



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS.

“FOSILES URBANOS”

Tesina.

**Que para obtener el título de:
Licenciado en Artes Visuales**

Presenta

José Shamir Pérez Chaparro.

Director de Tesina: Profesor Netzahualcóyotl Galván Robles.

México, D.F. 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**Agradezco a
Dios todopoderoso y a sus Infinitas Bendiciones.**

A mi Madre y mi Padre

Que con su inmenso e infinito amor y cariño han apoyado
Y creído en todos y cada uno de mis sueños, proyectos y visiones
Por más extraños que estos hayan sido.

A mi Hermana Lilibeth (que así se llama)

Por evolucionar a mi lado todos estos años
Y los que nos faltan.

A mi Madrina

Que siempre ha hecho una diferencia en mi vida
Con sus consejos, su risa y buen Humor.

A mí admirado Profesor y Amigo

Netzhualcóyotl Galván.

Por creer en mi rebeldía,

En mi diferencia y en mis igualdades.

Para al final dejarme volar con mis propias alas.

A mí Universidad (UNAM)

De la cual nunca me podré desprender.

A mis amigos:

Giussepe (*Chepe*), Daniel, Ramses, Paola (*Pawis*), Alejandro (*Padrino*), Mary,
Álvaro y Elizabeth, Jesús, Alejandro (*Caguamo*) Rene, Octavio, Leo, Aline, Manuel,
Selene, Héctor y Lety, Alma y Gerardo, Karim e Hijos, Sheila,
Paola (*Mi jefa*), al AP. y a todos los que están conmigo y no pude nombrar

Que nunca han dudado en darme un Abrazo, su aliento y apoyo

A mis alumnos

Que confían día a día

En lo que les enseño y aconsejo.

INDICE

1.- Capitulo 1	
Planteamiento Metafórico de Fósil Urbano.	4
1.1.- Introducción.	4
1.2.- La naturaleza no perdona.	5
1.3.- Reflexión sobre un proyecto plástico	
El cual tiene como término la exposición del mismo.	7
1.4.- Cual es la importancia personal que se halla en el proyecto.	8
1.5.- ¿Qué es un fósil?	9
1.6.- El fósil urbano. (Urbicenosis)	12
2.-Capitulo 2	
Los Objetos cotidianos.	18
2.1.- El gusto por lo nuevo y su antagónico lo viejo.	18
2.2.- El objeto cotidiano.	20
2.3.- El objeto Significativo.	21
3.-Capitulo 3	
Proyecto plástico.	25
3.1.- Conformación del proyecto plástico.	25
3.2.- Participación y complicidad del espectador.	27
3.3.- El juego. (Piezas y textos para exposición)	32
3.4.- Catalogo de obra	52
4.- Bibliografía.	62

Capítulo 1

Planteamiento Metafórico de Fósil Urbano.

1.1 - INTRODUCCIÓN.

*En el final de los tiempos cuando todo
Se haya desplomado y el último humano haya muerto,
Y no exista quien decodifique nuestros lenguajes y nuestras ideas
Un televisor permanecerá brutalmente encendido
Despidiendo su ruido sordo,
Retransmitiendo entre las ruinas un loop infinito.*

¹ Jean Baudrillard.

Caminando por calles de esta ciudad ahogada en denso humo emplomado, participando de una locación ensordecida por una inmensa cantidad de diversos ruidos y alaridos.

Condición que nos debe hacer reconocer inmediatamente una tuerca o un *CHIP* y no así cualquier variante de una simple araña.

Los puestos en mi camino me recuerdan que desde hace mucho tiempo no somos capaces de valorar los objetos que pasan por nuestras manos.

Esos mismos objetos que por su fácil adquisición han perdido valor económico, y junto a la indiferencia de un vendedor ambulante, han perdido su carga emotiva sabedor que en su condición de objeto democrático pierden en él, el placer de olfatear su aroma a nuevo.

Olvidado de la sorpresa al salir de un lujoso empaque, pierde en su consumo mismo el significado de cuidarlo del más mínimo daño.

¹ Jean Baudrillard. *Crítica de la Economía Política del signo*. Edit. Siglo XXI

El objeto moderno es un producto tan masivo que durará siglos, su esqueleto, momia de sustancia que tardara milenios en descomponerse, nosotros lo creamos y vera nuestra muerte, es un hijo al cual desechamos sin pensarlo. Le cambiaremos inmediatamente por uno similar, y al final cuando quede huérfano ¿Qué historia les contara a otros desde el basurero?

1.2.-LA NATURALEZA NO PERDONA

Cuántas veces se ha dicho que no hay cosa que detenga el avance del ingenio humano, por lo tanto es obligado el fijarse lo imponente que es todo lo que se le ocurre crear, y no existe nadie que pueda detener los ímpetus con los cuales transforma el entorno....

¿Nadie?

Eso es una afirmación dudosa porque lo que el ser humano produce es perenne. Ya que por la suerte de ser alienados en este entorno, somos lo único o el único ser vivo que rechace los grandes cambios que ésta realiza en el complicado organismo que la mantiene latente, un terremoto, un tsunami, un volcán en erupción o por lo menos una lluvia fuerte y continua, nos demuestran cada año, cada temporada en un segundo, que nuestra existencia depende de las condiciones físicas terrenales, depende del espacio-temporal, del cual no podemos utilizar ni el mismo espacio ni el mismo tiempo.

Somos seres extraños en nuestra propia casa; un entorno con vida y pensamiento propio que cuando lo desea no le importa terminar con lo que por años construimos; con todo lo que nos pertenece. Con toda y cada una de las cosas que nos han significado por años.

Para la tierra somos seres insignificantes, nuestros años son insignificantes, nuestros siglos son insignificantes. Y nosotros inocentes creemos que le va a interesar mantener intactas, nuestras ropas, nuestras joyas, nuestros autos, nuestras casas, nuestras culturas.

Cuando seremos conscientes de que el día que a la naturaleza se le antoje nos da el *Pompeyazo*²

Y en segundos ocultará todas y cada una de las muestras que ostentaban nuestro poder, y con un pequeño movimiento lograría derrumbar la fortaleza mejor construida enterrando en microsegundos lo que por tanto tiempo el ser humano defendió de sus congéneres, terminando con nosotros, cual si fuéramos un virus y vacunándose a sí misma, ocultando cualquier prueba de que existimos en su inmensa faz.

¿Qué sucedería con los siglos de conocimiento? ¿Quién podría saber quien fuiste, quien fui, quienes fuimos? No se tendría más prueba que los objetos que en suerte se fosilizaran, y aun ahí nadie sabría qué uso tenían, que usos se les daba.

Y es que son *objetos humanos* ¿y si los humanos ya no existen? ¿Entonces qué tipo de objetos son? No es como la excavación de Roma, o la de Chichenitzá. Porque ahí hubo humanos, algo que en su propia conformación genética nos es similar por lo tanto sus costumbres son probablemente entendibles.

Y entonces después de este nervioso desplante que la naturaleza tendrá. No hay quien signifique cada objeto, ni por su forma ni por su uso es solo un tipo de elemento físico. Y lo único que puede hablar del mismo es solo la forma del objeto mismo.

Y es probable que ni el objeto hable en su diseño nuestro propio idioma y mucho menos el de los que vengan después. Si es que a alguien le interesa venir encontrará solo dudas en sus restos, ya que por la forma sería imposible saber para que sirve un disco duro de computadora, o un casete no se diga de objetos que por obvios motivos terrestres solo dejen su marca grabada en la tierra.

² Pompeya: fue una ciudad de la Antigua Roma Fue enterrada por la violenta erupción del Vesubio el 24 de agosto del año 79 d. C. se dice por mandato divino.



Resto de camioneta después de un
Tsunami.

A ellos o a “esos” les sería fácil confundir lo que cambia o incluso debe cambiar, como las cosas materiales, no sólo sería un gran error que causaría confusión, sino que también es una gran superficialidad del pensamiento. Este pensamiento se caracteriza por un banal relativismo que coloca todas las cosas en un mismo plano, físico y psicológico sin una jerarquía de valores más que el ya conocido y un patrón estándar con el cual confrontar sus actitudes con nuestros comportamientos a través de los objetos encontrados y su relación con otros hallados en el mismo lugar

Estamos llenos de información, pero no la tenemos ordenada. Así mismo nos rodeamos de objetos en desorden y les damos prioridad por el valor que le agregamos sentimentalmente, El resultado es la confusión, la falta de sentido en la vida y un consecuente sentimiento de vacío. Que solo nuestra mente individual sabe llenar, pero para los demás los que no son nosotros y los que no fueran ni de nuestra raza o género Todo ello se traduce en una incógnita que conduce a la nada.

1.3.- REFLEXIÓN SOBRE UN PROYECTO PLÁSTICO EL CUAL TIENE COMO TÉRMINO LA EXPOSICIÓN DEL MISMO.

Cuando se piensa en un proyecto es casi siempre una cualidad característica, comenzar por el final de lo que intentamos evocar y conforme avanzamos vamos descubriendo respuestas que sin la total experimentación que con lleva el realizar pieza por pieza muchas veces desaparecerían en el fondo de nuestros pensamientos.

Y es en esa misma actividad creativa que los conceptos se agolpan para dar forma a un mensaje mucho más estable de lo que intentamos comunicar, ¿Qué parecida es entonces nuestra actividad creativa a la de un científico? *Sin duda debemos partir del mismo lugar en la mente para que nos atraiga un mismo tema o por lo menos coincidir en el mismo motivo.*

¿Tenemos procesos tan parecidos?, ¿El método científico nos secuestra en forma de musa?

Yo sólo puedo hablar de mi experiencia en forma de síntesis objetual, la observación de mi medio y su franca relación con los datos que puedo codificar, la experimentación metódica de las técnicas que conozco, teniendo como motivo el saber un poco de mi futuro y del futuro de quienes me rodean tomando arbitrariamente en cuenta la unidad fundamental del universo, la validez de mis deducciones solo pueden ser una hipótesis que el publico “los jueces” y el tiempo podrán validar a través de una exposición.

1.4 – CUAL ES LA IMPORTANCIA PERSONAL QUE SE HALLA EN EL PROYECTO.

Cuando era niño, recuerdo la fascinación con que me atraían los objetos que mantenían formas extrañas, los colores , y los brillos elegantemente colocados se infiltraban en mis pensamientos, las capacidades que la forma les daba me hacían pensar que podían hacer más que para lo que estaban diseñados.

Era irremediable encontrar en su manufactura el gusto por observarlos y tenían en si mismo cualidades únicas que han hecho con el paso de los años se vuelvan objetos coleccionables.

Y ahora no se ha reducido mi gusto por observar sentir y hasta oler los objetos que se manufacturan en este mundo globalizado y ello me permite hartarme de miles de diseños, funciones, colores, luces, texturas y por supuesto de ideas que muchas noches no me han dejado dormir.

Y es precisa la histeria que me acongoja al saber que el teléfono celular que esta en mis bolsillos, es el sexto o séptimo que he poseído en mi vida y fue mi selección en sus características dentro de otros 800 modelos, y que seguramente no será el ultimo que se vuelva parte de mis posesiones ya que con tantas innovaciones en menos de medio año obtendré un modelo más espectacular.

Y entonces ¿Donde se encuentra el problema?, Pues en eso exactamente, ¿Donde quedarán? los hermosos objetos de bellos diseños que un día me embelesaron, que en torno de ellos existía un halo de cuidado y cariño cosas que si se cuidaban bien durarían para siempre y el celular es solo un ejemplo lo mismo sucede con todo objeto que ha pasado por mis manos, radios, plumas, lámparas, platos, relojes, gafas, encendedores y cuanto más utilizamos en nuestra vida diaria. Vida que nos incita a destruir lo viejo a olvidarse de los orígenes modernos, a no tomar en cuenta que eso que desechamos y con malicia le damos el nombre de basura tal vez, es lo único que pueda hablar por nosotros cuando no existamos.

¿Qué será de ellos en el futuro? Ya que los han hecho de materiales casi indestructibles, ¿Donde seguirán con su belleza? O será que algún día otro los precie con vista diferente.

La naturaleza con su implacable sentido destructivo se apropiará de ellos los mutará en una especie de fósil extraño con características casi irreconocibles para los que no han existido en nuestra época.

Es sorprendente el legado social y la cantidad de mensajes que dejaremos para que alguien los decodifique con la inocencia de quien encuentra un tesoro.

1.5.-QUÉ ES UN FOSIL

Etimológicamente³, la palabra fósil, procede del adjetivo latino fossilis (del verbo fodere: excavar) que se aplicaba a cualquier cosa desenterrada. Es pues un concepto demasiado amplio que conviene acotar. Por lo tanto Daremos el nombre de fósil a los *restos de seres vivos, plantas o animales, y a los restos de su*

³ Rhona M. Black *Elementos de paleontología* Edit. Fondo de cultura económica 1976.

actividad vital: huellas, excrementos, pólenes, etc., conservados en los sedimentos de la corteza terrestre.

Cuando se habla del Fósil objeto que incluye en su lingüística Interior tantos significados es casi imposible el no ponerse a encontrar ciertas semejanzas con Algunos objetos, personas o actitudes a nuestro alrededor o bien a significados que ya existen por su uso en el lenguaje popular.

Así, cuando alguien se refiere a un *fósil* en el ambiente social universitario, en realidad lo que quiere dar a entender es el calificativo que se le otorga a un estudiante que continua con su educación sin avance por varios años lo cual lo vuelve una muestra de anteriores formas de pensamiento, cátedra o comportamiento social ó los políticos de pensamientos antiguos y conservadores que manipulan con toda su experiencia las prácticas sociales que han de realizarse para obtener o mantener el poder.

Y ¿Por qué olvidar? a los objetos que se han mantenido útiles pero que ya no son requeridos por miles de motivos en su uso habitual y comercial, como los autos y herramientas de todo tipo, ropa vasijas, etc.

Hay en ese análisis objetos conceptuales tan abstractos, no visuales. los cuales son imposibles dejar de notar como los formatos Informáticos que caen en la característica de fósil al no tener ya una gran demanda lo que los ha vuelto obsoletos inclusive para su transmisión como información dentro del campo de la enseñanza lo cual los vuelve solo contenedores no objetuales y en algunos casos objetuales de información.

⁴Sucede que cuando un ser vivo muere, tiende a desintegrarse, tanto en sus partes blandas, como en sus partes duras, ya sea por la intervención de otros seres vivos (bacterias), o por fenómenos físicos (destrucción mecánica) o químicos (disolución).

⁴Rhona M. Black *Elementos de paleontología* Edit. Fondo de cultura económica 1976

Si ya de por sí, la unión de estas circunstancias, hace difícil la fosilización, debemos tener en cuenta que una vez formados los fósiles, éstos ⁵Pueden ser destruidos o transformados por los movimientos orogénicos que hundan los sedimentos en la profundidad de la corteza terrestre, sometiéndolos a altas Presiones y temperaturas. Otra causa de destrucción es la erosión por parte de los fenómenos atmosféricos de las rocas que los contienen.

⁶Sin embargo, para que algo se convierta en fósil se deben dar unas circunstancias favorables:

1. **Recubrimiento** rápido de los restos por parte de los sedimentos, dando con esto una impresión positiva o negativa del resto físico.
2. Unas **condiciones físicas** adecuadas del medio, como por ejemplo la ausencia de oleaje o de cantos rodados que deteriorarían los restos.
3. Unas **condiciones químicas** convenientes.
4. Unas **características intrínsecas** favorables del propio resto.

⁷Todo esto hace pensar en la dificultad de un objeto u organismo para que su fósil llegue a nuestras manos y es claro que: *Sólo los organismos muy frecuentes han podido llegar a nosotros.* Que por cada fósil del que tenemos constancia, debieron existir miles que desaparecieron sin dejar su huella

⁸El enterramiento de los restos puede darse en el mismo sitio donde se generó, dando lugar a un “**fósil autóctono**”. Pero con mucha más frecuencia los restos son trasladados más o menos lejos, bien por tierra (por otro animal), o por agua

⁵ Rhona M. Black *Elementos de paleontología* Edit. Fondo de cultura económica 1976.

⁶ *Cosmos* Gran Atlas Salvat Vol.2 la tierra Salvat Editores.

⁷ Ernest Cassirer. *Antropología Filosófica* FONCA México 1979.

⁸ Rhona M. Black *Elementos de paleontología* Edit. Fondo de cultura económica 1976

(un río, una corriente marina, etc.). En estos casos estaremos hablando de un “fósil alóctono”.

Sin embargo durante el transporte las distintas partes del ánimo se pueden disgregar. Si a esto añadimos que generalmente las partes blandas se descomponen rápidamente sin tiempo a fosilizarse, podremos comprender que raramente obtendremos el fósil completo y fehaciente de algo y que por tanto sólo nos han llegado partes separadas que hay que recomponer e interpretar. O bien el caso de que solo lleguen por separado los moldes de sus forma donde sólo podemos imaginar por comparación con los que conocemos.

1.6.- EL FÓSIL URBANO

(Urbicenosis)

Pero ¿Qué pasa cuando algo que es Urbano? ¿Le sucede lo mismo?

¿Qué ilógico es una botella de refresco en medio de la parte inexplorada de las amazonas verdad?

⁹Urbanidad es palabra de raigambre latina –*Urbs*–, romana por antonomasia. Significa, en un primer momento, la pureza del lenguaje de la ciudad. Luego su amplitud alcanza un contorno situado más allá del modo de hablar. Tal linde pasa por las personas, se inmiscuye –diríase- en su espíritu, delinea y modela una manera de ser. Atraviesa incluso la calidad del lenguaje y del ingenio, se asienta a modo de virtud, exige una especie de bondad y así embellece el comercio de la vida. La ironía – amable – le sienta, recogida en acertada definición: *la urbanidad*.

La urbanidad determina las costumbres, en un sentido delicado: nadie ha de ser injuriado, ni ha de predicarse en nombre de ellas. Asimismo excluye fanatismo,

⁹ Godofredo Iommi Amunátegui. Instituto de Física Universidad Católica de Valparaíso <http://cabierta.uchile.cl/revista/18/educacion/edu3/index.html>

rigidez, cierto tipo de tristeza. Un fondo de alegría la sustenta. Las condiciones no subrayan nada en demasía ni colman ninguna medida; facilidad, discreción, finura concertadas y concentradas en la sonrisa indican las razones por las cuales Urbanidad es un feudo. De ellas se desprenden aspectos: soltura para tratar cualquier tema, risa disimulada en cada frase, familiaridad y condescendencia inclusive en la malicia de análogas características. Se trata en primera y última instancia de encanto.

La urbanidad designa entonces un modo de ser y estar construido y pulido a lo largo de los siglos. La urbanidad es forma elaborada y labrada por el espíritu. No es natural ni existe de una vez para siempre. Florece en épocas distintas a veces

Muy distantes. Se perfila y establece en la distancia que media entre la naturaleza - dominio de lo sensible - y el artificio en el cual las sensaciones adquieren nuevo relieve.

La Urbanidad es una forma simbólica. Urbanidad se refiere a Mística centrada en la omisión de toda imagen, de toda conformación, de toda expresión lingüística; como si lo propio de ese tipo de conciencia consistiera en una reiterada negación.

¿Será en ese momento que el azar interviene como en un fósil con variados elementos que por su no ordenada aparición no podríamos nombrar o calcular?

¿O solo es azar?... Fortuna crítica que nunca permite o se permite alcanzar y sin embargo podría ser el mayor traductor de nuestras costumbres.

Tomemos en cuenta que: ¹⁰*Se estima que cada ciudadano genera a diario Un kilogramo de basura...de tales datos resulta que los habitantes y visitantes de la Ciudad de México generamos diario 12 mil toneladas de desechos sólidos...esto indica que son más de 4 millones de toneladas al año. De cada kilo que desecha cada habitante más de la mitad es aprovechable.*

¹⁰ Dato secretaria de Ecología 2001

Grupo de personas comprando piezas pertenecientes a equipos de cómputo descompuestos; para reparar otros.



Y entonces al darse cuenta de esos datos y cifras no es casi obvio el preguntarse si ¿Somos unas máquinas desecha máquinas? Y no solo desechemos máquinas, desechemos todo lo que pasa por nuestras manos lo procesamos y no hallamos más usos.

Cierto es que nosotros no nos pusimos de acuerdo y nuestros desperdicios únicamente por azar fueron a dar al mismo sitio, *el basurero*. Lugar donde hasta hace unos años todos los objetos caían de forma indiscriminada en el mismo sitio, Nunca Imaginamos que sin querer juntaríamos casi cualquier cosa, creando **Fósiles Aloctonos** que en su física conformada son **Fósiles Autóctonos** a su vez, como aquellas cintas de video viejas con la canasta de mimbre de la abuela y unos viejos zapatos rotos, que por ese mismo azar sumado al ilógico en su figura y conjunto nos recuerda en nuestra mente a un gracioso enano. O bien qué pasa si el cartón mojado por los años deja en su cuerpo las marcas prensadas de un juego de cubiertos creando en él la figura de un probable esqueleto extraño.

Ahora que entonces si *los fósiles son el método más rápido para entender sobre lo que estuvo en un lugar antes que nosotros.*

No también es tristemente claro que donde habitamos pierden utilidad por que con frecuencia los encontraríamos sueltos, fuera de la geografía a la que pertenecían e incluso mezclados con otros fósiles de distinta forma. Esto ocurriría con frecuencia en nuestros entornos urbanos donde estamos acostumbrados a

derruir o transformar el entorno que nos rodea. Y por lo tanto la utilidad de algo termina siendo una incógnita.

¹¹Cuando lo que encontramos en un yacimiento es una comunidad de fósiles más o menos alejados de su hábitat, hablamos de una **tanatocenosis**. Si por el contrario se encuentran en el hábitat habitual, hablamos de una **biocenosis**. Siendo el caso: se encontraran en una urbe por tanto podríamos llamarle **Urbicenosis**, Los datos que puede obtener el paleontólogo de la **biocenosis** son, por motivos obvios, mucho más interesantes. Ahora es fácil imaginar lo variado de de significados de nuestra vertiente creada.

Es por esto que en un futuro incierto la **Urbicenosis** mostrará en definitiva el paso por el espacio urbano que en su definición resulta tan difícil explicar sobre todo tras los últimos modelos de crecimiento urbano, por lo que se hace necesario concretarlo por sus funciones, su alta densidad de población y su extensión, así como por ser emisor de servicios y creador de objetos está perfectamente dotado de infraestructuras, el precio del suelo es alto, el empleo en el sector primario es insignificante y suele haber mucho espacio físico y recursos para la supervivencia de las personas.

¹²Para la geografía urbana, el paisaje urbano es el paisaje propio de los núcleos citadinos, definidos previamente por criterios numéricos (10.000 habitantes 100,000 Habitantes etc.) o funcionales (que el sector económico dominante no sea el primario, sino el sector secundario (Ciudad industrial) o los servicios aunque existen incluso las denominadas agro ciudades.

La ciudad es un elemento difusor de productos y objetos de dotaciones e infraestructuras.

Y es que con nuestra condición Urbana y Humana, con esa magia única y casi inexplicable condición, de la creación hacemos un fósil de nosotros mismos a

¹¹ Rhona M. Black *Elementos de paleontología* Edit. Fondo de cultura económica 1976 Pág. 42

¹² Ralph Linton. *Cultura y personalidad*. Fondo de cultura económica. 1945.

través de la genética, humana que al engendrar una copia de nuestras experiencias, cultura, motivos, sensaciones y visiones en nuestros hijos. Así dejamos una huella de nuestro paso por este lugar y estado del tiempo no imposibilitando y aun haciéndolo más complicado, ya que es un fósil que heredará a su vez a su propio fósil y en su propio lenguaje la muestra de una realidad temporal en la que se desarrolló una realidad que ya no existe y por lo tanto no volverá a poblar.

Es fácil entonces comprender que en los lugares urbanos las fosilizaciones se den con materiales del que están rodeados, que en el caso de una ciudad serían concretos, cementos, metales como el aluminio y el hierro. Polímeros, acrilatos y cuanta materia prima ha creado el hombre para realizar el entorno de su vida cotidiana

Las plantas al ser enterradas y sometidas a grandes presiones desprenden gas metano, dióxido de carbono y agua; ¿Cuáles serán los gases que alterarán nuestros propios restos?

¹³El proceso de fosilización más frecuente es el de *mineralización*. Cuando el organismo queda enterrado, su concha, esqueleto o forma se vuelve poroso

Debido a la descomposición o mimetización de la materia. Es entonces cuando el agua que atraviesa la roca llevando disueltas distintas sustancias minerales, penetra en él y produce la transformación de los elementos que originalmente lo componían.

Entonces sumado a un espacio urbano que estaría constituido por cualquier núcleo de población, independientemente de su tamaño, ya que suelen sobrepasar los propios límites de la ciudad, conformando áreas metropolitanas compuestas de varios núcleos de población periféricos agrupados en torno al central. En algunos casos, estas áreas Con-urbanas llegan a comunicar distintas áreas metropolitanas independientes, que terminan integrándose en verdaderas

¹³ Rhona M. Black *Elementos de paleontología* Edit. Fondo de cultura económica 1976

megalópolis, en el caso de grandes ciudades, o simplemente en regiones urbanas de cientos de kilómetros cuadrados de superficie.

El Factor cuantitativo es requisito indispensable para otorgar la condición de ciudad a un núcleo habitado.

¹⁴Los filósofos sostienen que en esta instancia la ausencia de forma manifiesta la necesidad de *dar una forma peculiar*.

Los fósiles son más interesantes en agrupaciones y Nosotros nos hallamos agrupados, Entonces nos hallamos a un paso del límite conceptual, la expresión urbana no puede prescindir de aquello que la sustenta y al final aún con esa sentencia la desechara.

Entonces el entender que es un *fósil urbano*, no es tan complicado ya que es todo aquello que por situación azarosa se mimetiza fusione, mute o enlace por las características climáticas que por su exposición lo afecten y por ese mismo azar llegue a manos de un intérprete que bajo la disculpa de su inocente y probablemente no humana ignorancia decida darle un significado y lectura errónea, pero eso no evita darle el valor propio de algo que sobrevivió bajo cualquier costo a todo lo que pudo haberlo modificado, son esos objetos que por gracia o desgracia temporal se fusionen por distintos factores en un mismo objeto cambiando con ello el significado de su uso y significado.

Un *fósil urbano* es por su referencia el vestigio mismo de una sociedad que consumió su útil genio hasta ridiculizarse a sí misma con repeticiones del mismo concepto útil en aras de la individualidad ocultando en esa misma actitud un deseo masificador de los estilos, ya que los objetos son atemporales y funcionan en diversos registros visuales artísticos

El propósito de mis piezas intenta mostrar un fósil urbano es todo lo que en objeto, información o esencia permanezca para dar testimonio mudo de otro tiempo, otras costumbres, otras culturas, otras especies, aunque con ello nos permita en su observación un significado erróneo.

¹⁴ Ernest Cassirer. "Antropología Filosófica". FONCA México 1979. 9ª edición

Capítulo 2

Los Objetos cotidianos.

A Melquíades Herrera.

2.1 - El gusto por lo nuevo y su antagónico lo viejo.

-¿Y nuestro gusto por lo nuevo?-

-¿Por qué nos gusta lo nuevo?-

Y obviamente alguien obviara con un simple comentario mi pregunta de calidad abstracta.

- Porque es nuevo.
- Porque sí.
- Porque el anterior no funciona.

Sin embargo eso no es lo que yo busco con la simplicidad de mi pregunta. Ya que en ella está escondido un sentimiento de gran vulnerabilidad el cual es solo la mezcla de angustia y nostalgia que se licua en mis neuronas, Cuando entro a una tienda y veo los objetos de diseño nuevo, sin duda especialidad de grandes genios, mercado-“lógicos”. Objetos, cosas, unidades, que nos piden una caricia, una olisqueada con sus delicadas líneas, colores neutros y pulcros acabados que no dejan de hipnotizarnos y logran a la larga que los llevemos con nosotros.

Es horrible pensar en la antigua cafetera y como se siente al ver a su nueva competidora, y como si fuera un suicidio decide dejar de funcionar a los pocos meses de adquirir a su flamante similar.

¿Acaso así hacemos con nuestros congéneres cuando nos deslumbra otra persona con su andar o lo bello de sus formas?

¿La abandonamos? ¿La dejamos arrumbada en un rincón? ¿La tiramos a la basura? ¿O bien en el mejor de los casos se la regalamos a quien la necesite?

No creo que por mucho que busque halle muchas personas con ganas de cambiar a su madre por una más moderna y rápida.

¿Será? porque nunca recordamos como amorosamente esa licuadora nos ayudo a preparar sanos alimentos todos los días, o como reímos, nos emocionamos, angustiarnos y en algunos casos lloramos con ese televisor como único acompañante, O bien cuantas veces nuestro reloj de pulsera nos salvo de llegar tarde a algún compromiso.

¿Por qué se nos olvida que los objetos, nuestros objetos dicen mucho de quiénes somos y como vivimos?

Es sin duda el adquirir nuevas cosas. Un reflejo de que hemos avanzado y somos mejores humanos a los cuales por nuestras mismas nuevas capacidades amerita nuevos artilugios que sean dignos de compartir la vida con nosotros.

Y aun ahí en ese pensamiento... la contradicción del humano, la única que no es una quimera infalible nos deja ver que hay cosas que no cambiamos tan fácilmente, como nuestros autos ya que nos encariñamos con ellos y los volvemos un miembro más de la familia:

-“Recuerdas como nos llevo el auto compacto tosiendo por las montañas, lento pero a paso muy seguro y sin detenerse a nuestra luna de miel”-

O Nuestra estufa:

-“Huy cuantas cenas de navidad a calentado y todavía funciona como nueva”-

Y ahora esa computadora:

-“Esa la utilice en mis estudios universitarios y ahora la ocupa mi hijo para sus estudios de primaria”-

No nos damos cuenta que les atribuimos personalidad propia con virtudes y defectos; que les hablamos como si en nosotros mismos existiera la capacidad de generarles vida... o alma. O vida y alma, esa magia que somos nosotros y

nuestros recuerdos que nos hacen quererlos como familiares, sin darnos cuenta que solo algunos objetos merecen nuestra marca indeleble y personal y los otros en su mayoría, los otros... pierden su utilidad todavía útil. Abandonados en un basurero pagando en su diseño nuestros pecados o sea la parte tediosa de nuestro espíritu que no nos gusta recordar.

Y eso nos pone en el lugar de cualquier dios; benévolo creador, y cruel destructor. Pero no nos damos cuenta, oh no queremos darnos cuenta que solo intentamos inútilmente deshacernos de algo propio, algo que no funciona para nuestros pensamientos, algo que no queremos que otro ser viviente conozca.

Sin saber que algún día ese mismo diseño de una, dos, cien, o mil cafeteras dirá cosas erróneas de nuestro antagónico gusto.

2.2 – El Objeto cotidiano.

Puede parecer extraña mi fascinación por los objetos y su temporalidad, su uso y su destino final, su cantidad y su obvia permanencia en esta geografía, sin embargo yo no lo dudo ya que he sido testigo vivo de los cambios tecnológicos, sociales, objetuales de un milenio, he saboreado con toda la humanidad esa frustración por no poder conquistar y derrotar todavía las leyes universales, he observado de manera común como nos entrenan visualmente en las teorías apocalípticas por medios masivos que me obligan a meditar en la existencia humana, no conforme crecí y absorbí esos mensajes y los nuevos lenguajes con los cuales comunicarse es un desarrollo de esa curiosa globalidad; una suerte de poli-lengua alterna que me sirve para comunicarme en cualquier parte del planeta, parte influenciada por los videojuegos y La Internet, otra y la más clara fue obviada por la televisión y el cine, comercial y de autor, soy una generación a la que saturaron de imágenes y no precisaron el orden, ¿cómo no globalizar así mis impulsos? Estoy seguro que en todo el planeta existen personas que observan como yo. Ya que por el mismo orden los detonadores han sido casi los mismos, cómo no recordar en estos momentos películas que han cambiado hasta mi forma

de comer, como lo es ¹⁵-*Hasta que el destino nos alcance*- cuando un viejo saborea una hoja de lechuga como si en ella estuviera la pieza de la mas deliciosa golosina, cómo no recordar al Detective encargado de destrozarse objetos similares a los humanos que solo piden existir mas que el tiempo que se les había destinado, en la cinta ¹⁶-*Blade runner*- o sin ir tan lejos el uso indiscriminado de los objetos comunes para cubrir a un ejército como el que se ve en la serie de cintas llamada ¹⁷-*Mad max*- y podría seguir enumerando momentos y lugares comunes en el pensamiento de todos estos que tuvimos la Suerte de existir en la misma línea de tiempo, esos mismo que aun han sido programados continuamos basando nuestra identidad humana en objetos nuevos que no dirán mucho de la verdad que nos rodea.

2.3 – El Objeto significativo.

Cuando pienso en el futuro y que no voy a poder controlar lo se diga de mi entorno. Se genera en mis adentros una gran incógnita que es la que en general rodea este proyecto.

Porque si ya es complicado entender lo que sucederá con los objetos de uso común, que probablemente mantengan por su cantidad una mayor suerte de subsistir al futuro. ¿Que pasará con los objetos de arte? En definitiva con la pintura, ¿Cuándo y cómo la encontraran? ¿Qué les dirá y como lo Describirán? Por lógica lo mismo con la escultura y aun con mas coherencia con la escultura monumental; aquella escultura que lejos de tener línea humanoide, orgánica, bioenergética o cualquier aspecto universal solo se ayuda de principios técnicos humanos como la geometría misma que es realizada con materiales que por la

¹⁵ Película "*Soylent Green*" (cuando el destino nos alcance) Año 1973. Director: Richard Fleischer. Escritor: Harry Harrison. Guionista: Stanley R. Greenberg.

¹⁶ Película "*Blade Runner*" Año 1982. Director: Ridley Scott. Escritor: Philip K. Dick. Guionista: Hampton Fancher.

¹⁷ Película "*Mad Max*" Año: 1979. Director: George Miller. Escritores: George Miller y Byron Kennedy.

características de sus dimensiones son en su mayoría extraídos de la misma corteza terrestre y que por esa misma condición constructiva no podrá evitar mimetizarse con el planeta, que va a pasar en la mente del espectador futuro si a ello le agregamos el problema de las *tendencias*, solo para ejemplificar pensemos en la geométrica; que a veces por solo aquella sensibilización que nos dan los años de transitar por el conocimiento humano entendemos, esos conocimientos que existen a pesar de nuestra propia perennidad misma que nos expone día a día a los cambios mentales y por obiedad visuales, quiero decir ¿Acaso sería hallada bella? si no es por todo lo que ya conocemos.

Lo cual sin duda agrega en ella el valor de ente expresivo propio de su tiempo que se aloja en la psique de quien la observa y acostumbra a sus ojos y rutina el no rechazar la idea de objeto local con valor agregado, sin embargo que dirán otros ojos ignorantes de su mismo significado que no encuentran en todo su territorio un paralelismo físico que les de una nota de para lo que fue utilizado o lo que pudo ser. Sin duda podría ser gracioso conocer sus serias aseveraciones, ¿Será en ello que sus frutos eran inmensos? ¿Coexistían con organismos de anatomía extraña? ¿La fuerza de gravedad cambio y en ello su forma ahora es ilógica?

Que cerca y a su vez lejos de la realidad estarían ya que con natural impulso humano los artistas se han referido a la naturaleza, a lo que nos rodea para generar con ella una expresión contradictoriamente más orgánica que nos aleje de nuestro impulso más animal.

Sin poder evitarlo a veces creo que la información no táctil de un objeto es lo que realmente lo significa. Por un lado lo maravilloso de de los seres humanos es que seguimos sorprendiéndonos con las mismas cosas, seguimos siendo como el niño que pide le narren otra vez el mismo cuento y generación tras generación los padres se maravillan con sus hijos. Por otro lado las personas cuando somos niños nos damos poca cuenta de las cosas que sorprenden a nuestros padres. Si acaso pudiéramos recordar la expresión de sus caras al ver como en nuestros primeros meses calculamos la distancia jugando y observando nuestras manos, como cuando comprobamos con nuestro llanto el compromiso de proveedor que

hicieron con nosotros, Supongo que sería mucho más fácil la absorción de información.

Sin embargo eso es imposible porque somos complejos en nuestros diálogos mentales, y sin embargo por esos mismos complejos diálogos mentales nos hemos permitido desarrollar ejemplos táctiles de su complejidad en objetos de sencilla manipulación, cuando se traslada este pensamiento a un objeto, por ejemplo el control remoto, es obvio que sus botones estén destinados para que otro elemento suave de forma redonda se acople a él, sin embargo, si solo nos guiáramos por ello nunca entenderíamos el uso de aquella pieza con colores brillantes y jeroglíficos extraños, pero eso no sucede ya que hemos observado millones de veces su uso a otro ser humano lo cual nos da la información de su utilidad, y aun ella misma existen cosas que no entendemos a simple vista O ¿Alguien ha observado desde su sala como un rayo infrarrojo activa el circuito al cambiar los canales un domingo?.

Obvio es que nos suceda lo mismo con un disco duro, una memoria *USB*, un disco de vinilo, un *Ipod*, o cualquier elemento que por su uso y diseño nos dé una gran utilidad, aunque su volúmen físico no sea el adecuado. Entonces sucedería que un ser que se ostente como inteligente, encuentre en su solo diseño visual el significado y uso, nos parecería Insólito, increíble y hasta gracioso. Pero ¿Por qué es que nosotros mismos nos sentimos capaces de eso? Nos sentimos capaces de decodificar todos los objetos sin conocer su lenguaje interno o su información no táctil, aun no perteneciendo a la realidad en la que fueron creados, aun no conociendo su lenguaje interno, aun no siendo mimetizados con y por sus seres contemporáneos, no ha faltado entonces una cantidad ilimitada de información, hemos carecido entonces de toda lógica y por lo tanto lo que creemos de los tiempos anteriores no ha sucedido como lo pensamos, no tenemos el modo de dotar de la información que da vida a esos objetos, ellos mismos no nos pueden decir nada más que lo que deduzcamos ahora con la existencialista humildad mítica de la ignorancia.

Entonces La constante repetición del fenómeno visual adormece la memoria y contribuye a habituarse, el punto es que estamos en la realidad y no frente a ella, como es que entonces se desplace nuestra existencia en medio de este camino mortal como es que pudieron, podremos y podrán vivir en la muerte de nuestra realidad, si no es reflejándonos en el frío material de nuestras creaciones para evitar a toda costa el manto de la ignorancia.

Entonces es la esencia como dice la línea del pensamiento existencialista, ya que donde sus teorías y relatos han encontrado a mi parecer un resquicio de verdad es no en los humanos pero si en los objetos que ya de por si en sus características son pequeños hijos no-natos con piel sintética, ahí es donde creo observar con más claridad que; por definición, la existencia no es la necesidad;

Ya que Existir es estar ahí simplemente los existentes aparecen se dejan encontrar; pero nunca puede uno deducirlos. Ningún ser necesario puede explicar la existencia, solo si ha coexistido en el tránsito temporal de su desarrollo y formación por lo tanto solo se es necesaria a futuro porque el tiempo no puede regresar. Con ello existe en el mismo raciocinio; La contingencia que no es una apariencia que pueda disiparse; es lo absoluto. Y por consiguiente la gratuidad perfecta. Gratuidad que equivale a lo absurdo.

¿Y entonces se encontrara la clave de la existencia en el futuro de cada objeto que se encuentre en el futuro sin un existente que lo deduzca? Tal vez ahí la clave de mi propia histeria, de mi propia vida, de lo que hemos creado como raza superior, de hecho de todo lo que se pueda captar después se concentre, en esta absurdidad fundamental

Capitulo 3

Proyecto plástico.

3.1.- Conformación del proyecto plástico.

Explicación:

A continuación presento al espectador las piezas que se han realizado con la intención de parecer azarosas, intentando en su experimentación crear objetos que burlen en su interpretación a los que intenten estudiarlos.

Directamente se intenta relacionar a través del juego, la idea de hacer al público una reflexión sobre sus actitudes y actividades consumistas, las cuales si bien en su mejor expresión hedonista muestra sus claros privilegios sobre la individualidad a través del diseño también ese mismo diseño a su vez nos hace insensibles al principio original por el cual de utilidad para el cual han sido creados, perdiendo por lo tanto estos mismos objetos en su nueva forma sofisticada su razón de ser.

El mayor reto es intentar que el espectador se olvide que son objetos artísticos y decida jugar el papel de entidad biológica no terrestre.

El proyecto plástico que se presenta consta de 28 piezas no obstante para su exposición puede crecer o disminuir, los formatos utilizados son variados en su tamaño ya que se intenta esa similitud con restos encontrados en cualquier excavación arqueológica

Los materiales para su realización son tan variados como los hallados en cualquier basurero y han sido recopilados con los años buscando la mayor relación con desechos que podrían sobrevivir más tiempo y únicamente como formalismo plástico se integran bajo el collage como medio para su realización.

Podrán ser expuestos sobre pared o una base tridimensional intentando en ello hacer una mejor sugerencia al espectador de que son fósiles.

El Color

El principio colorístico de la mayoría de las piezas esta ligado en principio con motivos personales y que como todos hemos notado las ciudades mantienen una característica gris y está matizada en miles de variantes del mismo tono, por lo cual es interesante pensar que los fósiles absorberían el color de los materiales que los conforman, así el yeso, cemento, cal, tezontle, etc. Estarían presentes en cada uno de ellos generando una variante no desconocida para nuestros ojos.

Por lo tanto, ¹⁸el color denotaría que es información que viene de las sensaciones que nos muestra la luz a su alrededor, lo que denominamos color no tiene lugar en ese mundo ni en el nuestro solo en la percepción psíquica, así que al rodearla de luz se aislaría una parte de las sensaciones para centrarnos en la forma del objeto. Creando, en contraparte esa misma homologación del color ayudaría al espectador a descontextualizar los objetos de su uso y tiempo lo cual nos permite observar su forma en dos direcciones incididas una como forma individual y otra como parte de la colectividad del nuevo concepto que se intenta generar.

Esto, realizado por el hecho de que no hay una señal visual sensible que nos evoque a un uso exclusivo creando solo el impulso visual de llenar ese espacio mental con algún significado.

Instalación

También se han diseñado piezas transitables o instalación que varían en su tamaño, tienen la intención de lograr una mejor integración al espectador con el juego de haber encontrado restos de una civilización extraña que nos guarda muchos secretos.

Los textos que las acompañan son para enfatizar este juego.

¹⁸ Juan Carlos Sanz *El libro del color* Edit. Alianza S.A. Madrid 1993 Pág. 23

Esta parte del proyecto se pretende presentarla algún día. Ya que por falta de presupuesto, tiempo y lugar no se han podido realizar sin embargo también se presentan aquí los bocetos

3.2 PARTICIPACIÓN Y COMPLICIDAD CON EL ESPECTADOR

Para introducirnos a como se han desarrollado las piezas hagamos una hipotética mirada externa al arte de nuestros días pero con nuevas interpretaciones no exentas de lo ilógico y la ironía: primero las piezas deberán ser interpretadas como artefactos u objetos que tienen una función real o simbólica.

Para esto tomemos en cuenta que: ¹⁹*No existe fenómeno natural ni de la vida humana que no sea capaz de una interpretación mítica, porque la contemplación es indiferente a la existencia o inexistencia del objeto pero semejante a la imaginación mítica.*

Por eso sería más fácil estudiar al hombre en su vida política y social en su lenguaje, arte, mito y religión ya que no son creaciones aisladas se hallan entrelazadas y se vuelven un vínculo funcional. Al crear extraños agrupamientos de objetos y originales yuxtaposiciones, se parodia en cierto modo la forma en la que los antropólogos occidentales han interpretado desde su particular perspectiva las culturas de los pueblos sin historia.

Sin embargo para ello antes debemos darnos cuenta que nuestra época se halla condicionada por los avances de una tecnología agresiva, por el desarrollo de conflictos sociales en gran medida incontrolables, por el progreso de conocimientos técnicos, Entonces el arte debe extraer de ahí sus medios y métodos.

²⁰ Pero tampoco se trata de restituir la inocente idea de la función salvadora del arte si bien, es un intento de renuncia al estilo y belleza artística catalogada, se

¹⁹ Ralph Linton *Cultura y Personalidad* Fondo de cultura económica 1945

²⁰ Autores Varios *La polémica de la postmodernidad* Ediciones Libertarias 1985

vuelve un coincidente pero no calculado experimento de encuentro con el significado social del arte.

Sucede que el conocimiento nos conecta con el mundo exterior, valorando con ello nuestro interior los hombres desean por naturaleza conocer. Y el conocimiento humano trata exclusivamente con el mundo exterior por lo tanto lo que refiere a sus necesidades inmediatas e intereses prácticos, El hombre entonces cumple con la exigencia de la auto-reflexión si quiere aprender la realidad y entender su sentido pero la realidad no es una cosa única y homogénea, se halla diversificada poseyendo tantos y tantos patrones diferentes, que parecen poseer un mundo propio, por lo mismo una experiencia y son diferentes entre sí.

Así que la verdad absoluta no es una meta ya que se da por supuesto que es inalcanzable y las verdades relativas aparecen con un esquema combinado, tanto mucho más irónico que trágico, ²¹Las contradicciones no son bienvenidas por aquello de una síntesis dialéctica, si no porque al contrario parecen irresolubles dan variedad y animación al mundo que pretendo crear, *si toda verdad es algo falsa por lo tanto toda mentira es verdadera.*

Entonces mi actitud frente a la historia no renuncia a los métodos pasados pero si desconfía de las visiones totalizadoras, la historia por obvio se disuelve en muchas, micro-historias, *el objetivo no es la verdad* si no la adecuación de las reglas, es acercar el camino de *una* verdad al mundo de la ficción por medio del arte.

Duchamp, (1887 - 1968) con sus *ready-mades* hace desaparecer la diferencia entre objeto artístico y objeto de consumo, al proclamar un producto prefabricado como puede ser su ya famoso urinario o un secador de botellas, como objeto de arte mediante la exposición y adquieren significación artística al distanciarse del uso que de ellos hace la civilización, fenómeno al que llega principalmente por su aislamiento en un proceso expositivo, así como por su denominación alienante.

²¹ Ralph Linton *Cultura y Personalidad* Fondo de cultura económica 1945

¿No era esto, parte de un chiste para alterar la verdad?

Y el collage; que en el proceso creativo-artístico es algo externo fabricado ya existente creado en su propio proceso, por la cualidad de no quedarse solo en la pigmentación de la tela, es una manera de contradecir la manufactura clásica, y en ello esta su propia rebeldía objetual logrando con ellos ser de las técnicas más grandes de la plástica en el siglo XX ya que no se conforma con quedarse en las formas y colores y su composición en un espacio; y logrando un nuevo elemento a considerar la textura, el collage al ser influido por la textura es a su vez invadido por la misma cualidad de la producción masiva la cual genera un problema que es la producción masiva de la imagen ya sea en su formato bidimensional o tridimensional, De ello *Pablo Picasso*,(1881 - 1973) pudo dar testimonio, ya que es en los principios del arte objetual donde coinciden, ya que convergen en ese momento de brusca transformación de las artes plásticas a principios del siglo XX, cuando los cubistas propugnaban una estructura plástica nueva y anti-ilusionista e incorporaban a sus cuadros pedazos de papel impreso.

Estos ²²*paper colles* constituían junto con el principio configurativo de montaje de materiales, en el transcurso evolutivo que siguió al cubismo experimento una diferenciación múltiple que va desde el grotesco montaje de materiales alienados, hasta montaje con materiales del medio ambiente. Tras los *paper colles* cubistas, continuaron los futuristas, los dadaístas, y surrealistas, del experimento creado del montaje de materiales y de los simples trabajos encolados surgieron pinturas matericas y espacios objetuales tan lejanos a lo antiguo y tan cercanos en su conformación plástica con su inherente característica en relieve.

La cual con su propia anatomía no es propiamente una pintura ni una escultura, es en sí misma una mezcla o una contradicción de las mismas, suele ser un intermedio entre la segunda y tercera dimensión, puede ser bajo o alto dependiendo de la distancia que medie entre el punto más sobresaliente de su parte escultórica y la base desde la que arranca. Aunque las formas más conocidas de producir un relieve son el tallado o el modelado, es una técnica de

²² Karin Thomas. *Diccionario de arte actual*. Editorial: Labor s.a. 1978

completa libertad técnica, cada vez más a menudo el relieve no es solo tallar o modelar ya que suele ir asociado con una técnica de construcción.

Los griegos y los egipcios fueron los que se dice lo aplicaron por primera vez a la arquitectura, tallando imágenes en las fachadas exteriores y en las superficies interiores de los edificios. En los relieves las formas sobresalen y penetran partiendo de una base común, jugando con las formas y los espacios reales y ficticios.

De tal autonomía dispone el artista ahora, que aprovechando así cualquier tipo y clase de material, así como artículo prefabricado que ya no debe reproducir, si no que utiliza o produce, *Andy Warhol*, (1928 - 1987), *Roy Liechtenstein*, (1923 - 1997), y más recientemente *Jannis Kounellis*, (1936) con el *Arte Pop* y el *Arte Pobre* respectivamente; manifiestan el proceso artístico como un fenómeno de “*hacer creativo*” con materiales pre-existentes que en el proceso configurativo adquieren una nueva dimensión asociativa. Esto ha engendrado en el transcurso de su evolución una variedad de nuevas técnicas representativas que han sido clasificadas bajo los conceptos de ²³*ensamblaje, collage, pintura-matérica, ready-made, arte objeto etc.*

Por lo tanto así, con el mismo material, el efecto del gesto, “*la manipulación*”, intento se traduzca en una visión que ejemplifica a través de la transformación del aspecto, ligada a la unión del material empleado, se manifieste una declaración en sí misma y por ello deviene el momento que se desencadena en una línea de sucesos mentales asociados a la ironía y la fantasía.

Así los objetos deberían disponerse en una supuesta exposición *marciano, venusina, plutoniana* en fin *alienígena* basada en su geografía y tiempo de acuerdo con la función o el uso, a veces totalmente disparatado, que se les pueda atribuir a los artefactos. Como museógrafo no terrestre contemporáneo los objetos deberán ser clasificados en amplias categorías como: parentesco y filiación, magia

²³ Karin Thomas. *Diccionario de arte actual*. Editorial: Labor s.a. 1978

y creencia, ritual y comunicación. Y sub-agrupadas luego en sus categorías como: veneración de los antepasados, reliquias y espíritus, objetos ceremoniales y contactos culturales, etc. Las piezas reunidas se podrían colocar sobre mamparas, vitrinas, o se colgaran de la pared, se podrán colocar en el suelo o ejemplificar mediante un transitable escenográfico dando con ello posibilidades al juego en que el espectador debe ser un complice-ludopata.

Así se generan objetos interminables y se podrían exhibir máscaras, trajes, herramientas, o bien una mutación y construcción azarosa de ellos, en fin una gama de muy variados objetos algunos inexistentes para nosotros, que podrían ser utilizados en supuestas ceremonias o que podrían ser los restos fósiles de flora y fauna del lugar,

Si nos dejáramos llevar por este anterior supuesto, existiría por obvio una sección dedicada a los antepasados, los antropólogos marcianos explicarían cómo los Bípedos creen que los muertos no han muerto del todo y sus espíritus, influyen positiva o negativamente en las generaciones posteriores.

Para con ello finalmente utilizar los zapatos de alguien a quien sin duda no nos parecemos, que nunca ha caminado a nuestro lado y que en su mismo supuesto imagina a través de nuestros propios irónicos imaginados, algo que solo puede ser una broma de la verdad y que a nosotros como contemporáneos del objeto nos daría risa.

3.3 EL JUEGO

(Piezas y Textos para exposición)

REX- CILCA-DORA

En el año alienígena *6543Xbox2*, un grupo de heroicos investigadores logro por fin el arribar con bien al planeta denominado *Ipoheart83* ahora conocido como *Malezul*. Planeta que había generado múltiples expectativas a través de las observaciones hechas con nuestros *Megatopónicos* telescopios, suponíamos que en ese planeta la vida era posible sin embargo a nuestra llegada lo encontramos desierto.

Pero con el tiempo y con el esfuerzo de nuestros más prominentes investigadores, hemos hallado restos de lo que suponemos fue una civilización prominente y de la cual desconocemos el motivo de su extinción.

Sin embargo con la combinación de muestras fósiles, así como de la atmósfera circundante suponemos estos seres no tenían una talla muy grande, para referencia nuestros científicos les han llamado *Bípedos*.

El lugar donde encontramos los restos se llama según jeroglíficos encontrados y en su idioma *Rex-cicla-dora* lo que suponemos significa Ciclo del rey dorado lo cual al ser su mayor fuente de energía una estrella suponemos cierto como el circulo social más importante de su civilización.

Los siguientes son la muestra y probable explicación de los objetos que hemos encontrado.

Los hemos dividido en categorías y si bien podemos tener una interpretación que pueda caer en discrepancias de acuerdo a nuestros exhaustivos métodos de investigación, suponemos que la línea de investigación no cambiará mucho con los años ya que hemos dispuesto en esta fenomenal aventura de los mejores científicos con los que contamos.

Las categorías son:

- Anatomía del habitante de *Ipoheart83*.
- Características de la flora y fauna contemporánea de la civilización Bípeda.
- Motivos místicos y mágicos propios del pensamiento Bípedo.
- Varios Objetos encontrados con próxima deducción.

Anatomía del habitante de *Ipoheart83*.

El habitante de Ipoheart83 podría parecer para muchos un ser con extrañas características anatómicas, sin embargo si tomamos en cuenta que como todo ser que habite un cierto espacio adquiere cualidades que lo harán subsistir en su entorno podemos darnos una idea mas práctica de el por que de su anatomía.

Admitimos que es difícil pensar en un tipo de masa pútrida, cuyo probable hedor convierte cada respiración en una nube asfixiante de gases venenosos de la que no se podría escapar. Sin embargo el Bípedo parece haberse adaptado perfectamente a su agreste ambiente cualidad sorprendente ante fragilidad tan penosa. La lógica nos haría pensar que algo tan endeble no podría sobrevivir.

Sin embargo si vemos mas allá de la masa gelatinosa mórbida de esos ojos anodinos encontraremos que probablemente el fue su peor enemigo.



Muestra: 1

Este es el primer resto encontrado de un bípedo el cual escasamente nos muestra un poco de su estructura ósea y de cómo eran sus globos oculares sabemos que el planeta era rodeado de intensa luz emanada por una estrella en extremo brillante, lo cual hace que sus retinas mantengan un color oscuro y endurecido por la cantidad de carbono encontrado.

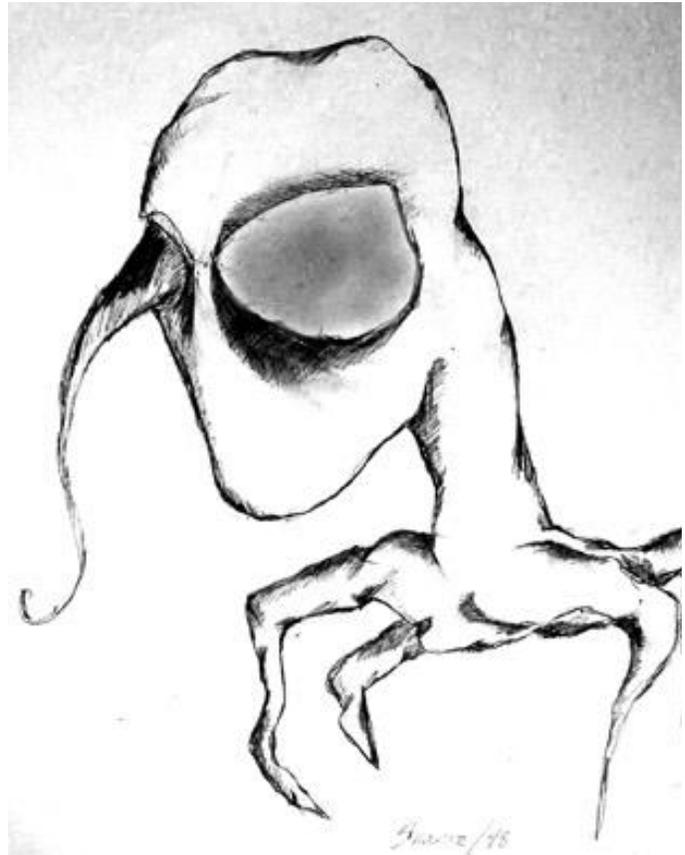
Entendemos que exteriormente eran gelatinosos por que con su viscosidad podían soportar la corrosión que el oxígeno mezclado con el carbono ocasionan.

Numero de catalogo: 1

La primera muestra por lo escaso de sus restos nos hizo pensar en cualidades exentas de toda lógica para lo cual nuestros científicos proponían una vista del ser cuando estaba en vida parecida a esta, hasta ese momento no podíamos utilizar ningún nombre para referirnos a lo que habíamos hallado.

Visualización Muestra 1.

En esta visualización podemos ver que algunos aspectos de nuestras investigaciones no fueron del todo erróneas aunque después desaparecieron los variados tentáculos que suponíamos tenían para su transporte en terreno tan agreste.



Numero de catalogo: 2

Poco después hallamos varios restos más, de esta extraña forma de vida los cuales sentaron las bases para guiar de forma mas autentica nuestra línea de investigación.

A su vez sirvieron para demostrar algunos de nuestros errores en las suposiciones que habíamos hecho, pero su mayor utilidad fue que nos enseñaron variadas cosas del entorno y cohabitantes de esta fantástica forma de vida. Y así pudimos desarrollar una coherente posibilidad, que desentraña algo del gran enigma sobre su vida diaria.

Muestra 2.



Numero de catalogo: 3

Desgraciadamente todavía no podemos comprender el motivo de la extinción Bípeda, ya que al encontrar estos restos nos dimos cuenta que eran seres que se asociaban y aglomeraban en grandes cantidades para protegerse y evolucionar, como se puede ver en esta muestra estaban adaptados para filtrar el corrosivo oxígeno ya que tenían en su organismo adaptaciones milenarias que los hacían inmunes a sus efectos.

De acuerdo a estos restos hallados nuestra dramatización cambio un poco generando lo que creemos lo más parecido a un bípedo. Así también nos da ciertas respuestas sobre su atmósfera y sobre las cualidades anatómicas de los seres que pertenecieron a su época

Visualización de la muestra 2.

Como nos pudimos dar cuenta todos los seres de Ipoheart83 estaban adaptados a la gran cantidad de rayos ultravioleta que afectaban su entorno cubriendo sus membranas ópticas con una capa de resina biológica que permitía observar el mundo creemos que por esta razón tenían desarrollados varios y extensos sentidos que los hacían un ser superior



Numero de catalogo: 4

Muestra 3.

Cuando encontramos este fósil, nos sorprendimos ya que pudimos darnos cuenta que existieron diferentes razas de ellos de acuerdo a su lugar geográfico.

Sin embargo ello no impedía el que viajaran de un sitio a otro tal vez por motivos religiosos, en esta muestra podemos ver parte de lo que creemos es su cerebro, así como de un tipo extraño de columna vertebral.



Es importante notar ese pequeño objeto de forma y color extraño no hemos podido saber que es porque en su estudio hemos encontrado materiales creados por una gran presión calorífica la cual suponemos fue hecha por el entrono a través de los cambios orogénicos.

Numero de catalogo: 5

Muestra 4.

Suponemos que en algunas regiones del planeta existían distintos tipos de densidad atmosférica ya que hemos encontrado muestras como esta donde la glándula respiratoria parece tener en su función ósea varios tipos de subfiltros que hacían posible que distintos tipos de Bípedos habitaran en distintas locaciones del planeta.

Algunos tenían por cresta un tipo de cuerno el cual aparte de proteger su cerebro los hacía mas aptos para la pelea por lo cual suponemos el resto que observamos es de un bípedo explorador el cual estaba listo para cualquier clima



Numero de catalogo: 6

Características de la flora y fauna contemporánea de la civilización Bípeda.

Uno de las observaciones que hasta el momento mas nos ha causado intriga, es el hallazgo de otras probables formas de vida, que complementaban de alguna manera la relación del bípedo con su entorno, con lo cual evidenciaban los beneficios que podían obtener de todo lo que los rodeaba ya sea de forma práctica o bien para relacionarse con los demás en un aspecto místico y emocional.

Muestra 5.

Durante nuestras investigaciones nos hemos dado cuenta que los bípedos eran seres que necesitaban demostrar a los otros habitantes su poder, así que mostraban a otras pequeñas formas de vida a su alrededor, como un trofeo creemos las colocaban cerca de sus habitaciones o en lugares de observación pública, Para muestra solo hace falta ver los



Numero de catalogo: 7

Muestra 6.



Numero de catalogo: 8

Este extraño fósil se encontró muy cerca de grandes cantidades de hidrogeno y oxigeno, por su extraña posición suponemos que en el momento que sucedió la causa de la extinción de los Bípedos se dirigía hacia algún sitio, suponemos era una subespecie que planeaba sobre una mezcla de químicos.



Muestra 7.

Este fósil es sin duda uno de los más interesantes encontrados ya que por su anatómica similitud sabemos es un pequeño y todavía no maduro ser, de esos que paneaban sobre una mezcla de químicos y se puede notar por las características ondas que quedaron marcadas a su alrededor

Numero de catalogo: 9

Muestra 8.

Este vestigio nos permite ver la sección de una subespecie que podría servir para trabajos de agricultura ya que muestra una estructura ósea bastante inusual pero hecha para que pueda jalar objetos.

Otra vez los característicos globos oculares oscuros que mantienen casi todas las especies que habitaron *Ipoheart83*.



Numero de catalogo: 10



Muestra 9.

Dentro de las subespecies que habitaron este planeta hallamos sorprendidos una que podría haber realizado un tipo de vuelos cortos ya que la piel que lo rodea parece ser mas dura que la que tuvieron los Bipedos, y esto le permitiría sobreponerse al inmenso calor que emanaba de su estrella madre, a su vez los globos oculares tienen una coloración mas clara lo que hace suponer se guiaba por ondas sonoras.

Numero de catalogo: 11

Muestra 10.

Nos sorprendió un poco el observar este fósil que encontramos, ya que por sus características anatómicas nos hace pensar que se alimentaba de bípedos ya que al observar su columna y colmillos frontales parece estar mejor adaptado a los extremos cambios climáticos que rodean este planeta, esta muestra nos confirma la creencia de que los voladores se guiaban con un tipo de sonar ya que los característicos globos oculares oscuros no se presentan en su morfología.

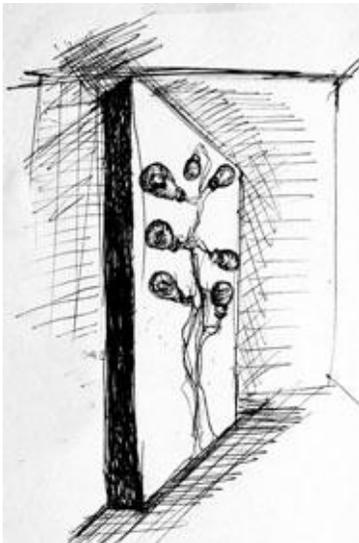


Numero de catalogo: 12

Nuestros artistas han realizado el dibujo de algunas piezas que estamos reconstruyendo esto nos da una idea menos turbia de lo que era el entorno de los Bípedos.

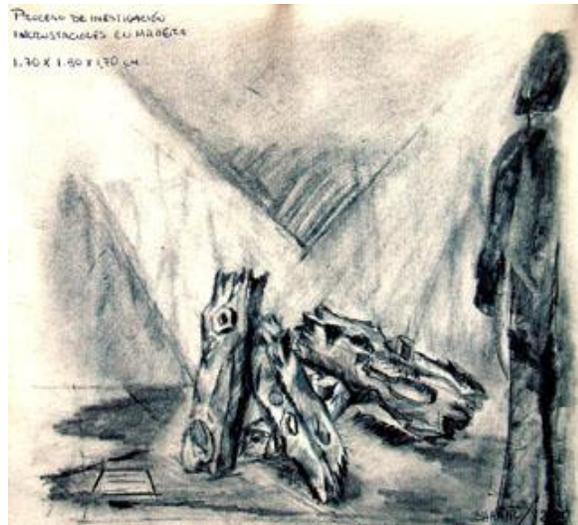
Una de las grandes incógnitas es de que se alimentaban estos habitantes así que de acuerdo a las posibilidades en su textura genética creemos que recolectaban el alimento de su alrededor.

Visualización Muestra 3.



Numero de catalogo: 13

Visualización Muestra 4.



Numero de catalogo: 14

Motivos místicos y mágicos propios del pensamiento Bípedo.

Como ya habíamos dicho brevemente pensamos que los bípedos habían evolucionado en su pensamiento al grado de crear relaciones Místicas, casi religiosas con su entorno y a su vez con todo lo que les sucedía, ya que el grueso de las evidencias de vida que hemos encontrado nos lleva a ver que tomaban en serio grandes aspectos propios de un ser preocupado por las fuerzas externas los manipulaban, sin embargo dentro de esas mismas relaciones se observa el inocente pensamiento mágico que los rodeaba en el cual parece la física, química, y matemáticas estaban exentos.

Muestra 11.



Como nuestras investigaciones nos han hecho entender, los Bípedos eran una sociedad bárbara de una extraña ética social y tristemente mostramos con este vestigio como es probable que practicaran procesos abortivos de su especie o de Subespecies cohabitantes para usos religiosos, desgraciadamente este fósil no nos da muchas muestras de a qué posible grupo animal pertenecía.

Numero de catalogo: 15

Muestra 12.

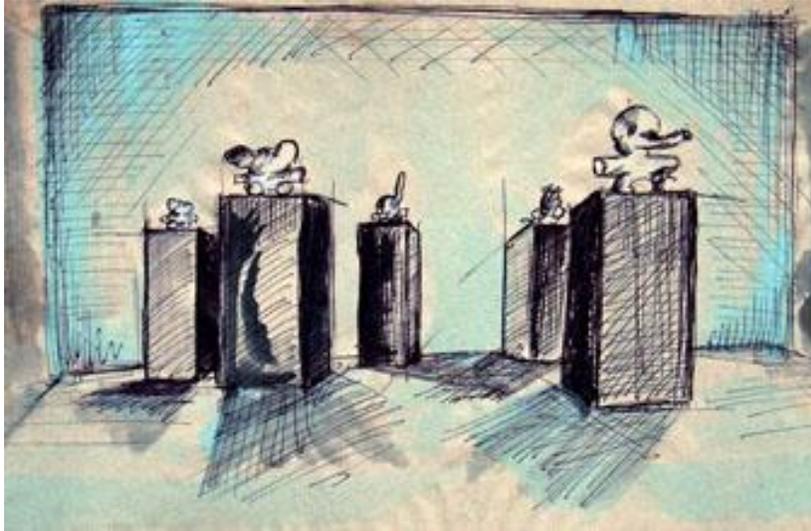


Numero de catalogo: 16

Al ver esta muestra creemos que Los Bípedos demuestran cierta característica intelectual y conservacionista al tomar documento sobre las especies que cohabitaban su espacio de ambiente enrarecido por el oxígeno.

Sin embargo parece ser una moda o tendencia que no cundió en la población general, Pero para la fortuna de nuestros investigadores el encontrar estos restos de una simbolización que nos muestra que dentro de su hábitat compartieron con un tipo de reptiloide emplumado el cual llegaba a tener grandes proporciones por el momento solo contamos con estos restos fósiles pero confiamos encontrar mas vestigios.

Visualización Muestra 5.



Numero de catalogo: 17

CAPTURA DE ALMAS

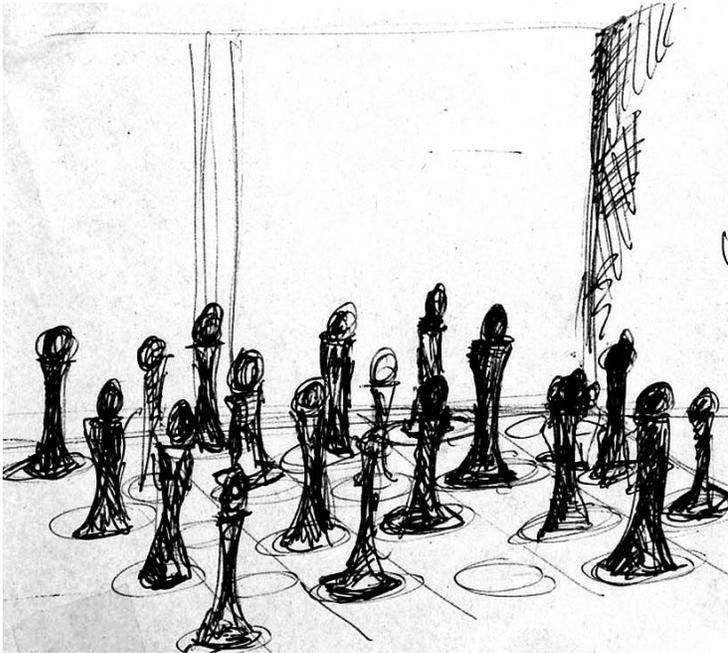
En el sitio de la investigación de han encontrado varios restos de figuras no bípedas las cuales parecen guardar muchas similitudes entre ellas así como con restos de la fauna local.

Se cree que los antiguos bípedos realizaban estas figurillas, con el propósito de mantener a sus próximas presas cautivas de una manera mágica era tal la especialización en ellas, que algunas tienen incrustado cabello dentro del material fósil

SIMBOLIZACIONES MORTUORIAS.

Estas pequeñas simbolizaciones de los bípedos exhiben una características Mortuoria ya que al estar deformadas representan sus propias almas lo cual nos dice que son un clan supersticioso creemos de acuerdo a sus variados materiales y volúmenes se trata de ornamentos que representan a sus congéneres muertos y su jerarquía social.

Visualización Muestra 6.

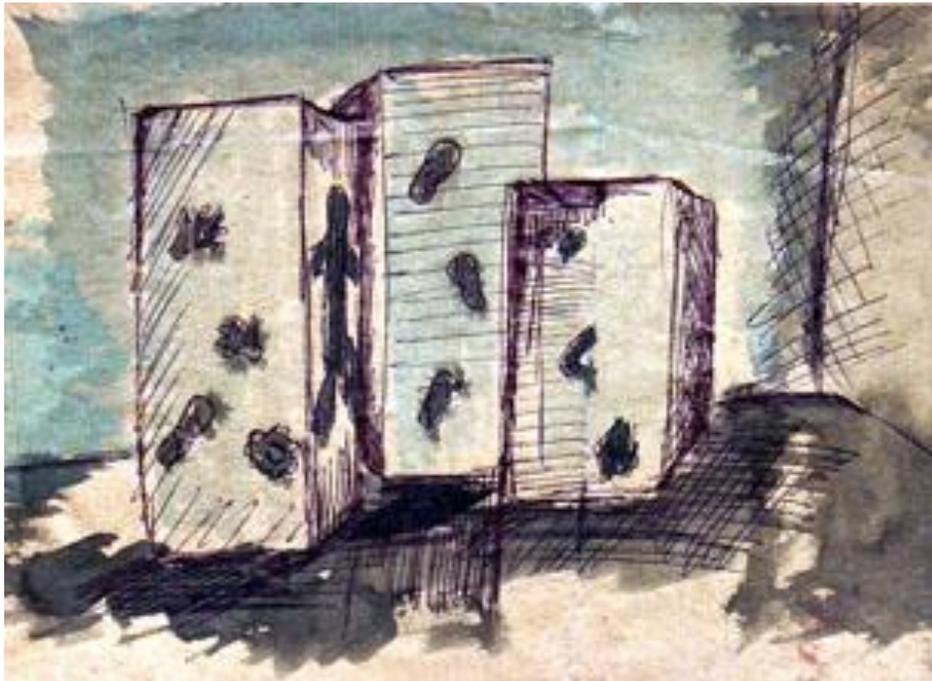


Numero de catalogo: 18

PANELES MAGICOS

Servían a los bípedos para dejar un mensaje a los dioses que nadie podía borrar, tal pareciera que con dejar la marca en la roca los deseos fundados se harían realidad, se supone que un tipo de sacerdote dirigía los ritos.

Visualización Muestra 8.



Numero de catalogo: 19

IDOLO

Esta es la recreación de cómo encontramos este vestigio en el propio planeta, ya que nos muestra como los bípedos creían en un ser de mayor talla al cual adoraban, representándolo en actitud de franca elevación, tratando de con esa figura enlazarse al supracosmos, donde sus rezos o plegarias seguramente serian escuchadas, es precisamente este vestigio el que da nombre al lugar donde hemos encontrado el mayor florecimiento de la civilización bípeda y al cual por la traducción de sus jeroglíficos hemos dado el nombre de “Lugar del Rey del Ciclo Dorado” o bien “REX-CILCA DORA”

Visualización Muestra 9.



Numero de catalogo: 19

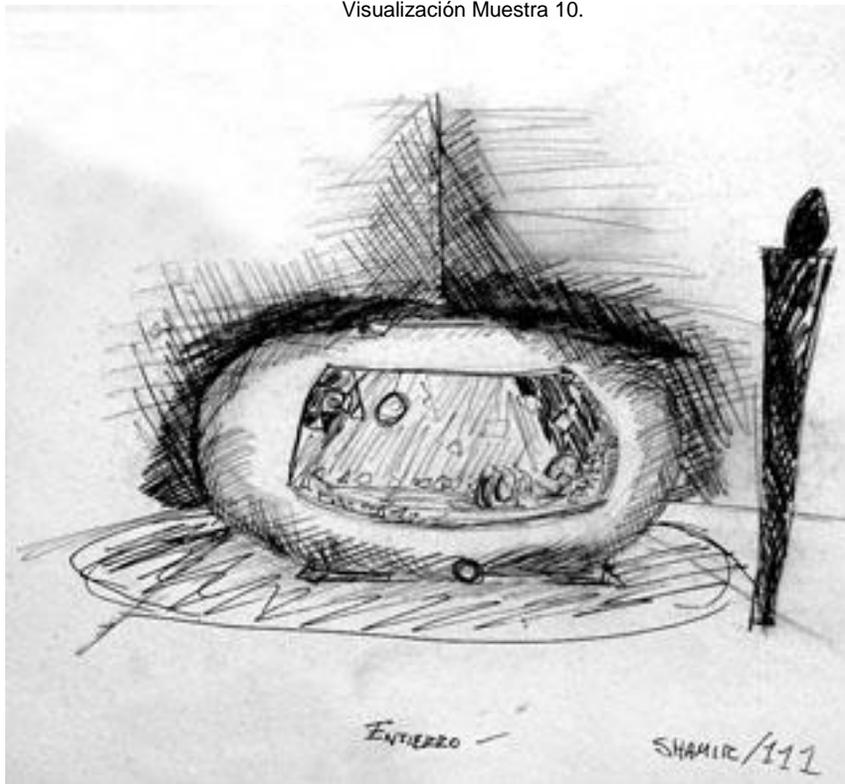
ENTIERRO.

Una manifestación que nos mostró la clara evolución de los Bípedos, fue la expresión Probablemente religiosa del culto a los muertos, parece ser que para los Bípedos era importante acompañar a los cadáveres con objetos que facilitarían la transición de un mundo a otro, a continuación mostramos una representación de lo que creemos es un entierro bípedo,

Los cadáveres eran enterrados dentro de un tipo de tinaja grande sin que se cavara una fosa especial para depositar el cuerpo, se colocaban en posición extendida o flexionada pudiendo ser individuales o múltiples en ocasiones estos entierros coinciden con distintas formas , triangulares, cuadradas, ovoides, etc.

Cabe mencionar que la existencia de un culto a los muertos junto con la practica de acomodar los restos por su importancia en la comunidad nos habla de que los Bípedos fueron una sociedad evolucionada y que desarrollaron un estilo de vida alrededor de su agreste paisaje.

Visualización Muestra 10.



Numero de catalogo: 21

Varios Objetos encontrados con próxima deducción.

Muestra 13.



Dentro de nuestras excavaciones hemos hallado muchos vestigios de variados objetos que no entendemos todavía sus usos sin embargo por sus aglomeraciones suponemos fueron herramientas o partes de algo mas grande una muestra es este resto encontrado.

Numero de catalogo: 22

Muestra 14.

Aunque no hemos encontrado restos del tejido que rodeaba a los bípedos sabemos por algunos de sus medios constructivos que eran muy frágiles y necesitaban ventilación constante para muestra podemos ver los restos encontrados de lo que parece ser un tipo de pared en la cual los bloques perforados giran permitiendo que se tenga mayor resistencia a lo que pensamos era un agreste hábitat.



Numero de catalogo: 23

Muestra 15.



El anterior vestigio no tendría soporte si no hubiera encontrado esta pieza la cual nos habla de un tipo de sextante que probablemente orientaba sus habitaciones en dirección a los dioses.

Numero de catalogo: 24

Muestra 16.

Todavía no decidimos si es un objeto o una agrupación de objetos, pero principalmente nos han dejado una gran incógnita ya que al estudiarlos; nuestra deducción crea expectativas de una civilización con gran conocimiento y conciencia, lo cual genera una franca y muy probable ridícula contraposición con los resultados de otras muestras.

Lo único seguro es que debemos seguir excavando para encontrar el verdadero resultado



Numero de catalogo: 25

Muestra 17.



Numero de catalogo: 27

Esta pieza es una de las que con algunas anteriores nos hace pensar que los Bípedos no eran seres tan bárbaros como suponemos ya que como podemos observar en la parte inferior de la muestra se halla un tipo de placa con unos jeroglíficos raros que suponemos ponían en advertencia de algún peligro por utilizar este objeto que suponemos era un aparato de tortura con el cual los bípedos castigaban las ofensas a sus dioses veamos que mantiene un patrón extraño lo cual nos hace pensar en una superficie donde podía ser asida sin embargo la gran estructura que sobresale en lo superior nos aclara que era para ser metida por las glándulas respiratorias para extraer un pedazo de cerebro con el que creían que se extirpaba la maldad -notemos lo que creemos un fósil de cerebro bípedo en la parte inferior izquierda

MODULOS AISLANTES HABITACIONALES

Visualización Muestra 11.

Al observar un gran montículo de estos restos nuestra primer observación fue errónea por que por su acomodo nos hablaba de algún tipo de almacenaje alimenticio, sin embargo al estudiar sus partes internas encontramos que eran piezas fibrosas enrolladas que probablemente servirían para aislar a los bípedos de las inclemencias del ambiente.



Numero de catalogo: 28

VASIJAS.

Visualización Muestra 12.



Estas Muestras han sido halladas dentro del perímetro "Bípedo" algunas en grandes concentraciones y otras por separado, algunas huecas y otras totalmente sólidas, lo cual nos hace creer en un tipo de vasija ritual la cual por su forma fálica y bipediana nos lleva a vincularla con objetivos eróticos de fertilidad deidal.

Numero de catalogo: 29

CATALOGO DE OBRA

De 1999 a 2009

1.-Título: Muestra1.

Técnica: Collage.

Medidas: 32cm x 36cm.



2.-Título: Visualización de Muestra 1.

Técnica: Dibujo.

Medidas: 21cm x 27cm.



3.- Título: Muestra 2.

Técnica: Collage.

Medidas: 55.5cm x 21cm.



4.-Título: Visualización de Muestra 2.

Técnica: Collage.

Medidas: 21cm x 27cm.



5.-Título: Muestra 3.

Técnica: Collage.

Medidas: 39cm x 60cm.



6.-Título: Muestra 4.

Técnica: Collage.

Medidas: 21.5cm x 28cm.



7.-Título: Muestra 5.

Técnica: Collage.

Medidas: 35cm x 35cm.



8.-Título: Muestra 6.

Técnica: Collage.

Medidas: 40cm x 15cm.



9.-Título: Muestra 7

Técnica: Collage.

Medidas: 30cm x 30cm.



10.-Título: Muestra 8

Técnica: Collage.

Medidas: 31cm x 42cm



11.-Título: Muestra 9

Técnica: Collage.

Medidas: 25cm x 39cm



12.-Título: Muestra 10

Técnica: Collage.

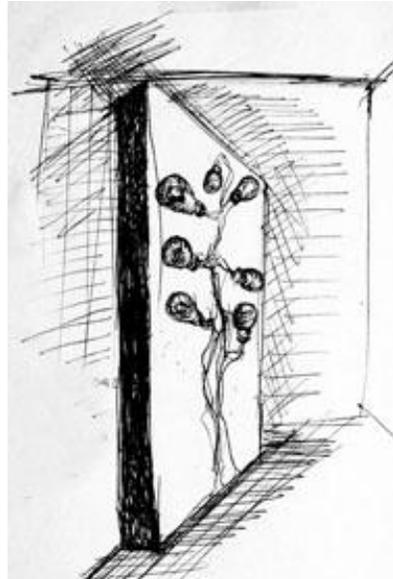
Medidas: 95cm x 36cm



13.- Título: Visualización de Muestra 3.

Técnica: Collage.

Medidas: aprox. 60cm x 90cm



14.- Título: Visualización de Muestra 4.

“Conjunto de ramas con frutos”

Técnica: Collage Objetual Transitable.

Medidas: aprox. 2m x 2m.x 0.70m



15.-Título: Muestra 11

Técnica: Collage.

Medidas: 34cm x 32cm.



16.-Título: Muestra 12

Técnica: Collage.

Medidas: 86cm x 49cm.

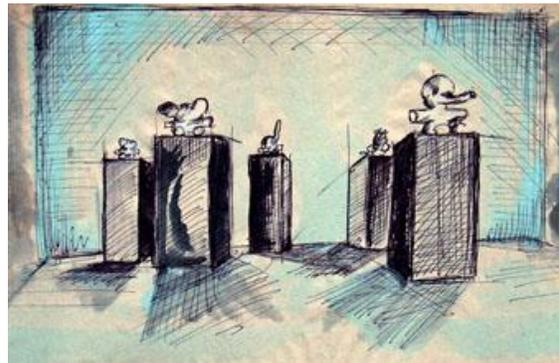


17.- Título: Visualización de Muestra 5.

“Captura de almas”

Técnica: Collage Objetual Transitable.

Medidas: aprox. 5m x 4m x 1.20m

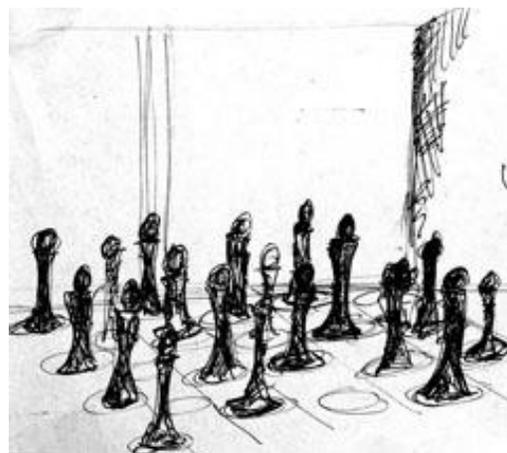


18.-Título: Visualización de Muestra 6.

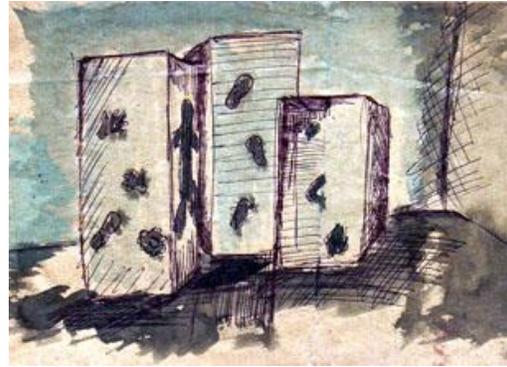
“Simbolizaciones Mortuorias”

Técnica: Collage Objetual Transitable.

Medidas: aprox. 4m x 4m x 0.30m



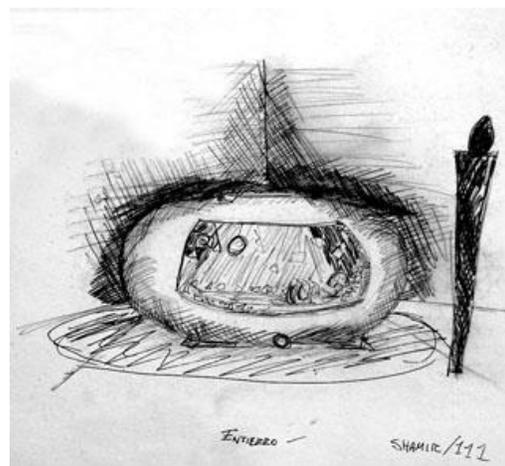
19.-Título: Visualización de Muestra 7.
“Páneles Mágicos” (códices)
Técnica: Collage Objetual Transitable.
Medidas: aprox. 6.10m x 2.44m x 2.50m



20.- Título: Visualización de Muestra 9.
“Ídolo”
Técnica: Collage Objetual Transitable.
Medidas: aprox. 4.88m x 2.44m x 2.50m



21.-Título: Visualización de Muestra 10.
“Culto Funerario”
Técnica: Collage Objetual Transitable.
Medidas: aprox. 4.88m x 2.44m x 2.50m



22.-Título: Muestra 13

Técnica: Collage.

Medidas: 24cm x 30cm.



23.-Título: Muestra 14

Técnica: Collage.

Medidas: 39cm x 31cm.



24.-Título: Muestra 15

Técnica: Collage.

Medidas: 30cm x 23cm.



25.-Título: Muestra 16

Técnica: Collage.

Medidas: 16cm x 22cm



26.-Título: Muestra 17

Técnica: Collage.

Medidas: 28cm x 40cm



27.-Título: Visualización de Muestra 11.

“Módulos aislantes habitacionales”

Técnica: Collage Objetual Transitable.

Medidas: aprox. 4.88m x 2.44m x 2.50m



28.-Título: Visualización de Muestra 12

“Vasijas”

Técnica: Collage Objetual Transitable.

Medidas: aprox. 2 x 3m x 0.30m



BIBLIOGRAFIA:

1.- John Plowman, “*Enciclopedia de Técnicas Escultóricas*”. Editorial: Acanto 1995.

ISBN: 84-86673-56-9

2.- Karin Thomas. “*Diccionario de Arte actual*”. Editorial: Labor s.a. 1978.

ISBN: 84-335-7561-9-

3.- Ralph Linton. “*Cultura y personalidad.*” Fondo de cultura económica. 1945.

4.- Eduardo Subirats. *La crisis de las vanguardias y la cultura moderna*. Ediciones Libertarias 1984 ISBN: 84-85641-51-5

5.- Varios autores (Tono). “*La polémica de la posmodernidad*”. Ediciones Libertarias. 1986 ISBN: 84-85641-99-x

6.- Ernest Cassirer. “*Antropología Filosófica*”. FONCA México 1979. 9ª edición

7.- Godofredo Iommi Amunátegui. Instituto de Física, Universidad Católica de Valparaíso

<http://cabierta.uchile.cl/revista/18/educacion/edu3/index.html>

8.- Película “*Blade Runner*” Año 1982. Director: Ridley Scott. Escritor: Philip K. Dick Guionista: Hampton Fancher-

9.- Película “*Mad Max*” Año: 1979. Director: George Miller. Escritores: George Miller y Byron Kennedy.

10.- Película “*Soylent Green*” (cuando el destino nos alcance) Año 1973 Director: Richard Fleischer. Escritor: Harry Harrison. Guionista: Stanley R. Greenberg.

11.- Película “*Water world*” Año 1995. Director: Kevin Reynolds. Escritores: Peter Rader y David Twohy.

12.- Nikos Hadjinicolaou. “*La Producción Artística frente a sus significados*”. Edit. Siglo XXI

13.- Jean Baudrillard. “*Critica de la Economía Política del signo*” Edit. Siglo XXI

- 14.- Erwing Panovsky. *“La perspectiva como forma simbólica”*. Tousquets Editores.
- 15.- Salvat Editores. *“Cosmos”* gran Atlas Salvat, Volúmen II La tierra. ISBN: 84-345-3657-9 Obra completa.
- 16.- *“Catalogo de monumentos escultóricos y conmemorativos del Distrito Federal”*. Edit. Departamento del Distrito Federal. 1977.
- 17.- Artes Visuales: *“Escultura en México 1920 a la fecha”* Museo de arte moderno No. 8 México Octubre/Noviembre de 1975. 72p. ils.
- 18.- *“Arquitectura Contemporánea Mexicana”, Precedentes y desarrollo*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1964. 208p. ils (memorias VIII).
- 19.- Juan Carlos Sanz. *El Libro del color*. Alianza editorial S.A. Madrid. 1993. ISBN: 84-206-0590-5
- 20.- Josef Albers. *“Interacción del color. Alianza editorial”* S.A. Madrid. ISBN: 84-206-7001-4
- 21.- José Manuel Lozano Fuentes. *“Historia del Arte”*. Compañía Editorial Continental, S.A. de C.V. ISBN: 968-26-0865-1
- 22.- Rhona M. Black. *“Elementos de Paleontología”* Fondo de cultura económica 1976 ISBN 968-16-10067