et les femmes volcaniques relèvent et agitent, d'un air menaçant, la partie postérieure de leur corps</i> (1929) Max Ernst	27
Figura 6. <i>The Hannover Merzbau</i> (1923) Kurt Schwitters	28
Figura 7. <i>Too Too Much Much</i> (2010) Thomas Hirschhorn	30
Figura 8. <i>La ville de tous les saviors</i> (2003) Bodys Isek Kingelez	31
Figura 9. <i>The curve</i> (2010) John Bock	32
Figura 10. <i>Trabajo para Mayr Minhof Packagin</i> (2014) Gerlinde Gruber y Christine Stempel	33
Figura 11. Ensamble Barrio Alto	35
Figura 12. Objetos para el ensamble	35
Figura 13. Ensamble 2: Medidas: 103 x 97 cms. Carretera de conecta a los barrios	36
Figura 14. Ensamble 3: Medidas: 99,5 x 49 cms. Barrio Alto	36
Figura 15. Ensamble 4: Medidas: 93 x 38,5 cms. Barrio Bajo (expandido en sala)	37
Figura 16. Ensamble 5: Medidas: 97 x 103 cms. Centro industrial (expandido en sala)	37

Figura 17. Ensamble 6: Medidas: variables. Barrio elevado (detalle en sala)	39
Figura 18. Ensamble 7: Medidas: variables. Centro de convenciones (detalle en sala)	39
Figura 19. Ensamble 8: Medidas: variables. detalle en sala	39

RESUMEN

TÍTULO: Domun del tear *

AUTOR: Jesús David Luzardo Sánchez **

PALABRAS CLAVES: Mundo, arte, tierra, humano.

DESCRIPCIÓN:

El problema de la contaminación visual es un fenómeno de las ciudades modernas que, actualmente, generan gran cantidad de residuos de todo tipo, que afectan negativamente la concepción que se tiene del entorno, gracias a que los diferentes mensajes y cosas chocan entre sí, dando lugar a una confusión conceptual a nivel cultural y perceptual de la realidad. Esto hace que la idea de la existencia humana en las grandes urbes se fragmente y no haya unidad en la forma de vida contemporánea, lo cual ha dado paso a grandes problemas a nivel psicológico y social.

En este orden de ideas, el proyecto “Domun del Tear” tiene como objetivo el reutilizar positivamente la contaminación visual, a fin de crear una serie de ensambles que representen una posibilidad de una ciudad imaginaria, por medio del uso del collage, recortes, cajas, cartones, muñecos y todo tipo de juguetes con la intención de generar una nueva percepción aleatoria y no predeterminada de lo que es una ciudad. Es por ello que se parte del caos de las imágenes, reforzadas con el uso de muñecos, quienes son los personajes que proponen la acción fantástica, a fin de generar diferentes reacciones en el espectador, a quién se quiere sensibilizar sobre la falta de orden y de coherencia de la sociedad postmoderna de nuestro tiempo.

* Trabajo de grado

** Instituto de Proyección Regional y a Distancia. Bellas Artes. Nicolás Cadavid.

SUMMARY

TITLE: Domun del Tear *

AUTHOR: Jesús David Luzardo Sánchez **

KEY WORDS: world, art, earth, human.

DESCRIPTION:

The problem of visual pollution is a phenomenon of the modern cities that, actually, generates a lot of waste of all kinds, which negatively affects the conception that we have about the environment, thanks to the different messages and things crashes between themselves, that generates a conceptual confusion in the cultural and perceptual level of reality. It makes that the idea of human existence in large cities is fragmented and there is no unity in contemporary lifestyle, which has led to major problems in psychological and social level.

In this vein, the “domun del Tear” project (in English: world of art project) aims to positively reuse the visual pollution, to create a series of assemblies that represent a possibility of an imaginary city, thorough the use of collage, cuts, boxes, cardboards, dolls and all kinds of toys intended to generate a new random perception rather default than it is a city. That’s the reason why it begins of the chaos of cut images enhanced with the use of puppets, who are the characters that propose the fantastic action, to generate different reactions in the viewer, who is awareness of the lack of order and consistency of postmodern society of our time.

* Degree proyect

** Regional Projection and Distance Institute. Fine Arts. Nicolás Cadavid

INTRODUCCIÓN

Domun del Tear significa, en español, "mundo del arte" con sus sílabas intercambiadas de posición. En Bucaramanga, como en muchos lugares de Latinoamérica y el mundo, se ha adoptado esta forma de hablar como una apropiación urbana y cultural del lenguaje español. De esta manera, no sólo se dicen palabras cotidianas como 'el rroca' (carro), 'la jermu' (mujer), 'la lleca' (la calle), sino inclusive se puede extender a cualquier palabra que, si su sonoridad lo permite, se pueda pronunciar fácilmente, por ejemplo: 'gofue' (fuego), 'veslla' (llaves), 'trome' (metro), 'blerota' (tablero) entre otras. Las únicas reglas de esta forma de hablar, además de las propias del español, es que se intercambie la sílaba final por la primera y que mantenga cierta sonoridad.

Éste lenguaje denota, no sólo una forma "moderna" de hablar, sino incluso refiere a un fenómeno de la vida en la que está inmerso el ser humano contemporáneo, pues tanto las palabras como las cosas que tenemos alrededor son las que estructuran y construyen nuestra comprensión del mundo sobre la tierra. Es ésta última la que sustenta todas las formas de vida, y el humano, en tanto que especie, tiene una relación directa en la forma como se afecta el ambiente, pues dentro de su quehacer en el mundo, transforma la tierra a fin de lograr calmar sus necesidades y deseos.

A pesar de ello, en la época contemporánea, con la post-industrialización, las energías y materiales derivados del petróleo, hemos conseguido los suficientes bienes y servicios, no sólo para satisfacer las necesidades y deseos de gran parte de la población humana, sino incluso para crear nuevas necesidades virtuales que deben ser satisfechas, y que se aprovechan del consumo para auto subsistir y mantenerse vigentes. Esto ha dado paso a la contaminación por sobreproducción, lo cual representa un serio problema con la tierra en tanto que se generan desechos que, al no descartarse correctamente, afectan negativamente los ecosistemas y la vida en general. Dicha polución no se da solamente en términos químicos (humos, tóxicos, aceites, plásticos, elementos no biodegradables) sino incluso en términos auditivos, de espacio, visuales y conceptuales. Ello muestra que el problema, en sí, tiene diversas posibilidades de abordarlo, tales como el reciclaje, la reutilización y la apropiación por medio del arte.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El fenómeno de la contaminación visual tiene una estrecha relación con el paisaje en general, ya que lo afecta de manera directa y explícita gracias a los medios masivos de comunicación: el plástico, los desechables, las resinas, los papeles y un sin número de objetos más, generando un serio problema en la forma como se percibe el espacio circundante en la tierra debido a su circulación efímera y fugaz; esto significa que constantemente se está afectando el entorno, transformándolo de un ambiente “originario” o “natural” a uno cada vez más artificial y contaminado.

La contaminación visual se ha teorizado recientemente, llegando a definirse, en una monografía publicada vía web por la Maestría de Paisajismo del Instituto Universitario BIOS como el "abuso de ciertos elementos 'no arquitectónicos' que alteran la estética, la imagen del paisaje tanto rural como urbano, y que generan, a menudo, una sobre estimulación visual agresiva, invasiva y simultánea."¹ Aunque tal definición puede ser debatida, nos demuestra que la polución produce un cambio en la perspectiva del paisaje y el entorno urbano, los cuales se diferencian principalmente por la existencia de objetos creados por el hombre que ocupan el

¹ Véase también: Monografía "Contaminación visual del paisaje, cartelería publicitaria en rutas" de la Maestría de Paisajismo del Instituto Universitario BIOS. Disponible en (Revisado 04/Jun/2014):

<http://www.monografias.com/trabajos-pdf2/contaminacion-visual-paisaje/contaminacion-visual-paisaje.pdf>

espacio, el cual en la ciudad se vuelve agresivo debido a que genera una confusión en la mente del observador, quien debe enfrentar su decisión a un problema esencialmente de elección entre las diversas ofertas que tiene el mercado.

Hipotéticamente, el origen de la contaminación humana lo podemos encontrar desde los inicios de la producción técnica en general, aproximadamente hace 25.000 años, cuando el *Homo Sapiens* comenzó a utilizar los primeros instrumentos creados de huesos de animales, piedras y madera para hacer sus herramientas, casas y vestidos. Al fabricar cosas, el hombre suele dejar un residuo que da cuenta de su paso por la tierra, por lo que se ha podido estudiar la humanidad casi desde sus orígenes. A pesar de ello, se puede identificar claramente la expansión de la polución desde el inicio de la era industrial en Inglaterra, con la multiplicación y la complejidad de los procesos tecnológicos y el desarrollo de la propaganda, lo que produjo en masa grandes cantidades de imágenes que buscan generar un impacto en la consciencia social. Al respecto la Universidad Nacional publica en su página web la siguiente información:

"[La contaminación visual] surge a partir de la evolución natural de los medios de comunicación, especialmente de índole comercial, en una sociedad con un régimen económico de competencia, donde poco a poco y de manera desordenada los mensajes

publicitarios se van multiplicando, superponiendo, hasta alcanzar una manifestación caótica y saturada de los objetos visuales, que se refleja en el espacio público."²

Esto muestra un problema a nivel físico y conceptual, ya que si no se trata adecuadamente, por un lado, puede generar grandes cantidades de agentes nocivos debido a las tintas, plastificados e incluso a las fibras sintéticas las cuáles contienen químicos no biodegradables. Por otro lado, los mensajes comerciales usualmente no tienen un contenido *significativo*, sino que utiliza el mensaje de la forma más breve y resumida posible³, de tal manera que pueda ser absorbida rápidamente y deje una imagen en la memoria de los consumidores. Teniendo esto en mente, surge la pregunta: ¿Cómo, desde una perspectiva estética, se pueden reutilizar o transformar los desechos que produce la sociedad posmoderna?

Sobre este tema el mundo del arte, por medio de los collages, objetos encontrados y ensamblajes, han intentado apropiarse del problema a partir de propuestas que conectan el significado con el objeto mismo, englobando una serie de relaciones estéticas las cuales tienen, cada vez más, nuevas exploraciones y acercamientos

² Ecología y medio ambiente. "Contaminación urbana". Disponible en (Revisado 04/Jun/2014)::

<http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/ciencias/2000088/lecciones/Reflexiones/Contaminacion2.html>

³ Véase SILVA, Jennifer. "Características del mensaje comercial". Disponible en (Revisado 04/Jun/2014):

<http://www.a43d.com.uy/jenny/caracteristicas-del-mensaje-comercial/>

temáticos sobre la escultura y el paisaje. En este orden de ideas, la pregunta fundamental de éste es: ¿cómo se puede apropiarse la contaminación de la ciudad para crear un objeto artístico?

Como posible solución a esta cuestión, la idea del presente proyecto es realizar una maqueta partiendo del ensamble y el collage, donde se represente un mundo imaginario, a fin de reformular la relación que existe entre la contaminación visual y el espacio. La intención es realizar una propuesta que muestre una ciudad con diversas zonas, las cuales parten de la aleatoriedad y de una dinámica propia, en donde se muestran diversas escenas de imágenes y personajes que representan diversos momentos y aspectos de la vida humana. Debido a la multiplicidad de las imágenes, no se puede determinar exactamente qué tipo de relaciones se establecen entre los elementos del objeto ni el tamaño exacto de la obra como tal.

2. JUSTIFICACIÓN

En mi práctica artística universitaria he podido experimentar con multitud de técnicas, estilos y conceptos a fin de encontrar un estilo propio con el cual expresar los múltiples mundos que puedo percibir. Esto me permitió darme cuenta que cada lenguaje expresa de una manera muy propia el contenido mismo, y que es necesario controlar cierto arte a fin de hablar de cierto tema en particular. Ahora bien, según mis estudios, la mejor forma para referirse a la contaminación visual por medios físicos y conceptuales es el collage, ya que utilizando imágenes que circulan por la ciudad, reformula su significado mediante la re-organización de los elementos.

El presente proyecto se justifica en tanto que busca, por medio del collage y el ensamblaje, reutilizar la contaminación visual que genera la sociedad postmoderna (la cual usualmente no tiene un manejo adecuado de los residuos, que terminan por contaminar el paisaje, el ambiente y la tierra misma), recurriendo al modelo de ensamble para representar una ciudad imaginaria, creada a partir de la aleatoriedad y la relación entre diversas imágenes de todo tipo. Para llevar esto a cabo me valdré de recortes de revista, cajas, cartón, láminas de madera, muñecos de pequeña y mediana escala, carros de juguete, muñecas, entre otros objetos encontrados; los cuales irán ensamblados de diversas maneras sobre la pared, uno estará colgado, otros dos sobre una mesa de madera a media altura y

en otra, de similares características, irá una estructura que puede ser trabajada durante el tiempo de la exposición, añadiéndole o quitándole objetos, cambiándolos de posición o de diversas posibilidades.

Además de todo lo anterior, se utilizarán manchas de colores primarios (amarillo, azul y rojo) para representar aspectos desconocidos de la ciudad, los cuales no se pueden determinar muy bien por la velocidad y el estilo de vida frenético de sus habitantes. Estas manchas tendrán formas orgánicas (circulares) las cuales se colocarán aleatoriamente en diversos puntos del ensamble, a fin de generar un juego entre los colores, las imágenes del collage y los muñecos y demás figuras que componen el proyecto.

Las figuras que cuelgan lo hacen por medio de un hilo de plata, que representa su carácter etéreo y metafísico. Esta figura debe elevarse por lo menos a un metro de las estructuras horizontales, a fin que pueda hacer interferencia con el libre tránsito de los espectadores.

3. OBJETIVO

3.1 OBJETIVOS GENERALES

- Realizar una maqueta, partiendo del ensamblaje y el collage, en dónde se reutilice la contaminación visual y objetual de la ciudad, para crear un paisaje fantástico.
- Exponer en sala la contaminación del mundo posmoderno de forma didáctica y lúdica.
- Crear un fenómeno de mundo que parta de la aleatoriedad y muestre el caos y el desorden.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar técnicamente el ensamblaje, a fin de realizar una maqueta con pequeños objetos que puedan afectar radicalmente el espacio.
- Crear un mundo a partir del caos y la aleatoriedad.
- Reutilizar los objetos a fin de darle nuevos usos y significados

4. PROCESO

4.1 DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL

4.1.1 ANTECEDENTES

En el presente proyecto me interesa crear un ensamble que represente un mundo por medio de la contaminación visual y la relación aleatoria de las imágenes que puede presentar la ciudad, y que afectan a la consciencia del transeúnte. La idea es transformarla en un escenario complejo, con sus propios personajes y leyes, con interacciones aleatorias pero coherentes en su contexto.

En el mundo del arte existen algunos referentes que trabajan tanto la idea de ensamble y ciudad, como la de contaminación visual y reutilización de objetos encontrados tal como el suizo Thomas Hirshhorn o el africano Bodys Isek Kingelez, éste último de especial importancia para el presente proyecto en tanto que representa el referente directo tanto en la técnica, como en la temática. Con ellos también referencian este tipo de trabajo de artistas como Gerlinde Gruber & Christine Stempel quienes con su obra artística para “Mayr-Melnhof Packaging” marcaron un camino conceptual y formal a la pregunta de cómo crear arte a partir de los objetos encontrados, el reciclaje, la publicidad y otro sin número de objetos que ofrece la ciudad.

Dicho contexto me llevó a plantear la pregunta: ¿cómo transformar las imágenes que me ofrecía la ciudad? Anteriormente ya que había explorado técnicas como el collage y la instalación. A pesar de ejercicios previos, el primer acercamiento al collage se llamó *Random Post* (2013) en dónde se realizaron siete motivos de postales, los cuales se elaboraban usando la aleatoriedad de las imágenes a fin de crear un sentido individual. Las postales tenían algunas líneas al reverso para escribir, a fin de promover la comunicación entre los individuos de la ciudad, los cuales no tienen la costumbre de escribir mensajes para enviar durante un viaje.

Figura 1.



David Luzardo. *Random Post*. 15 x 10 cms. Colección personal

Luego, con la ayuda de Sebastián Ruiz, se realizó la instalación *El aula de las lecciones* (2013), en dónde llenamos el piso del salón 506 de la facultad de ciencias humanas de la Universidad Industrial de Santander, con la intención de

recrear la mente de los estudiantes universitarios, quienes divagan sobre muchas cosas en el entorno de clases.

Figura 2.



Sebastián Ruiz y David Luzardo. *El aula de las lecciones*. 17.6614 m² Aprox.

Registro personal

El tercer trabajo fue un collage dentro del contexto de la exposición IN SITU, organizada por Barbarita Cardozo y Laura Lucía Serrano, en dónde se propuso un cadáver exquisito con la participación de varios artistas para realizar diversas propuestas simultaneas dentro de la sala. La propuesta consistió en abarcar con collage, simulando a una bacteria que se reproduce desde el borde de la pared, y amenaza tímidamente con ocultar la obra de Freddy Serrano.

Figura 3.



David Luzardo *Intervención en INSITU*. 6 m² Aprox. Registro personal

4.1.2 LA CONTAMINACIÓN Y EL MUNDO

El fenómeno de la contaminación afecta la realidad en sus múltiples acepciones. Nada más tenemos que recordar la isla de plástico y basura, que flota en el océano pacífico para darnos cuenta de ello⁴, pues se ha afectado tanto el paisaje que no se puede controlar este problema. Esto muestra la profunda afectación que hay en la concepción de mundo, pues para el imaginario humano la contaminación ya hace parte de la tierra de forma natural, incluso la que hemos creado de forma artificial. Esto se debe a que la mente está afectada por el ruido y la disonancia de

⁴ CASTRO PEREA, Olga. "Un continente formado por basura amenaza el noroeste del pacífico". Disponible en: http://www.tendencias21.net/Un-continente-formado-por-basura-amenaza-el-noroeste-del-Pacifico_a1983.html (Revisado el 4/6/2014)

los mensajes, los que generan estructuras desorganizadas que poco o ningún sentido tiene en relación a su significado, lo cual está marcado por una fuerte tendencia al consumo. Mi propuesta es que tal polución se puede llamar *contaminación conceptual* y tiene su máxima expresión en la posmodernidad en dónde la multiplicidad de discursos ha creado un mundo heterogéneo y descentralizado, sin un discurso específico y con pequeñas constelaciones de conocimiento. Para Vattimo la posmodernidad comienza debido a la imposibilidad de concebir la historia como un discurso unitario, lo que lleva a una crisis en otros conceptos como el *progreso, cultura o civilización*⁵. Esto denota un clima adverso, producto de la contaminación conceptual a la que ha llegado el humano a lo largo de la historia.

Ahora bien, por el lado de la tierra el problema es mucho más complejo, pues la polución ambiental afecta directamente las relaciones químicas del planeta, por lo que es uno de los grandes desafíos de la humanidad en la era posmoderna. La industrialización de la cultura ha llevado no sólo a una contaminación desbordada, sino también a un consumo desmedido de todas las materias primas que posee la tierra, lo cual ha creado un desequilibrio en el ambiente que se muestra en fenómenos como los huracanes, las lluvias y los incendios forestales.

⁵ Véase: VATTIMO, Gianni. "Posmodernidad: ¿una sociedad transparente?". Disponible en: <http://www.debatefeminista.com/PDF/Articulos/posmod1014.pdf> (Revisado el 4/6/2014)

Con este horizonte en mente, se debe añadir que los agentes contaminantes son muchos y de muy variada naturaleza. Todos tienen en común el carácter de cosa, de *objeto* en la medida que es un cuerpo tridimensional en el espacio. Para Heidegger esto sería un *fenómeno* ya que 'se-muestra-ocultando'. Así, la única forma de evitar la contaminación es, o limpiando el fenómeno que la produce, o transformándola a fin de que haga parte activa del ambiente mismo. No obstante, en realidad la forma de afrontar el problema de las basuras es utilizando grandes huecos en la tierra, que son luego rellenos con basura y comprimidos con grandes máquinas. En los casos más excepcionales, si se hace una previa separación de los desechos, se pueden reciclar los distintos elementos, a fin de poder ser reutilizados de nuevo más adelante, a pesar de ello, no se reduce el impacto real de los objetos sobre el mundo o la tierra pues, en procesos de eliminación de residuos, tales como la incineración, se generan muchos más agentes contaminantes debido a la combustión, lo que termina empeorando el problema en vez de solucionarlo.

4.1.3 CONTAMINACIÓN Y ARTE

A pesar de que no se refiera directamente a este respecto, el mundo del arte ha abordado el tema de la contaminación y la reutilización desde diversas perspectivas. En un principio George Braque y Pablo Picasso incorporaron materiales susceptibles de ser reciclados en sus collages, realizando un

ensamblaje de formas, colores y texturas que se relacionaran entre sí para generar una imagen que se pudiera entender.

Sin embargo, vale la pena destacar personajes como Hannah Hoch quien con sus imágenes crearon interesantes mundos, usando el collage de muchas formas para crear paisajes e interesantes escenarios. En la obra *Roma* (1925) se puede observar una escena de una ciudad casi desierta, la cual es habitada por unos extraños seres, en cuya sombra aparecen figuras señalando hacia la izquierda. En la parte inferior hay una autopista en curva que se proyecta hacia el fondo en perspectiva. Esta obra denota un paisaje visual creado a partir de pequeños fragmentos de realidad, los cuales al interconectarse crean nuevos hilos de significado y sentido.

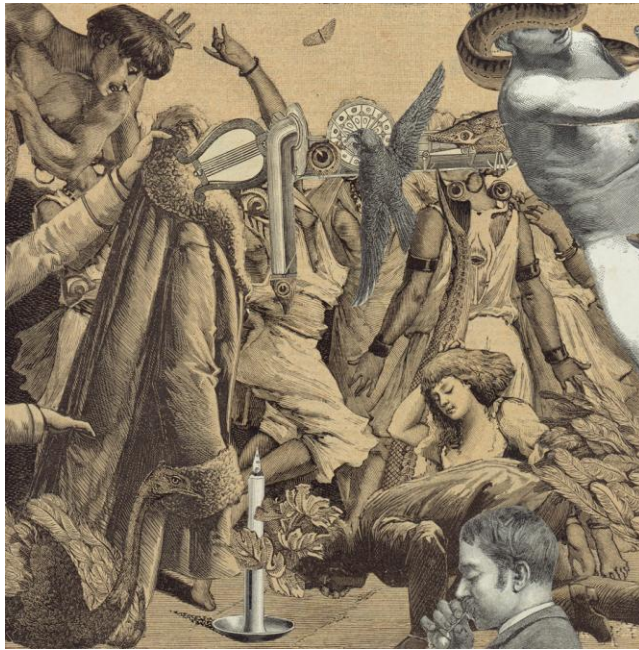
Figura 4.



Hannah Hoch, *Roma* (1925). Fuente: Focus.de

En el surrealismo hay un ejemplo muy interesante de la creación de mundo. Max Ernst publicó en 1927 *La femme 100 têtes*, una serie de novelas hechas a partir del collage utilizando xilografías, imágenes, representaciones de revistas y enciclopedias del siglo XIX. Combinaba instrumentos científicos y figuras flotantes con paisajes o interiores inesperados que permiten entrar en el mundo de los sueños con el cual se identificaba el surrealismo. Aunque en algunos casos es patente el efecto aleatorio de la composición, muchas de sus escenas son cuidadosamente organizadas, con figuras que respetan la proporción, la armonía y el color.

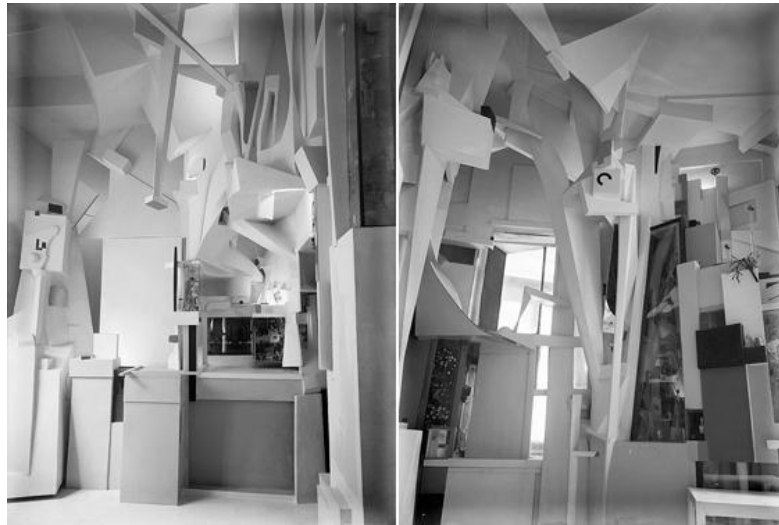
Figura 5.



Max Ernst, *Et les femmes volcaniques relèvent et agitent, d'un air menaçant, la partie postérieure de leur corps* (1929). Fuente: fondationbeyeler.ch

Ahora bien, uno de los artistas que trabajó éste tema fue el alemán Kurt Schwitters⁶, quien es considerado como el maestro del collage y del ensamble. Sus obras son consideradas como las más extraordinarias contribuciones al arte de vanguardia, siendo especialmente reconocido por sus ideas revolucionarias, sus pinturas y montajes realizados con objetos encontrados de todo tipo. Desde 1919 utilizó el término sin sentido "Merz", para describir sus primeros collages y ensambles. Una de sus más importantes obras es el "Merzbau", una construcción realizada cuidadosamente con pedazos y piezas que empezó a coleccionar y colocar en su apartamento, hasta llenarlo del todo eventualmente.

Figura 6.



Kurt Schwitters, *The Hanover Merzbau* (1923/1936). Fuente: merzbarn.net

⁶ Véase: Art Encyclopedia, Cvisual Arts of Painting - sculpture - architecture. Disponible en:

<http://www.visual-arts-cork.com/famous-artists/kurt-schwitters.htm>

Por otra parte, la idea del *Junk Art* no se convirtió en un movimiento real hasta 1950 cuándo Robert Rauschenberg⁷ comenzó a crear un estilo combinando la pintura y la escultura como en la obra *Bed* (1955), o *First Landing Jump* (1961). Mientras tanto, algunos escultores exploraban el uso de detritos urbanos y otros materiales no convencionales a fin de crear sus trabajos. Por ejemplo el escultor norteamericano David Smith con su obra *Hudson River Landscape* (1951) hecha con pedazos de metal soldados, o Etienne Martin, escultor textil francés, con obras como *Coat* (1962) o el arte cinético del suizo Jean Tinguely con *Homage to New York* (1960).

En la época contemporánea podemos referenciar el trabajo de Thomas Hirschhorn, quien es conocido por sus instalaciones, 'site specifics' y ensambles interactivos. Sus obras se basan en la híper saturación de símbolos y objetos, a fin de mostrar la parte cruel de la realidad, sin ilusiones y mostrando un fuerte sentido de compromiso de su trabajo como artista. El trabajo de Hirschhorn asume una gran diversidad de formas, desde esculturas del tamaño de una habitación, pasando por dibujos, videos, escritos, ensambles, pinturas, altares, pabellones o pantallas. Sin embargo, uno de sus términos más interesantes es la palabra

⁷Véase: <http://www.visual-arts-cork.com/definitions/junk-art.htm>

display (pantalla) que utiliza en vez de 'instalación'⁸; esto denota que su propuesta no viene de ningún trasfondo artístico histórico, sino que nace de un deseo deliberado de confrontar el lenguaje comercial y el callejero.

Figura 7.



Thomas Hirshhorn, *Too too - much much* (2010). Fuente: contemporaryartdaily.com

Igualmente, el trabajo de Bodys Isek Kingelez o Jean Babtiste, nacido en la República Democrática del Congo en 1948, quien es reconocido por sus ciudades fantásticas y utópicas construidas a partir de cartón, botellas, latas y otros objetos encontrados en su ciudad natal. Ha construido más de 300 modelos, algunos de estructuras arquitectónicas individuales, otras de ciudades enteras, que poseen varios edificios, avenidas, parques, estadios y monumentos.

⁸ Véase: Página web de la galería Walker: <http://www.walkerart.org/collections/artists/thomas-hirschhorn>

Figura 8.



Bodys Isek Kingelez, *La ville de tous les savoirs* (2003). Fuente: www.magnin-a.com

Vale la pena nombrar una idea que hace poco conocí a partir de un libro recomendado: *unmonumental*, término que engloba una serie de exposiciones y curadurías realizadas en diversos países de Europa y Estados Unidos, que refiere a obras realizadas con objetos encontrados, de reciclaje o con materiales no convencionales. La intención de ellos es la de proponer objetos artísticos que pongan en tela de juicio el concepto de monumentalidad del arte clásico. Algunos ejemplos de artistas de este tipo son: John Bock, Carol Bove, Carlos Bunga o Shinique Smith. Sobre estos referentes hay que destacar el trabajo de John Bock, quien realiza ensamblajes e instalaciones, además de objetos y performances. En 2008 se acercó al editor Daviet-Thery con la idea de crear un libro de artista. La idea evolucionó, desde una portada con una silueta del artista, hasta un muñeco

creado por el mismo Bock que pegó a la silla de su bicicleta. Desde ese momento el proyecto se convirtió en una colección de figuras o "muñecos", cada uno realizado individualmente por el artista y su sastre personal, adornado con detalles únicos y coloridos, y con un vestido bordado a mano inspirado en los rollos japoneses.

Dicho artista también realizó en 2010 la obra *The Curve*, la cual le ayudó a consolidar su reconocimiento por sus instalaciones surrealistas en las que combina el performance, la escultura y el video. Ella muestra una amalgama absurda de referencias a diferentes disciplinas como la economía, la moda, el cine, la política, la filosofía, la música entre otras, permitiéndole modificar una casa móvil en una nave espacial alienígena, cuyas estructuras parasitarias cuelgan del cielo. Sus ensambles representan una ciudad utópica, construida con materiales encontrados y elementos hechos a mano.

Figura 9.



John Bock, The curve (2010). Fuente: artnews.org

Ya para finalizar, hace falta referenciar el trabajo comercial para la Mayr Melnhof Packaging de Australia, realizado por Gerlinde Gruber & Christine Stempel quienes con su obra artística realizan un bello trabajo a partir del cartón de los empaques que se pueden encontrar en la ciudad. Por medio de las gamas de colores de los empaques, formaron una ciudad con diversos formas y figuras estéticas.

Figura 10.



Gerlinde Gruber & Christine Stempel, *Trabajo realizado en la feria Interpack para Mayr*

Mlnhof Packagin (2014). Fuente: www.packagingoftheworld.com/

4.2 DESCRIPCIÓN FORMAL

El montaje de la obra “Domun del Tear” se hará en la sala Macaregua, de la sede UIS Bucarica ubicada en la carrera 19 con calle 35, en frente del parque Santander en la zona Centro de Bucaramanga. La obra se propone para ocupar la zona izquierda de la sala, sobre la pared y dos mesas cercanas de madera de 130 cms por cada lado y 45 cms de alto, dejando un espacio prudente de tránsito de al menos 40 cms de la pared más cercana. Las dimensiones generales de la obra en conjunto son de, aproximadamente, 450 cms³, dicha medida es incierta pues la obra puede expandirse por las paredes de la sala..

Figura 11.



Ensamble Barrio Alto

La obra se compone de 6 ensamblajes, cuyas estructuras están realizadas con materiales reutilizados como madera, plástico, icopor o cartón. Estos se recubrirán con collage de imágenes sacadas de revistas, libros, enciclopedias, catálogos, periódicos y otros medios impresos y publicitarios. Todo ello irá acompañado por objetos encontrados en el mercado de las pulgas o encontrados en la calle, tales como muñecos, mascararas, cachivaches, decoraciones, entre otras.

Para articular la obra con otros lenguajes, como el textil o la decoración, se utilizan pedazos de papel de colgadura o papel tapiz a fin de generar zonas en las cuales se mezclan las imágenes con texturas y formas que poseen una naturaleza diferente y particular.

Figura 12.



Objetos para el ensamble

Se utilizará adhesivo de madera, cemento de contacto y resina epóxica transparente y regular para generar solidez y consistencia al pegado de los objetos. En la parte inferior de las obras se reforzará con ligante acrílico al 50% para darle protección y resistencia, reforzando los pegues y las juntas. Los acabados exteriores se harán con varias capas de una película de protección automotriz transparente, tipo poliuretano, que le dará unidad y profundidad a la maqueta, además de brillo y protección.

Las medidas detalladas de cada ensamblaje es de:

- Ensamble 1: Medidas: 102 x 91,5 cms. Barrio Centro (expandido en sala)

Figura 13.



- Ensamble 2: Medidas: 103 x 97 cms. Carretera de conecta a los barrios

Figura 14.



- Ensamble 3: Medidas: 99,5 x 49 cms. Barrio Alto

Figura 15.



- Ensamble 4: Medidas: 93 x 38,5 cms. Barrio Bajo (expandido en sala)

Figura 16.



- Ensamble 5: Medidas: 97 x 103 cms. Centro industrial (expandido en sala)

Figura 17.



- Ensamble 6: Medidas: variables. Barrio elevado (detalle en sala)

Figura 18.



- Ensamble 7: Medidas: variables. Centro de convenciones (detalle en sala)

Figura 19.



- Ensamble 8: Medidas: variables. detalle en sala

Como propuesta parcial de iluminación se utiliza los bombillos disponibles en sala, de tal manera que enfoquen de forma cenital la mayoría de la estructura.

BIBLIOGRAFÍA

- CASTRO PEREA, Olga. "Un continente formado por basura amenaza el noroeste del pacífico". Disponible vía web en:
http://www.tendencias21.net/Un-continente-formado-por-basura-amenaza-el-noroeste-del-Pacifico_a1983.html (Revisado 4/6/2014)
- INSTITUTO UNIVERSITARIO BIOS, Maestría de Paisajismo. (2014). Contaminación visual del paisaje, cartelería publicitaria en las rutas. Disponible vía web en: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf2/contaminacion-visual-paisaje/contaminacion-visual-paisaje.pdf> (Revisado 4/6/2014)
- GOODMAN, Nelson. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Traducción de Carlos Thiebaut. Madrid: La balsa de la Medusa
- SILVA, Jennifer. "Características del mensaje comercial". Disponible vía web en: <http://www.a43d.com.uy/jenny/caracteristicas-del-mensaje-comercial/> (Revisado 04/Jun/2014)
- THOMAS HIRSCHHORN en la galería Walker. Disponible vía web en: <http://www.walkerart.org/collections/artists/thomas-hirschhorn> (Revisado 04/Jun/2014)
- UNIVERSIDAD NACIONAL. Ecología y medio ambiente. "Contaminación urbana". Disponible vía web en:
<http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/ciencias/2000088/lecciones/Reflexiones/Contaminacion2.html> (Revisado 4/6/2014)

- VATTIMO, Gianni. "Posmodernidad: ¿una sociedad transparente?".

Disponible vía web en:

<http://www.debatefeminista.com/PDF/Articulos/posmod1014.pdf> (Revisado el 4/6/2014)