

TRAVIESOS FANTASMAS

ANDRÉS LEÓN

TRAVIESOS
FANTASMAS
ANDRÉS LEÓN

**TRAVIESOS
FANTASMAS**

ANDRÉS LEÓN NIAMPIRA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD ARTES

PROGRAMA ARTES VISUALES

BOGOTÁ

2011

TRAVIESOS FANTASMAS

ANDRÉS LEÓN NIAMPIRA

**proyecto de grado para optar al título de
Maestro en la carrera de Artes visuales**

Asesor

FEDERICO GONZALEZ

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD ARTES

PROGRAMA ARTES VISUALES

BOGOTÁ

2011

Este trabajo está dedicado a mis padres Manuel y Myriam por apoyarme incondicionalmente y convertirse en un ejemplo de vida.

AGRADECIMIENTOS

Este es un agradecimiento a todos aquellos que fueron un apoyo durante estos años de estudios:

A mi padre Manuel Isidro León porque a través de su esfuerzo y su apoyo hizo posible que creciera tanto en aspectos profesionales como personales; A mi Madre Myriam N. de León que siempre estuvo conmigo en todo el proceso guiándome y recordándome que la honestidad y los valores son la base fundamental del oficio que uno escoja en el diario vivir. A ellos mis mas sentidos agradecimientos por que sin ellos todo esto no hubiera sido posible.

Agradecer también a mis hermanos por el aporte personal que cada uno de ellos hizo.

A Harold Giovanni por creer en mí y darme siempre su apoyo incondicional, porque gracias a su profesión como Diseñador Grafico siento que es un complemento importante en mi carrera y un buen socio en este largo camino como profesional.

A Alex por ser un ejemplo como padre e hijo, una persona creativa que demuestra empeño y amor en todo lo que hace.

A Juan Manuel porque junto a él creció nuestro amor por la imagen, ya fuera una película, una animación o una ilustración siempre hubo un motivo para compartir esos gustos que al final nos han llevado por seguir casi el mismo camino.

Otras personas muy importantes en el proceso fueron: Humberto Niampira quien se convirtió a lo largo de mi vida en un ejemplo como profesional y como persona, siempre con palabras de aliento y admiración

hicieron que quisiera más la profesión que escogí para mi vida. Carolina Pérez entregada a su profesión como docente y a su familia me mostró que la perseverancia y el amor por lo que uno hace siempre tienen que ser prioridad en todos los aspectos de la vida.

Por último agradezco a mi Asesor de proyecto Federico González porque fue un respaldo muy importante en el proceso, sus consejos y aportes fueron muy valiosos al momento de la conceptualización y estructuración del proyecto.

En general a profesores en las diferentes áreas de la carrera por su aporte no solo en la parte teórica y práctica, sino también como ejemplos que motivaron a seguir mi vida como Artista.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	13
1. TRAVIESOS FANTASMAS	17
1.1 PERSEPCIÓN.	17
1.2. IDENTIDAD.	18
1.3. EL SIGNO EN LA IMAGEN.	21
2. ANTECEDENTES.	23
3. REFERENTES ARTISTICOS	26
3.1. DEBORA ARANGO.	26
3.2. KORIN FAUGH.	29
3.3. TOMER HANUKA	31
3.4. EDWIN USHIRO.	33
4. EN CUANTO AL MENSAJE VISUAL.	35
5. OPOSICIONES.	38
5.1. EL DENTRO Y EL FUERA.	41
5.2. EL ORDEN Y EL AZAR.	42
6. PROCESO.	43
7. CONCLUSIONES.	50
8. BIBLIOGRAFIA	52

RESUMEN

El trabajo define una serie de conceptos y reflexiones que hablan de mi interés por la imagen. En particular he querido articular el gusto que siento por las obras de algunos ilustradores cuyo trabajo admiro y, por otra parte, la inclinación que siento por realizar imágenes en las que se ilustren algunos temas sociales y culturales locales vistos desde mi perspectiva. También he querido mostrar cómo fue el proceso creativo y tratar de hacer explícitos los aspectos teóricos y formales que han intervenido en el desarrollo de este proyecto visual.

- . Ficciones.
- . Saber de la vida.
- . Estética de la existencia.
- . Orden y azar
- . Observación Activa
- . Transculturación.
- . Signo y Símbolo
- . Denotación y connotación
- . Punto de vista

INTRODUCCIÓN

La idea principal del proyecto de grado nació del interés por relacionar situaciones cotidianas de nuestra cultura con momentos fantásticos o ficticios. Tenía una serie de referentes visuales que me atraían bastante, pero cuando investigue este tipo de imágenes me di cuenta que estaban construidas a partir de una especie de lenguaje universal (de códigos que pretendían ser transculturales) y que, en mi trabajo, bien podría hacer algo propio, relacionado con este tipo de imágenes, pero en donde se apreciaran aspectos sociales y culturales de nuestra entorno nacional.

En el proceso a desarrollar por cualquier artista se considera importante pensar la labor que éste tiene dentro de su sociedad y, si su trabajo le aporta a esta, comprender de qué modo lo hace.

Quiero que mi trabajo tenga algún impacto en el espectador, para ello es importante pensar en cómo afronto mi vida con respecto a lo que me rodea, y tratar de comprender qué poder tiene mi “saber” como artista; la cuestión es, ¿qué tipo de saber es el que en primera instancia nos impulsa a hacer nuestro trabajo?; definiendo esto, se lograría orientar y dar prioridad a la temática del proyecto.

Es muy importante el trabajo que como estudiantes realizamos en las academias e instituciones educativas, donde la relación con un “saber universal” nos ubica dentro de un contexto general en cada uno de los campos a los que nos dedicamos; de allí partimos a aspectos más específicos, pero dicha relación se da por medios secundarios: basamos y confiamos nuestros conocimientos en textos de autores reconocidos y avalados por las instituciones, estos referentes se han convertido en parte importante a la hora de construir y afirmar nuestros pensamientos; sin embargo, más allá de ser simples trasmisores de esos conocimientos

creo que la labor del artista adquiere relevancia cuando su experiencia personal juega un papel importante en su labor.

Este proyecto explora mi experiencia y el papel que esta ha jugado en mi formación artística (esa experiencia que Michel Foucault define como “el saber de la vida”, y que, en mi caso, ha salido de vivencias y percepciones personales). Esta exploración ha ampliado mi campo de visión en temas relacionados con el entorno social y cultural en el que me encuentro y me ha permitido ver, detenerme en aspectos de mi contexto que, quizás, no había mirado con el suficiente detenimiento con anterioridad.

Para lograrlo fue necesario adaptar mi modo de ver las cosas. Un concepto importante en este sentido lo encontré en el capítulo *Estética de la existencia* de Wilhelm Schmid: “No debe pasarse por alto el ejercicio de esta mirada particular: ella servirá como resistencia encauzada por las relaciones de poder existentes”. Mediante la reflexión y con una mirada activa sobre lo que pasa a nuestro alrededor, podríamos tener una comprensión más aguda de lo que nos rodea y evitar así posibles situaciones de dominio y control por parte de las autoridades de nuestra sociedad.

Creo que a lo largo de la vida se nos imponen comportamientos con el fin de lograr un equilibrio sano en la sociedad, tales comportamientos tienen que estar vinculados a la idea de “orden” que manejen las autoridades de diversos tipos; aunque hasta cierto punto se comprenda la necesidad de procesos de control social, estos deben compensarse con condiciones como la libertades de expresión y el libre desarrollo de la personalidad que no deben ser coartadas.

Nos ceñimos a las reglas e inmediatamente entramos en ese grupo de buenos ciudadanos que exige la sociedad, pero, ¿qué pasa cuando alteramos dicho orden?, como individuos tenemos el poder de hacerlo, pero se corren riesgos como el llegar a transgredir a otros. Las opciones que tenemos pueden ser muchas, buenas y malas, lo que nuestro en el proyecto es esa capacidad que tiene el *azar* para propiciar acciones

distintas; la idea no es, necesariamente, contraponer valores y mostrar cuál es el correcto sino, más bien, exponer una situación en donde el espectador comprenda que cualquier escenario puede tener opciones.

Considero que los niños fueron los personajes adecuados para representar esta situación de orden y azar, porque me parece que la actitud particular con la que afrontan las situaciones, las maneras en que exploran su entorno (en las que el juego es tan relevante), nos permitieron convertirlas en hilo conductor en la serie de imágenes.

Pretendo, pues, encontrar un modo de trabajo coherente con ese “saber de la vida” y, como debería ser con cualquier proyecto, he aspirado a obtener de allí una transformación positiva que me permitiera mirar de modos nuevos y complejos, y que me ayudara a definir y desarrollar mi manera de pensar. Veo como una ventaja el que mi trabajo se vuelva la herramienta principal de esa transformación.

1 SCHMID, Wilhelm. En busca de un nuevo arte de vivir. Pre-textos. 2002. 399 p.

TRAVIESOS FANTASMAS

Percepción

Durante mi proceso ha aumentado la atención que presto a mi entorno; apoyado en mi percepción y siguiendo la definición de Gombrich y sus reflexiones en torno a la percepción, donde se dice de esta que: “es siempre un proceso activo, condicionado por nuestras expectativas y adaptado a las situaciones. En vez de tanto hablar de ver y conocer, nos resultaría un poco más provechoso hablar de ver y darnos cuenta. Sólo nos damos cuenta cuando buscamos algo, y miramos cuando nos llama la atención algún desequilibrio, una diferencia entre nuestra expectativa y el mensaje que llega”. He buscado, pues, un desequilibrio, algo que alterara la escena que he querido describir, aprovechando lo que me pudiera ofrecer cada parte de tal situación en cuanto al sentido de la imagen.²

Tal sentido hace referencia a la manera en que veo ciertas realidades, esta “observación activa”³ hace que clasifique algunos elementos a los que he dado mayor énfasis e importancia. Muchas de las escenas que he realizado tienen su origen en escenas vistas a través de medios de información, he tratado de construir una lectura diferente y de no dejarme influenciar por las conclusiones que pudieran sacarse de tales imágenes cuando están insertadas en dichos medios, procurando llevar a primer plano mis interpretaciones.



Fantasmas No. 1
Imagen digital

² Revista PUNTOS (7:2010:Bogotá). SOBRE EL DIBUJO, gesto y percepción. Bogotá: 1983

³ Término utilizado por Rom Bowen en Drawing master class, capítulo 4, pp 22 – 48

Pienso que las escenas y modelos que tomamos como referencia pueden ser bien aprovechados si tenemos la capacidad de hacer una buena interpretación: tanto la luz, los movimientos, las tensiones y otras cualidades pueden ofrecernos esos “desequilibrios” que queremos que tengan nuestras imágenes y que son, finalmente, los que modifican su lectura.

Identidad

El tema de la identidad fue un eje fundamental de este trabajo: teniendo en cuenta que somos una sociedad caracterizada por la diferencia, nuestras particularidades surgen de las diferencias raciales y culturales de las que provenimos; además de esto, contamos con problemas sociales como el desplazamiento, que se presentan a la par de avances tecnológicos como es el caso de la velocidad en la información, y que repercuten en nuevas formas de transculturación.

El respeto por la libertad de expresión y de pensamiento es un objetivo que se trata desde teorías políticas modernas, despejando y abriendo las posibilidades para que las diferentes culturas se reúnan en un espacio en común, de aquí el surgimiento de diferentes grupos llamados “subculturas”.

Dada una situación como la presente, en la que hay una mayor circulación de la información, el problema de identidad estaría relacionado con la forma como se recibe y maneja dicha información; es evidente como éste aspecto afecta la vida diaria de las personas, y esto se ve reflejado en su forma de vestir o de actuar.

Muchas de las actitudes y comportamientos que se ven en el cotidiano de las personas de nuestro entorno son importantes para mi trabajo: creo que a partir de eventos que nos son comunes (y que, con frecuencia, son pasados por alto) podemos crear imágenes que nos referencien nuestro contexto.

He querido saber qué tan profundos son los vínculos culturales que tenemos con nuestra historia, y cuanto ha sido afectada por dicha transculturación. He buscado mostrar aspectos positivos y negativos

teniendo en cuenta los diferentes espacios en los que se produce nuestra realidad como son la política, la religión, el entretenimiento etc., pero sin pretender entrar a ningún tipo de filiación partidista o religiosa; soy consciente de los límites que tiene esta pretendida neutralidad (porque pienso que es imposible, por más que el autor lo intente, producir una interpretación totalmente neutral de una imagen, y esto, por algún motivo, le da un valor especial). Pretendí realizar imágenes que puedan tener diferentes interpretaciones, pero que no se desvíen de una comprensión esencial que, en alguna medida estoy proponiendo, pues creo que tal desvío impediría llegar a una imagen que tenga impacto.

Creo que por algún tipo de exceso en la imagen o en el concepto podría de igual manera crearse un tipo de distorsión a la hora de construir un carácter visual y tanto en el mensaje como en la interpretación del espectador todo terminaría en la esquematización de un grupo social, cerrando las posibilidades de una opinión justa hacia ellos.

Exagerar en aspectos como la apariencia de un personaje, distorsiona la imagen real que se tiene sobre ella y por el contrario se da una idea con un tono enteramente sarcástico.

Creo también que la estética de la existencia (el saber de la vida que mencionábamos con anterioridad) está ligada a una *elección personal* en diferentes ámbitos de la vida. A diario en la calle, en los noticieros, en comentarios de personas que nos rodean llega una cantidad de información diversa que intentamos procesar; en mi camino hacia la construcción de una imagen visual personal he creado un archivo de ideas e imágenes que me ha servido como materia prima durante el proceso.

Creo que es claro que, mediante este trabajo, quiero hacer una mirada crítica y algunos planteamientos de Foucault definen bien mi opinión sobre este concepto (“esta actitud es crítica en el pleno sentido del término: en tanto constituye una actitud límite que trata de mantenerse en las fronteras de una actualidad, de una cultura y de un pensamiento determinados, con objeto de reflexionar acerca de ellos y analizarlos”).

Se plantea pues la crítica desde el individuo y desde lo que somos,

que esta experiencia subjetiva deja algún tipo de interrogantes en los que indagamos a modo personal alejándonos de valores universales o genéricos si así se puede decir⁴.

¿Cómo lograr una mirada de este tipo? Una de las metas que me propongo durante el proceso consiste en abrir la posibilidad a varias perspectivas; así pues, crear nuevos modos de ver se convertirá en un propósito para el trabajo.

Analizar los artistas que me han influenciado, teniendo en cuenta las condiciones en las que se desarrolló su trabajo fue parte importante de esta investigación. En los aspectos conceptuales es importante encontrar en los referentes nuevas formas de concebir una imagen, encontrar a través de ellos nuevas opciones al momento del proceso creativo: cuando se conocen a fondo aspectos que intervinieron de diferente forma en la concepción de tales imágenes, se puede también encontrar semejanzas no exclusivamente formales con nuestros proyectos, y esto orienta y permite encontrar bases sólidas para la sustentación del trabajo, ya que podemos analizar la percepción que se ha tenido de una obra y podemos ver si ésta es la misma que el artista quiere mostrar.

Los referentes teóricos y artísticos son cruciales a la hora de hablar de lo que ha motivado mi relación con el arte, de ellos dependen en muchos casos una forma de pensar y de ver la vida. Existen aspectos importantes en la investigación de estos referentes, en el que los aspectos biográficos constituyen un buen punto de partida. Así pudimos darnos una idea de las motivaciones que tuvieron estos artistas para desarrollar sus conceptos y obras.

Aspectos técnicos y formales también han aportado luces sobre la solución que le debería dar a mis imágenes, el saber por qué utilizan ciertas técnicas y no otras, ha abierto más el campo de visión sobre las posibilidades que podrían explorarse, todo dentro de ese juego de error y acierto, que me ha permitido llegar al resultado deseado.

4 SCHMID, Wilhelm. En busca de un nuevo arte de vivir. Pre-textos. 2002. 399 p.

El signo en la imagen

Una de las primeras interrogantes que surgieron en mi trabajo se relacionaban con las planteadas por Roland Barthes en la *Retórica de la imagen*: allí se dice que a la imagen se la cuestiona en cuanto a su poder frente a otros modos de comunicación.

Me parece importante que desde el comienzo del trabajo se aclaren los alcances que puede lograr una imagen si se hace un buen uso de los signos, en base a esto hay que tener en cuenta que los signos son discontinuos, pero que tienen que formar un conjunto en el que tanto los saberes culturales y los significados globales aporten a su entendimiento.

Por su carácter figurativo puede decirse que mis imágenes comparten ciertas características con la fotografía, ya que el espectador recibe un mensaje influenciado por su percepción que no lleva algún tipo de código y otro mensaje codificado como lo es el cultural. Pero una gran diferencia en la lectura de mi trabajo con respecto a la fotografía se encuentra precisamente en que la imagen es producto de una construcción, por lo que se convierte en sí misma en una connotación (que desde el dibujo es un mensaje codificado) en la que se involucran una serie de signos externos que le dan un significante, convirtiéndose así en algo simbólico.

También el *punto de vista* al ser tan dependiente de la percepción (que es la directa conexión con su mundo) cumple un papel importante en la relación del espectador con la obra. Sin duda la concepción de la imagen depende de la misma experiencia del perceptor, de su entorno, de su ambiente y todas esas vivencias que lo caracterizan como habitante de un lugar.

Debe añadirse finalmente, con respecto a los aspectos técnicos, que el texto de Juan Fernando Mejía “la imagen y el pensamiento”, encontrado en la revista Puntos, abrió nuevos interrogantes con respecto a la tecnología y cómo ésta trata de “enmascarar el sentido construido bajo la apariencia del sentido dado”, cayendo en la *apariencia o espejismo*; el objetivo en este momento se encuentra en mostrar lo que la tecnología aporta a la

imagen sin necesidad de hacer una simple *mimesis* de ella; lo que se quiere es, pues, ingresar en la investigación diferentes medios de expresión que avalan todo un proceso en el que la finalidad es precisamente una diferenciación de la realidad.

ANTECEDENTES

Los primeros antecedentes del proyecto se dieron en séptimo semestre de la carrera, la idea del trabajo estaba relacionada con la representación de personajes que salían de mi imaginario pero que tenían mucho que ver con características culturales propias de nuestro entorno, en ese momento el trabajo tenía una variante en el concepto, ya que la temática buscaba mostrar exageraciones en ciertos rasgos de los personajes. *Entre lo bizarro y lo Ficticio* fue el nombre en ese entonces del trabajo, y buscaba precisamente eso, que a través de una serie de imágenes con contenido un poco crudo de situaciones aparentemente cotidianas, se creara en el espectador algún tipo de reacción.

De este primer proyecto salieron conclusiones importantes que me llevaron a seguir trabajando sobre esta idea. Emplear situaciones normales y intervenirlas para producir nuevos eventos ficticios me daba la posibilidad de explorar en las posibilidades de la imagen y su potencialidad dentro de los procesos de la comunicación.

Una característica que quise enfatizar esta en el valor que tiene el objeto dentro de la imagen: siempre intente que cada parte de la composición estuviera bien planeada y apoyara lo que quería comunicar el personaje. En varias ocasiones durante el proceso de bocetación trataba de variar los ángulos en el punto de vista, lo que me llevó a ser más cuidadoso con la utilización de la perspectiva, algo que, desde entonces, tengo en cuenta en todos los trabajos figurativos que realizo.



*la dama
grafito sobre tabla*



*Cerdos
grafito sobre tabla*

Más adelante retomé la idea para el proyecto de la clase de pintura. En esa ocasión quise alejarme de temas crudos y bizarros, pero manteniendo lo ficticio planteado en el anterior proyecto, de tal modo que opté por personajes infantiles que servían como enlace entre mi imaginario y las situaciones inusuales que se pretendía mostrar.

De nuevo el gusto por la representación de personajes influyo en la decisión de usar estos antecedentes como base para el proyecto de grado, y los personajes infantiles fueron encajando de a poco durante el proceso y la conceptualización del proyecto.



*Título: Carro de Juguete
Oleo sobre tabla, 40 x 50 cms*



Titulo: Encendido
Oleo Sobre tabla 63 x 40 cms

REFERENTES ARTISTICOS

Debora Arango

Es una artista nacida en Medellín en 1907. Como muchos artistas mostró aptitud por el arte desde muy pequeña, la gran mayoría de su trabajo comprende obras en oleo y acuarela, la particularidad de su obra radica del complejo momento histórico en el que se encontraba, la libertad de expresión de la mujer era muy limitada por parte de las instituciones eclesiásticas y políticas.

En nuestro contexto nacional desde los años 60's surgieron artistas comprometidos con hacer un arte político, un arte despreocupado por la perspectiva eurocentrista por parte de las instituciones que intentaban monopolizar el poder; este antecedente siempre presente en la historia del arte colombiano me llevó a encontrar en ella varias similitudes

conceptuales con mi trabajo. La forma en la que se representaban a ciertos sectores de la sociedad que no pertenecían a ese ideal planteado por los ejes de poder de la época, como lo eran la clase política, la institución religiosa o los de clase alta de la sociedad, hace evidente que esta artista buscó una nueva forma de transgredir esos conceptos, mediante la transformación en la manera de representar dicha sociedad.

De igual manera la intención de transgredir la forma de poder por parte de esa institución, (aunque en contextos y épocas diferentes), está presente en el eje principal de mi trabajo. Una de las cosas que me motiva a la presentación de personajes es el poder que tienen para representar aspectos socioculturales, nos muestran esos estereotipos a los que hacemos críticas, pero de igual forma nos sirven como herramienta para proponer nuestros planteamientos con el mismo poder en cuanto a las formas de representación social.

Uno de los principales aspectos que me interesaron del trabajo de Débora Arango lo encontré en el periodo de 1944 con temas relacionados con la denuncia social. “El ambiente en el que Debora Arango pintó sus obras de denuncia era uno de promesas incumplidas, esperanzas truncadas y cambios sociales postergados por parte de los políticos liberales, quienes habían solo capitalizado el descontento popular para derrotar la república conservadora.”⁵

⁵ BRAVO DE H. Marta Elena. Debora Arango patrimonio vivo, patrimonio artístico. Medellín. Museo del Arte Moderno de Medellín. 2001. 62 p.



Título: Rojas Pinilla.
Acuarela/46 x 38 cm.



Título: Justicia,
Óleo sobre lienzo/127 x 94 cm.

Korin Faugh

Es una artista Norteamericana nacida en Phoenix, Arizona en 1981 y graduada en el 2004 del Art Center College of Design en California, Encuentro en su trabajo “Echo” una similitud con mi proyecto en la manera en que representa sus personajes, la repetición de estos dentro de la composición de sus retratos crea entornos ficticios y misteriosos en donde los valores de espacio y tiempo son alterados. La primer diferencia en las imágenes de esta colección con relación a las mías se encuentra en la escogencia de los espacios, los retratos realizados por Korin Faugh exigen una relación más íntima con sus personajes, llevando a que espacios cerrados sean los más comunes en la obra⁶.

No cabe duda que la ambigüedad en la lectura de las imágenes es una de las principales características de la obra y que pretendo insertar al concepto de mi trabajo. Así mismo hay una relación importante entre los personajes y su entorno, la ropa, el espacio y objetos a su alrededor como elemento compositivo, aspectos que son para mí importantes en las obras figurativas que tomo de referencia.

⁶ <http://slamxhype.com/art-design/korin-faugh-echo-corey-helford-gallery/>



Echos



Echos

Tomer Hanuka

Nació en Israel y a los 22 años se trasladó a New York, su inspiración proviene de los cómics y se ve reflejado en sus ilustraciones, luego de graduarse de “the school of visual arts” trabajó para importantes clientes como: Time Magazine, The New Yorker, The New York Times, Rolling Stone, MTV, Nike, Maxim, Warner Bros, DC comics, Marvel Comics. Random House, Penguin, Microsoft, Playboy, entre otros. En solo seis años ha sido ganador de seis medallas de oro de “society of illustrators”⁷.

Hanuka se convierte en uno de mis primeros referentes visuales y el valor que le da a la línea en todas sus imágenes concuerda con la importancia que tiene esta para mí a nivel estético. También en relación con la parte formal y la manera en la que utiliza los colores planos y como logra la vinculación de texturas a la imagen sin hacer perder su esencia. Las composiciones son dinámicas, llenas de movimiento y existe un interés por la utilización de varios planos para la organización del espacio; cuando los espacios son abiertos hace buen uso de la perspectiva atmosférica, lo que también yo utilizo dentro de la serie de imágenes que estoy elaborando.

En lo personal pienso que su labor artística tiene gran influencia en mi manera de ver la carrera de artista visual, ya que al ser un ilustrador de profesión tiene un trabajo definido y es fiel a su estilo, algo que lo separa de otro tipo de ilustradores en el que tanto en aspectos formales y técnicos varían dependiendo de exigencias externas a su labor creativa. La unidad en todos sus trabajos muestra el interés por parte del artista de crear una estética propia que lo identifique y diferencie de otros artistas.

El color juega un papel importante en cada una de las ilustraciones, ya que gracias a la paleta de colores que utiliza en cada una de ellas apoya a la comunicación del mensaje ya que como sabemos el color también está cargado de información y esta es relativa dependiendo de la manera en la que se perciba la imagen.

⁷ Juztapox Illustration. Usa. Gingko Press. 2008 191 p.



The Possibility of an Island
Client: Playboy Magazine. Illustrating an excerpt
from Michel Houellebecq's new novel.



Night Probe
Client: American Illustration.
The capture of Saddam, seen from the other side.

Edwin Ushiro

Edwin Ushiro es un artista e ilustrador nacido en Maui, Hawái. Se traslado a California para estudiar en el Art College Center of Design y graduado con honores con un BFA en ilustración. Ha trabajado como director de arte, consultor de efectos visuales, artista de Historyboard, artista de concepto en proyectos de cine y televisión de alto reconocimiento. Entre sus clientes se encuentran Warner Brothers, Paramount Pictures, 20th Century Fox, Universal Studios, Sony Pictures, Touchstone Pictures, NBC, ABC, CBS, Disney, entre otros.

Pero no solo se encuentra en el medio comercial, su trabajo personal también tiene relevancia en su carrera como artista y ha participado en exposiciones individuales y colectivas. Las temáticas de sus obras provienen del folclor y la mitología, involucra en muchas de sus obras fantasmas que adapta a esas historias que quiere contar; sus imágenes tienen un tono místico que se involucra con escenas cotidianas y personajes que él conoce y están en su entorno.

Aunque existen coincidencias en la utilización de algunos elementos en mi trabajo, creo que el uso que les doy es diferente, ya que en mi caso los fantasmas no se están refiriendo a un mito o leyenda, sino que son la representación de esas conductas alternas que se dan en una situación y espacio también local

Una característica que me gustó de su trabajo radica en la utilización de personajes infantiles como eje principal en la representación, creo que ese vínculo con la niñez y sus raíces involucra más al artista dentro de la obra. De la misma forma intento que exista ese vínculo dentro de mis trabajos, la sensibilidad con la que afronto ciertas temáticas en la que los niños son los protagonistas hacen que Ushiro sea un referente importante⁸.

8 <http://www.mrushiro.com>



*Titulo: In the end she would love him beyond confines of skin,
for flesh would surely rot, only to leave behind the story
of unconditional predilection
medium: Mixed Media size: 30"x39"*



*Titulo: While Tides Guide You Back Home
Mixed Media
2008*

EN CUANTO AL MENSAJE VISUAL

El propósito al que queremos llegar mediante el mensaje visual, se vuelve más complejo si tenemos en cuenta todos los factores que intervienen en el proceso de comunicación. Actualmente vivimos en una cultura bombardeada por la gran cantidad de información que llega a través de las imágenes, y a lo largo del tiempo hemos aprendido a comunicarnos por medio de una sintaxis visual⁹ que utiliza unos parámetros generales para que el receptor de dicho mensaje tenga una comprensión clara a la hora de interpretarlos.

Las diversas posibilidades de recibir información que proviene de diferentes medios y que gracias a la tecnología se hacen más asequibles, pueden causar un peligroso efecto, es claro que los medios de comunicación más importantes han sabido aprovechar dicha tecnología para informarnos diariamente, pero también es claro que hay un interés de monopolizar dichos medios por parte de un reducido y poderoso sector para sus intereses particulares; por otro lado existen corrientes independientes que sirven como contrapeso a ese poder, que también se benefician de una parte de la tecnología que no es tan eficiente como la que podría financiar su contraparte, pero que sin duda les ayuda a facilitar una comunicación en masa.

Es aquí donde la eficacia del mensaje visual se enfrenta a su primer peligro, podemos ver las mismas imágenes rotar por diferentes medios con la posibilidad de que su interpretación varíe dependiendo del contexto y la percepción afecten los elementos principales de comunicación (emisor, mensaje y receptor).

⁹ D.A.Dondis. La Sintaxis de la Imagen. España. GG Diseño. 1976. 212 p.

El lenguaje visual como tal tiene la cualidad de activar reacciones en nosotros gracias a su naturaleza directa, pero que al carecer de la univocidad que tiene el lenguaje verbal podría desviar la finalidad del mensaje que se quiere dar. Mi proyecto, pese a ser realizado a partir de imágenes que relatan un hecho en particular y que pretende reflejar mi forma de pensamiento, no escapa a que se presenten diferentes interpretaciones por parte del espectador, ya que como he dicho antes son diferentes los factores que intervienen en su comprensión.

*“Las imágenes, como los mensajes verbales, son vulnerables a la interferencia aleatoria que los ingenieros llaman **ruido**. Necesitan del mecanismo de la redundancia para superar ese peligro¹⁰”*. Prever ese *ruido* durante el proceso tiene como objetivo estar atento a todo lo que implicaría las posibles lecturas de la obra, de igual manera el *mecanismo de redundancia* ayudaría a tener un poco el control del resultado final, teniendo en cuenta que por las características de las imágenes y el medio de exposición los espectadores tendrán una respuesta diferente y trataran de no tener una lectura tan pasiva como lo harían frente a otras formas de comunicación visual que buscan otro tipo de reacción.

La experiencia del espectador frente a una obra está determinada en gran parte por la intención del artista, de éste depende que la reacción hacia su trabajo llegue con la fuerza esperada. En este aspecto tener claro las características generales de la obra (color, textura, escala, forma etc.) ayudara a enfocarnos en la idea y como la queremos comunicar. El control de los efectos visuales para que trabajen en unidad dentro de toda la obra determina la manera en que el espectador hará su lectura de la obra, uno de los mecanismos utilizados para este propósito es la dinámica del contraste¹¹, en ella se busca un impacto más fuerte de la imagen logrando un grado de atención alto.

El interés por temas actuales que me han impactado de algún modo hace que el poder del contraste dentro del proyecto tome relevancia. El desequilibrio que puedan causar las imágenes hace que la obra no sea mirada esperando una lectura vaga y pasiva, si no por el contrario, así como en nuestro diario vivir esperamos tener nuevas experiencias (en este caso sensoriales en relación a la vista) que conlleven a una reacción más activa en la comunicación.

La relación de mi proyecto con la ilustración me lleva a incorporar la memoria como una de las herramientas que trabaja junto a la observación, es aquí donde no solo interviene el modelo si no las sensaciones y los sentimientos que guardamos en ella. Creo que el simple hecho de vivir en Colombia y hablar de mi entorno a partir de esas características genera una idea particular apartándome de ese imaginario colectivo, pero es importante aclarar en el trabajo que es mi manera de ver, sin la más mínima pretensión de que se convierta en la descripción de la realidad de una situación particular de la sociedad a la que me refiero.

Pensar en el término *imagen* en el desarrollo del trabajo, implica un conocimiento más profundo de ésta. Una de las primeras interrogantes se encuentra en la relación imagen y verdad, teniendo en cuenta que parto de la figuración como uno de los principales medios de expresión, es claro que (siguiendo ciertas ideas bastante conocidas de Platón) se asume que la imagen tiene cierta inferioridad frente a la realidad, ya que se percibe como una sombra o simple semejanza, pero para la filosofía no es solo un asunto estético o cognitivo, si no que debe abarcar aspectos más profundos en campos como son los políticos, morales, ontológicos etc. Este punto es básico en la sustentación del porqué la escogencia de imágenes figurativas y su posible aporte al resultado final.

La imagen cumple una labor fundamental en la historia, ya que se mantiene también como un referente documental, ésta creo que es una de las características que tienen mis imágenes, estoy convencido que como artistas tomamos los elementos que encontramos a nuestro alrededor con una particular y aguda sensibilidad, los re-hacemos y lo re-organizamos en procesos internos (Mumford, Lewis, Arte y técnica, Buenos Aires, Nueva Visión, 1957,

10 Gombrich, Ernest Hans Joseph, La imagen y el ojo : nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica, Madrid, España : Debate, 2000. 137 p

11 D.A.Dondis. La Sintaxis de la Imagen. España. GG Diseño. 1976. 212 p.

125 p). Es importante como el símbolo vuelve y entra en esta parte del texto ya que si somos los principales espectadores de nuestro tiempo, también tenemos que ser los más conscientes en la utilización de sus símbolos.

Básicamente la imagen es el resultado de todo lo que llega a través de los medios de comunicación o el diario vivir, esa información se procesa, se transforma y al momento de exponer la idea adquiere una nueva connotación y los valores subjetivos pueden cambiar. Todo esto hizo parte de un proceso creativo que se volvió parte esencial de mi proyecto.

OPOSICIONES

Entender la “idea de cultura” fue fundamental para apoyar la elaboración de la idea y validar la utilización de dos aspectos que son relevantes en la concepción de las imágenes como son ambivalencia y ambigüedad. Una de las características de la cultura en la actualidad está dada por la libertad que tienen los individuos que la componen y lo que les conlleva poseerla.

“La libertad asociada a la autodeterminación es una bendición y una maldición: estimulante para los audaces y para las personas de recursos, aterradora para los pobres de espíritu, los débiles y los indecisos”¹²

Es claro que en nuestra sociedad en la mayoría de los casos para que una persona pueda hacer uso de esas libertades a su favor otra es la que tiene que ceder a esta, aquí la cultura tiene la función de ordenar y mediar entre esta oposición. A diario convivimos con una serie de situaciones que nos ubican en este tipo de oposiciones en donde tenemos que definir si nuestras acciones son libres o necesarias, voluntarias u obligatorias, rutinarias o innovadoras etc.

Componer la escena teniendo la libertad de ubicar los elementos es una ventaja para evidenciar esas oposiciones, pero también las situaciones en cada personaje toman importancia, imaginar la escena como una situación cotidiana involucra pensar en el tiempo, no solo el tiempo como un referente histórico o cultural, sino también como una cualidad importante a la hora de determinar la presencia de los personajes en la escena, en mi trabajo dicha presencia puede ser alterada, tanto los personajes como los objetos tienen una relación espacio-tiempo y tener la oportunidad de jugar y explorar con ellos abre más la posibilidad de ambigüedad en la imagen.

Teniendo en cuenta el concepto de Zygmunt Bauman¹³ en el que nos habla de cultura como un “sistema” donde todos los elementos están interconectados, limitando la posibilidad de que existan grandes variaciones en cada uno de ellos para crear un equilibrio que ayude a mantenerlos dentro de un límite controlable, si pensamos en los fantasmas y sus problemas de adaptación al sistema se comprendería porqué estos pueden convertirse en actores principales en esa alteración de relaciones y dependencias, y tendríamos allí, en la proposición de esta especie de imágenes fantasmas, ese desequilibrio que se pretende conseguir.

12 BAUMAN, Zygmunt. *La cultura como praxis*. Paidós ediciones, 2002

13 BAUMAN, Zygmunt. *La cultura como praxis*. Paidós ediciones, 2002



Fantasmas No. 2
Imagen digital

El dentro y fuera

La oposición dentro y fuera es común en nuestro sistema cultural, muy seguido vemos como nos marcan y muestran esas fronteras, estar dentro es hacer lo conocido, lo que es aceptado por el sistema, aquello que hacemos cotidianamente y que está bien visto por la sociedad; estar fuera por el contrario son esos actos que son juzgados por la mayoría y en donde los elementos que la componen están fuera de lugar y el sistema busca su rápida adaptación. La finalidad del proyecto no es la de tomar una opinión totalmente parcializada de las situaciones que se presentan, sino hacer evidentes los posibles eventos que se enmarcan dentro de nuestro contexto, y que de alguna manera crean conflictos morales en el espectador.

Los procesos de comunicación actuales son determinantes al hablar del “dentro y fuera”, durante el proceso creativo y la recolección de información vi como esas fronteras culturales son cada vez menos evidentes. Los orígenes de los mensajes provienen de diferentes fuentes con información que en muchos casos no son compatibles; al investigar sobre un objeto específico vemos que su significante varía dependiendo del contexto en el que se encuentre, en algunos casos las diferencias son ambiguas: en una de las imágenes de la obra el protagonista es el tubo PVC, cuando estaba reuniendo información me percaté de que en algunos países incluido el nuestro se fabrican armas con ellos.

La manera en la que hablo de mi entorno también debe representar algunos conceptos recogidos en base a la “identidad cultural”¹⁴ la idea de que actualmente nuestra identidad es una construcción, que nunca completamos y que durante el proceso está sujeta a diversos cambios donde en ocasiones se gana o se pierde, sirve como referencia a la hora

¹⁴ Comentario de Zygmunt Bauman en el texto la Cultura como praxis sobre el libro de Stuart Hall “who needs identity”

de hablar del proceso de mi trabajo. Desde el principio de la realización de cada imagen siempre estoy consciente que durante el proceso ésta va a sufrir ciertos cambios, siempre con la idea de que gane en aspectos como su significante; sin embargo, también he pensado que una imagen nunca está completamente hecha, y creo que es importante que no lo esté, pues enfrentar al espectador con la obra desde este punto de vista abre la posibilidad de que se amplíe el rango de interpretación.

El orden y el azar

Citando de nuevo a Bauman, “*si lo que se debe ordenar es un conjunto de seres humanos, la tarea consiste en incrementar la probabilidad de que se den ciertas pautas de conducta mientras las otras se reducen o se eliminan*”¹⁵, producir orden, pues, es la capacidad de manipular acontecimientos, Tenemos la idea de que todos los eventos de nuestras vidas están dados de manera secuencial y esto sucede porque la educación que nos imparten desde diferentes instituciones como la iglesia, los entes educativos y la familia llevan a que esto suceda, Una de las pretensiones del trabajo es hacer evidentes fantasmas que se convierten en esos eventos al azar que culturalmente se han tratado de restringir o eliminar.

Si detuviéramos el tiempo y pensáramos la cantidad de posibilidades en las que puede variar una situación el proceso de observación por parte del espectador sería más interesante, en el caso del objeto su significación puede variar dependiendo el tipo de lectura que se le haga.



Fantasmas No. 1
Imagen digital

PROCESO

Desde ya hace mucho tiempo el interés por la figura humana ha estado presente en la mayoría de proyectos que he realizado, en cada uno tratando siempre de mejorar en aspectos formales como proporción, perspectiva y línea. Por otro lado veo como el cuerpo puede volverse tan expresivo y esto es una ventaja a la hora de hablar sobre algo.

Todo esto influyó bastante al momento de pensar en una idea para los proyectos, y que con el tiempo se buscaba un equilibrio entre la parte formal y la idea principal.

Todo esto me llevó a proponer que los principales personajes fueran niños, pues son ellos el resultado de los actos de los adultos y sus instituciones. Pretendo que sean ellos los que protagonicen las escenas en las cuales doy mis puntos de vista. Por un lado haber tomado esta decisión ayuda a dar un cierto tono satírico. También señala la forma en que los niños crecen y el entorno en el que lo están haciendo. Pienso que la utilización de la técnica me facilita comunicar dicha situación.

15 BAUMAN, Zygmunt. *La cultura como praxis*. Paidós ediciones, 2002

Encontrar una imagen nostálgica a pesar de la técnica y los colores fue una de mis primeras intenciones, una de las razones es que parte de la creación de este trabajo está influenciado por recuerdos de eventos que veo por diferentes medios y teniendo como base principal del trabajo los personajes de los niños, pienso que ese tono nostálgico podría aportar al concepto de la imagen.

Uno de los principales retos a la hora de realizar un dibujo fue encontrar un estilo propio, que se caracterizara y se diferenciara de otros que se encuentran dentro de este género, sé que es un proceso largo y se irá definiendo durante la realización del proyecto de grado y posteriormente en mi vida profesional ya que hay ciertas características y aspectos de mi dibujo que tomaran más relevancia sobre otras.

El boceto

Algunos de los bocetos que tengo han salido de noticias, otros de imágenes que veo en la calle y me generan algún tipo de pensamiento y cuando llego a la casa parto desde cero el dibujo y teniendo solo la idea, algunas veces me ayudo de imágenes en internet para tener la referencia de algún objeto o espacio. Siempre trato de jugar con la perspectiva y componer la imagen de tal forma que el espectador se sienta dentro de ella.

La Imagen Digital como recurso

La importancia que le doy a la parte técnica radica en que es solo a través de esta que materializamos nuestras ideas, esas ideas podrían volverse efímeras si no las hacemos visibles a los demás. Aprovechar las ventajas tecnológicas de mi época se convierte en un recurso a la hora de expresar mis ideas.

Una de las razones por las cuales tomé la ilustración como medio gráfico para mí proyecto tuvo que ver con la manera en que se quiso llegar al espectador; éste medio tiene la facilidad, a diferencia de una obra de carácter plástico, de llegar a más personas, en la actualidad la ilustración

se vuelve un recurso constante para aquellas personas que quieren que sus ideas se difundan.

Llegar a más personas implica que el rango de edades, géneros y clases sociales sea más amplio, saliéndose un poco de esos marcos institucionales que tiene la obra artística y que va dirigido muchas veces a un pequeño sector de la sociedad.

Vemos como el arte y su difusión varía. La tela como soporte no es un requisito indispensable para hacer una obra, tanto que artistas como Banksy encontraron en las calles y los muros soportes para plasmar sus ideas. Ver este cambio es importante ya que redirecciona la forma de relacionarse con el arte. Pienso que una parte de la ilustración quiere pertenecer a esta corriente, y el hecho de presentar una obra ya sea en medios digitales o análogos no afecta el que se pertenezca o no a la esfera del arte.

Para que la ilustración tenga un carácter artístico es importante que primero diga algo, sin convertirse en algo muy cerrado que evite algún tipo de interpretaciones por parte del espectador. También, y ante todo, debe existir una opinión personal. Otro aspecto a tener en cuenta está en la realización, el estilo de la obra es importante para crear una línea coherente en la obra del artista, creo que aportaría al trabajo personal del artista y que lo diferenciaría en un campo tan competido.

El nivel técnico y el manejo de las herramientas ayudan a la realización de la obra, existen ilustraciones sencillas que solo con la línea construyen la imagen, o encontramos otras que necesitan de la mancha y el color para crear el impacto que se requiere, es claro que en ambos casos la idea es utilizar lo necesario para la solución de las imágenes.

La composición

Aprecio las imágenes como muchos otros espectadores y las primeras sensaciones son las que se relacionan con las ideas principales y básicas, pero posteriormente, dependiendo tanto del grado de interés, como de la intención del artista o diseñador doy un paso más allá de una mera

observación pasiva y busco algún otro tipo de información que me podría aportar a su comprensión.

Haciendo un análisis de todo este proceso y consciente de la complejidad que puede llegar a tener la interpretación de una obra, presto gran atención a la organización de los elementos en los que intento encontrar ciertas jerarquías que estarán determinadas por los propósitos fundamentales de la obra.

Consciente de lo determinante que puede llegar a ser la organización de los elementos, quise enfocarme en la importancia del color como trasmisor de sensaciones, hecho relevante dentro de la composición.

De algún modo y siguiendo la idea de que lo formal este en beneficio de la función, se llega a tomar ciertas decisiones (entre ellas está la utilización de la técnica) haciendo referencia a esas imágenes que tienen gran influencia en la ilustración juvenil e infantil, en especial aquellas donde los colores planos y el valor de las líneas toman relevancia. El impacto y recordación que han tenido las imágenes de este estilo durante varias etapas en mi vida me llevó a plantear la idea de adaptar dicha manera a la propuesta visual de este proyecto.

Los colores planos y expresivos de la imagen se pueden convertir en elementos relevantes al buscar contraste y desequilibrios que apoyen las funciones del concepto principal. Son una ventaja al darle un toque satírico a las situaciones que en ocasiones se vuelven inusuales dentro del contexto

El espacio

Otra parte importante de este proyecto fue la construcción del espacio; pensar este fue necesario para el desarrollo de la idea, pero al principio era difícil concretarlo y fue un proceso largo hasta obtener una imagen que lograra cierta coherencia espacial entre los personajes y los objetos. Por eso busqué alternativas que me ayudaran a solucionar este problema, disminuyeran el tiempo en la composición y fueran más precisos en el resultado, para esto partiendo de los bocetos que realizaba en mi bitácora

y que después de definidos trataba de aprovechar usando algunos conocimientos en software 3d y mediante modelos básicos que realizaba con programas de este tipo pude componer de una forma más libre y hacer cambios más rápidos logrando buenos resultados.

Todo esto ha sido un aporte importante para la creación de nuevas ideas, ya que existiendo pocos límites puedo pensar más la creación de esos mundos, o espacios ficticios que quiero mostrar.

Solucionado el problema de la ubicación de objetos complejos en un espacio fue más sencillo seguir luego con la recolección de detalles como ropa, fisionomía del personaje y otras que ayuden a la imagen, y hacer pruebas de la aplicación del color sobre un dibujo casi finalizado para definir la parte final del trabajo.

El formato

Existe una libertad a la hora de explorar en los tipos de formatos que podría utilizar, creo que gran parte de la unidad de la obra la darán la imagen como tal, por elementos como el color o la línea que estarán presente de igual forma en todas las imágenes. Tener la posibilidad de que cada formato este ceñido al problema compositivo aporta a tener una solución más efectiva de este ya que es un recurso más del que se puede disponer. Recorrer la serie y encontrar variedad de formatos puede dar una dinámica diferente a la interacción con el espectador.

Modo de Exposición

La intención del proyecto es insertar esta serie de imágenes dentro de un contexto en específico, que por sus características comparten un mismo lenguaje, dicho contexto es aquel que se ubica en ese imaginario de fantasía y ficción que suele ser común en niños.

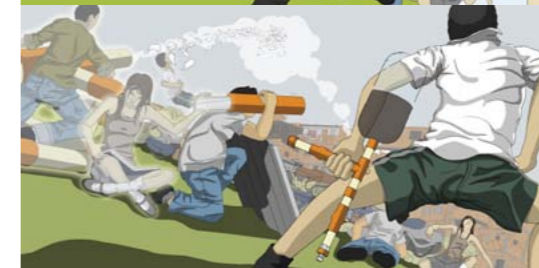
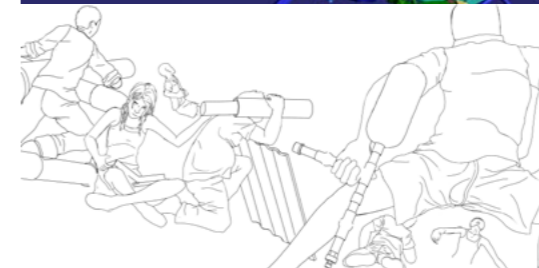
Lo que mi obra pretende es tener una postura reflexiva sobre los eventos que suceden, es apropiarme de un entorno que culturalmente ya está establecido en el que el mayor de los casos sugiere una mirada pasiva o meramente decorativa.

El propósito es que el espectador tenga un vínculo con ese imaginario, y para lograrlo quiero que la obra se ubique en un ambiente en el que otros sentidos ayuden al espectador a adaptarse a una situación más cómoda y más íntima al momento de enfrentarse a las imágenes.

El montaje reconstruirá un espacio tan íntimo para cada uno de nosotros como es una habitación, en ella estará lo común que podríamos encontrar, el hecho de reconfigurar una sala de exposición a este tipo de espacio también replantea la manera y el orden en que se van a mirar las imágenes.



*Boceto
Montaje exposición*



*Desde el Boceto
hasta la finalización*

CONCLUSIONES

La experiencia personal adquirida con este trabajo fue importante, la manera de ver la vida desde la labor como artista es una condición que fue creciendo en el último transcurso de la carrera, este crecimiento a nivel personal ha impulsado una mirada más activa a mi entorno y a las situaciones que a futuro se convertirán en materia prima para mis proyectos. Pero el proyecto puede continuar, pienso que puedo evolucionar y variar teniendo como base lo que se ha hecho hasta ahora.

El marco general en el que se espera el ciudadano común actué dentro de la sociedad se altera en ocasiones, y la conciencia de esto produjo el concepto principal que entró en juego, buscando sacando partido de ese desequilibrio. Sería importante evaluar hasta que punto logré transgredir esas instituciones a las que me he referido, pienso que la respuesta está en cada uno de los espectadores y sus posteriores interpretaciones.

El concepto de azar utilizado en el proyecto fue un componente importante a la hora de realizar las imágenes, adaptar a los personajes a esas particulares escenas fueron un aporte principal para generar ese ambiente fantástico y ficticio que estaba buscando.

Durante el proceso me apoyé siempre en la actitud crítica que me propuse, siendo coherente con esa filosofía de vida que quiero asumir como artista en el futuro.

Me sentí cómodo con el medio que utilice, pienso que la versatilidad que me daba fue un punto a favor a la hora de concebir la imagen, el proyecto se convirtió en la justificación perfecta para aplicar lo que he aprendido con esta herramienta digital explorando los alcances.

En la investigación fue muy beneficiosa la parte de los referentes conceptuales y artísticos, estos últimos me llevaron a tener un vínculo más profundo con la imagen ya que tanto formal como conceptualmente fueron una gran fuente de inspiración.

También la reflexión sobre varios conceptos de oposición que fueron relevantes y que en un punto del proyecto le dieron una nueva dirección enriqueciendo el resultado final.

BIBLIOGRAFIA

SCHMID, Wilhelm. En busca de un nuevo arte de vivir. Pre-textos. 2002. 399 p.

Revista PUNTOS (7 : 2010 : Bogotá). SOBRE EL DIBUJO, gesto y percepción. Bogotá : 1983

BRAVO DE H. Marta Elena. Debora Arango patrimonio vivo, patrimonio artístico. Medellín. Museo del Arte Moderno de Medellín. 2001. 62 p.

BARTHES, Roland. Lo obvio y lo obtuso imágenes, gestos, voces. Paidós Comunicación. Buenos Aires. 1986. 381 p.

BRAVO DE H. Marta Elena. Debora Arango patrimonio vivo, patrimonio artístico. Medellín. Museo del Arte Moderno de Medellín. 2001. 62 p.

BAUMAN, Zygmunt. **La cultura como praxis**. Paidós ediciones, 2002

Juztapox Illustration. Usa. Gingko Press. 2008 191 p.

D.A.Dondis. La Sintaxis de la Imagen. España. GG Diseño. 1976. 212 p.

Gombrich, Ernest Hans Joseph, La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica, Madrid, España : Debate, 2000. 137 p

Mumford,Lewis, Arte y técnica, Buenos Aires, Nueva Visión, 1957, 125 p

Webgrafia

- informacion artista Korin Faught

<http://slamxhype.com/art-design/korin-faught-echo-corey-helford-gallery/>

- Pagina artista Edwin Ushiro

<http://www.mrushiro.com>

