

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE ARTES VISUALES

TESIS DE LICENCIATURA PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ARTES VISUALES

FOBIA – ILUSTRACIONES INSPIRADAS EN LOS SÍNTOMAS
EXPERIMENTADOS BAJO SITUACIONES DE MIEDO Y FOBIA DEL AUTOR

Ernesto Eduardo Salazar Rodríguez

Director
Lcdo. Gonzalo Vargas M.

Quito, 2012

RESUMEN

Este documento detalla el proceso de la obra FOB!A, serie de 39 ilustraciones realizadas en computador en base a la sintomatología de los miedos del autor.

Se trata de abordar al miedo como una potente energía, capaz de ser uno de los ejes que rigen el desarrollo de la identidad, cada decisión tomada a través de la vida está influenciada por el temor, consciente o inconscientemente.

El autor se vió en la necesidad de enfrentar este hecho después de haber realizado dentro de su carrera de artes visuales un exhaustivo análisis íntimo y personal preguntándose:

¿Por qué soy?

¿Quién soy?

¿Cómo soy?

Estas formulaciones inevitablemente lo llevaron al conflicto y por tanto a la irremediable obligación de conocerse, desmenuzándose y sobrellevando el miedo y la ansiedad que aparecen implacables, con el propósito de trascender en este caso, por medio de la ilustración.

Además el autor se vale de referentes artísticos que en su mayoría comparten una inclinación hacia la reflexión de la mentalidad y el mundo de los sueños.

AGRADECIMIENTOS

A besos, a golpes, a abrazos, a gritos, a silencios, a pertenencia y a dolor.

A mis padres, mi brújula, mi todo.

A mi primer amigo, a mi compinche, al que astutamente me borraba el enojo con cosquillas y por el que daré todo y el por mi sin dudas. Tú eres blanco y yo soy negro, pero no importa, porque así somos uno.

A mi ñaño.

Ver las nubes alargadas en forma de cola, me convencen que corres sin cansancio por el cielo, mi refugio fueron tus ojos, ahora es tu recuerdo que está vivo cada vez que sonrío.

A Djanko.

Mis gestos, mi forma de reír, el tono de piel y las manos grandes, el cuello corto y el pecho hundido, la espalda grande.

A toda mi familia de la que me robé cada una de esas particularidades, ustedes son yo y yo soy ustedes.

Mi amiga silenciosa, con la que me emociono por cada cosa que hace por tonta que sea, te agradezco por acompañarme durante este proceso que fue muy intenso, sin tu olfateo esto hubiese sido destructivo.

A Bianca

Y a mis amigos Valeria, Daniela, Diana, Gabriela y José.

ÍNDICE

	Pag.
INTRODUCCIÓN: DEJÁNDOSE ATRAPAR	5
MONITOR: BREVE RESEÑA HISTÓRICA DEL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA IMAGEN DIGITAL	8
SURREALISMOS PERSISTENTES: UNA SELECCIÓN DE CURIOSOS METAFÍSICOS Y BIZARROS	11
EL SOPORTE DIGITAL Y SU PERTINENCIA EN LA OBRA FOBIA	24
CONFRONTACIÓN: LA OBRA EN UN ESPACIO FÍSICO	34
DESEMBOCADURAS: LA OBRA ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA OBRA	36
LA OBRA: EL PRODUCTO	53
A MANERA DE CONCLUSIONES: CONVIVIR Y ABARCAR	79
BIBLIOGRAFÍA	80
FILMOGRAFÍA	81
LISTA DE IMÁGENES	81

1 INTRODUCCIÓN: DEJÁNDOSE ATRAPAR.

“Una pequeña pelea diaria usando la mente como campo de batalla, una negación recurrente y lo esquivo como oportunidad de temporal calma.

Alguna vez el miedo se instaló como una ligera molestia y fue esparciéndose hasta cubrir la voluntad, las cortinas permanecían cerradas y las puertas exhibían una oda a los artefactos de seguridad que ya no eran suficientes, la ansiedad persistía.

Armado hasta los dientes no se puede hablar, la escapatoria se vislumbra mientras se encorva un escudo, las rodillas negocian con los tobillos prometiendo un buen destino, la duda amenaza con incesantes desequilibrios.

Un mar de esferas blancas creciendo en pares golpea a contracorriente una decreciente existencia, miradas.

Los fluidos se desbordan y pretender ser de piedra es fútil cuando la presa a base de orgullos se desmorona, la sal de la primera gota apenas consigue resbalarse hasta la boca en un acto aventurado de quiebre, despertando del hiriente trance.

Los ruidos y los temblores se apaciguan al contacto con el sabor dulce de un latido y una idea.

La fobia trasciende...”

El ser humano hace uso del lenguaje para poder entender su entorno. Cada concepto que crea le permite reconocer no solo lo empírico sino también lo inteligible: sentimientos, sensaciones, reflexiones, pensamientos, toda idea tiene una representación, desde un clavo hasta Dios.

Pasando por lo más simple hasta lo más complejo, cada concepto posee además el potencial de simbolizar ideas más profundas que parten de la propia capacidad humana de relacionar dos o más conceptos, a esto se le llama metáfora.

Ahora bien, el miedo forma parte de estos conceptos, este sentimiento de advertencia es un mecanismo de defensa del ser humano, se activa el momento en que se detectan ciertos patrones en el entorno que demuestran inestabilidad o peligro, es así que el ser humano reacciona de forma negativa a estas situaciones y las evita.

Su imaginación puede llegar a actuar como arma de doble filo, sucede que el miedo se intensifica y pasa de ser un mecanismo natural de defensa a formar toda una experiencia angustiante y difícilmente canalizable, una idea que se desborda y se relaciona con otras, algo nuevo e incontrolable que aparentemente se torna irracional.



Fig. 1, *Saturno devorando a un hijo*, Francisco de Goya, 1819, tomado de:
<http://www.artelista.com/ypobra.php?o=4064>

Probablemente la documentación más cercana y eficaz del miedo y la imaginación está en el arte, pues se pueden apreciar en representaciones pictóricas como *Saturno devorando a un hijo* de Goya la intención del artista por evocar el miedo por un Dios.



Fig. 2, *El Jardín de las Delicias*, Hieronymus Bosch, 1480, tomado de:
http://noemihernandez.files.wordpress.com/2012/01/jardin_des_delices_new.jpg

Otro buen ejemplo es El Bosco y su *Jardín de las Delicias*, un cuadro – tríptico en el que se pueden ver imágenes del mundo terrenal y a sus lados el cielo y el infierno, tres complejas escenas en las que se detalla desde la mente del artista, la concepción de la vida y también la vida después de la muerte, caso aparte si es el cielo, el infierno o el mismo mundo terrenal el que puede aterrar al que lo mire.

El arte ha funcionado como vía de escape para esta y otras más complejas sensaciones y experiencias humanas, su *metaforización* ha sido el canal más eficiente para reconocer en la alteridad un alentador reflejo y una experiencia compartida que concluye en un estado de empatía. Al momento de mostrar es cuando la obra termina de contestar a la consigna original de cualquier idea concebida.

El arte, su soporte y su medio también han ido evolucionando irremediabilmente al ritmo de la tecnología, por eso se considera prudente que el artista explore y

reconozca en su entorno las herramientas que permitan llevar de la manera más eficaz sus intenciones, este documento explicará el desarrollo de la obra en el medio y soporte elegidos así como también la carga histórica – cultural de ciertos movimientos que han influenciado en esta.

2 MONITOR: BREVE RESEÑA HISTÓRICA DEL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA IMAGEN DIGITAL.

Hasta 1981 los visualizadores, artefactos con pequeñas pantallas lumínicas, se limitaban a mostrar cifras u ondas de mediciones muy comunes en el área de desarrollo tecnológico, la generación de electricidad, fábricas y hospitales. ¹

La imagen digital en ese momento no era considerada más allá de lucecitas verdes predefinidas sin mayor apertura a la experimentación, pues su propia condición de ser el resultado de mediciones o datos ya era de por sí un experimento.

No se debe confundir a estos artefactos con la televisión, pues a pesar de compartir con el visualizador la idea básica de mostrar imágenes, en su caso, estas eran el resultado de la transmisión de registros grabados por una cámara de video. Además la televisión ya era objeto de experimentación artística, para el año 1963 donde se concibe el videoarte, la manipulación de imágenes a través del funcionamiento de la televisión fue liderada por Nam June Paik entre otros. ²

El visualizador da un paso adelante en el momento en que IBM, líder para ese entonces en la construcción de ordenadores y semiconductores, produce el primer monitor de computadora, un artefacto que tenía la capacidad de mostrar

¹ Wikipedia, Visualizador, <http://es.wikipedia.org/wiki/Visualizador>

² Wikipedia, Videoarte, <http://es.wikipedia.org/wiki/Videoarte>

monocromáticamente una cantidad moderada de textos y con el también el nacimiento de la idea de pixel.³

El pixel viene a ser la unidad visual de los monitores, pues este representa un pequeño punto lumínico que pasa de encendido a apagado y viceversa, varios miles de pixeles en conjunto permiten crear imágenes compuestas “en un comienzo” por puntos blancos y negros.

La tecnología avanza hasta conseguir que cada pixel este formado por una luz roja, una verde y una azul que conjugadas en mayor o menor intensidad resultarían en una progresiva gama cromática, desde los 256 colores hasta los más de 16 millones de colores gracias a la constante improvisación del monitor.⁴

Ahora bien, en el momento en que el monitor tiene la capacidad de mostrar imágenes nace también la idea propia de imagen generada digitalmente, varios programadores intentaron dibujar a base de pixeles contornos de personajes, escenarios y variedad de objetos valiéndose de la concepción de la teoría de Gestalt que entre sus afirmaciones explica que el cerebro tiene la capacidad de ver varios elementos en conjunto, ver una totalidad resultante de la suma de varias formas.⁵

Nace también la idea de mejorar la interfaz de los programas de computador a base de gráficos, poco a poco se prescinde del complejo ingreso de cifras o códigos para ejecutar comandos y mas bien se concibe la idea de imágenes e iconos para abrir, cerrar o modificar cada programa.

La computadora tanto por su propia limitación como la de su interfaz en este caso el monitor, empieza a caracterizarse por la generación de imágenes muy particulares a

³ Wikipedia, Monitor de Computadora, http://es.wikipedia.org/wiki/Monitor_de_computadora

⁴ Laurent Jullier , La imagen Digital - de la tecnología a la estética, Editorial La Marca, Argentina, 2004, p.15

⁵ Op. Cit. (4) p.10

base de una cantidad moderada de píxeles. La industria del videojuego también parte de estas nuevas capacidades y se producen los primeros sistemas interactivos con consignas básicas como naves que disparan meteoritos y juegos de *ping pong*.

La computadora y los sistemas de videojuegos se tornan cada vez más compactos y con mejores prestaciones llegando al punto de tener avanzadas máquinas que ofrecen una calidad de imagen rica en detalle y sobre todo sistemas domésticos.⁶

El campo arquitectónico y publicitario se beneficiarían también de la computación, pues las máquinas permiten trabajar sobre imágenes y digitalización de fotografías con una resolución cada vez más aceptable. Sin embargo el píxel siempre tendría un límite de escala, una fotografía de resolución baja o intermedia no podría ser agrandada sin que pierda calidad.

Paralelamente otro tipo de tecnología de generación de imágenes se desarrollaba, una de sus características especiales era su capacidad de escala sin pérdida de calidad, se trataba de la imagen vectorial que se basa en el trazo de líneas y puntos a base de información de coordenadas bidimensionales, es decir un punto "a" y un punto "b" conectan de forma recta o curva formando una línea, esta información además de ser fácilmente modificable es también más ligera que la información que requiere una imagen en base al píxel. Su mayor desventaja es justamente no poder corresponder a la fotografía digital por su naturaleza de ser generada dentro del sistema y tener un acabado no realista.

Tanto el píxel como el vector trabajan en conjunto para el sistema de modelado en tres dimensiones, este tipo de imagen se caracteriza por ser un molde virtual al que se lo puede apreciar desde varias vistas gracias a que posee características de profundidad

⁶ Laurent Jullier , La imagen Digital - de la tecnología a la estética, Editorial La Marca, Argentina, 2004, p.55

y volumen. Este tipo de gráficos son usados principalmente en el cine para lograr efectos especiales cada vez más realistas.⁷

Tanto el vector como el pixel han alcanzado propiedades suficientes para lograr imágenes de alto detalle y su aprovechamiento en el campo artístico también ha generado repercusión, sin embargo este soporte y/o medio no esquivará la autocrítica y exploración propios del arte.

3 SURREALISMOS PERSISTENTES: UNA SELECCIÓN DE CURIOSOS METAFÍSICOS Y BIZARROS.

Este capítulo permitirá entender la obra con respecto a referentes artísticos del autor a lo largo de su vida, es importante explicar que estas tienen en común una inclinación hacia lo surreal como concepto de exploración de la mente humana a través de los símbolos y las imágenes.

Se intentará entonces analizar una selección de obras de diferentes artistas que de alguna u otra manera comparten con el autor cierto tipo de indagaciones, mismas que se irán detallando o descubriendo.

Esta selección no tendrá un orden establecido, aunque se tratará de ubicar cada obra con respecto al tiempo en que el autor las descubrió, es decir como cada obra llegó a su conocimiento desde que tiene conciencia.

⁷ Laurent Jullier , La imagen Digital - de la tecnología a la estética, Editorial La Marca, Argentina, 2004, p.94

3.1 Giuseppe Archimboldo, su *Vertumnus* y el legado surrealista.

Giuseppe Archimboldo fue un pintor manierista de Milán que nació en 1527, para entonces se dedicaba a la realización de encargos religiosos continuando con la labor de su padre quien también fue pintor. Este tipo de obra no tuvo relevancia, fueron mas bien sus series de retratos compuestos por frutas, vegetales, ramas y demás elementos simbólicos los que le otorgaron el reconocimiento actual.⁸

La peculiar manera en la que estos retratos fueron realizados es aún tema de debate, pues por un lado se afirma que este era el trabajo de un genio y por el otro se dice que esta obra es reflejo de inestabilidad mental.⁹

De cualquier manera es sabido que en la época renacentista no solamente ponderaba la búsqueda de la belleza en la proporción y la armonía sino también se daba, en menor intensidad, una fascinación por lo diferente y lo deforme.

Estos cuadros poseían la particularidad de hablar del personaje retratado con cada elemento que lo formaba, es casi como tomar las cosas que forman el hábitat del retratado e incorporarlas en su rostro, una magnífica manera de prescindir de un fondo para mas bien, potenciarlo en un concepto más profundo de identidad.

Es así que se toma como pieza de análisis a la obra *Vertumnus*, uno de los últimos cuadros que pintó Archimboldo y retrata al rey Rodolfo II como el Dios romano de las estaciones *Vertumnus*.

⁸ Wikipedia, Giuseppe Arcimboldo, <http://es.wikipedia.org/wiki/Archimboldo>

⁹ Souren Melikian, Giuseppe Arcimboldo's hallucinations: Fantasy or insanity?, nytimes.com, 2007 <http://www.nytimes.com/2007/10/05/arts/05iht-melik6.1.7766101.html?pagewanted=1>



Fig. 3, *Vertumnus*, Giuseppe Arcimboldo, 1591, tomado de:
http://www.spamula.net/blog/2004/10/vertumnus_autumns.html

Esta obra puede ser un bodegón y un ingenioso rompecabezas, un sutil recordatorio del enigma de la mente humana y una invitación al juego de formas, este trabajo insiste en la importancia que cada elemento otorga a una composición y un fuerte significado dentro de cada una.

Tomar pequeñas piezas y objetos, intuir a partir de ellas formas más grandes, jugar a la suma y al conjunto, revivir a un Rey-Dios en su abundancia, una mirada exótica y siniestra, la imponencia de su carácter se reafirma con un ceño entre vainas.

El trigo dorado pretende coronarlo, cada espiga erguida construye la joya que en conjunto, recuerda al sol que la contempla.

Rostro delicioso, una pera prominente encaja su nariz, un par de manzanas ruborizan sus mejillas y escondidas dos cerezas entregando un fértil gesto en sus labios.

Nabos y calabazas evocan de sus curvas un cuello fornido y altivo, un pecho vestido de trajes florales termina el complejo retrato, una imagen tan particular que inspirará a futuras mentes no tan convencionales.

Es así que Archimboldo influyó fuertemente en el movimiento que más tarde se conocerá como Surrealismo, personajes como Salvador Dalí se interesaron en continuar con el uso metafórico de objetos dentro de una totalidad, formas sugerentes e ilusiones mentales que alentaban al espectador a reflexionar sobre lo que aun es el misterioso mecanismo del proceso mental.

Tratar de perpetuar las imágenes fantásticas que muy a menudo el ser humano concibe en sus sueños y que se desvanecen al despertar, un caprichoso mundo aparte llevado a la vida por medio de la pintura.

Su obra persiste de tal manera que es clara fuente de inspiración para artistas más actuales, Jan Svankmajer y los hermanos Quay, dedicados a la animación *stop motion* lo tienen muy presente en su obra y lo citan frecuentemente.

La razón de iniciar el capítulo con este artista y su obra es justamente por ser este el primer acercamiento consciente del autor a una preferencia artística y a una inclinación hacia los mismos intereses de los llamados surrealistas.

3.2 Giorgio de Chirico, la escuela metafísica y el *misterio de una calle*.

Giorgio de Chirico, nacido en Volos - Grecia en el año 1888 fue un pintor pre-surrealista y surrealista, fundó la escuela metafísica en Italia que fue un movimiento muy similar al surrealismo pero que duró poco, aparentemente terminaría unificándose al concepto surreal al tener intereses similares en la indagación de la mente humana.¹⁰

Su obra más relevante comprende en su mayoría paisajes Italianos alterados por la dotación de cierta nostalgia y un sutil tratamiento en la imagen que provoca en el espectador una sensación de tiempo suspendido.

El uso ingenioso de una peculiar perspectiva y de edificaciones aparentemente abandonadas son elementos comunes en su obra, son justamente estos detalles los que sugieren un mundo imaginario y distante.

Luego de su periodo Metafísico – Surreal, Chirico toma el camino hacia un estilo neo barroco, pero esta obra no fue bien recibida por el público, demandando una continuación con la obra que le daría el reconocimiento actual. A pesar de esto Chirico defendió su posterior etapa como más madura y seria, negándose a continuar con un proceso que daba ya por concluido.

Chirico y su indagación metafísica fueron una fuerte influencia para próximos y futuros surrealistas, gracias a su capacidad de metáfora y asociación de ideas plasmadas en sus obras.

En el cuadro *El misterio de una calle*, Chirico manipula la perspectiva a favor de la idea de infinitud, una metonimia de una caminata por un edificio sin fin, la sugerencia sutil de lo que este paisaje encubre por detrás, la tímida sombra de un ser en un pedestal y

¹⁰ Giorgio de Chirico, <http://www.giorgio-de-chirico.com/>

una pequeña bandera a lo lejos, que con su ondeo irrumpie con la rigidez melancólica de la escena.



Fig. 4, *Misterio y melancolía de una calle*, Giorgio de Chirico, 1914, tomado de: <http://auladefilosofia.net/2008/11/03/giorgio-de-chirico/>

Un coche cobijado por una sombra contundente y la silueta de una niña atreviéndose a jugar en un lugar rebotante de olvido, cada detalle colaborando para retratar al tiempo suspendido.

Una paleta de colores aparentemente limitada que finalmente colabora en la eficacia de la ejecución, un blanco puro contrapuesto a un ocre oscuro, corriendo en diagonal casi como luchando en ser el balance del otro, su límite es un cielo azul verdoso casi tan limpio como muerto.

La composición se rige por una selección escasa pero eficaz de elementos, y es que pensar en la inclusión de detalles puede ser arriesgado, parecería que Chirico concibe a su entorno como un bodegón gigante resistiéndose al flujo temporal.

Los caprichosos personajes que se aprecian en la escena son apenas sombras, casi fantasmas de un pueblo abandonado pero de alguna manera vivo, en conjunto es una bien pensada metáfora en la que las sutilezas simbólicas son clave al momento de conmover al espectador.

3.3 David Lynch y *La Abuela*.

David Lynch es un director de cine que nació el 20 de enero de 1946 en Montana, Estados Unidos. Su interés por el cine viene al sentir que las escenas de los cuadros que pintaba en un inicio, le sugerían la necesidad de moverse.¹¹

El estilo de este director es muy especial y reconocible, en su obra prima un manejo surreal de la temporalidad y del desarrollo de sus personajes, la ambientación y estética de sus filmes así como la musicalización y efectos de sonido, elementos que reiteradamente impresionan y perturban al espectador.

Lynch encaja dentro del concepto de cine de autor, caracterizado por la personalización total de la película en todos sus ámbitos, esta definición surge de la revista francesa de cine *Cahiers du Cinéma* en su edición de abril de 1951 por uno de sus editores el director François Truffaut quien defendía que el autor debía tomar todas las decisiones conceptuales, técnicas y estéticas de su film, generando resistencia hacia las grandes productoras cinematográficas que generalmente dictaban las condiciones de los filmes en los que invertían.¹²

Lynch empezó su carrera de cineasta con varios cortometrajes en los que incluía el uso de animación, especialmente en la obra *Seis hombres enfermándose* donde se

¹¹ David Lynch, *The Short Films of David Lynch*, Absurda Films, Estados Unidos, 2002

¹² Muchocine.net, Especial Cine de Autor,
<http://www.muchocine.net/especiales/especial.php/7/Cine%20de%20autor>

aprecia un cuadro de seis figuras humanas masculinas que repiten ciertos patrones continuamente y son acompañados por “ruidos” desconcertantes.

Otro de sus cortometrajes, *El abecedario*, relata la historia de una niña que tiene pesadillas recurrentes en las que pronuncia el abecedario, en una mezcla de actuación y animación poco convencionales, Lynch mostraría varios elementos y recursos clave en su trabajo.

Estos primeros pasos le llevaron a conseguir financiación del American Film Institute para su obra *La abuela*, que retomaría la mezcla entre actuación y animación, haciendo uso de una paleta de color limitada pero contrastante, entre el blanco y negro, tonalidades rojizas y un anaranjado vivo muy clave en ciertas escenas.

La acumulación de estos trabajos abrieron las puertas a este director en la incursión de largometrajes más complejos, permitiéndole desarrollar su visión en cada obra a pesar de que en pocas ocasiones tuvo que verse forzado a satisfacer la opinión de los que financiaban los proyectos.

La obra de análisis será *La abuela*, misma de la que Lynch cuenta que su guion constaba de escasas oraciones, hecho que para unos puede ser un grave impedimento para su realización pero para otros mas bien permitían una amplia libertad de interpretación.¹³

¹³ David Lynch, *The Short Films of David Lynch*, Absurda Films, Estados Unidos, 2002



Fig. 5, Still de *The Grandmother*, David Lynch, 1970, tomado de: <http://www.lychnet.com/grandmother/>

En el resultado final se puede apreciar la historia de un niño solitario con unos padres un tanto abusivos y amenazantes, a consecuencia de su miedo el niño despierta mojando la cama todas las mañanas y su padre lo reprende físicamente, al tratar de consolarse en su madre, el niño se encuentra con el mismo tipo de maltratos y desesperanzado, busca la manera de encontrar apoyo.

Es entonces cuando decide “plantar” en una cama la semilla que dará fruto a su abuela, una figura alentadora y protectora, pero que de alguna manera se encuentra incapaz de salir de la habitación y pide al niño ayuda a diario volviéndose una nueva responsabilidad para él.

En este cortometraje es importante rescatar por un lado la historia de un niño temeroso y maltratado, situación muy común y propicia para los futuros traumas y temores en la época adulta.

La inestabilidad en el hogar, la soledad y la inseguridad del niño se ven perfectamente ejecutadas en esta obra con recursos como un tratamiento oscuro del color, vestimenta y maquillaje un tanto sombríos en los personajes, y el constante

simbolismo de los fluidos en las lagrimas del niño, su orina color naranja intenso y el extraño líquido proveniente del capullo del que saldrá la abuela.

La falta de diálogo y la sustitución del mismo con unos muy bien logrados y perturbadores efectos de sonido hacen que el espectador se intrigue sobre el origen de cada ruido del film, muchas veces se aprecian gritos y gemidos que de alguna manera fueron ensordecidos dando la apariencia de tratarse de una deficiencia de calidad, pero mas bien es este detalle el que termina de convencer y aportar en la trama.

La animación *stop motion* de ciertas escenas y la propia manipulación de los actores, formulando movimientos bruscos, hacen sentir una tensión fuerte las que remiten al estilo de animación de los hermanos Quay, donde los movimientos de los personajes parecen desafiar lo que el espectador concibe como movimiento natural y familiar de los seres vivos.

Un relato tan fuerte y conmovedor como este parecería haber salido de una experiencia muy personal de Lynch, sin embargo el confiesa haber tenido una infancia muy buena, con viajes frecuentes y popularidad con sus compañeros, mas bien insiste en su búsqueda de lo absurdo, situaciones y tramas que independientemente de su dramatismo son potenciadas y reinsertadas en una concepción alterada del cotidiano.

Tal vez la clave está cuando Lynch afirma que su experiencia en Filadelfia fue de todas la más atemorizante, concibiendo a esta ciudad como peligrosa y amenazante, será esta idea la que persista en sus siguientes trabajos.¹⁴

¹⁴ David Lynch, The Short Films of David Lynch, Absurda Films, Estados Unidos, 2002

3.4 Los Hermanos Quay, Jan Svankmajer y su particular animación *stop motion*.

Una situación muy particular, hermanos gemelos que trabajan como uno solo consiguiendo un estilo y factura inspirada en la obra de Jan Svankmajer, quien por su visión, parecería un hermano más, estos tres personajes se dedican principalmente a la exploración constante en la animación *stop motion*.

Los Quay y Jan Svankmajer comparten no solo una imagen, sino también varias inquietudes conceptuales evidenciadas en el uso recurrente de animales disecados, pequeños objetos cotidianos un tanto marcados por el tiempo, tomas cerradas y sobre todo movimientos en sus personajes que retan a la naturalidad.



Fig. 6, Still de *Dimensions of dialogue part 2*, Jan Svankmajer, 1982, tomado de: http://animationbegins.files.wordpress.com/2011/12/film2010_lespossibilitesdualogues_2.jpg

Svankmajer se ha acercado de manera magnífica a un uso alternativo de la animación creando cortometrajes tratados con una ambientación surrealista y un tanto macabra, tambaleando el concepto popular de que la animación estaba destinada al público infantil, aun habiendo creado su propia versión del cuento *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carol. En esta versión se muestra más claramente como

Svankmajer concibe estos mundos de pesadilla, lugares inquietantes y un tanto perturbadores para quienes no están acostumbrados a estos puntos de vista.



Fig. 7, Still de *Street of Crocodiles*, The Quay Brothers, 1986, tomado de:
http://animationbegins.files.wordpress.com/2011/12/tumblr_lielkw08hu1qz66gdo1_500.jpg

Casi como siguiendo el hilo, los hermanos Quay continúan y potencian la exploración de Svankmajer, siendo más sutiles y atrevidos en la visualidad de su obra, tomas y planos extravagantes siendo uno de los más explotados un primerísimo primer plano que parecería salir de un telescopio, animales disecados tan elaborados que pierden su referencia y pasan a ser seres fantásticos que de por sí invitan al público a descifrar su posible existencia. Un trabajo de movimientos bruscos y sutiles a la vez, una animación que parece desafiar el movimiento de las alas de un colibrí.

Materiales, muñecos viejos de miradas muertas contrastadas con pedazos de carne fresca, hilos, partículas e imanes, cualquier objeto por sencillo que sea termina transformado en un enigma y casi pierde su concepto utilitario para pasar a ser un desafío a la gravedad y de “cómo funcionan las cosas” en el mundo real.

3.5 El terreno mental y su incansable exploración en el arte.

Todos estos artistas colaboran a una visión compartida de la mente humana y su incondicional manera de simbolizar el mundo. Hablar de lo que no tiene apariencia y jugar con los seres fantásticos que gracias a ellos, son más plausibles que la realidad establecida. Esta no es tarea nueva pues si se mira un poco más atrás, se puede constatar que la humanidad ha estado siempre sobre pilares mitológicos, la muestra más cercana y popular de esta afirmación se ubica en la cultura Greco – Romana.

Un complejo conjunto de Dioses y seres fantásticos dotados de la mayor posible variedad de ideas y sentimientos que el hombre ha enfrentado y consecuentemente le ha sido necesario concebirlos y humanizarlos al punto de ser personajes encontrados comúnmente en pinturas y esculturas, representaciones del amor, el odio, la muerte, la envidia, la paz, la guerra, etc.

El ser humano depende de su imaginación para poder explicar de manera fantástica ciertos acontecimientos o hechos de su vida que no se explican dentro de la limitación de sus propios sentidos.

Así también es el ritual y los tiempos sagrados que, tal y como lo explica Mircea Eliade son repeticiones de ciertas acciones en las que se evoca una fiesta o una conmemoración, se revive hasta cierto punto un hecho importante que es el eje mismo de una creencia de la cual se edifica la fe, una idea tan poderosa que persiste en el imaginario colectivo, apoyada comúnmente por símbolos y signos sagrados que facilitan esa perduración.¹⁵

Los tiempos cambian, la razón se desespera por abarcar cada vez más las diversas situaciones, sin embargo su pensador se traiciona e insiste basado en ilusión y

¹⁵ Mircea Eliade, Lo sagrado y lo profano, Editorial Guardarrama/Punto Omega, España, 1998.

necesidad de trascendencia que no todo lo que se ve es lo que hay, es ahí donde el surrealista, el creador de mundos sigue siendo un ente importante.

4 EL SOPORTE DIGITAL Y SU PERTINENCIA EN LA OBRA *FOBIA*.

4.1 Algunas Consideraciones con respecto a la técnica, el medio y el soporte.

Para poder argumentar el uso específico de la imagen digital vectorial como soporte para la obra *FOBIA* es necesario especificar las características de los gráficos vectoriales para luego compararlos con las intenciones del autor sobre su obra.

La imagen digital en primera instancia se caracteriza por ser una imagen generada desde la manipulación indirecta de su contenido, es decir, la imagen digital es el resultado de una continua codificación entre los comandos que el usuario ingresa mediante una o varias interfaces de entrada, los procesadores del computador y la resultante proyectada en la interfaz de salida.

Se puede simular hasta cierto punto al dibujo tradicional con el computador, al añadir una tableta digital en este proceso, sin embargo la idea de datos cifrados impera en esta manera de trabajo, por tanto, no es lo mismo tomar una lamina de papel y un lápiz en donde la idea se plasma directamente y varios de los sentidos colaboran para constatar el producto final.

Esta inmaterialidad es justamente la característica especial que se equipara directamente con la idea del miedo, su fuerte presencia pero a la vez inexistente, sin argumento. El mundo virtual que ofrece el computador es un magnífico habitáculo para el mundo de las ideas.

Un archivo cualquiera, sea producto propio del computador o un registro video/fotográfico subido a la red, automáticamente pierde cierto sentido clásico de originalidad, tal y como José Luis Brea explica citando a Walter Benjamin y su texto de *La obra en la época de reproductibilidad técnica*, refiriéndose a la capacidad de “serialidad” de la obra gracias a la creciente tecnología de la reproducción, esta “aura” como él la describe, sería para él algo que dota a una obra de particularidad única, no solamente por existir solamente un ejemplar de la misma sino también por el tiempo y lugar específicos necesarios para poder apreciarla.¹⁶

A pesar de que un archivo digital distribuido por el internet pierde automáticamente estas características, son estas mismas las que la potencian y generan en ella un discurso totalmente diferente, esta obra ya no depende de un espacio específico, es más, es una obra omnipresente/dependiente de cuantos usuarios la ven desde sus hogares.¹⁷

De igual manera, no necesita un tiempo específico, estando en la web puede ser vista en cualquier momento, además el hecho de copiarla o guardarla en otro computador la vuelve aun más accesible y masiva gracias al internet y su versatilidad.

Una de las intenciones de la obra *FOB!A* es dotarle de esa capacidad de expansión y accesibilidad, pues se considera a la internet como la oportunidad de trabajar acompañado de los usuarios visitantes en el proceso. *FOB!A* es una confesión metódica de una realidad personal que se espera compartir de a poco.

Este medio en especial según José Luis Brea provoca una postura política muy fuerte contraria al proceso de exhibición curatorial y museístico, pues rompe con la mediación de estas entidades y permite una comunicación más directa con el

¹⁶ La Era Posmedia, José Luis Brea, Editado en formato PDF el 27 de Octubre del 2002
<http://www.joseluisbrea.net/>, p. 35

¹⁷ Op. Cit. (16) p. 13

público¹⁸, a pesar de esto la postura personal del autor es más flexible pues *FOB!A* es una obra digital que no necesariamente debe ser vista desde el monitor como única interfaz, la impresora digital otorga a la obra la flexibilidad de relacionarse con diferentes espacios y medios respondiendo a cierta apertura de públicos.

Otra de las características fundamentales explotadas en el proceso *FOB!A* es el uso del vector y un mouse como interfaz de entrada, se considera al vector como un elemento original dentro del sistema, las formas y figuras usadas en la obra se generan en ese momento y poco a poco van creciendo para formar imágenes más reconocibles, en este caso se dieron una suerte de retratos/estados diferentes del ánimo versus la sintomatología del autor al momento de concebir cada pieza.

Por otro lado el uso del mouse, una interfaz de entrada caracterizada por el aprovechamiento de la motricidad gruesa de la mano para seleccionar/manipular la información en el computador, es usado en este proyecto puesto que a pesar de ser una herramienta precisa para navegar en el monitor, no se puede comparar a la precisión que ofrece la motricidad fina y el uso de herramientas como un lápiz o más cercano al computador la tableta digital.

La idea del uso consiente de esta limitación y el vector es aprovecharlos para generar una expresividad diferente a la que ofrece la tradicional técnica del lápiz/pincel, eliminando concepciones como el trazo, la calidad de línea, la expresividad, el tono, etc. Y mas bien continuar con una búsqueda diferente de maneras de expresión, en la que la mano aun interviene pero de una manera nueva.

La obra *FOB!A* está pensada como una continuación espiritual de obras anteriores en las que este juego de leyes explicadas anteriormente se fueron aplicando y justificando en el momento mismo de ser realizados, prima la idea de lo inmaterial, omnipresente y

¹⁸ La Era Posmedia, José Luis Brea, Editado en formato PDF el 27 de Octubre del 2002 <http://www.joseluisbrea.net/>, p. 38

esquivo que es un archivo digital equiparado a la idea, misteriosa habitante del cerebro humano.

4.2 El lenguaje digital aplicado a la visualidad, referentes contemporáneos.

El uso del computador y las nuevas herramientas para la producción artística pueden bien facilitar las cosas en cuanto a técnica, tiempo y calidad final, pero por encima de esto nacen de ellas nuevas probabilidades de experimentación que colaboran a potenciar los discursos y las diferentes ponencias cada vez más diversas. El internet en primera instancia permite actualmente una apertura de conocimiento más inmediata, en ella se puede buscar fácilmente nuevos artistas visuales o autores que antes no cabían dentro de las enciclopedias.

Así mismo los dispositivos electrónicos poseen cada vez más prestaciones y son más portables, es común ahora encontrarse con teléfonos celulares con capacidades táctiles con los que se puede fácilmente dibujar o componer algo mientras se viaja o se está en la calle, enviar dicho trabajo por internet y publicarlo en una página web personal, arte recién salido del horno para el disfrute de un público de igual manera permanentemente conectado a la red.

Prestaciones que en suma son usadas para proponer cosas muy interesantes, como es el caso del artista alemán Yuri Ustsinau, quien hace uso del computador para crear ilustraciones de interesantes personajes contruidos con matices negros brillantes contrastados con objetos blancos, como dientes u ojos.



Fig. 8, *Grace*, Yuri Ustsinau, 2010, tomado de: <http://www.ustsinau.com/>

Yuri Ustsinau reside en Frankfurt del Meno, Alemania pero nació en Vitebsk, Bielorrusia misma ciudad que el famoso artista Marc Chagall y tal como se describe en su página web, su estilo explora el surrealismo, con una estética brillante.¹⁹

La obra de Ustsinau indaga incansablemente en la idea de fondo versus forma y el espacio negativo, es común encontrarse con grandes masas negras que adquieren sentido gracias a un manejo muy delicado y efectivo de ligeros efectos de luz, mejillas, narices, cuencos de ojos o cabello que son concebidos de la misma manera.

Contrastando a estas masas está un inteligente uso del color blanco como un fondo infinito así como también dientes, o pequeños brillos que aportan a un convincente volumen en los personajes, a pesar de ser fantasiosos.

Los gestos de sus personajes son también admirables, curiosos rostros parecen sonreír pícaramente, como tratando de señalar algo que emerge de ese vacío blanco y negro, manos sugerentes que acompañan a este enigma parecen nacer de un estilo cómico y un tanto comercial pero absorbidos por este tratamiento bizarro en cada

¹⁹ About, Yuri Ustsinau, <http://www.ustsinau.com/Portfolio/About>, 2012.

imagen. Toda su obra se rige de este estilo particular, a pesar de eso Ustsinau sabe aprovechar cada recurso dentro de estas limitaciones de formas y colores.

Un factor común dentro de sus varias ilustraciones es el hecho de que este artista prefiere enfocarse en los detalles de rostros y bustos, son muy pocas las ilustraciones que detallan un personaje en cuerpo completo, lo que a veces da la impresión de que todos están sumergidos en un amplio mar de leche.

Otro importante referente de ilustración digital es Motomichi Nakamura, artista nacido en Tokyo - Japón, caracterizado por el uso de los colores negro, rojo y blanco en su trabajo, y un estilo minimalista pero muy eficaz de creación de personajes.



Fig. 9, *Chara dream*, Motomichi Nakamura, tomado de:
http://2011.kinofest.com/exhibition/motomichi_nakamura.html

Motomichi al igual que Ustsinau tiene un manejo muy interesante del espacio negativo en sus dibujos, formas muy sencillas pero que a la vez son muy sugerentes y basta con un pequeño brillo o una pequeña línea para comprender detalles y volúmenes en las formas.

Motomichi se mueve por varios soportes para su obra, además de ilustración digital aplica su estilo a animación, video dj, performance y pintura, conservando sus características especiales.

Motomichi explica que el eje de su obra se basa en sus experiencias infantiles, así como también en sus miedos y pesadillas de las que emergen esta suerte de monstruos y seres fantásticos.²⁰

Es interesante ver en estos artistas un denominador común que es el limitado uso de formas y colores, y como se las ingenian para sacar de estos relativamente pocos recursos una variedad creciente de imágenes destacables.

4.3 El Método y la estrategia aplicados en la obra.

Dentro de la concepción original de este proyecto, se fueron reforzando y/o alterando ciertos parámetros originales en favor de la potenciación de la obra dentro de sí misma y también en la manera que será presentada al público finalmente, de tal manera que se detallará a continuación el proceso de trabajo de este proyecto considerando la obra en sí y su difusión.

Desde su propósito, el proceso FOB!A nace de la necesidad de atribuir cierta trascendencia y valor positivo/propositivo a las situaciones de miedo y fobia del autor, siendo este proceso precedido por varios ejercicios un tanto más cortos que vale la pena mencionar, pues en ellos también se consideraba la idea de dotar visualmente de identificación a un conjunto de sentimientos similares, ejemplificados con dos series de ilustración.

²⁰ Biografía del Artista (Motomichi Nakamura), Embajada de Japón, <http://www.ec.emb-japan.go.jp/biografia.htm>, 2012.



Fig. 10, *Dioses personales: Nube/Sabio memoria*, Ernesto Salazar, 2010.

Dioses personales, consiste en la creación de once personajes a partir de falencias cotidianas y en 15m se construyen siete personajes inspirados en el surrealismo y los sueños. Ambos proyectos se manejaron dentro de un estilo experimentado en el programa de computador Adobe Illustrator y se publicaron en una página web/blog personal que durante casi tres años ha funcionado a manera de bitácora visual del autor.



Fig. 11, / (15m6), Ernesto Salazar, 2011.

El proyecto FOB!A continúa con el uso del programa de computador y la publicación paulatina del contenido en la página web/blog del autor, la dirección de esta página es: www.weakmuse.com

Cada ilustración de este proyecto se iniciaba dentro de un estado personal complicado, comúnmente caracterizado por una experimentación de ansiedad, aprensión, depresión y pesimismo, todas estas características son fuertes factores imposibilitadores para el autor, sin embargo para la ocasión se era consciente que estos sentimientos serian utilizados a favor de la creación de la obra.

Estas situaciones eran circunstanciales pero también fueron a veces provocadas, lo que se trataba de hacer era exponer al autor a una situación de miedo o en su defecto, recordar las malas experiencias que provocasen la sintomatología del miedo.

Se trató entonces de no enfocarse en los miedos concretamente, sino mas bien analizar qué tipo de malestares provocaba en el autor y cómo éstos modificaban la selección de formas y colores para componer una ilustración. Las primeras ilustraciones también sirvieron como una primera fase en la que se buscaba concretar un estilo visual que responda adecuadamente a la intención pero que a la vez no caiga en lo obvio y tradicional, por ejemplo, se evitaba pensar en el uso de colores sombríos o formas demoniacas comunes en la temática de terror en la gráfica y el cine.

El trabajo se prestaba para tener libertad en cada ilustración, se decidió primeramente no hacer bocetos al extremo de tratar de no pensar en el resultado, simplemente se partía de una primera forma dibujada, un cuadrado, un círculo, un color al que se seguiría añadiendo poco a poco otro elemento, cada forma sugería a otra que le acompañe y de la misma manera con respecto a los colores.

El resultado final de un primer acercamiento fue una especie de retrato frontal, un personaje deformado por los fuertes pensamientos que transcurrían en cada sesión.

Cada pieza iba siendo subida al blog personal del autor con la esperanza de que un público anónimo sea testigo del proceso, estas piezas estaban frecuentemente inacabadas y al momento de ser subidas y de tener consciencia de verlas como un producto publicado permitían al autor empezar a comprenderlas y de ser necesario añadir unos pocos detalles más que colaboren con la estética de la pieza.

Cada pieza además demandaba otro tipo de exploración, no bastaba con haber creado una imagen nacida de la ansiedad del autor, era necesario convivir con ella y darle voz a manera de texto, a pesar de no haberse considerado esta posibilidad originalmente, el autor realizó escritos cortos de cada ilustración, estos escritos potenciaban la idea y se terminó por decidir que en su momento, deberían estar presentes conjuntamente con cada pieza.

Si bien es cierto estas ilustraciones no describían de una forma específica cada concepto, pues nacían de una aparente abstracción de sensaciones personales, el texto vendría a completar esta necesidad de comprensión y aceptación para el autor. La ansiedad era ansiedad nada más, un sentimiento que provocaba desgano y muchas veces incomprensión de la misma situación, sin proponérselo de alguna manera esta obra empezaba a generar cierta terapia.

En el momento de haber ilustrado 10 piezas, se decidió mantener el formato rectangular alargado que se vino manejando, de la misma manera el estilo visual se concretó y el resto de piezas ya partían de una preconcepción más sólida, sin embargo siempre se mantuvo la decisión de no utilizar bocetos, era una primera forma y un primer color los que sugerían el resto de formas, una vez obtenido cierto elemento se lo pensaba a manera de “ojo” para luego ser acompañado por una “nariz” y así consecuentemente.

Originalmente se propuso realizar 40 ilustraciones, eliminando la número “cuarenta” pues uno de los temores del autor era justamente a los “finales” obviando la última pieza era más fácil engañarse de estar continuando con algo que no terminará.

De esta manera se obtuvieron 39 piezas que fueron publicadas poco a poco en el blog, pero aun hacía falta un factor muy importante que era la confrontación con el otro, un público.

5 CONFRONTACIÓN: LA OBRA EN UN ESPACIO FÍSICO.

El blog personal del autor siempre estuvo cerrado a comentarios de los visitantes y no permitía conocer sus reacciones, de igual manera el blog como cualquier otro sitio en internet permite la comodidad y omnipresencia del público pero así mismo no refleja una trascendencia conseguida con la experiencia presencial de una obra apreciable en un lugar físico.

Por esta razón se decide gestionar la impresión y exhibición de esta serie de ilustraciones en un lugar propicio, un espacio expositivo que permita este acercamiento al que el autor tenía resistencia pues compartir experiencias tan personales le era difícil.

Este lugar debe contar con un ambiente sin obstáculos dentro de sus salas y estar iluminado adecuadamente con las lámparas adecuadas para espacios expositivos, por las dimensiones y cantidad de ilustraciones el lugar debe ser amplio pues se considera que este debe disponer de muros que sumen por lo menos 40 metros de extensión conjuntamente.

Lo ideal es que este lugar sea completamente negro pero los espacios con esta característica son pocos y complicados de gestionar por lo que se decide tener versatilidad en este aspecto.

Cada ilustración debe disponer de un mínimo de 60 centímetros de espacio limpio a sus lados y colocado a no más de 15 centímetros la cedula correspondiente.

También se decidió mostrar los textos de cada ilustración a manera de cédulas, pues se comprendió que, si bien en una primera instancia hacían de “auto” estudio de caso para este documento, permiten un potente acercamiento a la obra, dándole más valor.

En cuanto a difusión se creará un evento en las redes sociales y se aprovecharán otras redes de ilustración y arte, además se considera el uso de la postal distribuida en puntos específicos de encuentro que están de alguna manera relacionados con el arte y la cultura.

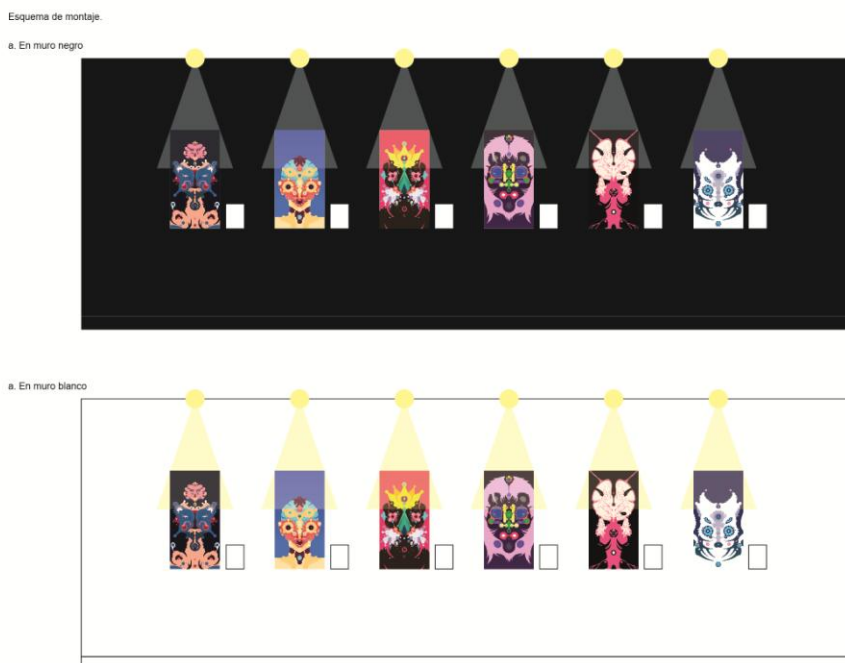


Fig. 12, Boceto de montaje de exhibición FOB!A, 2012.

6 DESEMBOCADURAS: LA OBRA ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA OBRA.

Este capítulo recopilará una serie de pensamientos e impresiones del autor al momento de enfrentar o recordar sus miedos, tratando de que cada idea o conjunto de ideas formen una descripción de lo que fue cada ilustración. Es así que se encontrarán a continuación cuarenta grupos de párrafos.

Es necesario también aclarar que este capítulo no pretende de ninguna manera ser un poemario, ni los párrafos que lo conforman ser poemas, a pesar de su lenguaje metafórico.

Es válido además explicar que el lenguaje particular con el que se apreciara este texto, se dio por ser la única manera en que el autor pudo hablar de sus miedos, al hacer uso de un lenguaje metafórico, el autor pudo sobrellevar varios de los intensos recuerdos que experimentó.

Los párrafos estarán titulados por la letra "M" de miedo y una numeración. Estos títulos serán también los definitivos para cada ilustración. La razón principal de este "código" es la de prescindir de un título convencional y mas bien permitir/alentar al lector o publico de la obra tratar de descifrar el trabajo por las impresiones abstractas que pueda tener al ver la ilustración.

La justificación de esta denominación en cada obra es también la dificultad del autor por revelar del todo sus miedos, mas bien la intención del autor es hacer conocer a los demás "que producto final/trascendente sale de el uso del miedo como detonante creativo".

Se continuará entonces a redactar las ideas detrás de cada ilustración.

M1

Es imposible definir el origen de algo que parece que le acompañó a uno desde siempre, algo que pensarlo se vuelve difícil y que las consecuencias de traerlo a la memoria a veces son destructivas.

Es imposible darle rostro y silueta a algo que no se le quiere dar, miedo al miedo.

Miedo al origen.

Miedo a empezar algo de lo que no se tiene la certeza de salir vivo.

M2

Todos a mis ojos son deformes, amenazantes y al encontrarme con alguien, me camuflé con una mal actuada indiferencia.

Supongo mi imagen frente a ellos, con la cabeza agachada y cubierto de una larga capa mágicamente activada con ver al piso, me siento dudosamente convincente.

Miradas de juicio.

Minúsculo, flácido... me va a golpear.

No quiero ser humano pero los fluidos me delatan de nuevo.

M3

A la mirada animal solo la puedo denominar ceremonial.

Explorando la razón para mitigar lo imperdonable, lo irreparable.

Edificando altares inútiles de culpa.

Para dolores perpetuos la memoria y las imágenes borrosas donde solo sus pupilas resaltan.

M4

No logro entenderlo y el pánico llega...

Los lentes oscuros no son armas, apenas y escudan las pretensiones de evadir la circulación.

Aun con mil ojos nutridos de la bomba vital no tendrás la capacidad de reconocer lo que es, por eso existen las llagas y las cicatrices.

M5

Umbral se apiada de mi y ofrece una oportunidad de callar a los tres pares de gemelos malévolos de mi cabeza, entre ellos se hunden...

Entre ellos se devoran y soy su campo de batalla. Umbral los detiene pero ella necesita de la luna y una almohada.

Soy un ser mitológico en vías de extinción.

M6

Camina a carcajadas y sus dos arcos invitan al placer, sus luces robóticas completan a una soberana de picardía seductora y a mí solo me estremecen.

¿Cómo es que exudan placer comiendo de lo mismo que a mí me produce pesar?

Debo ser la versión melancólica de un robot trans...

M7

Cóncavo y convexo mutados, vientos que empujan el uno hacia el otro, sus silbidos entonan melodías de alerta, la sangre caliente circula.

Demandan los roces suficientes para conjurar unos escasos segundos de deleite. Magos carnales, sellaron sus pechos con gotas de humanidad mal vista.

Su cuerpo se encoje, el suyo se bloquea.

Nada trasciende de este pacto.

El adivina inútilmente su futuro en las pupilas del otro, se recorren mutuamente a jadeos, son casi un espejo mutuo pero su condena los hace sentir diferentes, temen que la noche acabe.

M8

Animal exótico / melancólico rodeado de vacío y sin panoramas.

Se entumece, se petrifica... Lo suben a un altar y lo ponen al sol para que brille, pero se quiebra.

Sin nada que perder, le teme a su perpetuo estado de contemplación. Su única aliada es una sombra que nace de su raíz girando con el pasar y con su pesar.

Un temeroso con la imposibilidad de temblar, es un ser que no existe pero duele.

M9

El espacio del hombre temeroso es similar en cualquiera de sus áreas, el espacio del hombre con pánico casi siempre está rodeado de afuera hacia adentro con rejillas, candados, filtros y demás obstáculos por los que el hombre temeroso circula y se lastima mientras el hombre con pánico dormita.

Es a veces contradictorio saber que el hombre temeroso construya ventanas a su guarida, pero él sabe que es necesario a la vez pretender no temer. El autoengaño es maquillaje que todo hombre lleva puesto en su rostro, el hombre temeroso se lo embarra en todo su cuerpo.

El mundo virtual es una perfecta estrategia de evasión, pero concibe monstruos.

M10

Querubines noctámbulos encienden sus faroles, llegada la hora los parpados se rinden y todo se dispone para ir al otro lado. No todos lo consiguen, el mundo decadente a falta de sol es egoísta y persiste en su presencia.

Vueltas tras vueltas generando surcos y patrones en el lecho, los querubines se inflaman y lloran.

Hay que beber leche, hay que gotear valeriana.

¿Y si nada lo consigue?

M11

El fetiche de los fluidos, despojos y residuos.

Ínfimas permanencias ajenas absorbidas por un ser desesperado de pertenecer a otro.

Intercambio de vulnerabilidades, suciedades placenteras, germen añorado y miedo a las consecuencias de semillas muertas.

Creíamos ser uno, pero la idea se fue con nuestras descargas. Cualquier residuo de esa broma se disipó entre los humos del vicio, el tuyo.

Temía ser el humo.

M12

Auto sabotaje de un ciervo humanoide que prefiere adelantar las malas jugadas ya muy comunes.

Pesimista idiota que pone su corazón a disposición de los perros callejeros solo para sentir que sus temores son reales.

Hacker en su cabeza.

Se alimenta del pesar colectivo, masoquista.

Sangra, pero no se refleja herido.

Gime, pero parecería que ríe.

Es mejor darle la razón, así cada bestia concebida lucirá majestuosa.

M13

Perpleja y casi extasiada apenas un instante, uno seguido de otros mil.

¡Pánico!

Cualquier barrera se deshilaba, la caída de dos gotas contundentes de mar, los sentidos sobresalen y brillantes delatan una destructiva ráfaga de descontrol.

Pánico...

Por un momento dejé de ser yo para formar parte de la divina iluminación por la vía más brusca que hay.

Que bello se veía todo ahora tan vulnerable...

M14

No importa, al final nos devorarán.

Somos materia prima, un combo de su menú *fast food*.

Que importa, mi cerebro tiene un plan de escape si sus colores acechan.

Que mojigato, si a la vez añoro tener su consentimiento.

Temo que así sea, ¿de qué estoy hecho?

Esos colosos son tentadores, amamantarse de ellos con cautela logra revelaciones, pero soy muy cobarde.

M15

Un millar de fieras multicolor desfilan en torno a las conclusiones fálicas de su estado mortal, sus ansias palpitan.

Sus fluidos se adelantan al reto, lenguas largas desenrollándose para darme paso a las infamias, un arcoíris con el que no me cobijo.

Orgullos forzados.

M16

No

M17

Con cada evocación se vuelve más borroso, como releer una carta con las manos sudadas y los ojos vidriosos.

Vos corriendo en el parque de noche, el único punto blanco además de las estrellas
y tu gesto, tu ruido.

Y tu olor...

Tu compañía caprichosa.

La panacea en tus ojos resultó no ser eterna.

Las nubes tienen nuevas formas, todas son tu cola y el rastro de tu incesable exploración.

Cuánto añoré haber heredado tu osadía, dejar mi temor amarrado con la que era tu correa.

Salgamos a pasear solo una vez más.

M18

Los músculos, las terminaciones nerviosas, los órganos y ese amplio porcentaje líquido que se evidencia más que nunca de la distorsión entre mi rostro y mis emociones, impactadas por aquellos momentos cada vez más frecuentes.

Los huesos inútiles se deshacen al contacto con el temor.

M19

Construimos un castillo de cartas prestadas y habitamos en el.

El viento sopla, no sopla. Apenas suspira...

Habitamos en un espacio que fue, el viento se avergüenza pero su condición de viento le obliga a partir.

Queda poco, lo rearmamos, cae otra vez.

Miedo, es mejor no tener si se va a perder.

Poseer se vuelve un tabú, el tabú de la abundancia.

M20

Yo al espejo, deforme por pena y falta de aceptación. Una vez más yo mi verdugo y los pensamientos innombrables.

Me miro al espejo, el tiempo grita y son surcos.

Contemplo mi cara tratando de recomponer las líneas que la forman, un destello se cruza y viene naciendo de mis ojos, me rescata.

El miedo me hace sentir más vivo que nunca, los fluidos brotan.

M21

¡Pánico!

Es luz inmovilizadora y estéril, irritantemente totalizadora.

Otra vez el sol recuerda a la bomba latir, sol inepto.

No permite nunca reposar entre truenos, los temblores.

Dicen que es mejor mal conocido que mal por conocer.

M22

I'm afraid of people looking at me as I have a bunny face.

They like to have fun around me, they may think I'm that innocent or dumb, just because I have a nice, warm and soft fur around me.

People play with bunnies, they think it's OK

People pretend to be bunnies, so they write fake mails to make you believe so.

The rainbow people were not different, they play with bunnies even harder, so hard it hurts.

Poor bunny I am.

I shall play with myself from now on.

(Escrito en inglés para distanciar un tanto.)

M23

Prismas lacrimales que no rompen esas luces agresivas, no hay interruptor para apagarlas.

Ojos de tonos frenéticos, la rabia produce un espectáculo.

No existen otras perspectivas, la rabia produce ceguera.

Deseos de olvido y plegarias para que el monstruo solar vaya a la cama.

Mi grillete es un globo amarillo/el sol.

M24

Solo son brotes dividiéndose y formando patrones.

La hinchazón aplaca toda esa idea de verse, vulnerabilidad y rabia de un rostro necio.

¿Tendrá alas? no hacen falta.

Prefiere imaginar que el escalofrío es un paso al descanso.

No hay otra manera de vivir, cuando el miedo se ausenta él lo extraña.

Un pequeño orificio naciendo de su frente promete ser un desagüe para todo ese fluido reprimido por las promesas optimistas de un especialista.

M25

Una comedia cruel donde se presta de bufón, los colores son malignos e invaden una silueta transformada en humor. Perfectas defensas para el miedo al rechazo.

Cada defecto imposibilitador de aceptación externa es compensado desesperadamente con la risa, en esta cruel fórmula auto aplicada, un chiste inteligente es equivalente al miedo más profundo al juicio social.

Sus fluidos emanan teñidos de brillo, se vuelven diamantes valiosos.

M26

Desequilibrio.

Conclusión de una libreta imaginaria del consenso de terapeutas surrealistas, tratantes de mi insistente impedimento.

Soy un reto, una larga pista por atravesar.

Lentes de lupa con aumento, ajustables según el nivel de ansiedad invisible.

Una cruz para eliminar a cada vampiro que surja durante la sesión y un muy dominado tercer ojo inscrito con conjuros para llegar hasta el supuesto origen.

Avanzando impulsivamente, el especialista sollozando anuncia:

“Estas hecho de miedo”

M27

Ave de rapiña, encontró la fortuna de este cadáver vivo, con sus huesos soldó su armadura, de su llanto cristalizado se hizo una máscara. Se autoproclama héroe, justiciero enmascarado, con las joyas de una corona apaleada.

Pico de oro.

Cuello largo, mirada de predador.

Temo haberme dado cuenta que la libertad no es combustible.

M28

No hay que apegarse mucho porque cuando desaparezca se va a sufrir.

Transitorio.

Ella no pide nada, el espacio inestable nos hace pensar dos veces si es prudente sentir alivio, ella suspira, no hace falta más para entender su opinión.

La mía esta como es de costumbre, invadida y nublada. Llueve otra vez.

Le pongo su correa, no me había percatado de los orificios desgastados por situaciones que no compartí con ellos. Me arrepiento y me castigo con pena por dejar que el miedo nos haya encarcelado.

Ahora dimos el primer paso...

M29

Dibujando círculos en la hoja de papel cuadriculado me acordé del miedo que tenía a que alguien mayor a mí se acerque por mis espaldas mientras hacía los deberes de la escuela. Aun no entiendo por qué fueron tan bruscos, le pregunto al miedo si tener un rostro de animal peludo hubiese cambiado el trato del resto hacia mí, pero él me dice:

“Solo soy la sensación remanente, los miedos somos acertijos”

M30

Muros:

Evadir las miradas/ ver al suelo

Moverse del paso del otro/ pasar desapercibido

Hablar en voz baja/ no hablar

Evitar las concentraciones/ tumultos

Usar lentes oscuros/ sombrero

Hablar de usted aun cuando aparentemente se le está tuteando

Evitar el desarrollo de los temas de conversación

*No se aplica a animales, ellos parecen no sorprenderse por alguna confesión que les hagas.

M31, 32, 33

Si te tapas los oídos, los sonidos de afuera se aprecian de manera muy distinta...

Cuando tienes miedo puedes también taparte los ojos con las manos y refregarlos tan rápido que unas lucecitas emerjan de ese vacío rosa – carne que produce la piel de tus párpados. Esas lucecitas y el ruido modificado te harán olvidar de lo que temías, el problema es que si abusas de estos consejos tus ojos se pueden dañar, tus oídos se acostumbrarán y tendrás que buscar otra parte de tu cuerpo para arruinar...

M34

No debes nunca confiar en nada, no te asientes sobre nada porque debes entender que ninguno es tu lugar.

Incómodo.

Manchas que no caducarán ni con un millón de palabras lanzadas.

Pasos agresivos que anuncian el castigo, cruje la madera, ruge la bestia.

Minimizar.

M35

“No puedes mentir, tus ojos expresivos siempre te delatan. Ventajosamente también reflejan un brillo muy especial cuando estas alegre, parecen florecer”.

¿Quién será el afortunado jardinero, que con dedicación y constancia riegue esa pequeña frontera que temo mucho este marchitándose?

Las palabras clave de la vitrina virtual escasamente corresponden a mi ideal.

M36

Cada vez que sucede trato de convencerme de que esos diamantes emergen por las penas que dejo pasar, mi organismo se resiente y no le queda más que fabricar mementos.

Manifestaciones que debería envolver con un lazo y hacerme un collar.

Dolor...

M37

Idiotas de mierda.

Falsas melenas.

Rugidos de lata.

Color de neón.

Garras de silicón.

Cola de cables.

Panzas vacías.

Monstruos feroces, fal(s)os feroces.

Perfecta imagen atroz.

Temo verles...

M38

Su cabellera desemboca en hilos que traspasan sigilosamente por cada una de mis articulaciones, poco a poco se enrollan en mi garganta, aprietan mis lacrimales y destilan sudor de mis manos.

Contraen los músculos de mis piernas.

Me siento asfixiadamente iluminado.

Me vuelvo a imagen y semejanza de Fobos.

M39

Tú

7 LA OBRA: EL PRODUCTO.



Fig. 13, *M1*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 14, *M2*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 15, *M3*, Ernesto Salazar, 2011

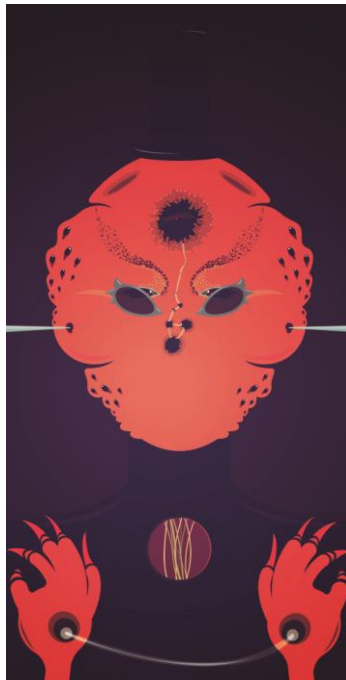


Fig. 16, *M4*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 17, M5, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 18, M6, Ernesto Salazar, 2011

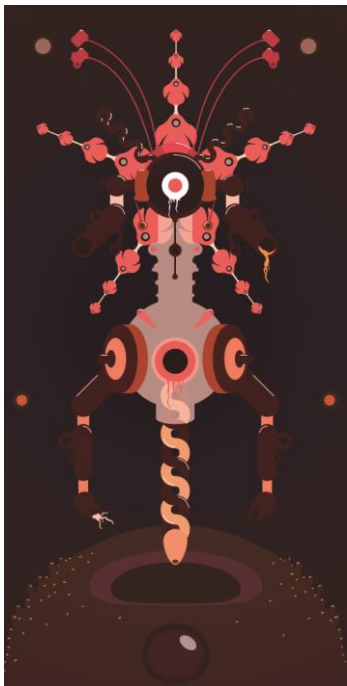


Fig. 19, M7, Ernesto Salazar, 2011

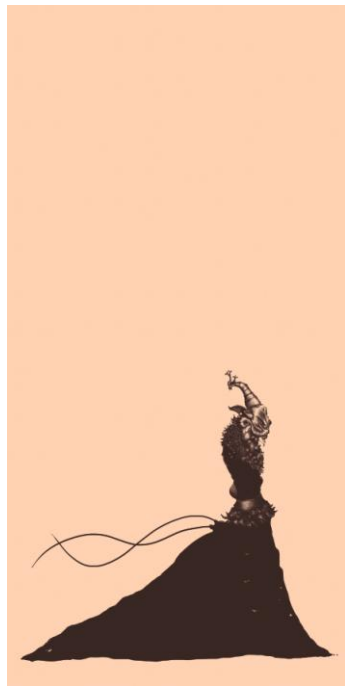


Fig. 20, M8, Ernesto Salazar, 2011

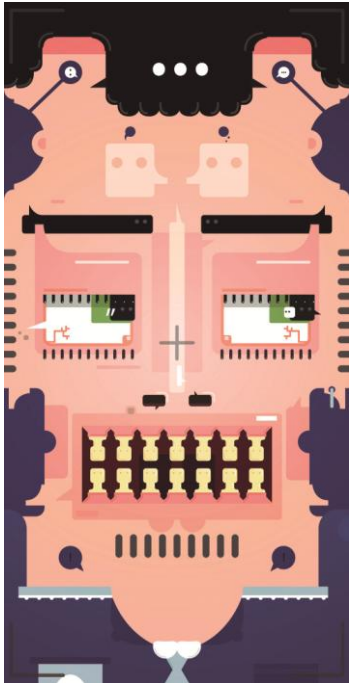


Fig. 21, *M9*, Ernesto Salazar, 2011

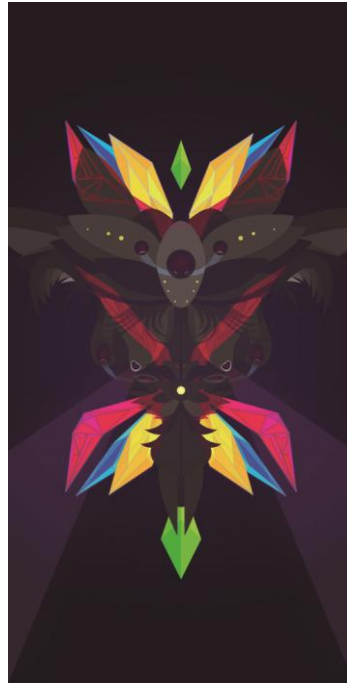


Fig. 22, *M10*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 23, *M11*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 24, *M12*, Ernesto Salazar, 2011

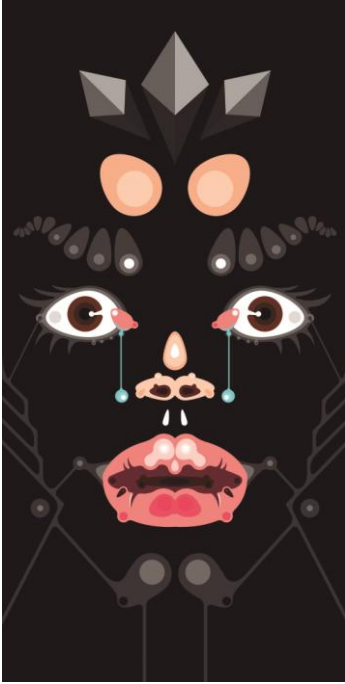


Fig. 25, *M13*, Ernesto Salazar, 2011

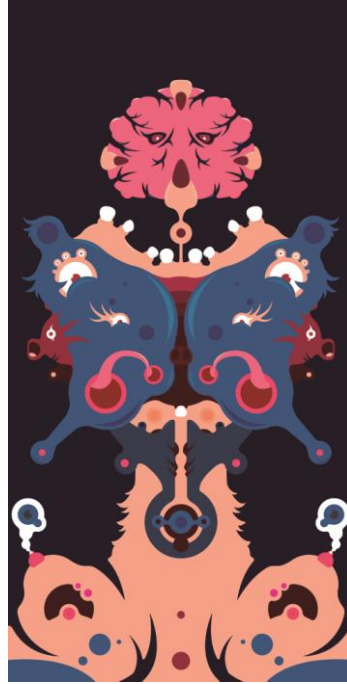


Fig. 26, *M14*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 27, *M15*, Ernesto Salazar, 2011

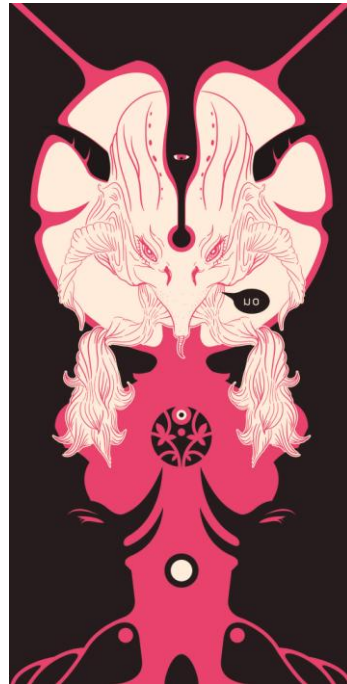


Fig. 28, *M16*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 29, *M17*, Ernesto Salazar, 2011

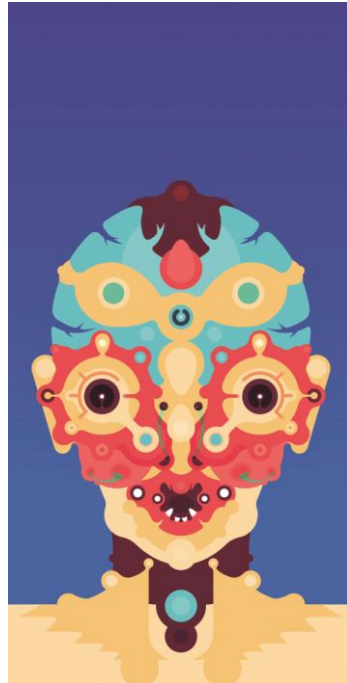


Fig. 30, *M18*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 31, *M19*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 32, *M20*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 33, *M21*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 34, *M22*, Ernesto Salazar, 2011

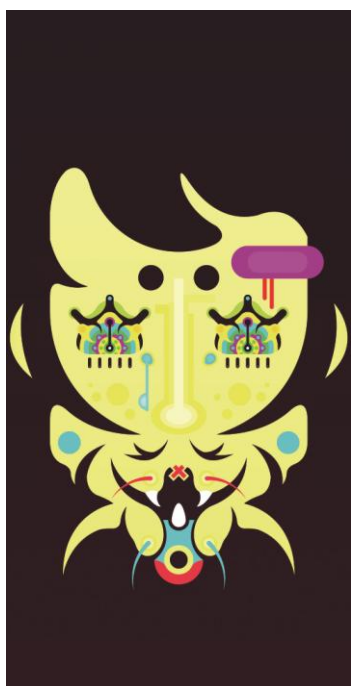


Fig. 35, *M23*, Ernesto Salazar, 2011

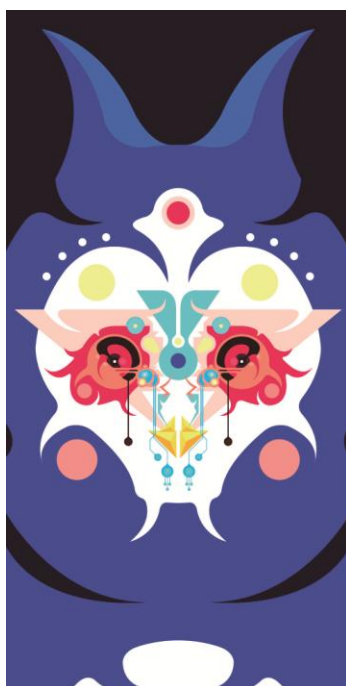


Fig. 36, *M24*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 37, *M25*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 38, *M26*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 39, *M27*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 40, *M28*, Ernesto Salazar, 2011

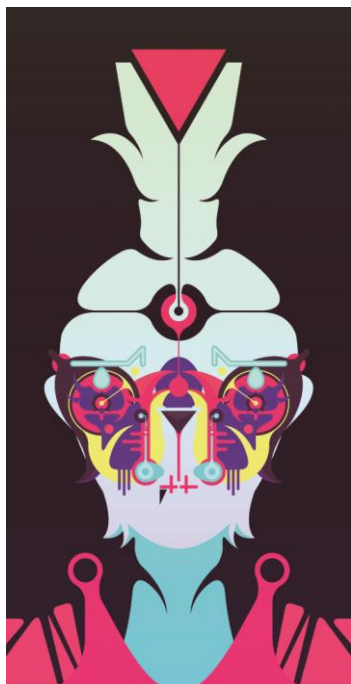


Fig. 41, *M29*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 42, *M30*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 43, *M31-32-33*, Ernesto Salazar, 2011



Fig. 44, *M34*, Ernesto Salazar, 2011

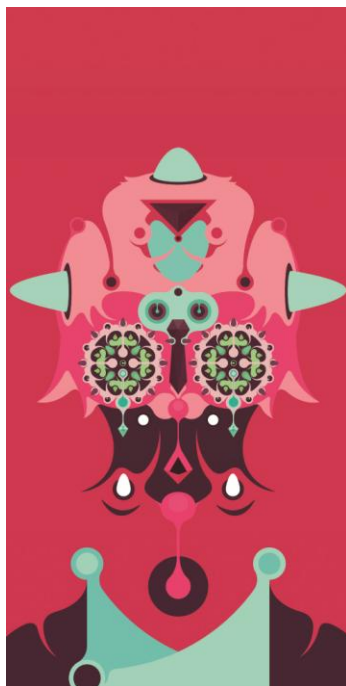


Fig. 45, *M35*, Ernesto Salazar, 2011

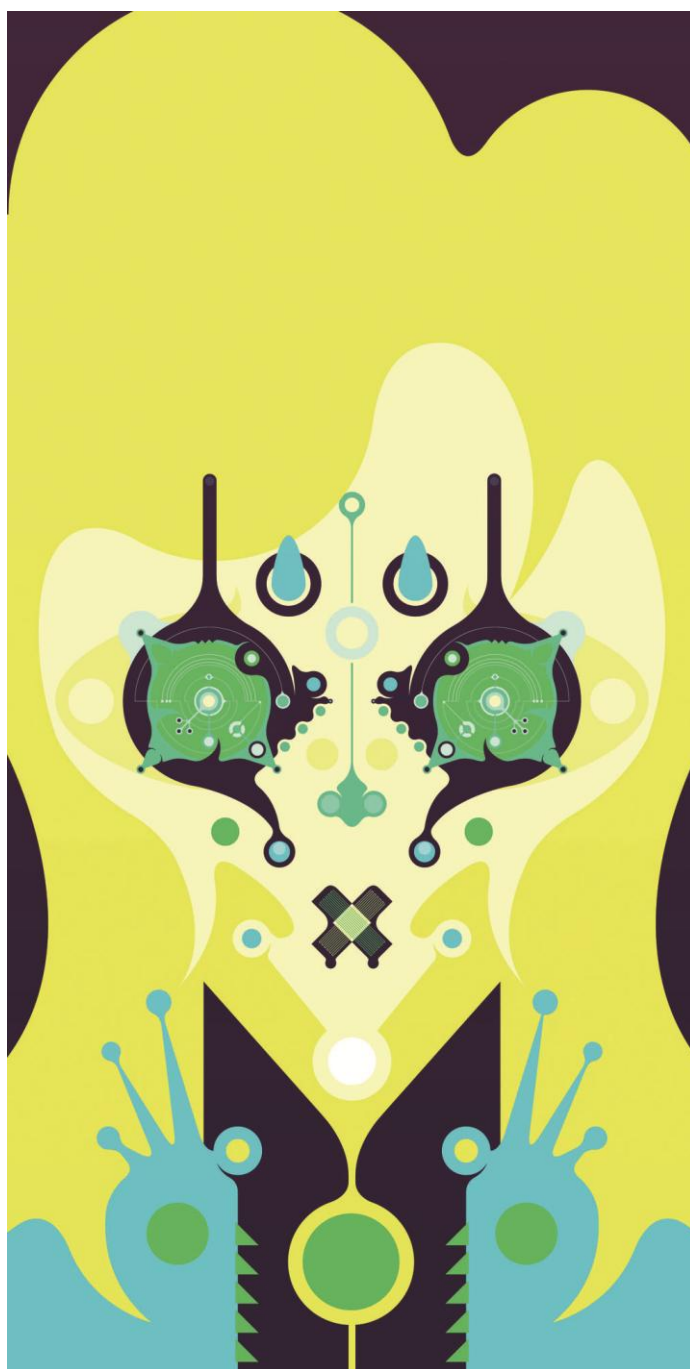


Fig. 46, *M36*, Ernesto Salazar, 2011

M36

Cada vez que sucede trato de convencerme de que esos diamantes emergen por las penas que dejo pasar, mi organismo se resiente y no le queda más que fabricar mementos.

Manifestaciones que debería envolver con un lazo y hacerme un collar.

Dolor...

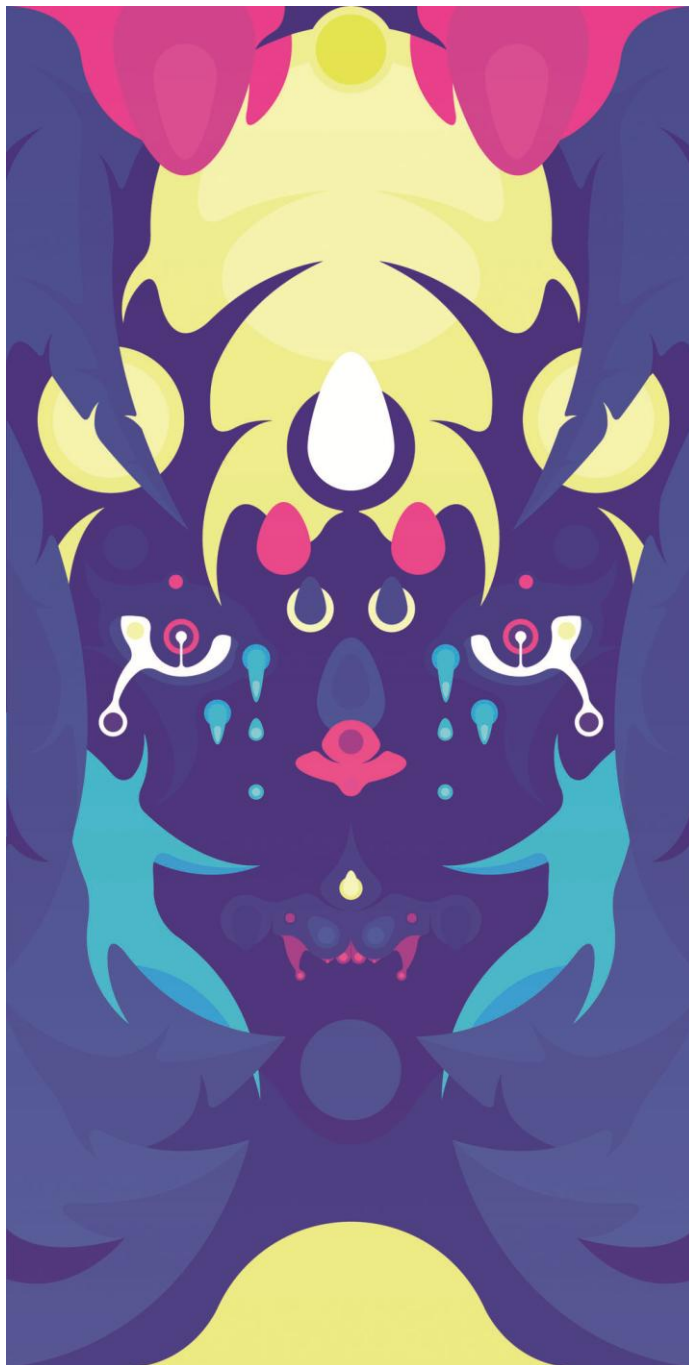


Fig. 47, *M37*, Ernesto Salazar, 2011

M37

Idiotas de mierda.

Falsas melenas.

Rugidos de lata.

Color de neón.

Garras de silicón.

Cola de cables.

Panzas vacías.

Monstruos feroces, fal(s)os feroces.

Perfecta imagen atroz.

Temo verles...

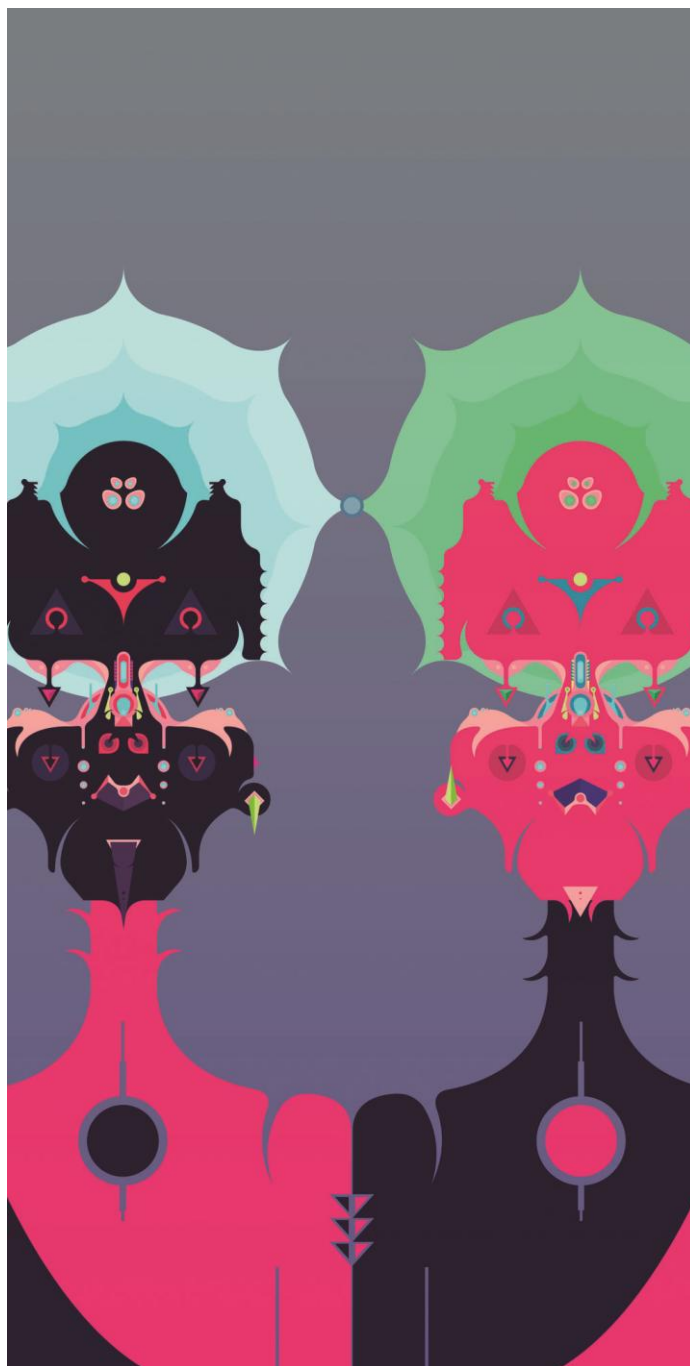


Fig. 48, *M38*, Ernesto Salazar, 2011

M38

Su cabellera desemboca en hilos que traspasan sigilosamente por cada una de mis articulaciones, poco a poco se enrollan en mi garganta, aprietan mis lacrimales y destilan sudor de mis manos.

Contraen los músculos de mis piernas.

Me siento asfixiadamente iluminado.

Me vuelvo a imagen y semejanza de Fobos.

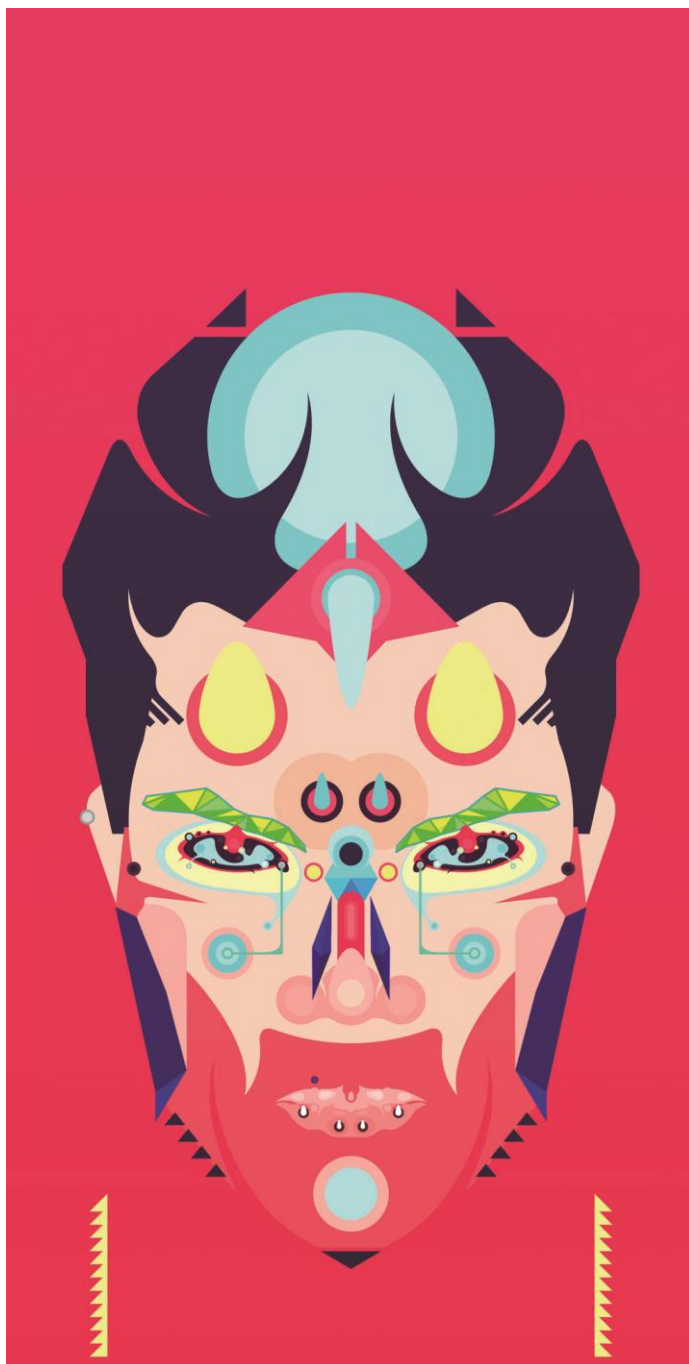


Fig. 49, *M39*, Ernesto Salazar, 2011

M39

Tú

7.1 La obra integrada dentro del espacio, el registro y la difusión.

En esta sección se detallará el registro de la obra dentro del espacio expositivo así como también imágenes de la difusión del evento.

La inauguración se realizó el día martes 14 de agosto del 2012 en la galería El Container de El Pobre Diablo, ubicada en las calles Isabel La Católica y Galavis esquina, dentro de la ciudad de Quito.

La difusión del evento consistió principalmente en la distribución de varias postales en puntos estratégicos de la ciudad entre los que constan galerías como Arte Actual de la FLACSO y bar-galerías como La Naranjilla Mecánica y Este Café, en total se repartieron 300 postales en 15 diferentes locales donde se considera una circulación constante de información y eventos culturales.

Además se colocaron en menor medida afiches informativos del evento incluyendo a las oficinas de la carrera de artes visuales de la PUCE y el Centro de Arte Contemporáneo de Quito.

Se hizo también fuerte presencia en el internet y en las redes sociales, conjuntamente con el Pobre Diablo se trabajó en la creación del evento vía Facebook, además de boletines de prensa a los principales medios de comunicación del país. Se obtuvo un fuerte apoyo y difusión de varias redes especializadas, el evento fue publicado por el Diario El Comercio en su sección de agenda cultural, también se hizo mención del evento en el Diario El Telégrafo y Pepe El Verdadero.

Se contó también con la difusión de la exposición en páginas web especializadas en arte, ilustración y diseño como, La Selecta, Grafitat, Colectivo Bicicleta de Colombia y en los muros de Facebook de Ilustradores Ecuatorianos, Ilustres Ilustradores, Red Ilustradores del Ecuador, Arte.EC, entre otros.

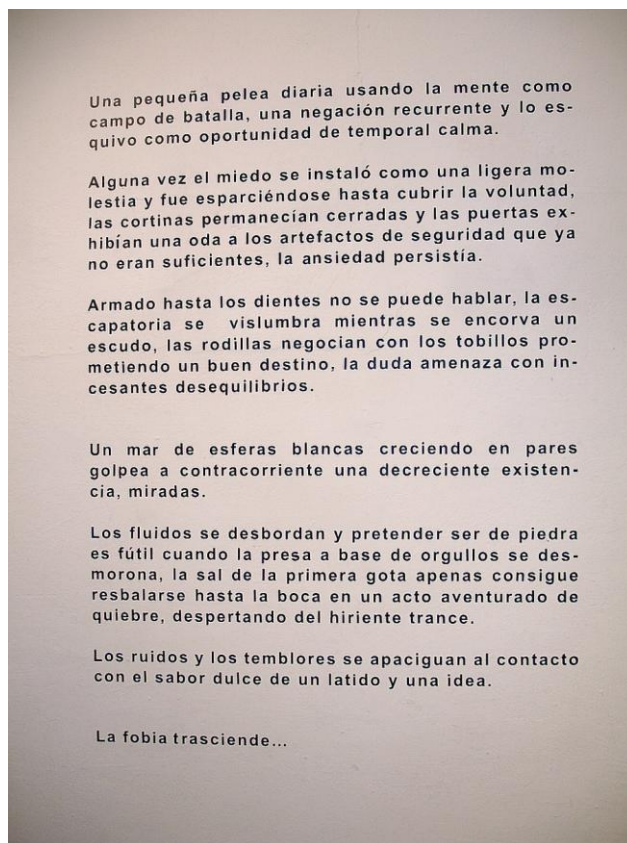


Fig. 50, Muestra FOB!A - El Container, 2012.

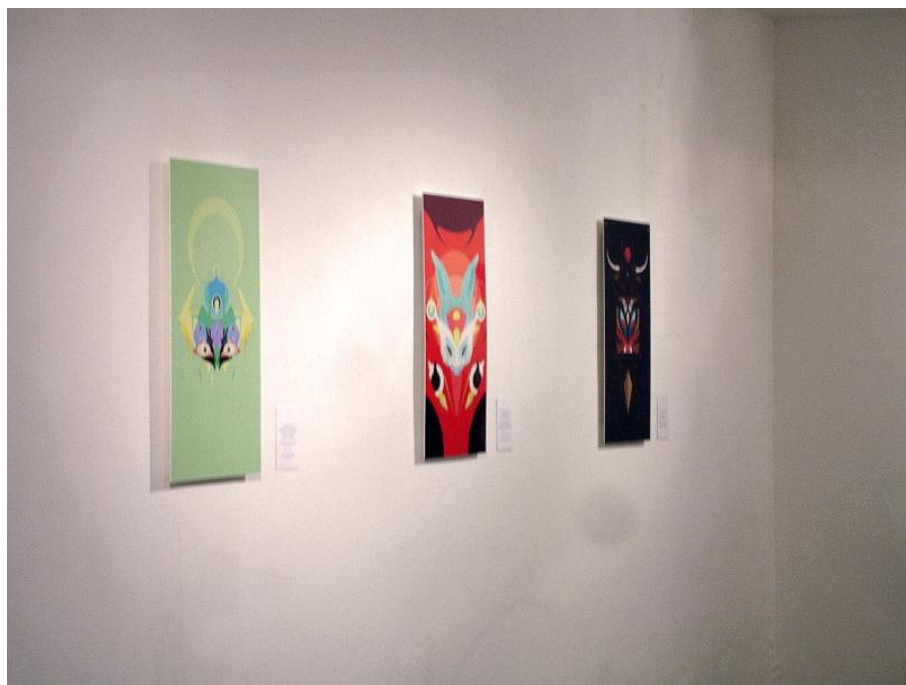


Fig. 51, Muestra FOB!A - El Container, 2012.



Fig. 52, Muestra FOBIA - El Contenedor, 2012.



Fig. 53, Muestra FOBIA - El Contenedor, 2012.



Fig. 54, Muestra FOB!A - El Contenedor, 2012.



Fig. 55, Muestra FOB!A - El Contenedor, 2012.



Fig. 56, Muestra FOBIA - El Contener, 2012.

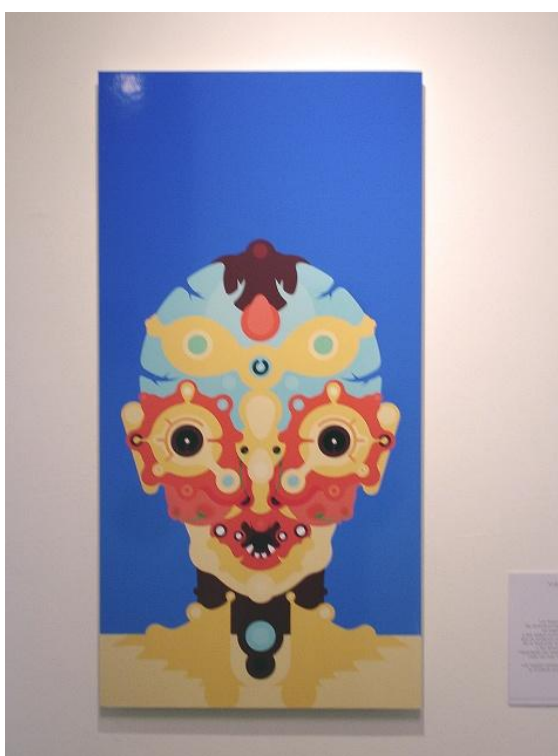


Fig. 57, Muestra FOBIA - El Contener, 2012.

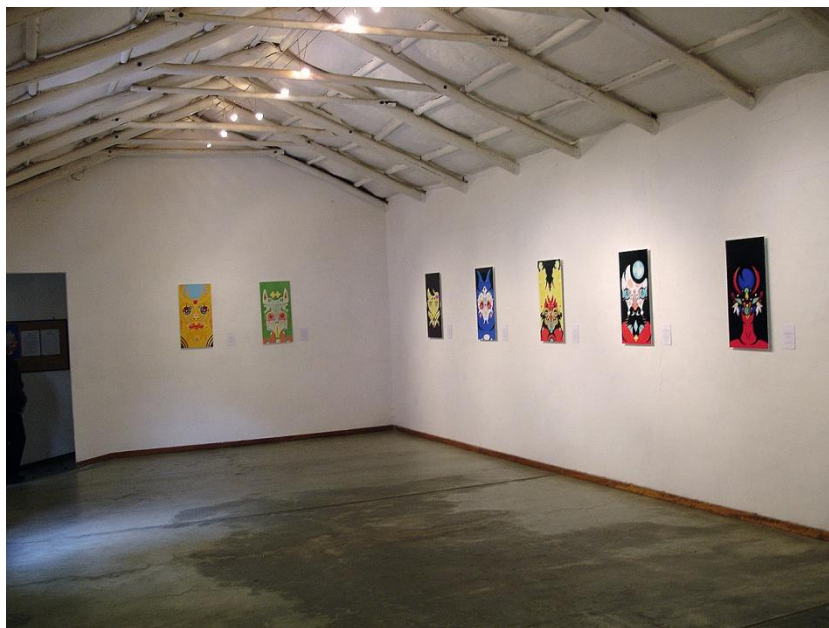


Fig. 58, Muestra FOB!A - El Contenedor, 2012.

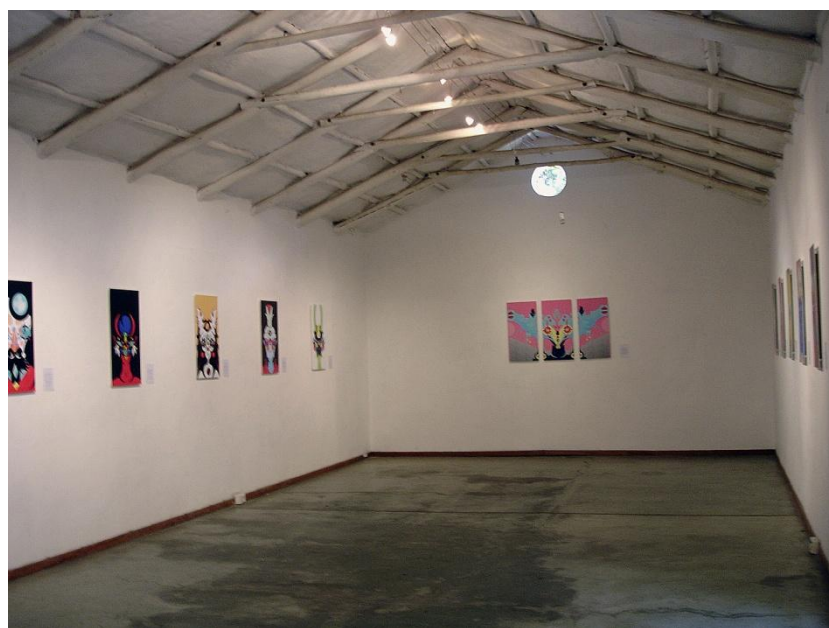


Fig. 59, Muestra FOB!A - El Contenedor, 2012.

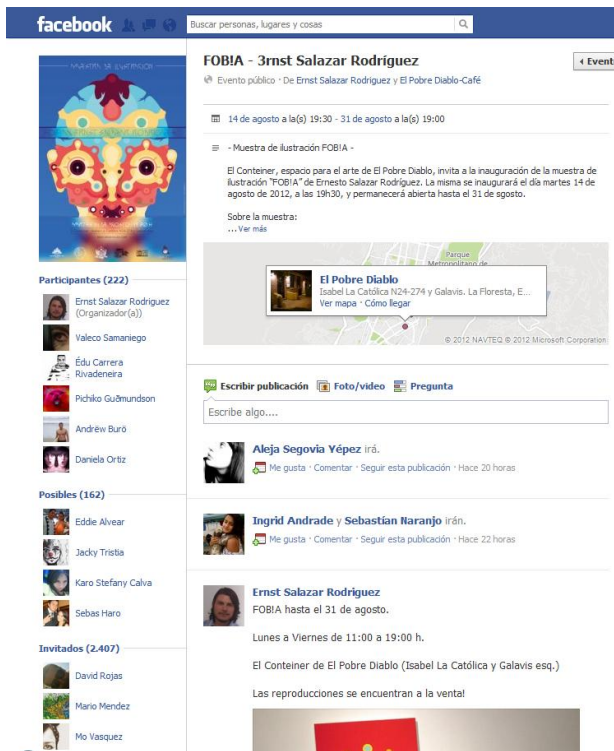


Fig. 60, Muestra FOBIA - Difusión, 2012.

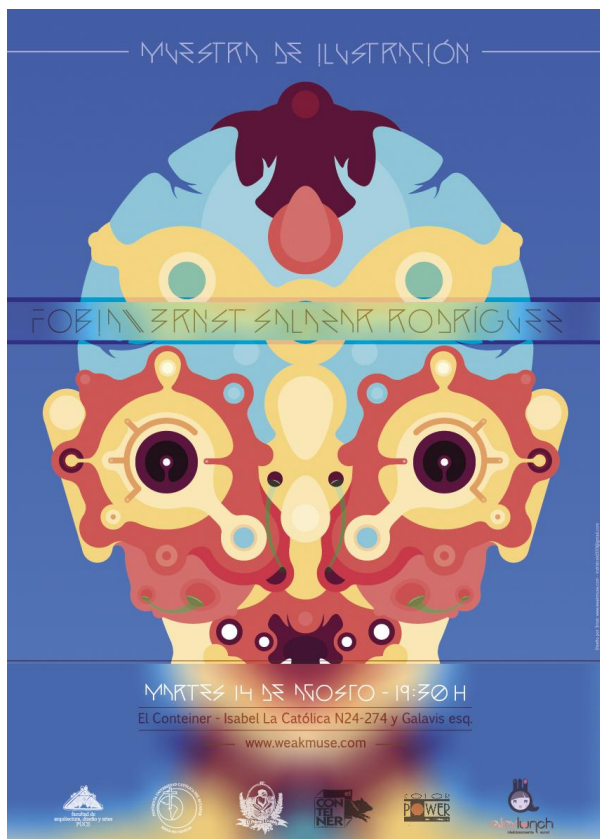


Fig. 61, Muestra FOBIA - Difusión, 2012.

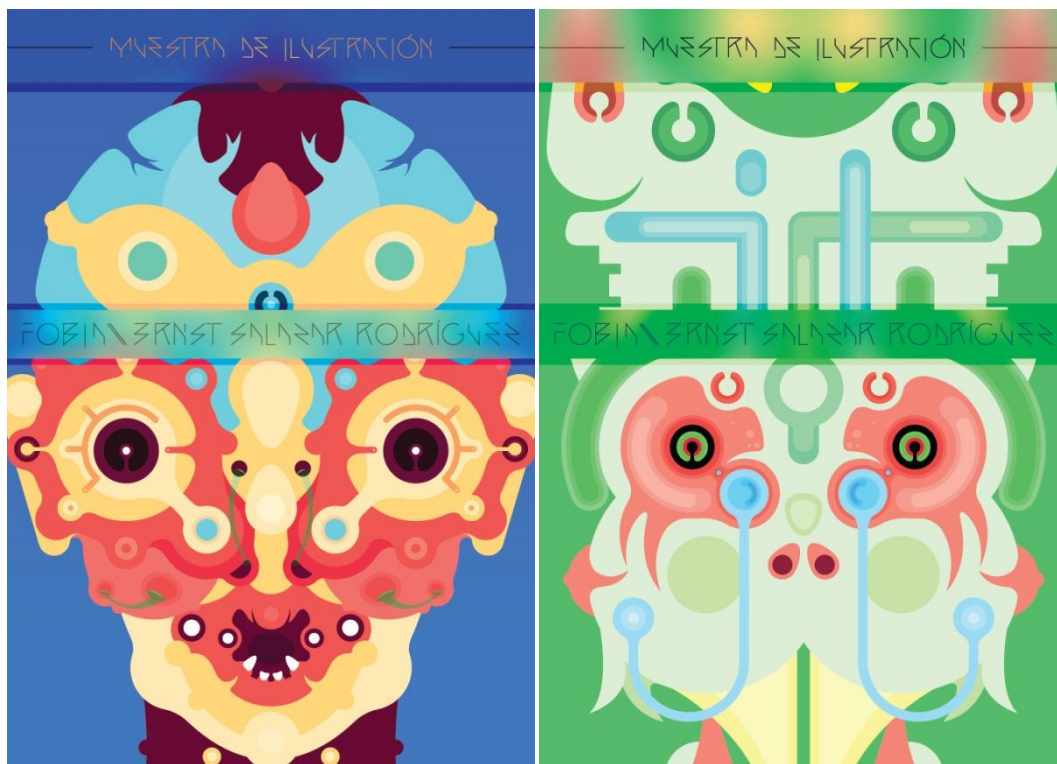


Fig. 62, Muestra FOBI!A - Difusión, 2012.

El Container tiene el agrado de invitar a usted a la muestra:

FOBI!A
FOBI!A ERNST SALAZAR RODRIGUEZ

el día Martes 14 de Agosto a las 19H30,
La muestra permanecerá abierta hasta el viernes 31 de agosto.

horario: de lunes a viernes de 10h00 a 19h00

El Container: Isabel La Católica N24-274 y Calaviz esq. • Telfs: 2235194 - 2225397 • eventos@elpotential.com
www.elpotential.com

galexlunch
SOLAR POWER
Escuela de arquitectura, diseño y artes PUCP
UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
CON TENER

Diseño por Ernst Salazar Rodríguez - info@ernst.com

Fig. 63, Muestra FOBI!A - Difusión, 2012.



Fig. 64, Muestra FOBIA - Difusión, 2012.



Fig. 65, Muestra FOBIA - Difusión, 2012.

8 A MANERA DE CONCLUSIONES: CONVIVIR Y ABARCAR.

El miedo pasa de ser un mecanismo natural de defensa a un símbolo fuertemente arraigado en la mente, el miedo es una fórmula que sabiamente tomada puede permitir conocer y comprender de una manera más profunda cualquier ámbito vivencial. Es solo cuestión de dejarse llevar y bailar con él. Entender también que nunca acaba.

Esta obra ha permitido una nueva entrada en la concepción personal de una dicotomía que parece quebrarse frente a la necesidad de vencerse, lo bueno y lo malo. Ambas mitades aparentemente contrapuestas parecen rebelarse ante un cuestionamiento de su propia existencia, lo que hace daño no siempre lastima y lo que hace bien no siempre beneficia, al final.

Trabajar con el miedo en sí, pudo haber generado un resultado muy diferente, sin embargo la actitud trascendente por un lado y una visión totalizadora de este sentimiento permitieron comprender que, el miedo, como cualquier otro sentimiento humano es muy potente y visto desde otro punto puede usarse como un magnifico detonante creativo.

Por otro lado, la técnica y su medio fueron constantemente reflexionados pues se los equiparó con la mente humana, software e ideas compartían esa misma inmaterialidad manifestada caprichosamente por un computador y su respectiva interfaz por un lado y la idea a través de los sentidos y el cuerpo.

Un estilo gráfico más personal también se concluyó dentro de este proceso, una manera propia de trabajar y un método que aun tiene mucho potencial.

BIBLIOGRAFÍA

- 1 ART DIRECTORY: Giorgio de Chirico Biography; <http://www.giorgio-de-chirico.com/>,2012.
- 2 BAUDRILLARD, Jean: La Transparencia del Mal; Editorial Anagrama; Barcelona, 1991.
- 3 BLINDÉ, Jérôme: Claves para el siglo XXI; Ediciones UNESCO, 2002.
- 4 BREA, José Luis: La Era Posmedia; <http://www.joseluisbrea.net/>, 2002.
- 5 ELIADE, Mircea: Lo sagrado y lo profano; Editorial Guardarrama/Punto Omega; España, 1998.
- 6 EMBAJADA DE JAPÓN: Biografía del Artista (Motomichi Nakamura);<http://www.ec.emb-japan.go.jp/biografia.htm>, 2012.
- 7 HIDALGO, Ángel Emilio: Arte, prensa satírica y sarcasmo: los inicios de la caricatura en el Ecuador; 1862-1912.
- 8 JULLIER, Laurent: La imagen Digital - de la tecnología a la estética; Editorial La Marca, Argentina.
- 9 MELIKIAN, Souren: Giuseppe Arcimboldo's hallucinations: Fantasy or insanity?; <http://www.nytimes.com/2007/10/05/arts/05iht-melik6.1.7766101.html?pagewanted=1>, 2007
- 10 MUCHOCINE.NET: Especial Cine de Autor; <http://www.mucho cine.net/especiales/especial.php/7/Cine%20de%20autor>, 2012.
- 11 NAKAMURA, Motomichi: motomichi.com, 2012.
- 12 USTSINAU, Yuri: About; <http://ustsinau.com/>, 2012.

13 WIKIPEDIA: Monitor de Computadora;

http://es.wikipedia.org/wiki/Monitor_de_computadora, 2012.

14 WIKIPEDIA: Visualizador; <http://es.wikipedia.org/wiki/Visualizador>, 2012.

15 WIKIPEDIA: Videoarte; <http://es.wikipedia.org/wiki/Videoarte>, 2012.

FILMOGRAFÍA

1 LYNCH, David: The Short Films of David Lynch; Absurda Films; Estados Unidos, 2002.

2 SVANKMAJER, Jan: Alice (Neco z Alenky);

<http://www.youtube.com/watch?v=VLcjPSk60dM>, 1988.

3 SVANKMAJER, Jan: Dimensions of Dialogue Part 2;

<http://www.youtube.com/watch?v=LhX1tvTgqC8>

4 THE BROTHERS QUAY: The Brothers Quay Collection: Ten Astonishing Short Films 1984-1993; Kino Video; Estados Unidos.

LISTADO DE IMÁGENES

Fig. 1, Saturno devorando a un hijo, Francisco de Goya, 1819, tomado de:

<http://www.artelista.com/ypobra.php?o=4064>

Fig. 2, El Jardín de las Delicias, Hieronymus Bosch, 1480, tomado de:

http://noemihernandez.files.wordpress.com/2012/01/jardin_des_delices_new.jpg

Fig. 3, Vertumnus, Giuseppe Arcimboldo, 1591, tomado de:

http://www.spamula.net/blog/2004/10/vertumnus_autumns.html

Fig. 4, Misterio y melancolía de una calle, Giorgio de Chirico, 1914, tomado de:

<http://auladefilosofia.net/2008/11/03/giorgio-de-chirico/>

Fig. 5, Still de The Grandmother, David Lynch, 1970, tomado de:

<http://www.lynch.net.com/grandmother/>

Fig. 6, Still de Dimensions of dialogue part 2, Jan Svankmajer, 1982, tomado de:

http://animationbegins.files.wordpress.com/2011/12/film2010_lespossibilitesdudialogue_2.jpg

Fig. 7, Still de Street of Crocodiles, The Quay Brothers, 1986, tomado de:

http://animationbegins.files.wordpress.com/2011/12/tumblr_lielkw08hu1qz66gdo1_500.jpg

Fig. 8, Grace, Yuri Ustsinau, 2010, tomado de: <http://www.ustsinau.com/>

Fig. 9, Chara dream , Motomichi Nakamura, tomado de:

http://2011.kinofest.com/exhibition/motomichi_nakamura.html

Fig. 66, *Dioses personales: Nube/Sabio memoria*, Ernesto Salazar, 2010.

Fig. 67, / (15m6), Ernesto Salazar, 2011.

Fig. 12, Boceto de montaje de exhibición FOB!A, 2012.

Fig. 13, M1, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 14, M2, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 15, M3, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 16, M4, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 17, M5, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 18, M6, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 19, M7, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 20, M8, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 21, M9, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 22, M10, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 23, M11, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 24, M12, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 25, M13, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 26, M14, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 27, M15, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 28, M16, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 29, M17, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 30, M18, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 31, M19, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 32, M20, Ernesto Salazar ,2011

Fig. 33, M21, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 34, M22, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 35, M23, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 36, M24, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 37, M25, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 38, M26, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 39, M27, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 40, M28, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 41, M29, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 42, M30, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 43, M31-32-33, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 44, M34, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 45, M35, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 46, M36, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 47, M37, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 48, M38, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 49, M39, Ernesto Salazar, 2011

Fig. 50, Muestra FOB!A – El Container, 2012

Fig. 51, Muestra FOB!A – El Container, 2012

Fig. 52, Muestra FOB!A – El Container, 2012

Fig. 53, Muestra FOB!A – El Container, 2012

Fig. 54, Muestra FOB!A – El Container, 2012

Fig. 55, Muestra FOB!A – El Container, 2012

Fig. 56, Muestra FOB!A – El Contenedor, 2012

Fig. 57, Muestra FOB!A – El Contenedor, 2012

Fig. 58, Muestra FOB!A – El Contenedor, 2012

Fig. 59, Muestra FOB!A – El Contenedor, 2012

Fig. 60, Muestra FOB!A – Difusión, 2012

Fig. 61, Muestra FOB!A – Difusión, 2012

Fig. 62, Muestra FOB!A – Difusión, 2012

Fig. 63, Muestra FOB!A – Difusión, 2012

Fig. 64, Muestra FOB!A – Difusión, 2012

Fig. 65, Muestra FOB!A – Difusión, 2012