

Ciudad Absurda

POR: JUAN JOSE SIERRA ORTEGA

CIUDAD ABSURDA

Trabajo de Grado

Juan José Sierra Ortega

1092647286

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades

Artes Visuales

Pamplona, Norte de Santander

2023.

CIUDAD ABSURDA

Trabajo de Grado

Juan José Sierra Ortega

1092647286

Dr. Antonio Stalin García R.

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades

Artes Visuales

Pamplona, Norte de Santander

2023.

Contenido

Resumen.....	5
Introducción.....	6
Planteamiento del Problema	7
Formulación del problema	8
Objetivos	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos	9
Justificación.....	10
Metodología	11
Estado del Arte.....	12
Antecedentes en investigaciones:.....	12
Marco teórico	16
Herramientas poéticas para la investigación de la experiencia urbana	16
Inicios del fenómeno urbano	16
La Ciudad Europea.....	19
Culturas prehispánicas en América Latina.....	20
La nueva granada.....	21
La ciudad industrial.....	25
El Poeta y la ciudad	27
Concepto de Flânerie.....	28
El Flâneur como resistencia a la experiencia comercial	30
La representación del flaneur desde el surrealismo	32
Experiencia Creativa	34

Análisis de Tendencias graficas.....	34
Relato desencadenante	38
Referentes artísticos.....	39
Los Simpson.....	40
South Park.....	41
El siguiente programa.....	42
El desocupe masivo.....	43
Prácticas Artísticas.....	46
Paisaje sonoro	46
Sentir el paisaje	46
Paisajes en transición	47
Paisaje social.....	48
Ciudad ruidosa	49
Ciudad absurda	50
Obra.....	52
Conclusiones.....	55
Desarrollos futuros.....	57
Índice de Figuras.....	58
Bibliografía	59

Resumen

El presente trabajo de grado, es un proyecto de investigación creación, que se incubó a partir de la pregunta sobre ¿Cómo representar la experiencia poética urbana de recorrer la ciudad de Pamplona, a través de las artes visuales? En este sentido, se propone como objetivo general, Representar la experiencia poética urbana de Pamplona, a través de las artes visuales. La metodología de investigación es de enfoque cualitativo, acudiendo al método de investigación creación, la técnica para recolección y procesamiento de datos es la experiencia creativa, donde como instrumentos de registro urbano se usó la bitácora, donde se documentaron archivos digitales, con los cuales se realizó un análisis de las tendencias simbólicas para la construcción de la propuesta. Entre los principales resultados se presenta, una exposición que refleja la experiencia estética urbana en Pamplona, mediante una serie de productos audiovisuales como lo son, animación digital en video de 6 minutos, 16 ilustraciones y 11 stickers, material creado con el que se concluyen la creación.

Palabras clave: Experiencia poética, Ciudades, Flâneur, Movimiento, Artes Visuales.

Introducción

El presente trabajo de investigación, es el soporte teórico de la obra artística creada con el fin de obtener el pregrado en Artes visuales de la Universidad de Pamplona. Este documento esta estructurado desde un planteamiento del problema, objetivos, justificación, metodología de investigación, estado del arte y marco teórico, siendo estos, soportes académicos, de la etapa investigativa que me permiten culminar, en la etapa creativa donde se encuentra la propuesta artística, la cual condensa los resultados reflexivos de la investigación y la experiencia del autor en un producto visual. Usando terminología específica, diferente a la RAE, debido a las necesidades descriptivas de conceptos que solo están presentes desde el lenguaje francés y no están en el lenguaje castellano, como lo es el caso del concepto, *Flâneur*¹ de Baudelaire siglo XIX, el cual es el pilar conceptual de esta investigación, sobre la experiencia urbana. Presentándose en el siguiente documento, una serie de apuntes donde se contrastan desde ubicaciones históricas, los cambios que han hecho surgir el paisaje urbano contemporáneo, culminando con el planteamiento de una obra artística, que responde a las necesidades de generar nuevas alternativas de experiencia del pasear la ciudad.

¹ Flâneur: se refiere a un caminante ocioso que deambula por las calles de la ciudad y observa su entorno con curiosidad (Baudelaire, 1995).

Planteamiento del Problema

Nuestro paisaje urbano, está sumergido en un modelo de contaminación visual, debido a la invasión del consumo comercial. Esta realidad del espacio moderno, nos somete como dice, De Certeau, a “caminar el espacio urbano como forma de lectura comercial” (De Certeau, 1989. p,110). Es decir, esta lectura del trayecto esta atravesada por símbolos del consumo urbano, siendo la lectura comercial una experiencia hostil, que no brinda disfrute estético, pues todo está dispuesto para distraernos y vendernos objetos, como experiencia poética que opacan nuestros paseos y los transforman en situaciones, no placenteras y desagradables.

Los estímulos que encontramos entonces están claramente hechos para que el paseante consuma, como dice Cañas en la siguiente cita donde analiza a Benjamín y a Baudelaire, “Para Benjamín, en Baudelaire aparece ya claramente expresado que en la ciudad, se dan dos tipos de experiencias: la hostil del mundo industrial y la verdadera la de las experiencias” (Cañas, D. 1994. p,28). Esta afirmación nos demuestra que, hoy estamos inmersos en un mundo desfavorable para el deleite visual pues el paisaje está distribuido netamente para el consumo, siendo la verdadera experiencia poética solo presente en las épocas anteriores al consumo urbano, donde aún no existía, el modelo de consumo ni de exhibición comercial en la urbe, permitiéndose allí el disfrute desinteresado. Con el anterior reconocimiento del espacio urbano, como entorno comercial alejado de experiencias placenteras para el paseante, evidencio la necesidad de generar discursos poéticos, que ignoren por completo, el discurso consumista moderno, para plantear alternativas a través de las artes visuales, que nos permitan nuevas maneras de disfrutar el paisaje. Proponiendo, como investigador, posibles alternativas que recuperen dicho espacio, mediante la apropiación y reinterpretación mediante la lectura urbana, como experiencia placentera, que restituya y plantee nuevamente el interés y el disfrute por el caminar la

ciudad, como un encuentro desinteresado con la poética del paisaje, como resistencia a la hostilidad comercial y sus distracciones económicas.

Formulación del problema

¿Cómo representar la experiencia poética urbana de recorrer la ciudad de Pamplona, a través de las artes visuales?

Objetivos

Objetivo General

- Representar la experiencia poética urbana de Pamplona, a través de las artes visuales.

Objetivos Específicos

-. Identificar referentes teóricos y artísticos sobre los fenómenos sociales hostiles que ocurren en la experiencia del paseo urbano.

-. Experimentar alternativas absurdas del paseo usando técnicas de representación digital.

-. Crear una obra audio visual que refleje la poética de caminar la ciudad de Pamplona, no relacionado al comercio como experiencia.

Justificación

La experiencia del pasear por la ciudad de Pamplona en la actualidad, es incomoda y hostil, siendo esta una tendencia en aumento, debido a la invasión de la utilidad en el espacio y la comercialización de objetos, los cuales nos reducen el campo de visión y experiencia, a simple consumo material. El aumento de la eficiencia y la utilidad es visible en cada lugar de la ciudad, siendo esta invasión, la negación del disfrute poético para sus habitantes, pues donde pongamos la mirada, encontraremos exhibición de, publicidad, productos, vitrinas e incluso parlantes que nos llaman a comprar, impidiéndonos el pasear desinteresadamente el espacio público.

Esta mentalidad del espacio como lugar de consumo, esta enfocada en la rentabilidad económica, el discurso de la ganancia monetaria, la informalidad, el desempleo y las malas políticas públicas de ordenamiento urbano como, las principales causas de dicho fenómeno. Esta destrucción de la poética urbana, ha generado que el paseante, no pueda disfrutar su recorrido, ahora este se limita a transitar rápido y sin la mayor percepción de lo que le rodea, pues sabe que a cualquier lado que mire, solo encontrara vitrinas y precios como poética, la cual limita el goce a simples transacciones monetarias.

Por esta razón se hace necesario abogar por que los habitantes de Pamplona, experimenten un espacio urbano inclinado más hacia el humanismo, donde se les permita una relación desinteresada con su paisaje, sin ninguna distracción comercial. Hecho que les permitirá ver con claridad como el sistema económico les quito la experiencia poética, siendo esta investigación de imperiosa necesidad, para recuperar a través de alternativas visuales como, ilustraciones, stickers y animaciones visuales, la experiencia urbana placentera, mediante creaciones que desviara e ignoraran las distracciones de explotación productivas en el espacio, para rescatar y contribuir con una experiencia de un paisaje poético, reorganizado desde el imaginario artístico como resistencia al consumo urbano.

Metodología

Para realizar este proyecto, se usará un enfoque cualitativo, por el carácter interpretativo del proceso creativo. Desde la perspectiva de Grinnell, “el enfoque cualitativo se usa frecuentemente para recolección de datos, sin medición numérica. Las preguntas e hipótesis son flexibles y surgen con el proceso de investigación, siendo su propósito reconstruir la realidad social” (Grinnell, 1997, p. 5). Siendo el enfoque cualitativo un método de recolección e interpretación de datos sin medición numérica, el método para perfeccionar las preguntas sobre la marcha, donde el espacio a estudiar es el paisaje urbano de la ciudad de Pamplona.

El método de investigación creación está basado en la práctica creativa, por lo que se recurrirá al método de, investigación-creación, planteado por, García en 2020, quien indica que, la investigación creación es un método cualitativo que amplía la potencia de los materiales, nutriéndose desde varias disciplinas para conjugar un lenguaje académico comprensible, que incluye reflexiones creativas entre la teoría y la práctica (García Ríos, 2020). Planteando a través de los hechos sociales, una interpretación de las prácticas espaciales, para generar alternativas visuales.

La técnica de recolección de datos se basa en la “experiencia creativa” (Colciencias, 2015, García, 2020), para ello se realizaron a cabo las siguientes actividades urbanas de observación y recolección de datos, con lo que se buscó desvelar y comprender el fenómeno urbano del paisaje como: 1. Fotografías. 2. Selección de símbolos. 3. Reinterpretación subjetiva de los símbolos. 4. creación plástica, Documentación fenomenológica recolectada con la que se realizara el análisis para generar alternativas a las experiencias urbanas de la ciudad de Pamplona, Obteniendo con este proceso, datos simbólicos de los paseos, que servirán como punto de partida para la construcción del resultado final.

Estado del Arte

Antecedentes en investigaciones:

La tesis de maestría titulada, *flâneur*, una metodología en bicicleta para el encuentro con la lucha en la ciudad de Puebla, escrita por Ángel Serrano Herrajón en el año 2021, para la universidad Autónoma de Puebla. En ella se desarrollan los conceptos de *flâneur*, el *catrín* y el *Alleycat*, como métodos para ignorar las lógicas urbanas de consumo, y al mismo tiempo construir una crítica, que desvela las acciones normalizadas de una urbanidad moderna, mediante una experiencia metodológica del pasear en bicicleta por la ciudad, como forma de análisis fenomenológico. Usando ideas Marxistas, para el análisis de la ciudad, reflexiona sobre la explotación laboral de las masas obreras. Definiendo su metodología a través de un enfoque cualitativo urbano, de exploración para la recolección de datos de esta investigación. Llegando a la conclusión que, con el uso de los conceptos Marxistas, y otros como el *flâneur*, el *catrín* y *alleycay*, se desvela el sesgo ideológico imperante, del capital sobre el espacio y su esclavitud obrera. (Serrano Herrejón, 2021).

El artículo de investigación: Relaciones sociales en el espacio urbano en el Pueblo de Santa Fe de Ciudad de México, escrito por Alfredo Sánchez, Eder y Adriana, publicado en el año 2020 para la Universidad Veracruzana, describe una investigación social que alude dos temas principales, la primera la discusión teórica sobre la ciudad como moldeadora de relaciones sociales y la segunda, la observación de un barrio de la ciudad de México y su evolución en las relaciones urbanas. Usando como metodología el enfoque cualitativo a través de entrevistas a profundidad y además evidencia visual. Concluyen que, el desarrollo acelerado de centros comerciales y construcciones inmobiliarias en el Pueblo de Santa Fe, el individuo se ha visto relegado y no tiene capacidad de intervenir y alterar la forma física sino solo la simbólica, quedando excluido y sin ninguna injerencia de la planificación urbana. Viéndose obligado a adaptarse al crecimiento capital y económico que se producen en

los espacios y su degradación social desmedida como única experiencia urbana (Sánchez, Noda & Rodríguez, 2020).

El artículo de investigación, psicofagia urbana: cuerpos, efectos, recorridos, escrito por Iván Sanabria Solano y José Pablo Ureña Rodríguez publicado en el año 2020 para la universidad de costa rica. Describe una experimentación, desde la educación artística transdisciplinar, entre las artes y las ciencias sociales para el estudio de habitar el espacio urbano, donde se analizan mediante el lenguaje visual, la relación afectiva del ciudadano con su espacio cultural, por medio del caminar a través de reflexiones de las experiencias, físicas e imaginarias y como ellas producen emociones en el individuo. Usando una metodología etnográfica visual desarrolla su experimento, mediante el análisis de las relaciones corporales de caminar la ciudad, produciendo una interpretación del espacio urbano. Concluyendo con su investigación, que el consumo contemporáneo económico, bajo la promesa del progreso del neoliberalismo construyo una estética urbana de violencia, ruinas y empobrecimiento de cuerpos marginales, explotados bajo las luces del progreso irresponsable, a través de la reinterpretación y reconstrucción de cartografías para la ciudad (Sanabria Solano, 2020).

La investigación, La deriva: una técnica de investigación psicosocial acorde con la ciudad contemporánea, escrita por, Pellicer Cardona en el 2012, para la universidad de Antioquia. Utiliza la técnica de la deriva y el flâneur como herramienta de investigación, que le permiten potenciar el análisis del espacio urbano, a través del investigador quien se adentra a formar parte del movimiento de los acontecimientos inesperados del espacio. Usando como método el enfoque cualitativo y destacando la etnografía urbana, ya que el investigador se aproxima al contexto usando su observación. Reflexiona sobre cómo, en las practicas sociales cotidianas, que acontecen sobre las ciudades contemporáneas, la deriva urbana es útil como método

de investigación para comprender, mejor el fenómeno del espacio psicosocial de los lugares que habitamos (Pellicer Cardona, 2012).

El artículo, el flâneur bogotano contemporáneo, reflexiones sobre el deambular los espacios comerciales de Bogotá, el cual fue escrito por la artista, Estefanía Gómez en el año 2018 para la universidad Javeriana. se pregunta si la figura Parisina, flâneur del siglo XIX, que se extinguió debido a la mercantilización del espacio, hoy en pleno siglo XXI, puede aun estar vigente en algunos casos específicos. Contrastando el deambular por espacios distintos como, el centro comercial y el paisaje urbano al aire libre. Usando una metodología de investigación basada en la etnografía de su entorno bogotano, realizada mediante el contacto directo con los hechos y los sujetos en búsqueda de la información. Concluyendo en su investigación, que, al deambular por el centro comercial bogotano, nuestra experiencia esta invadida con publicidad, por ende, no hay espacio para el ocio. en contraste con el espacio público o aire libre donde, si se puede pasear con cierta libertad. Evidenciando que el flâneur solo está presente en entornos de la ciudad bogotana al aire libre, en contraste con los centros comerciales donde esta figura está muerta (Quijano Gómez, E, 2018).

Esta revisión del estado del arte, permite comprender que, tras el uso de diversos conceptos investigativos como de flâneur y el alleycat y la deriva, se evidencia como a través de estas metodologías de investigación, que se basan en caminar por el espacio como un lugar psicosocial, para generar reflexiones en el ámbito de la investigación social, se sostiene que las derivas y el flâneur son las metodologías más claras que se enfocan en la experiencia urbana de los individuos, para que el investigador pueda interpretar como, el paisaje y el comercio moldean la dinámica social. Resaltando el papel del enfoque cualitativo como parte fundamental

para estas metodologías, ya que se busca comprender y analizar las experiencias subjetivas de los individuos que habitan la ciudad. Sustentando como través de estas técnicas, los investigadores pueden explorar temas como la identidad urbana, la economía urbana, la segregación socioespacial, entre otros temas de relevancia para el análisis social, que evidencian el estudio de la experiencia del paisaje en las ciudades contemporáneas.

Marco teórico

Herramientas poéticas para la investigación de la experiencia urbana

A continuación, presentare una breve introducción, donde se menciona un inventario del pasado histórico del surgimiento de las ciudades, mediante cortes temporales que nos permitan comprender los contextos sociales que construyeron este objeto de estudio. Evidenciándose como la evolución urbana y sus métodos monetarios y utilitarios obstaculizaron e impidieron el goce estético en los paseos por la metrópoli, debido a la monetización industrial del paisaje. Siendo el flâneur, una herramienta metodológica conceptual desde la historia del arte, para redefinir e ignorar los símbolos consumistas que el modelo capital nos impuso, como único método de goce de la poética urbana.

Inicios del fenómeno urbano

Según Mumford, “5.000 años a.C se fomenta el surgimiento de las grandes comunidades, mediante una búsqueda de estabilidad, seguridad y refugio” (Mumford, 1966. p,11). En el neolítico comenzó el desarrollo del fenómeno urbano, creciendo los primeros asentamientos permanentes los que posteriormente pasaran a convertirse en los núcleos familiares, este cambio está encaminado a la vida urbana, planteando la necesidad de coordinación y generación de recursos, comenzando la división para el sustento del asentamiento.

La cooperación social se inicia en la caverna, debido a la necesidad de colaboración mutua de la supervivencia de la tribu, desarrollando solidaridad en la comunidad. La necesidad de protección de los peligros externos fomenta también el desarrollo social. Planteándose como la cooperación y la solidaridad son aspectos fundamentales humanos que se originaron en el neolítico como base de la vida en comunidad.

El desarrollo de las ciudades solo fue posible cuando se desarrolla la capacidad de producir grandes cantidades de alimentos; pero esta capacidad productiva se hizo realidad, a través de la domesticación de animales y de la agricultura, que eliminó la dependencia del hombre de las contingencias de la naturaleza y del azar (Lezama,2012. p,38).

Con la posibilidad del controlar los cultivos y a su vez la domesticación animal, dejan los individuos de ser nómadas, para convertirse en sedentarios. trayendo consigo el desarrollo de la agricultura y la ganadería, permitiéndole a las primeras sociedades humanas establecerse en un lugar y desarrollar su cultura propia.

Tal y como lo plantea Childe, con el aprovisionamiento de reservas, se supera el azar de la naturaleza (Childe, 1972). Marcando el inicio del abastecimiento de alimentos, una evolución que, “aumenta la población y la multiplica influyendo a la par, en la capacidad productiva de los asentamientos” (Lezama,2012. p,39). Garantizada la producción continua de alimento para las aldeas, las sociedades comienzan a producir excedentes, permitiéndose las primeras transacciones, “Este intercambio se asume siempre como la forma de trueque de productos secundarios que ofrece la aldea por productos primarios” (Toynbee, 1971. p, 27). Este proceso de cooperación económica forma las primeras redes de intercambio intercultural, permitiendo la creación por primera vez de, economía independiente.

“Llegada la Edad del Bronce, 2000 a.C. los asentamientos pasan a convertirse en las primeras ciudades. Marcando un hito la sustitución de la agricultura por la industria y el comercio” (Lezama,2002. p,42). Los asentamientos que anteriormente estaban enfocados principalmente en la agricultura y ganadería, comenzaron a desarrollar las primeras industrias especializadas. Permittiéndose el surgimiento de nuevas formas de intercambio, sofisticando su organización. Siendo la edad de bronce un hito en la evolución alimenticia de las primeras civilizaciones urbanas.

Este crecimiento de las aldeas a ciudades, trajo consigo la distribución de. “la forma urbana planificada mediante trazados predeterminados basados generalmente en una simple retícula rectilínea” (Morris, 1979. p,22). Se introduce la distribución urbana a través de retículas rectilíneas, elemento distintivo de la planificación urbana. Esta forma de organización espacial permitió una mayor eficiencia en la distribución de los servicios en el espacio disponible. La retícula rectilínea se convirtió en una de las características más importantes de la ciudad moderna. De esta manera se introduce en la aldea la planificación. Marcando así las anteriores etapas un conjunto de evoluciones humanas, en el pensamiento del hombre aplicado sobre su territorio y sus primeros intercambios económicos.

Una vez las aldeas modificaron sus estructuras y prácticas de vida hacia la forma urbana, donde primaba la acumulación y los excesos surgiendo, dando inicio al sistema que hoy conocemos, donde altero el poder del jefe de la comunidad, por la figura del rey junto y su sistema de poder jerárquico (Mumford, 1966). Este tránsito de cambios constantes como el poder, el crecimiento demográfico y la expansión humana con sus más recientes actividades económicas, los jefes aldeanos se vuelven insuficientes para el control de la población. Siendo el rey autoritario la nueva figura de poder político y militar, imponiendo nuevos símbolos de adoración, formando las primeras etapas del estado y el gobierno.

Hacia el año del 550 a.C, según el autor, (Morris, 1979), el modelo urbano de distribución clave en Europa se basó en el concepto del centro como punto focal de la ciudad, que se caracterizó por la presencia de una plaza central rodeada de edificios importantes, como la iglesia, el ayuntamiento o el palacio real. Esta plaza de mercado central se convirtió en el corazón para el encuentro de la vida social y económica de la ciudad, y fue utilizada como espacio de comercio y ocio, como lugar de mercado para la venta de productos y servicios.

Además, la presencia de la plaza central y la distribución radial de las calles principales hacia los diferentes barrios de la ciudad, generó un sistema de transporte eficiente y accesible, permitiendo la conexión y el intercambio entre los diferentes barrios y la zona central. Esta distribución clave permitió que la ciudad creciera y se expandiera, sin perder su cohesión y funcionalidad. Siendo este modelo de distribución espacial clave para el desarrollo urbano durante el renacimiento en Europa (Morris, 1979).

La Ciudad Europea

Hacia el año 12 a.C, y hasta la edad media, Europa estaban en una etapa compleja bajo constante invasión y a manos de los romanos, quienes impusieron sus instituciones de dominio y quienes saquearon los recursos hasta agotarlos. Europa resulta aprisionada en el norte por las invasiones normandas y en el sur por los musulmanes. En el siglo III d.C, según, (Curchin, L. ,1991) el Imperio Romano se encontró en un estado de crisis debido a una serie de factores internos y externos, incluyendo la presión de los bárbaros en las fronteras, la inestabilidad política y la corrupción. Esta crisis debilitó la capacidad de Roma para mantener su control sobre las provincias europeas (Curchin,1991).

Durante este tiempo, surgieron varios líderes y pueblos que se rebelaron contra el dominio romano. Uno de los más destacados fue el líder galo Vercingétorix, quien lideró una revuelta contra los romanos en el siglo I a.C. en la actual Francia. Otro factor importante en la liberación de Europa fue la expansión del cristianismo, que fomentó un sentido de identidad y unidad entre los pueblos europeos (Curchin, 1991)

La iglesia cristiana comienza a ganar fuerza a mediados del siglo III ejerciendo influencia a la creciente sociedad, promoviendo la ciudad como lugar de encuentro para la comunidad y para orar y realizar sus transacciones comerciales. Usando la idea del centro de la ciudad como símbolos de unión y comunidad. Esta visión de

encuentro y solidaridad se plasmó en la estructura urbana que se organizó entorno a la plaza central donde se ubicaban los edificios más importantes (Curchin,1991).

En resumen, la ciudad europea y su estilo urbano, viene influenciado de la expansión de las ciudades romanas, viéndose ello en sus catedrales y castillos, pero fue gracias a su liberación y la proliferación del cristianismo, que pudieron redefinir su propio modelo. Posteriormente en Europa comienza una evolución artística que genera su propia arquitectura gracias a creadores como Leonardo da Vinci y Andrea Palladio, Floreciendo el modelo arquitectónico, conocido como, el barroco, desde el siglo XVII (Curchin,1991).

Culturas prehispánicas en América Latina

La organización de los asentamientos urbanos de las culturas prehispánicas en América Latina, según el arqueólogo, John W, variaba acorde a las disposiciones materiales de la región, pero se caracterizaba por un fuerte sentido de comunidad y una estructura social jerarquizada. En general, las tribus prehispánicas se asentaban en zonas estratégicas, cercanas a ríos, lagos o mares, lo que les permitía tener acceso a los recursos naturales que necesitaban para subsistir (John W ,2009).

En cuanto a la distribución y agrupamiento urbano, John W, destaca la importancia de la planificación en la construcción de las ciudades prehispánicas. Según algunos estudios, las ciudades prehispánicas estaban divididas en sectores especializados, con áreas específicas para la administración, la religión, la defensa y la producción. Por ejemplo, en la ciudad inca de Cusco, la capital del imperio incaico, los barrios estaban organizados en función de la casta social y la actividad económica de cada grupo (John W ,2009).

En las culturas del altiplano andino de Colombia para autores como, Gómez, Alba, los muiscas, construyeron ciudades importantes, como Bacatá (actual Bogotá), que quedaron divididas en barrios y calles. En estas ciudades, los barrios estaban

separados por muros de piedra y las casas eran construidas de adobe. Además, en el centro de la ciudad se encontraba una gran plaza, que era el centro ceremonial, político y social (Gómez, Alba. 2005).

La distribución en las regiones del Caribe y la Costa Pacífica, según, Gómez, Alba, las tribus indígenas se asentaban en aldeas que estaban situadas cerca de ríos y mares. Estas aldeas estaban construidas con casas de madera y techos de palma, y se organizaban en torno a una plaza central donde se realizaban ceremonias y actividades comunitarias. En las culturas de la Sierra Nevada de Santa Marta, como los Koguis, se construyeron terrazas agrícolas en las laderas de las montañas, donde se cultivaban diversos productos, como maíz, yuca y algodón. Estas terrazas estaban organizadas en función de la altitud y la exposición al sol, y se construían canales de riego hechos en piedra, para el suministro de agua (Gómez, Alba. 2005),

En conclusión, la organización de los asentamientos urbanos de las tribus prehispánicas en América, Latina fue muy diversa y compleja, pero en general se caracterizó por una fuerte jerarquía social, distribuida en forma de líneas rectas, construyéndose bajo el uso de los materiales disponibles.

La nueva granada

Siendo Europa y más específicamente España la nación destinada al descubrimiento y colonización de las indias, su pasado urbano como se menciona en el párrafo anterior, nos interesa debido a que de allí viene, el modelo de estructuración urbana que se nos impuso, como las plazas mayores frente a sus centros políticos, iglesias, mercados, etc. Siendo estas de raíces romanas, pero viéndose modificadas por la colonia española en su alteración proveniente del barroco y su influencia cristiana (Morris, 1979).

Según Morris, El modelo urbano europeo tuvo una gran influencia en el modelo urbano de la Nueva Granada, que fue el nombre dado a la región que hoy se conoce como Colombia, Ecuador, Panamá y Venezuela, durante el período colonial español. Durante la colonización, los españoles introdujeron su propio modelo de ciudad, destruyendo y reemplazando los asentamientos prehispánicos, promoviendo como canon arquitectónico, la idea de una plaza central y calles que se conecten en forma de cuadrícula. Utilizándose en ciudades como, como Bogotá, Quito y Cartagena (Morris, 1979).

Uno de los principales cambios que se dieron en la distribución urbana del espacio fue, como estas ciudades se organizaron en torno a una plaza central, donde se encontraron los edificios gubernamentales y religiosos. Además, se construyeron calles anchas y rectas que conectaron los diferentes barrios de la ciudad. Otro cambio importante fue la introducción de la arquitectura europea, con la construcción de edificios de estilo renacentista, barroco y neoclásico. Los edificios más importantes eran la catedral y el palacio del gobernador, que eran construidos con materiales como piedra y ladrillo, y contaban con amplias plazas y jardines. Además, los españoles impusieron su propia forma de propiedad de la tierra, basada en el sistema de encomiendas, que permitía a los españoles obtener tierras y mano de obra indígena. Esto llevó a la expropiación y explotación de tierras indígenas, lo que tuvo un impacto negativo en la distribución de la población rural y en la organización del espacio agrícola (Morris, 1979).

Además de la disposición urbana, el modelo europeo también influyó en los materiales de construcción utilizados en las ciudades de la Nueva Granada. Los edificios coloniales españoles se construyeron con materiales locales como la arcilla, la madera y la piedra, pero bajo los estilos arquitectónicos de los europeos, permitiendo la creación de viviendas visualmente distintas y más duraderas y resistentes. (Morris, 1979).

Nueva granada se deja imponer la cultura del imperio español, su estilo urbano, sus métodos de producción y de propiedad. Cambiando los modelos urbanos caseros e

inexactos de los prehispánicos, alterando así la forma de vida de los pueblos originarios, costumbres y creencias.

Con la llegada de leyes de las indias y según afirma Francisco Morales P, en su texto las leyes de las indias, promulgadas por la Corona española en el siglo XVI, se establecieron una serie de normas para la colonización de América, las cuales establecían un marco legal de organización y protección de los derechos de los pueblos originarios, donde los pueblos nuevos debían ser planificados acorde a los principios urbanísticos europeos. Tendiendo estos cambios impactos negativos, debido a que a la alteración estética del paisaje. (Francisco Morales Padron, 1984). Aun así, las nuevas ciudades comienzan un periodo de expansión en un modelo urbano ajeno al tradicional, donde la figura imperante eran los españoles, a continuación, muestro la Real cedula que le otorga a Pamplona el título de ciudad, por el rey Carlos V de España.

Figura 1.1

Real cédula que le otorga a Pamplona el título de ciudad



Fotografía de la placa conmemorativa que le otorga el título de ciudad a Pamplona, ubicada a las afueras de la Alcaldía de Pamplona (Ortega, Real cedula de Pamplona, 2023)

La ciudad industrial

La sociedad transita una época de cambio, pero aun así guardando consigo rastros arquitectónicos de la ciudad medieval, siendo estos persistentes por siglos, en, “las ciudades europeas bajo formas híbridas, con una arquitectura de carácter moderno” (Lezama, 2014. p,100). El renacimiento y su nueva mentalidad trajo consigo una nueva idea de progreso, reinterpretando las raíces urbanas en un sistema basado en la eficiencia y la utilidad.

El nuevo orden económico que moldea los trazados en las ciudades buscaba una circulación más eficiente, construyendo grandes avenidas que provocan distorsión de las antiguas formas de vida, comenzando la incursión del comercio de productos en las paradas principales (Lezama, 2014). Con la urbanización creciente las ciudades se convierten en centros de comercio y consumo, bajo la lógica de aumentar las ganancias, como menciona Lavedan, “Ya no se trata de buscar únicamente el embellecimiento sino también la utilidad” (Lavedan, 1959. p, 193). Con la nueva definición urbana enfocada en la utilidad, la ciudad se basa en la idea de construirse a través de la lógica de la rentabilidad y eficiencia, llevando a que, En el siglo XVIII, se creen las primeras aceras para separar el tránsito peatonal del vehicular, se numeran las casas, se nombran las calles y se instala el alumbrado público (Lezama,1959). El territorio urbano lentamente se va transformando en una ciudad organizada y moderna, pero a su vez invadida por símbolos utilitarios que eliminan la posibilidad de goce desinteresado del paseo urbano, ya que ahora sus calles están enfocadas en la utilidad.

La ciudad desde el siglo XVIII y que llega hasta el XIX, ha sido definida por Mumford, como ciudad únicamente comercial, siendo una de sus características la existencia de la gran avenida que ordena las viviendas, el comercio y el transporte público como método de planificación (Mumford, 1966). Con la lógica del lucro expandiéndose por el paisaje se elimina toda capa poética que obliga a definir la

relación urbana bajo la lógica del lucro y el comercio. Siendo esta etapa el nacimiento de la gran industria, a partir del momento en el que se incrementa la productividad, permitiendo el paso del trabajo artesanal al de la fábrica.

Con el reemplazo de la producción manual a la producción mecanizada, de lo artesanal a lo industrial, se generan métodos eficientes de productividad. Un ejemplo es el ferrocarril (Lavedan, 1952). El cual trae una función útil de transportar las masas humanas y la diversidad económica producto del movimiento de grandes cargas, permitiendo mayor rentabilidad para la población. “Esto es así porque, detrás del orden urbano de la ciudad industrial, se encuentra la mentalidad del banquero, del empresario, y de una tecnología puesta al servicio de la ganancia y la acumulación” (Lezama, 2014. p,107).

Tras la evolución de las fábricas, la sociedad avanza hacia la urbanización total. La dominación del orden capital ejercido en la ciudad industrial en su afán económico, desatendió por completo la calidad de la experiencia poética de sus residentes, destruyendo cualquier característica de deleite urbano, por la ganancia y el utilitarismo. El orden urbano que surge es desequilibrado, la sociedad económica y su construcción debido a la revolución industrial se despliega de manera absoluta a nivel mundial, imponiéndose el mercado y la competencia. La ciudad contemporánea es redefinida como un territorio de trabajo. En contraste con el espíritu urbano, de la ciudad de la Polis romana del neolítico, que brindaba deleite y disfrute visual, debido a que aún no había contaminación utilitaria en el paisaje. En contraste con la ciudad industrial, donde la desigualdad y la contaminación visual afloran a simple vista, y se exagera la urbanización y con ello el dominio y el utilitarismo, trayendo consigo el desmejoramiento de la calidad de la experiencia urbana de sus habitantes.

El Poeta y la ciudad

En las siguientes líneas se propone un breve análisis del paisaje y su forma de lectura artística, comprendiendo que la figura del poeta urbano, es un observador crítico en la ciudad capitalista y desigual, el cual enfoca su experiencia en el uso de su sensibilidad, para percibir su entorno desde ojos críticos.

La Poesía en las urbes es la que surge sobre las interacciones entre un lector crítico poético y un objeto formado por el espacio urbano” (Cañas, D. 1994). La urbe contiene implícitamente diálogos que derivan de las relaciones temporales de la época, produciendo una serie de experiencias que pasan desapercibidas, pero que, desde las artes literarias, las han usado para producir poesía, a través de reflexiones que nos permiten escapar del utilitarismo urbano.

En la ciudad del comercio y las fábricas, el nuevo orden gira entorno al comercio del deseo” (Cañas, D. 1994. p,25). La necesidad de satisfacer la individualidad, hacen surgir a autores que rechazan el comercio del deseo y exploran la ciudad desde una perspectiva crítica, quienes cuestionan el papel del consumo urbano como experiencia poética.

En los siglos XIX y XX, como dice Cañas ocurrió, la “Transición del romanticismo a la modernidad, se pasa de un sentimiento de armonía, hasta uno de confusión debido a la evolución tecnológica” (Cañas, D. 1994. p,20). El individualismo del sistema monetario emergente genera en el entorno urbano la cultura del materialismo, produciendo sentimiento de vacío y desesperación para aquellos que solo pueden ver en el paisaje, la presión del consumo como felicidad, pero que, gracias a los poetas y su mirada romántica, expresan experiencias únicas alejadas del consumo.

Uno de los pensadores que hablan desde la experiencia urbana y la modernidad desde principios del siglo fue Baudelaire, quien, en su libro, la ciudad de

París del siglo XIX, relata, el cambio de su entorno urbana debido a la industrialización de la ciudad. Posteriormente fue Walter Benjamín quien retoma los escritos de Baudelaire para seguir desarrollando su pensamiento.

“Para Benjamín, en Baudelaire aparece ya claramente expresado que en la ciudad se dan dos tipos de experiencias: la hostil del mundo industrial y la verdadera la de las experiencias” (Cañas, D. 1994. p,28). Relatando que la verdadera se refiere a una experiencia urbana más allá de los símbolos de consumo masivo, siendo la poesía una forma de resistencia. La verdadera poética es, las experiencias sensoriales y efímera de la ciudad, que se esconden como sorpresas en el momento menos pensado, convirtiendo esta característica un punto fuga del sistema económico, un escape de las experiencias hostiles e industriales.

La tensión que se evidencia en los dos tipos de experiencia urbana, la de Baudelaire, quien nos presenta la ciudad como un espacio en plena invasión comercial, donde los artistas interesados transforman su entorno en sensaciones y reflexiones, que se escapan del sesgo consumista en el que caen la mayoría de sus habitantes. Esta actitud contemplativa como método para percibir belleza oculta, produce el concepto de *flânerie*, como planteamiento metodológico que nos permitirá analizar críticamente la ciudad resistiendo a los sesgos económicos.

Concepto de Flânerie

La necesidad de introducir someramente este término deviene de la poética Baudeleriana del siglo XIX, debido a su importancia como metodología de resistencia al consumo, según (C, Baudelaire, 1995) la *flânerie* se define como una actividad de ocio y contemplativa de un paseante por la ciudad moderna, así pues, "flâneur" se remite al individuo que lleva a cabo la práctica de la acción, mientras que "flânerie" se refiere a la práctica urbana de la acción misma.

Baudelaire plantea que el ejercicio ocioso, es distinto al de otras formas de experiencia urbana, mencionando la capacidad del anti-utilitarismo como principal característica para llevar a cabo el flâneur, entendiéndose hoy que la mayoría de paseos urbanos están siendo promovidos por cuestiones laborales o consumistas (Baudelaire, 1995). También Baudelaire menciona como normalmente un desplazamiento urbano está planteado de un punto, A, al B, diferenciándose aquí el flânerie, en su carencia de un destino final. Al traducirse del francés al español, el flâneur se define como deambular. Según (Luigi Amara, 2012) propone la traducción de “vagancia “, uniéndolos semánticamente con el vocablo “errar”.

Su máximo punto de esplendor se apreció en obras como “París Del Segundo Imperio de Baudelaire, en sus líricas literarias, se describe la errancia que se experimentaba al pasear sin rumbo, por las románticas calles de la ciudad de París del siglo XIX, siendo su obra testigo que con la llegada del siglo XX y las reformas en pro de la industrialización consumista, la poética se perdió gracias a la invasión del comercio al espacio público (Baudelaire, 2006).

Como afirma Benjamín, El flâneur, se considera como un “botánico del asfalto” (Benjamin, 2005, p. 50). Benjamín se dedicará a reflexionar sobre el papel del flâneur en su pensamiento, planteándolo a través del análisis de la literatura de Baudelaire, donde se reflexiona, como la experiencia urbana entra en decadencia, debido a los cambios socioeconómicos traídos por la revolución industrial y el modelo capitalista, que termina afectando y derrumbando la poética romántica, imponiéndose la experiencia del consumo masivo, como nueva poética.

Para autores como Certeau, compara la metodología de caminar la ciudad como un acto de leer visualmente un lenguaje en movimiento. Mencionando metafóricamente el lenguaje como un paseo en forma de lectura, donde el flânerie realiza un acto de apropiación del espacio público (Certeau, 2000). Otros escritores

como, Beretervide, relacionan el “flâneur con el juego y con la actitud infantil de recrear, de imaginar” (Beretervide,2014. p,16). En el poema sábados de Borges, se afirma que “el tiempo del flânerie es un tiempo de ocio, un tiempo mítico”.

La recopilación Benjamíniana de los escritos de Baudelaire se convierten para mi investigación, en una piedra angular para comprender el nacimiento y la muerte de la flânerie, reflexionando sobre la necesidad de aplicar dicha figura al entorno actual buscando develar la poesía oculta bajo transacciones y publicidad.

El Flâneur como resistencia a la experiencia comercial

Según benjamín, en 1821, la evolución del comercio del deseo provocó la expansión del comercio textil, produciendo el surgimiento de las primeras exhibiciones en el espacio público de moda y novedades, iniciadores de los grandes almacenes que, finalmente han resultado en los grandes centros comerciales (Benjamín, 2018). Este cambio en el paisaje en busca del supuesto progreso humano en la urbe, afectó drásticamente la relación del hombre con su paisaje, cayendo la ciudad en los inicios del modelo de exhibición comercial.

Otro apunte mencionado desde Benjamín, relata como “los escaparates de las calles parisinas, surgen como el comienzo del fin de la experiencia estética en la ciudad” (Benjamin,2018. p,268). Es aquí donde se describe como los pasajes mítico poético de la ciudad del romance y del misterio, París, van desapareciendo paulatinamente en beneficio de los grandes bulevares de los comerciantes privados y del tráfico, que acaban los espacios del disfrute desinteresado y poético, situación que posteriormente se replica a nivel mundial. Siendo el siglo XIX e inicios del XX, una época de tránsito en la que el capitalismo, permea todas las esferas de la vida y entre ellas las del arte. Modificándose la experiencia urbana en la ciudad moderna, debido a la tergiversación que trajo el comercio.

Siendo el punto de partida teórico el estudio de Benjamín en Baudelaire del siglo XIX, quien, “menciona a las grandes arterias de comercio urbano como puntos del triunfo capitalista burgués” (Benjamín, 2018. p,266). es así como benjamín señala que las vías del tráfico y el comercio para los transeúntes a pie de calle, se transforman en un lugar especializado en el consumo, alejando la posibilidad del paseo desinteresado de estas zonas, pues ahora la experiencia urbana está inmersa netamente en situaciones comerciales.

Benjamín ve como el flâneur de Baudelaire, conforma un método de resistencia a estos cambios capitalistas donde se destaca el sentimiento de, “melancolía” (Benjamin, 2018. p,263). Melancolía de una mirada que se resiste a aceptar lo que se está perdiendo, melancolía por el tiempo pasado, por el tránsito de una poética romántica y de misterio, a una mirada que se distrae en artículos dispuestos al comercio.

En el libro, el pintor de la vida moderna de (Baudelaire, 1863), se relaciona en flâneur con el impresionismo, comparándolo en que el pintor contemporáneo y el poeta deben recorrer la ciudad y mirar por todas partes, escaparates, vitrinas, anuncios para así poder capturar “impresiones estéticas”, que surgen desde acciones inútiles, para luego reflejarlas en sus obras.

De esta manera planteo el uso del concepto flâneur como ejercicio de actitud crítica ante el sistema urbano actual, donde el flâneur es el hilo conductor principal que me permite asociar la experiencia inútil en la ciudad. Siendo este un acto de resistencia que, permite percibir el paseo urbano lejos del capitalismo, enfocándome en la recuperación de instantes poéticos de la experiencia contemporánea, que se le escapa a los ojos de la mayoría de los habitantes de la ciudad de Pamplona. demostrando que la hipótesis Benjaminiana que se hila desde Baudelaire y que es propia de una época de la ciudad, donde el territorio aún no había sido tomado por el

capitalismo, en contraste con la actualidad siglo XXI, donde la ciudad es un lugar que está diseñada y organizada para el consumo y la producción, aún existen espacios y momentos efímeros que suceden bajo el azar y la sorpresa, que permiten el disfrute de la experiencia urbana contemplativa y crítica, que escapan del utilitarismo del paisaje.

La representación del flâneur desde el surrealismo

Con la figura de investigación urbana flâneur, anteriormente descrita, nos permitimos acercarnos a la ciudad desde una perspectiva analítica hacia el fenómeno económico urbano, el cual, ha degradado la experiencia en el paisaje en la ciudad, pero que mediante la mirada fenomenológica propuesta por Baudelaire y su concepto flâneur, podemos reflexionar para encontrar pequeños detalles, que se escapan fuera de las lógicas comerciales. Siendo estos destellos de poética, puntos de fuga de la relación cotidiana comercial. Con la captura dichas experiencias y reinterpretación mediante técnicas visuales, bajo el estilo técnico de los pintores surrealistas, planteo las formas visuales desde la inconciencia y lo absurdo, para rechazar toda representación real y banal de la ciudad y crear unas obras auténticas, que sean más interesantes en contraste con el estilo pictórico renacentista.

Es aquí donde incluyo la capacidad de representación crítica del surrealismo como práctica artística. Según Delgado, En los años sesenta los surrealistas plantearon la relectura del espacio urbano como escena de libertad, ofreciendo una visión renovada del espacio urbano invitando al redescubrimiento de los espacios marginales escondidos (Manuel Delgado, 2007). Con la visión urbana de apropiarse de la ciudad desde la creatividad, la calle se convierte una temática que describe el fenómeno urbano, a través de lo imaginario, de otras realidades posibles, siendo oportunidad de usar esta metodología creativa, desde las artes visuales para generar alternativas a las representaciones normalizadas de la ciudad.

Los surrealistas están en contra de lo que generalmente se identifica con lo lógico; defienden lo inconsciente y lo imaginario, el sueño y la locura, para conseguir, más allá de la pintura y de la escritura, salvar al hombre, ayudarlo a reconquistar un equilibrio cada vez más amenazado por las normas sociales, buscando así sobre pasar lo real para liberar el pensamiento a través de imágenes irreales (Mazón Ontiveros. 2022. p,12)

Usando el surrealismo y su representación técnica desde las imágenes irreales que rompen la lógica renacentista natural , me permito crear alternativas plásticas, donde se usa como tema interpretado, el rescate de la experiencia urbana fuera de las lógicas de consumo, mediante el uso de los símbolos que han sido documentados, en las flâneries urbanas en Pamplona, logrando resultados plásticos contrarios a los que normalmente vemos debido al rechazo de las normas lógicas para replantearlas desde relaciones absurdas que se permite desde el surrealismo. Buscando con este método de creación visual, reinterpretar la ciudad en un escenario onírico que sobrepasa los límites de lo real, para llegar a lo imaginario, lo absurdo y la exageración mediante las representaciones visuales. ofreciendo a través de los resultados creativos una narración del paisaje Pamplonés, diferente y disfrutable, que rompe con ataduras económicas y publicitarias como única alternativa sensible, permitiéndome mostrar la experiencia urbana como poética y resistencia al comercio, debido a su rechazo comercial en las representaciones creadas.

Experiencia Creativa

En este capítulo se presentan los resultados de la implementación metodológica que, como se indicó consiste en investigación creación. La técnica de recolección de datos es la experiencia creativa y para el procesamiento de los datos se realizó un análisis de las tendencias gráficas. Donde se interpretan estos datos así organizados, obteniendo símbolos sobre las tendencias expresivas y de representación (García, 2021). Esta estrategia permite comprender la lectura urbana de Pamplona mediante el flâneur, contrastando y enjuiciando su oferta sensible para postular una propuesta divergente en la obra.

Metodológicamente, esta experiencia creativa como técnica se consolida desde cinco secciones que detallan y aclaran el proceso creativo realizado: 1) Inspiración desde relatos desencadenantes, 2) Análisis de las tendencias gráficas, 3) Reconocimiento de los referentes artísticos precedentes, 4) Descripción de las prácticas artísticas personales como antecedentes propios, y 5) Presentación final de la obra propuesta. Es con esta obra que se da cumplimiento al objetivo para dar respuesta a la pregunta de investigación sobre ¿Cómo representar la experiencia poética urbana de recorrer la ciudad de Pamplona, a través de las artes visuales?

Análisis de Tendencias gráficas

Con la utilización del método cualitativo para la recolección de datos mediante la observación en la zona céntrica de la ciudad de Pamplona, me permito un contacto directo con los fenómenos urbanos, siendo estos recopilados mediante registros de fotografía, y video. Con la organización de dichos documentos visuales, procedo a la interpretación de los símbolos urbanos, siendo estos las bases formales para la creación de la obra plástica. A continuación, muestro una serie de datos obtenidos del escenario urbano y su posterior reinterpretación para la composición de la obra final.

Paleta de colores más frecuentes, se encuentra ubicada tonalmente en los de temperatura fría, ya que ayudan a transmitir y recordar la sensación urbana de vejez y cultura. Al incorporar esta paleta de colores fríos en los resultados de la obra final, puedo crear una atmósfera que resuene simbólicamente con asociaciones urbanas en el espectador, implantando la sensación de la ciudad a través del uso de los colores, los cuales se presentan a continuación en forma de una paleta.

Figura 1.2

Paleta de colores



(Ortega, Paleta de colores urbanos de Pamplona, 2023)

Tendencias organizacionales del espacio, encontré que las calles urbanas tienen formas rectas que son fundamentales en la distribución de la zona céntrica de la ciudad. Evidenciándolo al utilizar una captura de pantalla de Google Maps, puedo resaltar estas formas de líneas rectas que definen el diseño urbano. Estas líneas representan la estructura y el orden que se encuentran en la vida urbana, y al capturarlas en mi investigación, busco transmitir la sensación de rigidez y orden que se experimenta en los recorridos urbanos. Además, al utilizar estas formas rectas en mi trabajo artístico, puedo crear un sentido de equilibrio y armonía que contrasta con la complejidad y el caos de la vida urbana.

Figura 1.3

Organización urbana de Pamplona



(maps, 2023)

A continuación mostrare una serie de símbolos capturados en las flâneries, siendo estos los más frecuentes, los cuales fueron documentados mediante la metodología a través de fotografías, se encuentran a continuación ubicados en una tabla de asociación, donde se evidencia las imágenes originales, y en frente su reinterpretación visual, la cual estará puesta en las composiciones finales, siendo esta tabla el sustento simbólico que evidencia, de donde tome las referencias y su posterior interpretación personal.

Figura 1.4

Reinterpretación simbólica de la experiencia urbana

Fotografías Recopiladas		Reinterpretaciones y nuevos símbolos
 		
 		
 		
 		
   		
		
		
		

(Ortega, Simbolos urbanos reinterpretados, 2023)

En conclusión, los símbolos urbanos documentados a través de mi metodología de investigación, utilizando fotografías de la experiencia urbana personal, se convierten en una fuente invaluable de datos formales y artísticos en su reinterpretación. Estos símbolos urbanos, que incluyen desde el carro de los tintos, monjas, padres, policías, paleta de colores más frecuentes, etc. son elementos icónicos que definen la cultura y la identidad urbana de Pamplona. Al recopilarlos y representarlos en mi obra artística, resalto su importancia y su belleza a través de una perspectiva creativa, pasando a formar parte de mi obra, para demostrar una reflexión visual a través de sus distintas asociaciones simbólicas.

Relato desencadenante

Mi necesidad de plantear el proceso de investigación creación desde la experiencia urbana como objeto de estudio, surge de mi papel social en pamplona, un foráneo, un turista, que al llegar a la ciudad con fines académicos, pero que en ese trayecto, se vio enfrentado con una pared urbana industrial, en contraste con la región de origen de la que provengo, como lo es, un pueblo aun colonial, natural y sin la contaminación del comercio desmedido en su paisaje urbano, debido a la poca o nula llegada de métodos de explotación humana como la economía a gran escala.

Esta situación que afectó mi experiencia sensible, me obligó a preguntarme por qué pasaba esto allí en ese nuevo entorno. en un principio desconocía las causas, pero inconscientemente mis resultados creativos académicos, hacen más o menos 3 años atrás se ven influidos, por la búsqueda de representar dicha experiencia sensible a través de las obras Audio Visuales. Llevándome dicha curiosidad a documentar los fenómenos urbanos, a través de, fotografías y videos, que posteriormente cumplían el objetivo de archivar la evidencia de estas señales simbólicas que percibía, que ante los ojos de los locales no tenían nada extraño, pero para mí encapsulaban una nueva experiencia, la de un turista el cual usa la urbanidad como materia creativa.

Los primeros resultados del encuentro con el paisaje urbano, están relacionados con reflejar la mimesis sonora urbana, a través de la mescolanza de archivos de audio urbanos que había capturado, los cuales pasaron a componer una pista sonora. Aun así, mis necesidades creativas, sobre esta ciudad y su particular ruido urbano, han ido transformándose y modificándose con el paso del tiempo y el uso de técnicas distintas.

Hoy en pleno cierre de mi etapa académica de pregrado, miro atrás y recuerdo el inicio de este proyecto, un niño curioso inmerso por primera vez, en un mar de ruidos a los cual no estaba acostumbrado, sin poder entender el porqué de dichas señales, pero con muchas ganas de saber por qué ocurría este fenómeno. Ese niño hoy con una consciencia más amplia, concluyo que, si bien el consumo urbano y la industrialización es la causa de dicha contaminación, esta respuesta no le satisfacía, rechazando la imposición industrial urbana y su representación banal. Llegando así a replantear la premisa de, ver el fenómeno urbano desde lo absurdo y lo imaginario, como método de rechazo a las lógicas urbanas, planteando una experiencia desde el paisaje onírico, donde los símbolos banales que hemos normalizado al pasear, están planteados a través de relaciones surrealistas que logran desviar las narrativas comerciales y capitalista, como un reencuentro curioso que recrear la experiencia urbana.

Referentes artísticos

Los referentes artísticos que uso como base para crear mi obra plástica, están inmersos en el formato de series de televisión, específicamente en las caricaturas animadas. En este ámbito, series como: los Simpson, South park, El siguiente programa y El desocupe masivo, son mis principales referentes, debido a su uso de la cultura popular, como punto de creación critica, logrando diferenciarse de las novelas clásicas. Otra característica de ser referentes es la exageración de las situaciones que ocurren en el mundo rígido y normalizado, siendo inspiración para mi investigación, debido a que en ella trato de copiar su misma metodología ideológica donde el mundo se

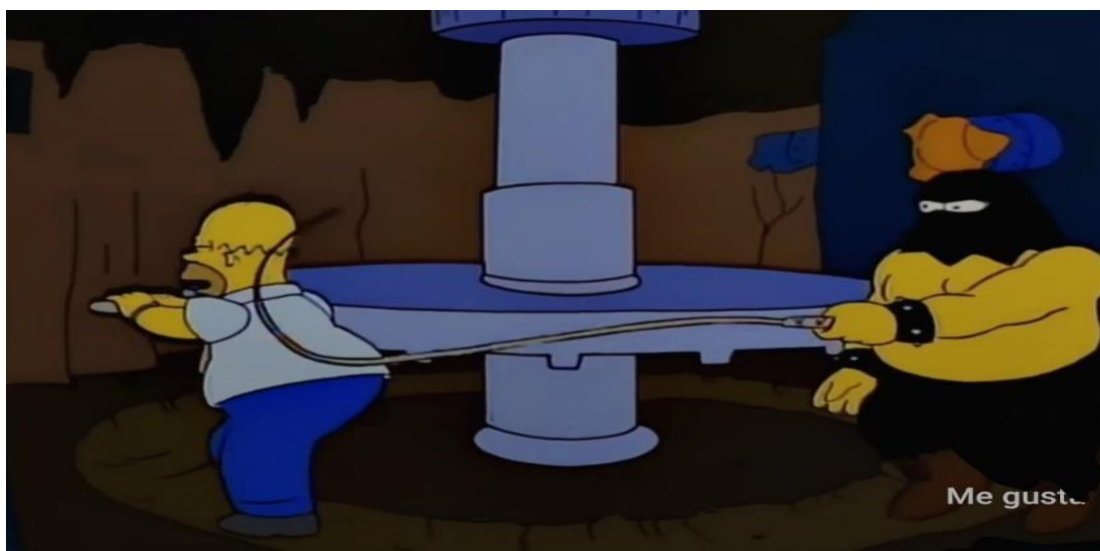
desestructura a través del humor. Otra característica de estos referentes son la combinación de lo absurdo y las críticas sociales, logrando a través de su resultado plástico, plantear reflexiones que cuestionan la mayoría de afirmaciones que desde pequeños nos han impuesto, convirtiéndose estas series de animación en una fuente inagotable de inspiración para crear mis propias caricaturas audio visuales, desde el contexto Pamplonés.

Los Simpson

Los Simpson fueron creados por el dibujante, Matt Groening en el año de 1987, hoy con más de 32 temporadas, esta serie animada representa en sus capítulos a la ciudad de Springfield, un micro universo que refleja la vida urbana en los estados unidos, barrios pobres y adinerados, gobiernos corruptos y problemas ambientales, criticando al consumismo y al capitalismo a través de la ridiculización a las grandes corporaciones y a la cultura de la publicidad. Al mismo tiempo, la serie ha demostrado una habilidad de que con sus exageraciones se burla hasta de sus propios patrocinadores y productores.

Figura 1.5

Referente artístico serie los Simpson



(Matt Groening, 19 de mayo de 1994. temporada 5, episodio 4.)

Homero Simpson es el personaje principal de la serie, y su trabajo en la planta nuclear de Springfield es una de las principales fuentes de humor y conflictos en la serie. En este capítulo, Homero trabaja horas largas en la planta nuclear, en un ambiente peligroso y sin tiempo para el ocio o la familia. A pesar de su duro trabajo, Homero apenas gana lo suficiente para mantener a su familia y pagar las facturas. Este retrato de Homero como un trabajador explotado, azotado por el sistema económico en forma metafórica de un hombre rudo y que oculta su rostro, una crítica a la explotación capitalista en el mundo laboral actual. Esto puede ser interpretado como una crítica a las grandes empresas, que priorizan el lucro sobre la seguridad y el bienestar de sus empleados y de la comunidad en general, donde mediante la exageración de la acción de trabajar bajo modelos de esclavitud se representan situaciones absurdas.

South Park

La serie animada South Park nacida en el año de 2005, creada por Matt Stone y Trey Parker, utiliza la presentación visual de personas y entornos caricaturescos, para generar contrastes de situaciones aparente normales, pero escapando a, una realidad absurda y satírica, burlándose, exagerando y contradiciendo los problemas de la sociedad. Generando un humor aparentemente incorrecto, ante los ojos de culturas tradicionales, como la religiosa. Manteniéndose a lo largo del tiempo debido a su entendimiento de la evolución hacia nuevos temas como la tecnología y la automatización, pero sin perder su sátira y crítica que me sirven como inspiración para mi creación.

Figura 1.6

Referente artístico serie South Park



(Matt Stone, 25 septiembre 2019. temporada 23, episodio 5)

Los personajes principales de South Park que son estos niños, en esta captura de pantalla, están reflejando mediante el dibujo en movimiento las tendencias sociales de ponerse implantes como método de atracción sensual, burlándose de las operaciones que se hacen las mujeres para atraer hombres. Poniendo así en esta acción, la ridiculización de los comportamientos modernos mediante su técnica de dibujo simple, burlándose de la sociedad de manera sarcástica.

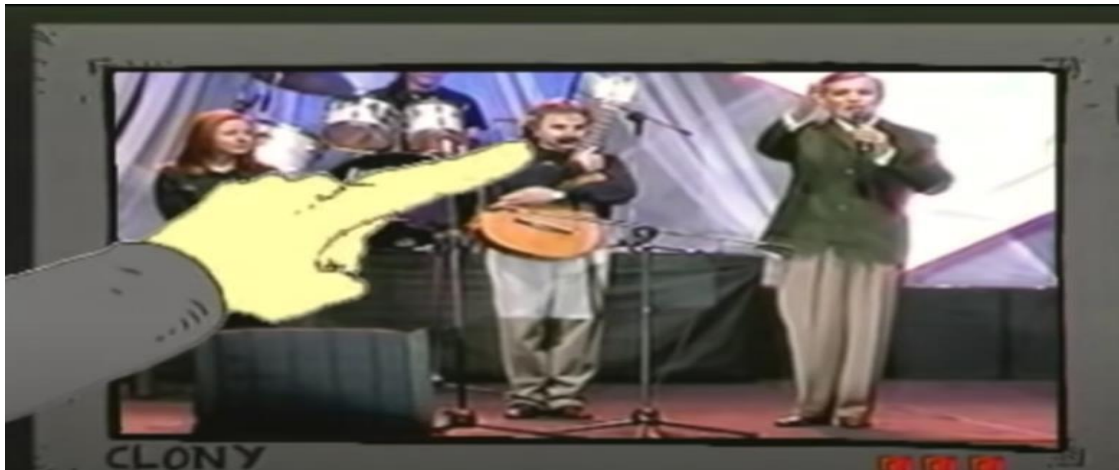
El siguiente programa

Es una serie colombiana de animación, creada por Martin De Francisco y Santiago Moure, se basa en dos locutores de radio que hacen de su trabajo un momento de reflexión donde se quejan de chibchombia, un país ficticio en alegoría a Colombia. siendo reconocida por su exageración y caricaturización de lo absurdo, combinando el humor negro, sátira y elementos surrealistas para plantear situaciones exageradas que ocurren a diario en el país. Siendo un referente debido a su ejemplo de libertad creativa en su representación de la crítica social y política, donde están unos personajes inmersos en problemas complejos, políticos y sociales que refleja la realidad de nuestro

país, desde una comedia dura pues es tan real que uno no sabe si reír o llorar. Reflexionando así sobre nuestro país críticamente a través de sus 4 temporadas disponibles en internet.

Figura 1.7

Referente artístico serie El siguiente programa



(Martín de Francisco & Moure, 2019. temporada 1, episodio 1)

En el capítulo 1 de la temporada 1, se presentan los locutores del siguiente programa, quienes en este capítulo están criticando la programación de los canales públicos, en la captura de pantalla, aparece Jorge varón, pues su rutina humorística se basa en, prender el televisor y criticar los canales nacionales. Es debido a esta acción crítica que no ejercemos como cerdos consumidores sin capacidad de reflexión. Ellos ponen en tela de juicio los sucesos de Colombia, poniendo así las situaciones normalizadas como consumir televisión pública bajo tela de juicio crítico, llegando a momentos cómicos que nos permiten reflexionar de nuestra sociedad chibchombia.

El desocupe masivo

La serie animada colombiana, el desocupe masivo, creada por John Ramírez, nacida en el año 2011, utiliza la comedia y lo absurdo para señalar problemas estructurales y culturales, que florecen en el análisis crítico de la sociedad colombiana, como el desempleo, la corrupción, la violencia, la discriminación y la falta de oportunidades. Sus personajes tienen nombres y apellidos típicos de colombianos y

representan los diferentes estratos sociales y regiones del país. Además, en sus capítulos se encuentran símbolos de la cultura popular colombiana como, la música vallenata, la comida típica, la religión y el fútbol. Planteando una relación de sentido con la identidad nacional entendiendo que su público es colombiano. Su técnica visual se basa en animación hecha a partir de, vectores, sin sombra ni detalles, ni mucho menos movimientos realistas físicamente, pero que con la voz de los personajes complementan una obra que da gusto ver. Esta serie la presento aquí como referente debido a su relación de caricaturizar detalles simbólicos de la cultura de nuestro país, uniendo nuestra identidad nacional a través de una obra artística.

Figura 1.8

Referente artístico serie El desocupe masivo



Ramirez, J. (2021). Capítulo: *Comprando Mazamorra*. Cali: Productora independiente.

La imagen anterior es una captura de un capítulo de la serie animada desocupe masivo, en ella podemos ver como los personajes, los fondos y sus símbolos están representando espacios colombianos que hemos visto. Siendo esta elaboración animada un formato para reírnos y a la vez ser un espejo que nos refleja a través de la estética de nuestra cultura, donde mediante la exageración de acciones absurdas como salir a comprar mazamorra, se reflexiona sobre los actos sociales en la sociedad colombiana.

Las anteriores series animadas, son un referente en cuanto al planteamiento crítico y reflexivo de la experiencia en una ciudad como poética artística. Series que utilizan la animación digital, como medio para crear mundos ficticios en los que se presentan copias, de situaciones cotidianas y problemas sociales complejos, de una forma estética accesible y atractiva, a través de la sátira, la comedia y la exageración desde realidades simbólicas y culturales distintas. Representan temas como la discriminación, la pobreza y la corrupción, y reflexionan sobre cómo afectan a la vida de las personas en la ciudad. Al mismo tiempo, estas series también utilizan elementos poéticos, para crear mundos imaginarios y ofrecer nuevas perspectivas, puntos de fuga que la diferencia de las series que normalmente se consumen en la televisión colombiana.

Prácticas Artísticas

A continuación, se relatará una serie de productos y decisiones creativas que he tomado, desde que inicie la exploración plástica en la ciudad de Pamplona y como estas se han depurado, hasta llegar al resultado, ciudad absurda.

Paisaje sonoro

El primer acercamiento a la experiencia urbana de la ciudad de Pamplona, surge en el semestre 2020-1 y está enfocado netamente en la experiencia sonora como poética artística. En esta época comencé a plantearme preguntas por el entorno urbano, además viéndome permeado, porque en ese momento estaba inclinándome hacia la técnica de la producción musical, fusionando así las técnicas de tratamiento sonoro que estaba aprendiendo, con el paisaje sonoro. Obteniendo como resultado un audio de 4 minutos, donde había una mezcla de sonidos capturados con mi teléfono, que emulaban la sensación de estar caminando por la ciudad.

Posteriormente reflexionando sobre el resultado, concluí que me apetecía mucho más la creación visual, que la producción sonora, enfocando así el siguiente esfuerzo, hacia las técnicas de tratamiento de imágenes y desechando las técnicas de arte sonoro en mi proceso.

Sentir el paisaje

Para el siguiente semestre, 2020-2, conjugué mis primeros acercamientos al video arte, donde comenzaba a usar imágenes de la ciudad y sus símbolos en la obra, convirtiendo el resultado, en un collage de momentos urbanos. Resultado que en su momento de creación me pareció apropiado, pero que hoy reconozco, que esta obra que se basaba en usar representaciones normalizadas de la ciudad, era muy real, pero a su vez banal, por ende, poca autenticidad creativa. Esto se debe al que en ese momento aún no comprendía conceptos para crear obras auténticas, como la

reinterpretación o personalización de símbolos a través de mi subjetividad, a continuación, adjunto una captura de pantalla del video generado.

Figura 1.9

Captura de pantalla obra Sentir el paisaje



(Ortega, Sentir el paisaje, 2021. minuto 1:20s.)

Paisajes en transición

El ejercicio de este semestre 2021-1, busco repensar lo que había hecho el anterior, usando aun imágenes fotográficas del paisaje, pero esta vez de una manera abstracta, donde el paisaje se distorsionaba a través de efectos para llegar a imágenes diferentes. siendo estos métodos de alteración visual, mis primeros pasos a imágenes auténticas, donde debido a la transición imágenes, se lograba generar una sensación de movimiento por el paisaje urbano y natural. Posterior a la entrega no me sentí a gusto en este lugar plástico, ya que era muy abstracto y también logré percibir como el espectador, no podía entender lo que pasaba y por ende no disfrutaba del resultado, siendo la siguiente imagen una captura del resultado final.

Figura 1.10

Captura de pantalla obra Paisajes en transición



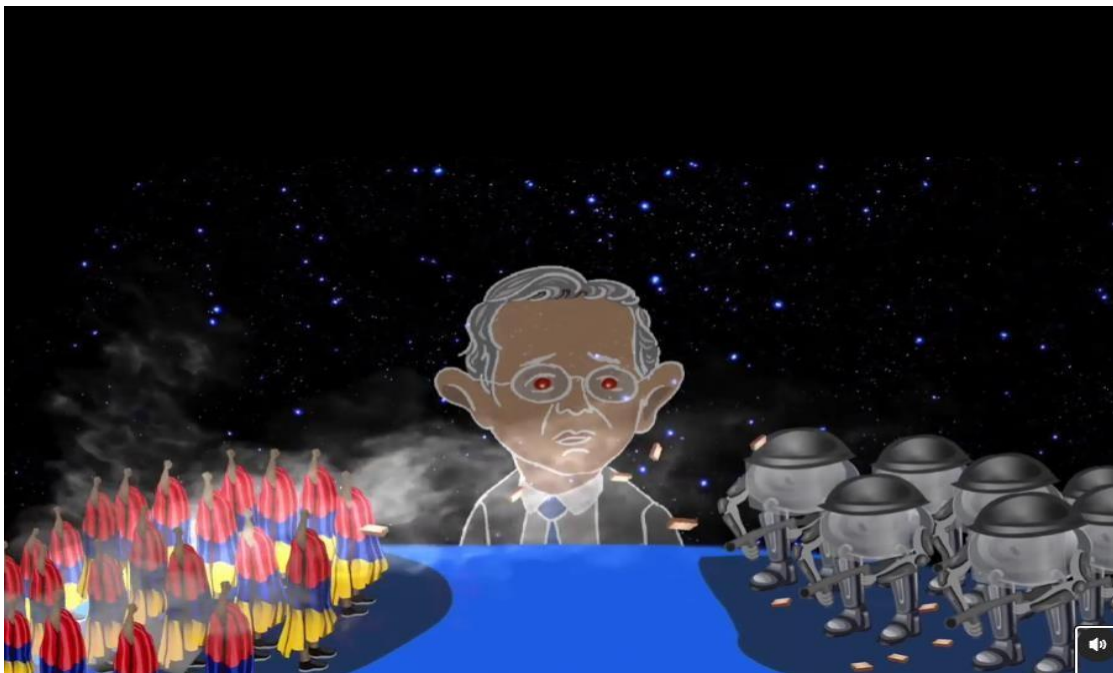
(Ortega, Paisajes en transición, 2021. minuto 2:47s.)

Paisaje social

Debido a las influencias sociales que se enmarcaban a mediados del año 2021-2, un año tanto de pandemia como del gran paro nacional, tome un receso en mis practicas visuales del entorno Pamplonés, llevándola a un contexto de ubicación simbólica a nivel nacional, iniciando con mis primeros acercamientos a la animación digital, el paisaje social de esta temporada de protestas. Desarrollando un video de 3 minutos que representaba, una serie de enfrentamientos y violencia donde están presentes figuras como la del presidente de su momento, mediante una exageración de su tamaño, en contraste con los protestantes quienes estaban escalados 2 veces más pequeños, sus cuerpos estaban ocultos bajo la bandera de Colombia, cumpliendo con la entrega de ese momento a nivel educativo. Esta exploración me gusto, me sentí cómodo con la nueva técnica que comenzaba a desarrollar, así fuese de manera muy casera, aquí es donde planteo la animación como técnica de representación, donde me siento a gusto debido a la capacidad de, poder plantear a través de la imaginación mi mundo, mi subjetividad sin intervención de la realidad banal de la cual estamos cansados de ver.

Figura 1.11

Captura de pantalla obra Paisaje social



(Ortega, Paisaje social, 2021. minuto 3:10s.)

Ciudad ruidosa

El ejercicio de este semestre, 2022-1 volvió a trasladarse a nivel regional de Pamplona, usando como técnica la animación digital, es la primera vez que me comienzo a sentir satisfecho, tanto por el resultado como por el aprendizaje del proceso, debido al uso de técnicas de dibujos en transición, que me genero un aprendizaje técnico y en el que se desarrollaba la experiencia de un niño, que era 10 veces más pequeño que los símbolos urbanos, generando una sensación de que la ciudad lo agobiaba. Aunque reflexionando posteriormente, me di cuenta de la banalidad de la representación, pues mostraba la ciudad tal cual la vemos, lo mismo a lo que ya estamos acostumbrados en la cotidianidad, siendo un refrito nada original. Planteándome para el siguiente semestre el uso de la animación desde el espacio onírico y diferente que no siguiera las lógicas de la cotidianidad.

Figura 1.12

Captura de pantalla obra Ciudad ruidosa



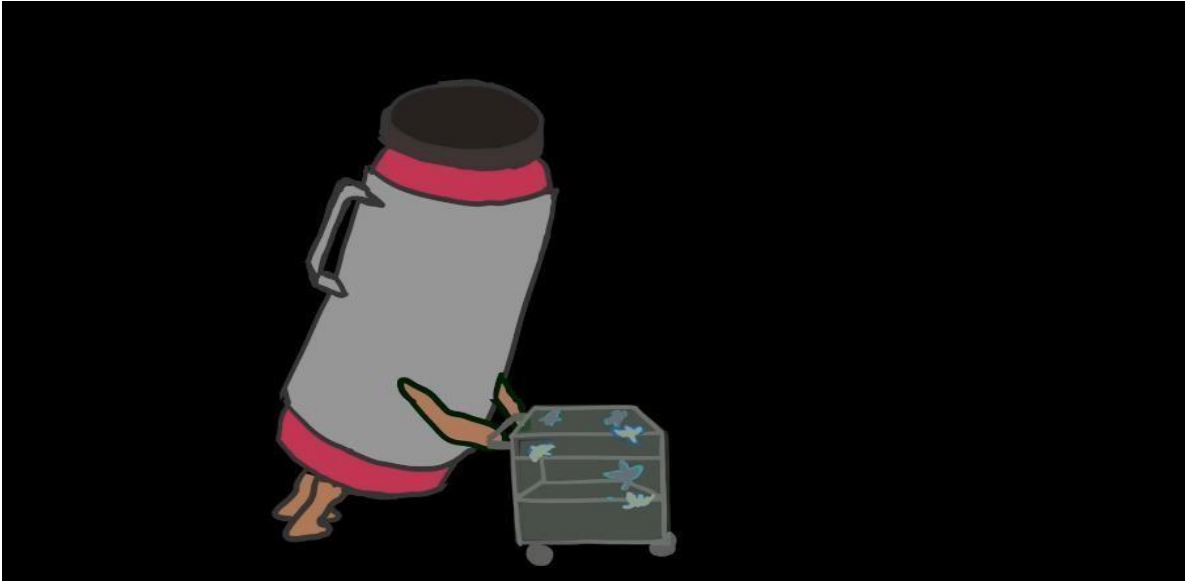
(Ortega, ciudad ruidosa, 2022. minuto 3:22s.)

Ciudad absurda

Con este resultado, semestre 2022-2, es la primera vez en este trayecto creativo que encuentro un camino auténtico y único, donde mediante la personalización de los símbolos de la experiencia urbana, desde lógicas irreales y absurdas, representar el paisaje urbano de la ciudad de Pamplona. Evidenciando que tanto el espectador como yo, veíamos algo original a través de este resultado visual, a través de la imaginación de mis ojos. Es así como se planteó que, para el siguiente y último semestre, se realice el mismo proceso que el anterior, pero con mejoras sustanciales, que permitan tanto un mejor resultado visual y técnico, como una realidad más absurda, que nos aleje del consumo urbano como experiencia, demostrando así mediante esta creación, realidades que solo existentes mi imaginación y subjetividad, siendo la siguiente imagen una captura de pantalla que un fragmento del resultado creado.

Figura 1.13

Captura de pantalla obra Ciudad absurda



(ortega, ciudad absurda, 2022, minuto: 1:50s)

Obra

El montaje audio visual como resultado de esta investigación, son representaciones plásticas creadas a partir de medios artísticos digitales, como alternativa a las experiencias urbanas normalizadas de la ciudad de Pamplona. La exposición ciudad absurda, estará visible al público en una sala, como lugar contenedor del producto creativo, donde en la primera sección, estarán reposando 16 ilustraciones digitales, alineadas de forma recta sobre la pared, con un tamaño de, (70 cm x 50cm) a color, siendo cada una independiente de la anterior, pero representado la misma premisa de ciudad absurda, en esta misma sección estarán una serie de stickers que fueron tomados de la animación, y que estarán dispuestos como un recuerdo para los visitantes. En la segunda sección estarán dos videos beams, reproduciendo el material hecho bajo técnicas de animación digital, material visual que dura 6 minutos en total, pero será puesto en repetición continua o loop, para que en todo momento este encendida la experiencia artística para los visitantes. De esta manera se plantea la distribución del material audio visual por la sala de exposición donde básicamente, la primera sección estarán las ilustraciones, ubicadas sobre la pared del lugar, a una altura de 90cm del suelo, con una iluminación artificial blanca y contando con la debida descripción de cada obra y los stickers a regalar, y en la segunda sección estará el, los dos video beams, ubicados desde el techo de la sala, proyectando la animación hacia la pared, dispuesto a modo de pantalla que reproduce el resultado visual.

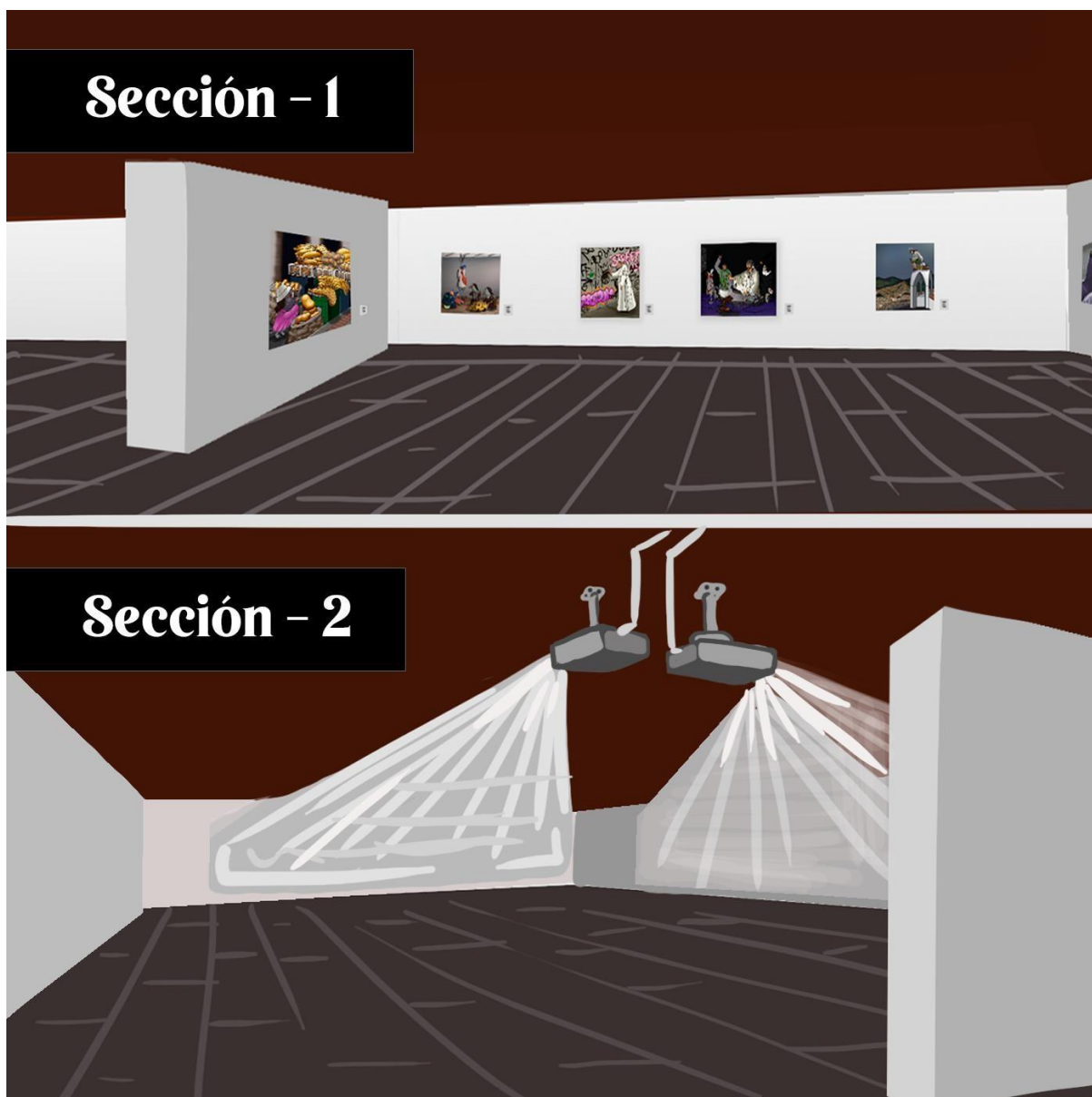
Aportando con mi investigación una perspectiva innovadora y creativa, a una sociedad consumista y utilitaria que a menudo descarta la poética y el delite artístico a favor de la funcionalidad y el valor material. Siendo este montaje artístico una invitación al espectador a explorar y reflexionar sobre situaciones absurdas y surrealistas de la vida urbana, lo que puede ayudar a ampliar la comprensión y la apreciación de la ciudad como un teatro a cielo abierto, adentrándose en una

experiencia audiovisual llena de contrastes sarcásticos, donde la vida cotidiana se mezcla con lo absurdo y lo surrealista. Las imágenes y animaciones que se presenten en mi montaje artístico, actúan como una invitación para sentir la experiencia urbana desde una perspectiva de disfrute poético, lo que puede resultar en una apreciación más profunda del caminar el paisaje. En conclusión, mi montaje artístico basado en la premisa de una ciudad absurda, aporta una nueva perspectiva que rechaza la imposición estética del utilitarismo y el consumo urbano como única experiencia. Invitando al espectador a reflexionar sobre la poética y la complejidad con el paisaje urbano de una manera creativa, mediante el resultado audio visual que será expuestos a la comunidad de Pamplona, en el cual se aprecia las relaciones urbanas desde una perspectiva de exageración, siendo este producto de urgencia para nuestra comunidad, para permitirnos recuperar la capacidad de apreciar y disfrutar de la vida urbana, en su plenitud, independientemente de su utilidad o valor monetario.

Dicha exposición estará distribuida de la siguiente forma en el espacio, como se muestra en la siguiente imagen, la cual podrá variar acorde a la disposición de espacio de exposición disponibles en la ciudad.

Figura 1.14

Elaboración propia de montaje artístico



Elaboración personal sobre la distribución espacial de la exposición ciudad absurda

(Ortega, plano exposicion, 2023)

Conclusiones

Con la culminación de este proyecto de investigación creación, podemos afirmar que se representaron alternativas visuales de la experiencia urbana de Pamplona, desarrollando una mirada crítica del paseo urbano en la ciudad, la cual rechaza el consumo urbano como única alternativa poética. Siendo lo más importante, la generación de nuevas formas de representación del espacio público, para permitir a los habitantes de la ciudad, redescubrir su paisaje urbano desde las miradas poéticas, saliendo del sesgo que están inmersos, debido a la comercialización material en el espacio urbano como única alternativa.

Analizando e identificando referentes teóricos y artísticos, que analizan la experiencia poética del paseo urbano como, Benjamín y Baudelaire, para plantearnos reflexiones que permitieron redefinir el juicio estético que la sociedad consumista nos impuso, el cual está hundido en la comercialización de productos. Generando un discurso alterno, que rechaza las distracciones comerciales como experiencia para reconfigurarlo y enfocando una mirada desinteresada del paisaje.

Por otra parte, desde las artes visuales pude experimentar bajo técnicas de animación digital e ilustración, una perspectiva más humanística, subjetiva, y crítica, juicios que me permitieron crear unas representaciones simbólicas de la ciudad desde lo absurdo, que va más allá de la mera descripción objetiva de la realidad urbana. En este sentido, la experimentación con las técnicas de representación digital, me permitió explorar las posibilidades creativas para reflexionar sobre la ciudad y la sociedad en la que vivimos desde enfoques poéticos. Logrando crear en las obras plásticas un planteamiento urbano, contrario al normalizado, siendo lo absurdo y la exageración desde el estilo surrealista, una alternativa para experimentar distintas posibilidades de la experiencia urbana.

En conclusión, las obras creadas como antítesis al capitalismo, buscan desafiar las transacciones económicas como única poética, planteando un espacio de resistencia contra los objetos mercantiles, siendo los resultados plásticos, una serie de herramientas valiosas, para evidenciar nuevas formas de experiencia urbana. Discursos visuales que provocan resistencia a las lógicas capitalistas que dominan la ciudad, fomentando una reflexión crítica y creativa sobre la ciudad y la sociedad en la que vivimos. Estas obras se convierten así en nuevas alternativas que desvían el valor comercial del paisaje, para plantear un futuro más poético y más humanístico de la experiencia urbana de los habitantes de Pamplona.

Desarrollos futuros

Una vez que la investigación haya sido sustentada, el proceso creativo seguirá avanzando, para generar más contenido y seguir explorando las posibilidades de la animación digital como herramienta para representar y reflexionar sobre la ciudad. Se buscará expandir el proyecto inicial, desarrollando nuevas series de ilustraciones y de minutos de video animado, donde aparezcan nuevos personajes y situaciones que profundicen en la idea de la ciudad absurda y en sus implicaciones sociales, políticas y culturales. Además, se trabajará en la difusión de este contenido, con el objetivo de llegar a un público a nivel nacional para generar discusiones y reflexiones sobre la experiencia urbana contemporánea. Se buscará la incorporar en plataformas digitales y de festivales de arte, para que estas obras puedan ser vistas por un público más amplio y así lograr un mayor impacto social y cultural con este proceso de investigación-creación.

Índice de Figuras

Figura 1.1 Real cedula que le otorga a Pamplona el título de ciudad	24
Figura 1.2 Paleta de colores.....	35
Figura 1.3 Organización urbana de Pamplona	36
Figura 1.4 Reinterpretación simbólica de la experiencia urbana.....	37
Figura 1.5 Referente artístico serie los Simpson	40
Figura 1.6 Referente artístico serie South Park	42
Figura 1.7 Referente artístico serie El siguiente programa	43
Figura 1.8 Referente artístico serie El desocupe masivo	44
Figura 1.9 Captura de pantalla obra Sentir el paisaje	47
Figura 1.10 Captura de pantalla obra Paisajes en transición	48
Figura 1.11 Captura de pantalla obra Paisaje social.....	49
Figura 1.12 Captura de pantalla obra Ciudad ruidosa.....	50
Figura 1.13 Captura de pantalla obra Ciudad absurda	51
Figura 1.14 Elaboración propia de montaje artístico	54

Bibliografía

- Amara, L. (2012). *La escuela del Aburrimiento*. Nevada: Sexto piso.
- Baudelaire, C. (1995). *El pintor de la vida moderna*. Murcia: Colegio oficial de Arquitectos.
- Baudelaire, C. (2006). *Las flores del mal*. Madrid: Catedra.
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los Pasajes*. Madrid: Akal.
- Benjamin, W. (2018). *Iluminaciones*. España: Taurus.
- Betervide, V. (2009). *El flaneur como manifestacion romántica*. Costa Rica: Congreso Nacional de investigación.
- Cañas, D. (1994). *El poeta de la ciudad*. New York: Los escritos hispanos.
- Certeau de, M. (1996). *La invencion de lo cotidiano 1: Artes de hacer* . Mexico: Ediciones Nueva Visión.
- Certeau, M. (2000). *La invencion de lo cotidiano*. Mexico: Cultura libre.
- Childe, V. G. (1972). *¿Que sucedio en la historia?* La Habana: Editorial de ciencias sociales.
- Curchin, L. (1991). *Roma y España: Asimilacion y conquista*. Roma: Routledge 1er edicion.
- Delgado, M. (2007). *Sociedades Movedizas*. Barcelona: Anagram.
- Estefania, Q. G. (2018). *El flâneur Bogotano contemporáneo: Reflexiones sobre el deambular los espacio comerciales de la Bogota*. Bogota: Cuadernos de Vivienda y Urbanismo.

- García Ríos, A. S. (2020). *Investigacion-creacion en tesis doctorales de artes y diseño*.
Universidad de Caldas: Kepes.
- García, A. S. (2021). *Metodología de Investigacion - Creación*. San Juan de Pasto:
Universidad de Nariño.
- Gómez, A. (2005). *Arqueología colombiana: alternativas conceptuales recientes*.
Colombia: Boletín de Antropología 19.
- Lavendan, P. (1952). *Historia del Urbanismo vol.3*. Paris: Henri Laurens.
- León, P. (1977). *Historia económica y social del mundo vol. 1*. Paris: L'ouverture du
monde.
- Lezama, J. L. (2014). *Teoría Social, Espacio y Ciudad*. Mexico: EL Colegio de Mexico
A.C.
- maps, G. (2023). *Mapa de la zona central de Pamplona*. Pamplona.
- Martin de Francisco & Moure, S. (2019. temporada 1, episodio 1). *Que desastre*.
Bogotá: conexión creativa, RtvC, Gaia.
- Matt Groening, W. y. (19 de mayo de 1994. temporada 5, episodio 4.). *Burns en la
ciudad*. EE.UU: Twentieth Century Fox.
- Matt Stone, T. P. (25 septiembre 2019. temporada 23, episodio 5). *Jugadores de
mesa*. Carolina: South Park Studios, Paramount Global.
- Mazón Ontiveros, R. (2022). *La reinterpretación del genio romántico de Nadja de
André Breton*. España: Recial.
- Morris, A. (1979). *Historia de la ciudad después de la revolución industrial*. London:
Routledge.
- Mumford, L. (1966). *La ciudad en la historia*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Ortega. (2021. minuto 3:10s.). *Paisaje social*. Pamplona: Universidad de Pamplona, Inedito.

Ortega. (2021. minuto 1:20s.). *Sentir el paisaje*. Pamplona: Universidad de Pamplona, Inedito.

Ortega. (2021. minuto 2:47s.). *Paisajes en transición*. Pamplona: Universidad de Pamplona, Inedito.

Ortega. (2022. minuto 3:22s.). *ciudad ruidosa*. Pamplona: Universidad de Pamplona, Inedito.

Ortega. (2023). *Paleta de colores urbanos de Pamplona*. Pamplona.

Ortega. (2023). *plano exposicion*. Pamplona.

Ortega. (2023). *Real cedula de Pamplona*. Pamplona.

Ortega. (2023). *Simbolos urbanos reinterpretados*. Pamplona.

ortega, j. j. (2022. minuto 1:50s.). *Ciudad absurda*. Pamplona: Universidad de Pamplona, Inedito.

Ortega, J. J. (2023). *Real Cedula de la ciudad de Pamplona*. Pamplona.

Pellicer Cardona, I. R. (2012). *La deriva: una tecnica de investigacion psicosocial acorde con la ciudad contemporánea*. Antioquia: Boletin de Antropologia Universidad de Antioquia.

Ramirez, J. (. (2021). *Comprando Mazamorra*. Cali: Productora independiente.

Sanabria Solano, I. &. (2020). *Psicofagias urbanas: cuerpos, afectos, recorridos*. Mexico: Liminar Estudios Sociales y Humanisticos.

- Sánchez Carballo, A., Noda Ramírez, E., & Rodríguez Martínez, A. (2020). *Relaciones sociales en el espacio urbano en el Pueblo de Santa Fe, ciudad de Mexico*. Mexico: Athenea digital, Vol. 20.
- Serrano Herrejón, A. (2021). *Flâneur, Alleycat: una metodología en bicicleta para e encuentro con la ciudad de Puebla*. Mexico: Benemérita Univerdad de Puebla.
- Toynbee, J. A. (1971). *Ciudades en marcha*. Buenos Aires: Alianza.
- Versluys, K. (1984). *el mundo occidental: ciudades denigradas y ciudades idealizadas*. California: New attributions.
- W, J. (2009). *JoLa cronologia de Chavin de Huantar y sus implicancias para el Periodo Formativo*. Peru: Boletín de Arqueología PUCP.