

AJUAR OCIGOLONCET

HERNAN DARIO ROJAS MANTILLA

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2010**

AJUAR OCIGOLONCET

HERNÁN DARIO ROJAS MANTILLA

**Trabajo de grado para optar al título de
Maestro en Bellas Artes**

**NELSON GOMEZ CASTRO
DIRECTOR**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE BELLAS ARTES
BUCARAMANGA
2010**

AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mis más sinceros agradecimientos a:

A mis padres: HERNAN ROJAS GARCIA Y LEONOR MANTILLA PRADA, así como a mis hermanos, JULIAN, ALEXANDER Y ELEONORA que constituyeron un pilar incondicional en las diferentes etapas de este proceso académico.

A mi novia, amiga y cómplice de todos mis proyectos SAIDY CRISTINA AYALA DURAN, por su apoyo desinteresado, su confianza y entrega en todas las metas que juntos nos hemos propuesto.

Al Maestro NELSON GOMEZ CASTRO. Por su colaboración, dedicación y sus consejos que me permitieron el desarrollo de este proyecto.

Al profesor y amigo, JOSE CARLOS GUTIERREZ GALLEG0 por su ayuda y colaboración en todo lo correspondiente al montaje electrónico de la instalación.

Al profesor de ingeniería mecánica JORGE MENESES así como al auxiliar ALEXANDER VELILLA, por facilitar las instalaciones del laboratorio de control numérico por computador para los respectivos cortes de los discos de vinilo.

Al auxiliar de los talleres de diseño industrial, MAURICIO, quien facilitó el espacio, las máquinas y el tiempo para el corte y pulido de las mainboards.

Al programa de Bellas Artes de la UIS, a mis compañeros de carrera, y a todos aquellos que de alguna u otra forma contribuyeron en el desarrollo de este proyecto.

DEDICATORIA

Vivimos irremediabilmente acribillados, y somos patriotas de dicha situación, conocemos esa postura, amamos el rosario que seduce hacia ella.

Nos lesionamos siempre de prójimos, creemos siempre firmes; siempre con devoción de arpía todo aquello que viene de sus entrañas: "Su intachable fatigar".

Nuestra fe en este prójimo, es una fe de nausea; una fe de perdido, preferimos la abundancia desbordante de los grandes bufones del día a día; que la modesta pobreza de un buen pensar....

Nuestra fe en nosotros es definir un BUENO o un MALO, una cuerda tendida entre el egocentrismo y la estupidez.

Nuestro afán en nosotros es un afán de plebe, un afán con talento de perecedero, dirigido hacia todo aquello que se viste de angustia, en esencia: un afán de suicida.

Nuestra virtud en otros es una virtud de zancadilla, creyentes y devotos de ese continuo caer.

"Vivir así", así es como nos embriaga vivir, y nuestro prójimo festeja grandes fiestas de este vivir.....

Pero así mismo quiere preguntar la razón:

¿Fui acaso yo la que desespere de ti y de tu incontinente prójimo?

Todas las razones de tu piel se han colgado con sus propias cadenas: "su prójimo y el lamentable peso de su vejiga", han estado confundidas por tantas cadenas, y se han colgando a sí mismas con pensamientos de presidiarias.

Y ahora preguntan desconsoladas:

¿Qué debe ser para mí todo eso que se hace llamar prójimo? "Un insulto" o "una vergüenza dolorosa".

La gente ama incluso a ese prójimo, y se restriega contra él: pues necesitan calor; y más que ello, necesitan la excusa de restregarse de algo. En definitiva: dejarse orinar de ese algo.

La gente ya no se hace ni sabia, ni justa: ambas cosas les son demasiado ofensivas.

¡Pero ya tampoco saben que hacerse!

Fue la razón la que tirana, desesperó de ti, y en definitiva, de tu incontinente vejiga; fue su ansia de honesta la que le guio a su salvadora morada: <<"Su soledad">>.

Fue su brío y su semblanza la que le ayudo a caminar descomunal fuera de tanta muchedumbre... ¿Eres acaso tú lo suficiente valiente para entender mi caminar?

<<"Así pregunta tu razón y salta fuera del alcance de tu orina">>

¿Para todos los desesperados de sí mismos fue inventado el prójimo?

<<"Así pregunta tu razón y salta fuera del alcance de tu orina">>

¿Quieres tu acaso siempre nuevos prójimos y todas sus griterías?

<<"Así pregunta tu razón y salta fuera del alcance de tu orina">>

¿Has soñado nuevamente con los primeros rayos del sol, para volver a mendigar tu ración de griterías????

<<"Así pregunta tu razón y salta fuera del alcance de tu orina">>

¿Voluntad de caído deseas tu llevar, y sed de caído?

<<"Así pregunta por última vez tu razón, y vuelve a salvarse del alcance de tu orina">>

CONTENIDO

	Pág.
1. PLANTEAMIENTO PROBLEMA	11
1.1 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA PROBLEMA	12
2. OBJETIVO	13
2.1 OBJETIVO GENERAL	13
2.2 TECNICA	13
3. PROCESO	14
3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO	17
3.2 ETAPAS DEL PROCESO	20
3.3 ELEMENTOS FORMALES	22
3.3.1 Geometría	22
3.3.2 Producción en serie	25
3.3.3 Simetría:	26
3.4 CONFORMACIÓN DEL AJUAR	28
3.4.1 Materia prima:	28
3.4.2 Objeto 1 y 2 “Draobniam I y II”	28
3.4.3 Objeto 3 “Sodalcet”:	31
3.4.4 Objeto 4 “Serodasnednoc”:	32
3.4.5 Objeto 5 “Serodapisid”	32
3.4.6 Objeto 6 “Socsid”	33
3.5 MONTAJE INSTALATIVO	34
4. CONCLUSIONES	38
BIBLIOGRAFÍA	40
CIBERGRAFIA	41

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. AMON RA	19
Figura 2. ANUBIS	19
Figura 3. "Sound Wave"	20
Figura 4. Plano semitriangular Repetido horizontalmente	24
Figura 5. Circulo repetido verticalmente	24
Figura 6. Cerámicas ceremoniales	26
Figura 7. Conjunto de Ushebits	26
Figura 8. Mosaicos pirámide del señor de Sipan	27
Figura 9. Cámara mortuoria	27
Figura 10. Elementos utilizados (Mainboards, Discos de Vinilo y Teclados)	28
Figura 11. Limpieza de Maiboards	29
Figura 12. Proceso de ensamblaje de objetos "Draobniam I y II"	30
Figura 13. Presentacion final objetos "Draobniam I y II"	30
Figura 14. Ensamblaje de objetos "Sodalcet"	31
Figura 15. Presentacion final Objetos "Sodalcet"	31
Figura 16. Ensamblaje de objetos "Serodasnednoc"	32
Figura 17. Presentacion Final Objetos "Serodasnednoc"	32
Figura 18. Ensamblaje de objetos "Serodapisid"	33
Figura 19. Objetos "Serodapisid"	33
Figura 20. Producción del objeto "Socsid"	34
Figura 21. Presentacion Final de objetos "socsid"	34
Figura 22. Modelado y renderizado de La propuesta instalativa, vista frontal	36
Figura 23. Modelado y renderizado de La propuesta instalativa, detalle.	36
Figura 24. Modelado y renderizado de La propuesta instalativa, vista lateral izquierda	37
Figura 25. Modelado y renderizado de La propuesta instalativa, vista lateral derecha	37

RESUMEN

TITULO: AJUAR OCIGOLONCET*

AUTOR: HERNAN DARIO ROJAS MANTILLA**

PALABRAS CLAVES: Ajuar, Tecnología, Instalación, Geometría, Simetría, Producción en serie.

DESCRIPCIÓN:

La propuesta instalativa *ajuar ocigoloncet* nace de la reflexión que el autor realiza a partir de los cortos ciclos funcionales de los objetos tecnológicos presentes en la actualidad, señalando su rápido obsoleto y el creciente aumento de residuos electrónicos como factores inherentes a una cultura que no se sacia de consumir y desechar.

Como respuesta a esta reflexión se desprende esta propuesta instalativa que toma como objeto de trabajo la recolección de residuos tecnológicos de partes de computadores, teclados, y discos de vinilo buscando entablar diferentes estados de resignificación mediante la creación de una familia de objetos que conformaran un ajuar funerario tecnológico logrando proyectar nuevas actitudes estéticas al conjunto instalativo.

Por otra parte para la construcción de todos los objetos presentes en esta propuesta instalativa, fueron tomados en cuenta algunos fundamentos del diseño como son: sus elementos conceptuales, visuales, prácticos y de relación; de igual forma este estudio también se encuentra justificado desde las investigaciones previas de ajuares de antiguas civilizaciones como la Moche (El señor de Sipán, La Señora de Cao), Egipcios (Tutankamon, Pashedu) y Mayas (Pakal, Calakmul).

Por último, la propuesta instalativa *ajuar ocigoloncet* pretende fomentar una relación con la mortalidad y la transformación del objeto trabajado, desde la metáfora que se desprende del acto de utilizar y manipular el residuo tecnológico recolectado, el cual en su fase posterior es transformado en un objeto que describe un diálogo entre su antigua y nueva identidad generando en el espectador una o varias representaciones, producto de la función simbólica que genera el nuevo objeto creado.

* Trabajo de Grado,

** Programa de Bellas Artes, Director Nelson Gómez Castro.

ABSTRACT

TITLE: AJUAR OCIGOLONCET*

AUTHOR: HERNAN DARIO ROJAS MANTILLA**

KEY WORDS: Ajuar, Technology, Installation, Geometry, Symmetry, Mass production.

DESCRIPCIÓN:

The installation project *ajuar ocigoloncet* is born from author's reflection about the short functional cycles of nowadays technologic objects, remarking its quick spanlife and the increasing of electronic junk as a inherent factor to a culture which doesn't stop to satisfy its hunger for consumption and disposal.

As an answer to the reflection mentioned above this installation project has come loose, it takes as an object of work the gathering of electronic junk from PC parts, keyboards, and VC discs to make a range of different states of new meanings through the making of a new brand family of objects which will join together to conform a funeral technologic ajuar, being able to provide new aesthetics postures to the installation set.

Looking in another direction, in the making of every object placed on the installation were taken in mind some fundamentals on design like: conceptual, visual, practical, and relationship elements, in the same way this study is justified by investigations on remote civilizations like the Moche (El señor de Sipán, La Señora de Cao), ancient Egypt (Tutankamon, Pashedu), the Mayas (Pakal, Calakmul).

To finish, the installation project *ajuar ocigoloncet* intends to promote a relationship with the mortality and the transformation of the object worked on, from the metaphor already unfasten on the act to use and manipulate the electronic junk gathered, which on a latter phase is transformed on a object who gives a description between its old and new identity generating on the viewers one or several representations as a product of the symbolic function that the new object is generating through them.

* Degree thesis work

** Fine Arts Program, Project Tutor: M. Nelson Gómez Castro.

1. PLANTEAMIENTO PROBLEMA

Desde el periodo paleolítico el hombre en su afán por comprender los enigmas asociados con la muerte comenzó a desarrollar rituales mortuorios los cuales eran caracterizados por la presencia de ofrendas funerarias junto al cuerpo de los muertos. En los hallazgos de enterramientos de antiguas culturas era habitual que estos espacios estuvieran acompañados por ajuares funerarios los cuales eran integrados por una variedad de artículos personales, inmuebles, algunos artefactos de uso cotidiano, herramientas, así como objetos alusivos a la guerra, este conjunto de elementos dispuestos de forma precisa y controlada describían las características propias de un personaje, una sociedad o una civilización, además servían como puente para definir un vínculo en la creencia de la vida después de la muerte.

Los elementos constituyentes de un ajuar funerario tendrían entonces como finalidad el ritualizar la idea de la trascendencia de lo físico y tenían por objetivo la permanencia eterna. Los diferentes objetos contemplados en el ajuar más que poseer exclusivamente un valor religioso, constituirían un intento de reconstrucción del proceso que dispone la muerte, volviéndose entonces un medio que el hombre entabla para redimensionar la vida mediada esta desde los objetos creados y ofrendados, intentando con ello desmitificar la defunción material o al menos hacerla parecer como una segunda forma de existencia.

Aunque estas manifestaciones parezcan convencionales desde una perspectiva arqueológica debemos entender que el auge por la curiosidad frente a la muerte a empapado al hombre desde tiempos inmemoriales, el mismo, a representado este concepto según los condicionamientos que le ha impuesto su sociedad en cada época.

Por otra parte esta concepción de la muerte puede ser fácilmente percibida en otros contextos, caso particular es el mundo de la tecnología donde su evolución actual ha propiciado una fuerte reducción de la vida útil de cualquier dispositivo, creando un aumento en el flujo de entrada y salida de los mismos y generando con esto un estado transitorio de temporalidad y mortalidad al objeto tecnológico creado, preocupación esta que se desea identificar y considerar, pues se empieza a entablar una relación directa entre el fin de un ciclo funcional de los objetos tecnológicos, con el concepto tradicional de muerte en el contexto humano.

Teniendo en cuenta este panorama, el presente proyecto ha tomado como punto de partida la recolección de elementos provenientes de residuos tecnológicos de computadores y discos de vinilo, con los cuales se pretende generar una familia de objetos, que harán parte de un ajuar funeral tecnológico autodenominado **AJUAR OCIGONLONCET**. Este trabajo toma como base de investigación plástica y referente visual aquellos ajuares funerarios de culturas ancestrales como la (maya, moche y egipcia), y el estudio de sus formas de agrupación, composición y serialidad de los objetos dispuestos, los cuales serán redefinidos mediante el rito de la creación y agrupación espacial. Se pretende de igual forma manejar una relación con la mortalidad y la transformación del objeto trabajado, creando la metáfora que se desprende del acto de utilizar el residuo tecnológico el cual será transformado en un objeto que fomenta un diálogo entre su antigua y nueva identidad generando un retrato o memoria arqueológica tridimensional.

1.1 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo crea una propuesta instalativa, a partir de los cortos ciclos funcionales que poseen los objetos tecnológicos en la actualidad?

2. OBJETIVO

2.1 OBJETIVO GENERAL

Construir una propuesta de orden instalativo, a partir, de la resignificación y manipulación de residuos tecnológicos que conformaran un ajuar funeral tecnológico.

2.2 TECNICA

Instalación de objetos provenientes de desechos tecnológicos no biodegradables compuesto por piezas de computador, teclados y discos de vinilo.

3. PROCESO

El ajuar funerario tecnológico autodenominado **AJUAR OCIGOLONCET** visto desde una perspectiva formal fue concebido como un medio por el cual la preocupación sobre un tema particular es canalizado, se presenta como esa oportunidad de confrontar un concepto de enorme interés, como es el reducido ciclo funcional de la gran mayoría de los objetos tecnológicos presentes en la actualidad, discutido este desde las posibilidades que generan los medios instalativos.

La idea original, nace de la experimentación del material de desecho tecnológico, específicamente de aquel material proveniente de los elementos internos de computadores de escritorio (Mainboards), los cuales propiciaron en el autor un gran interés debido a la aglomeración de objetos que los conforman, a la singularidad en sus diseños de caminos electrónicos, y al conjunto de formas, texturas y líneas entrelazadas que pueden asistir infinidad de reinterpretaciones.

Una de las primeras preocupaciones que se rescata de esa interacción con el objeto era la de comprender como después de cumplir su ciclo funcional el objeto sencillamente es desechado. Entonces se comienza a entablar una pequeña metáfora en la cual el objeto tecnológico cuando es tratado como desecho entra en un estado mediático de disfuncionalidad pues según el principio que la industrialización le ha heredado, el debe cumplir un fin determinado para el cual fue concebido, en ese lapso de tiempo es considerado un objeto funcional, pero luego de cumplir esta tarea se sustituye y en ese instante se establece un nuevo estado de defunción.

Esta situación cíclica sentó una base que deseaba ser abordada, y de la cual se desprendieron las siguientes inquietudes:

¿Y si el objeto en realidad no terminara su ciclo funcional?

¿Pueden encontrarse similitudes entre el fin de un ciclo funcional del objeto tecnológico con el concepto de muerte humana?

¿Cómo prolongar el ciclo funcional del objeto tecnológico desechado?

Estas preguntas formuladas a modo de reflexiones personales sentaron una base a la presente investigación ya que a partir de ellas comienza a ser preocupante el cómo atribuirle al residuo tecnológico una nueva resignificación, recordando que el objeto desde su condición de residuo es susceptible a la intervención y se convierte en materia prima de creación, lo cual provoca en el objeto desechado la posibilidad de volver a nacer para el mundo, porque le da la oportunidad de desligarse del destino que la industrialización le provee, ese único destino de ser concebido para un fin determinado y mediante el arte puede explorarse en él diversas actitudes de carácter formal-estético y formal -expresivos generando con esto nuevas percepciones, significados y configurar aspectos escondidos ajenos a su condición inicial.

Como caso particular que refuerzan las ideas expuestas con anterioridad encontramos en la historia del arte tendencias como el *trash art* el cual nace de la acción de descontextualizar objetos cotidianos y exponer una visión distinta de ellos, exaltando sus cualidades estéticas y no funcionales. El valor de esta corriente no radica en su técnica, sino en el acto mental que conlleva expresar al objeto fuera de su realidad original.¹

Por su parte el acto mismo de re-construir el objeto invita a la reflexión porque sus partes hablan de una memoria histórica, de algo que fué y entra en confrontación

¹ HOLZWARTH Hans Werner, *art now*, editorial taschen, Barcelona, 2006, pag 134.

con su nueva realidad, al parecer es como si con el mismo objeto pudiera entablarse dos o más realidades que desean ser escuchadas.

De acuerdo con lo anterior se llevaron a cabo diversas búsquedas centrando la atención en una práctica que ha sido abordada frecuentemente en la historia de la civilización humana, y es la concerniente al proceso de construcción de ajuares funerarios, los cuales definidos desde un punto académico son aquel conjuntó de objetos que acompaña el cuerpo de un difunto en su viaje a la otra vida, y los cuales están compuestos de bienes de diversa índole (herramientas, utensilios de carácter domestico, personal así como artefactos de guerra entre otros), estos eran ofrendados para acompañar el camino del difunto en la otra vida y generar mediante los objetos elaborados y el ritual de construcción del ajuar una conexión directa entre la vida y la muerte.

Entre los diferentes ajuares estudiados se tuvieron en cuenta para la presente propuesta aquellas culturas como la Egipcia, Moche y la Maya ya que por ser civilizaciones lo bastante desarrolladas en su tiempo, propusieron un rico y amplio despliegue en este tipo de construcciones rituales, de igual forma se limitó el estudio a estas tres culturas, para no dispersar el trabajo en curso.

De este estudio fueron extraídos algunos elementos formales de agrupación y composición que serán utilizados posteriormente en la construcción de los objetos que harán parte del **ajuar ocigoloncet**. La selección de estos elementos formales tuvo como objetivo el crear una relación directa en cómo construir un ajuar funeral señalando criterios comunes entre los diferentes ajuares estudiados, y en segundo término, servir como elementos asociadores de los conceptos temporalidad, dualidad y transformación que desean ser generados en la obra instalativa.

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

El proyecto plástico denominado “**AJUAR OCIGOLONCET**”, el cual recibe su nombre de invertir simétricamente el orden de la palabra “tecnológico”, busca mediante este simple juego verbal hacer un paralelo con los nombres de faraones o gobernantes de antiguas civilizaciones como un primer paso para entablar una conversación con la noción de ajuar funerario pero orientado hacia el mundo de la tecnología, este mismo principio se aplicará en el nombre de los demás objetos que formaran parte del ***ajuar ocigoloncet***. Por otra parte, el proyecto desde un punto de vista conceptual pretende generar una metáfora de los conceptos de temporalidad que mantiene los objetos tecnológicos en la actualidad referente a su corto tiempo de vida, su rápido reemplazo y obsolescencia.

Este proceso consta de tres fases concatenadas que se explican a continuación:

1. La recolección de residuos tecnológicos que representaría el fin de un ciclo funcional, ya que el objeto tecnológico visto como desecho esta en un estado letárgico definido por su incapacidad para prestar la función industrial para la cual fue concebido y de la cual también está condenado a permanecer.
2. La manipulación del residuo mediante el proceso de la creación generando con ello una estado de renovación o transformación al objeto recolectado lo cual lo vincula a un nuevo estado de identidad desde un punto de vista formal y conceptual así como también logra generar en él, una liberación de su condición industrial mostrándolo como un objeto con un valor estético diferente y una funcionalidad indefinida.
3. La agrupación de los objetos mediante la creación de un ajuar funerario lo cual busca reforzar ese estado de permanencia, longevidad e inmortalidad del objeto creado, generando una nueva resignificación al conjunto instalativo.

Los objetos que conforman el **ajuar ocigolocet** tendrán características particulares a nivel estético, ya que cada uno fue realizado con residuos tecnológicos que poseen texturas predeterminadas lo cual en conjunto generan una riqueza visual interesante, este factor se potencializa ya que todos los objetos creados serán producidos en serie al igual que los objetos presentes en los ajuares funerales revisados de las civilizaciones Moches (El señor de Sipan, La Señora de Cao), Egipcios (Tutankamon, Pashedu,) y Mayas (Pakal, Calakmul) y estarán elaborados a partir de algunos recursos de diseño que tiene en común los ajuares de estas antiguas civilizaciones, los cuales son utilizados para argumentar conceptualmente la forma, la composición o el objeto en sí; haciendo fuerte hincapié en su forma, repetición, similitud, simetría, textura, color, y el uso de contrastes. Estos elementos se convertirán en factores comunes para la construcción de los objetos que conformaran el ajuar funerario. La luz será también otro factor importante ya que pretende hablar del concepto de fin y renovación del ciclo funcional de los objetos a través de opuestos, algunos objetos contarán con leds de alta intensidad en su interior los cuales emitirán luz constantemente, mientras que el ambiente donde estará dispuesta toda la obra contará con cambios secuenciales de luz y oscuridad.

Entre los elementos que hicieron parte de la elaboración de los objetos se pueden mencionar: 42 Mainboards, cerca de 1500 Condensadores Electrolíticos, 25 Microprocesadores Planos, cerca 500 Teclas y Porta Teclas, 24 Disipadores de Calor, 24 Plut de Entrada y Salida y 36 Discos de vinilo. Al final del proceso se construyeron 6 diferentes objetos los cuales son producidos en serie formando un total de 68 objetos contruidos.

El ejercicio se describe mediante la apropiación y transformación de los elementos en nuevos objetos que incorporan materiales de gama tecnológica sin depender de medios o técnicas complicadas para su realización. Este ejercicio se ve íntimamente identificado dentro del hacer artístico con el Low Tech, y algunos de

los referentes artísticos que ayudaron a orientar este trabajo son mencionados a continuación:

Theo Kamecke el cual desarrolla esculturas inspiradas en el arte egipcio y en los circuitos integrados, imitan a los muebles y sarcófagos egipcios, el encuentra que las cualidades estéticas de los gráficos de los circuitos podían, como los jeroglíficos, ser resueltos en un lenguaje inescrutable como los colores, formando una paleta de emociones que desarrolla sobre cada uno de los objetos que crea (Ver figura 1 y 2).²

Theo Kamecke investiga las relaciones de utilizar figuras sustraídas de circuitos electrónicos a modo de pictogramas, además del uso extendido de la geometría, colores limitados, así como las diversas formas de concebir el objeto escultórico, todo ello marca una pauta importante a estudiar en la realización de esta propuesta.

Figura 1. AMON RA

Escultura



Figura 2. ANUBIS

Objeto funcional - Cofre organizador

Fuente: **Figura 1, Figura 2**, galería virtual, Theo Kamecke, esculturas y objetos funcionales.

Por su parte la artista **Jean Shin** hace uso de elementos provenientes de residuos tecnológicos, tales como discos de vinilo, teclas, entre otros, de

² KAMECKE Theo, galería virtual, esculturas y objetos funcionales, <http://www.theokamecke.com/>.

los cuales se tuvo en cuenta para la presente propuesta, la forma como son agrupados espacialmente los objetos, ajustándose en unidades complejas que se repiten con una limpieza y contundencia admirable, así como la búsqueda plástica en torno a la estructura y el simbolismo. La primera asegura la consolidación del objeto; y el segundo nos habla del elemento sensible, cargado, que remite a la historia.³

Figura 3. “Sound Wave”



Fuente: **Figura 3**, galería virtual, instalaciones espaciales, videos, esculturas fotografías.

3.2 ETAPAS DEL PROCESO

Se describen a continuación los pasos generales que llevaron al desarrollo de la presente propuesta:

Etapas 1: Observación, Estudio conceptual, Recolección, Selección y Limpieza de los residuos

Observación: Percibir y evidenciar el fenómeno creciente del post-consumo de objetos de origen tecnológico, y las posibles reflexiones que generan en el campo de la creación artística.

³ Galería virtual, esculturas fabricadas de residuos, <http://www.yalohevisto.es/12-esculturas-fabricadas-a-partir-de-productos-reciclados/>

Estudio Conceptual: La realización de un estudio referente a ajueres funerarios de las civilizaciones moche, maya y egipcia así como la selección de algunos fundamentos de diseño que serán usados para la construcción de los nuevos objetos.

Recolección: Ejercicio de campo para copilar el material base para construir la obra. El lugar de mayor afluencia fue el mercado de las pulgas, Bucaramanga.

Selección: Se analiza las partes y el tipo de material idóneo para el desarrollo de la obra, teniendo en cuenta durabilidad de material, fácil manejo y presentación.

Limpieza: Se realiza un proceso de remoción de impurezas y pulcritud del material escogido que consiste básicamente en lavar las piezas, recordando que en los lugares de obtención no son conseguidos en las mejores condiciones.

Etapas 2: Creación de los objetos

El trabajo se desarrolla a partir del ensamblaje de piezas por métodos mecánicos con ayuda de pegantes acrílicos de rápida adhesión a las superficies y macillas de tipo epóxido. Para el corte, pulido y desbaste de las piezas fue necesario el uso de herramientas industriales como:

- Sierra sin fin (BTA Tools)
- Pulidora (Wp1300k Black & Decker)
- Lijadora de rodillo oscilante VB 120
- Esmeril de Banco (CRAFTSMAN)
- Maquina de Control numérico CNC (SKT28)

Estas herramientas fueron utilizadas en los laboratorios de maderas de la escuela de Diseño Industrial, así como en el laboratorio de Control numérico adscrito a la escuela de Ingeniería Mecánica de la universidad Industrial de Santander

Etapas 3: Presentación de los objetos

Por ser una propuesta de orden instalativo, los objetos serán dispuestos en un espacio rectangular de 3 x 5 metros cerrado, el cual contará con una sola entrada; la instalación estará coronada con focos de luz regulables para manipular el ambiente donde estará exhibida la obra, una parte de los objetos se encontraran suspendidos en la mitad del espacio expositivo con Nylon 0,45 mm. Para el caso de los objetos realizados con discos de vinilo, estos serán ubicados sobre las tres paredes laterales que contiene la obra y excluyendo el espacio por donde entra el espectador.

De acuerdo con lo anterior el medio de mejor difusión encontrado para el presente trabajo fue trazado por el arte de la instalación, el cual incorpora casi cualquier forma para crear una experiencia en un ambiente particular. Los materiales usados en el arte instalativo se extienden a todo tipo de materiales cotidianos y naturales, pudiéndose explorar más el exterior de los límites de los objetos en interacción con un espacio. Esencialmente, la instalación considera la experiencia sensorial entera del espectador, trata de crear no tanto objetos, sino ambientes, entornos de vivencia estética, emotivas, sensoriales, sensuales e intelectuales.⁴

3.3 ELEMENTOS FORMALES

3.3.1 Geometría: La mayor parte de las civilizaciones prehispánicas mediante sus ajuares funerarios representaron perfectamente las formas básicas de la geometría en la naturaleza.

En los pétalos de las flores, conchas y caracoles los Mayas encontraron triángulos, cuadrados, pentágonos y octágonos que adoptaban en la elaboración de sus objetos. Así mismo en las medidas humanas, ellos

⁴ Jarque, V. Martin Heidegger. En: Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas, II. España: Visor. (1996).

encontraron la proporción de 1:1.618; La cual fue completamente aplicada en los templos, tumbas y centros ceremoniales de sus ciudades-estado.

Ejemplos similares pueden ser encontrados en los ajuares funerarios egipcios donde la armonía inherente a la geometría fue comprendida como una expresión de naturaleza divina que estructuraba al universo, era un patrón metafísico que determinaba lo físico, La realidad interna y trascendente de las formas externas de cada objeto.⁵

El patrón típico observado en la creación de muchos de estos objetos era el de utilizar y repetir muchas veces una misma figura geométrica en el espacio, logrando con esto desarrollar un objeto tridimensional, esta superposición podría ocurrir de formas y cantidades diferentes dependiendo del tipo de figura geométrica, la orientación del plano espacial donde era desplazada la figura, y la función que desempeñaría el objeto.

Lo siguiente evoca a una concepción clásica del diseño donde las formas exhiben algún tipo de profundidad y volumen, características asociadas con las formas tridimensionales, mientras que las figuras son representadas desde ángulos y distancias determinadas, una forma, por lo tanto, puede tener muchas figuras que distribuidas espacialmente recrean objetos.⁶

A continuación se observan algunos ejemplos, (ver figura 4 y 5), de ajuares que cumplen ese patrón, el cual será la primera herramienta de creación que será tomada para producir los objetos que acompañaran el **ajuar ocigoloncet**. Por otra parte existe una predisposición de los elementos tecnológicos escogidos para dejarse componer de manera geométrica, como ejemplo, las tarjetas de

⁵ C.W. CERAM, dioses tumbas y sabios, ediciones orbisd S.A, 1985, PAG 86- 96, 124- 145.

⁶ WONG Wucius, fundamentos del diseño bi y tridimensional, editorial Gustavo Gili, S.A Barcelona, 1995, Pág 139

Mainboard, que poseen una forma cuadrada, o los condensadores que vistos en perspectiva se convierten en puntos en el espacio, y agrupados acentúan un ritmo particular al objeto ensamblado, ajustándose perfectamente al perfil desarrollado por ajuares funerarios de la antigüedad.

Figura 4. Plano semitriangular Repetido horizontalmente



Figura 5. Círculo repetido verticalmente

Fuente: **Figura 4**, Cetro Ceremonia, tumba del Señor de Sipan, Cultura Moche, Perú.

Fuente: **Figura 5**, Brazalete lapislázuli en honor al dios Ra, Cultura Egipcia, Museo del Cairo, Egipto.

Por otra parte las figuras geométricas básicas cumplían un rol mágico en este tipo de sociedades, donde la geometría se convirtió en un instrumento para delimitar y precisar la forma y el espacio físico de un lugar determinado. Así mismo la propuesta instalativa **ajuar ocigoloncet** limitara este estudio de la geometría a tres figuras básicas (círculo-cuadrado-triángulo), las cuales serán usadas en la creación de todos sus objetos; mencionándose a continuación el contexto en el que serán desarrolladas para la propuesta instalativa.

El círculo es una forma visible y cotidiana en la naturaleza, representado en el cielo como el sol y la luna, así también en algunos animales y plantas y en las estructuras geológicas.

El círculo ha sido empleado como símbolo de la Eternidad y de la Unidad en culturas prehispánicas como la Moche y Maya. Como eternidad porque no tiene principio ni fin y siempre retorna al mismo punto. También por esta razón simboliza lo terrenal y el inframundo. Como unidad porque no hay punto donde comience ni punto donde finalice, entonces todo lo contiene y no hay nada fuera de él.⁷

Por su parte, el cuadrado es una figura muy estable y de carácter permanente, asociada a conceptos como estabilidad, permanencia, rectitud, limpieza, esmero y equilibrio.

En un sentido funeral fue asociado a lo completamente terrenal o material, muchos templos mayas, moches y egipcios fueron realizados bajo una forma cuadrada. Representando el microcosmos y con ello la estabilidad del mundo físico. Por el contrario el triángulo, la figura geométrica resultante de la unión de tres puntos por medio de tres líneas rectas, y más particularmente el triángulo equilátero o regular, cuyos tres lados y ángulos son iguales, ha sido siempre considerado como un símbolo de Perfección, Armonía y Sabiduría, En las culturas mayas y egipcias fue asociado al carácter espiritual e intangible de las cosas, abogando a todo aquello que supera o esta después del mundo material.⁸

3.3.2 Producción en serie: este concepto fue ampliamente usado en la conformación de ajuares funerarios (ver figuras 6 y 7) denotando imponentia y unidad al conjunto de objetos, pero sin desestimar la riqueza visual y técnica de los objetos en su particularidad. También cumplía funciones tan importantes como el garantizar mediante la reproducción de objetos la continuidad de un ciclo, que

⁷ El Señor de Sipán: misterio y esplendor de una cultura Pre-Inca, Diputación Provincial de Alicante, Museo Arqueológico de Alicante, 2006, España, pag 174-178.

⁸ ALAVEDRA, JAUME. "El mundo del Más Allá en el Antiguo Egipto. Creencias de ultratumba y prácticas funerarias". Egipto. Llamada al Más Allá, Fundación Arqueológica Clos. Barcelona. 1995.

en este caso era asociado a la elongación de la vida en el más allá, también describían el status o posición social, pues dependiendo de la cantidad de objetos ofrendados y de su calidad, estos hablaban de la condición social del propietario.

Figura 6. Cerámicas ceremoniales



Figura 7. Conjunto de Ushebts

Fuente: **Figura 6**, ajuar funeral moche, recinto numero K3, tumba del Señor de Sipán, Cultura Moche, Perú.
Fuente: **Figura 7**, caja fúnebre con ushebts, tumba de sennefer, Tebas Egipto.

3.3.3 Simetría: Era frecuente encontrar en los ajuares funerarios el recurso de la simetría, basándose en un tipo de composición que consistía en desplegar de forma idéntica la misma imagen a ambos lados de un eje imaginario o punto central. En muchas ocasiones el efecto se asemeja como si lo representado se duplicara o como si se reflejara en un espejo (ver figura 8 y 9).

Caso particular por mencionar es el uso de la simetría en el arte egipcio, donde este tuvo que ver con la intensa y compleja concepción dual que los egipcios desarrollaron en diversos aspectos como la profunda cosmovisión dualista que implicaba establecer equilibrios entre opuestos, atendiendo a la armonización entre complementarios y daba lugar a la expresión de lo total a través de lo dispar.⁹

⁹ Amigos de la egiptología, simetría en el antiguo.

<http://www.egiptologia.com/arte/105-nociones-clave-del-arte-egipcio/2507-la-simetria-en-el-arte-del-antiguo-egipto>.

En ciertos contextos mitológicos incluso el mundo del más allá llegó a ser presentado en paralelo con el mundo terrenal del que era supuestamente idéntico reflejo. Este fundamento del diseño piensa ser usado en el *ajuar ocigoloncet* directamente con el juego de opuestos y el manejo del contraste expresado en la ambientación del espacio físico (luz-oscuridad), para metabolizar esa dualidad entre el mundo físico y el espiritual, así como el manejo de colores neutros como el blanco y el negro.

El contraste se usa frecuentemente como herramienta para sugerir distinciones visuales. Un contraste puede incrementar y realzar la visibilidad de un objeto o un espacio. Un contraste también puede disminuir o asimilar elementos dentro de una composición, de igual forma el uso de blanco y negro, una forma plana y una forma lineal pueden determinar tonos contrastantes.¹⁰

Figura 8. Mosaicos pirámide del señor de Sipan

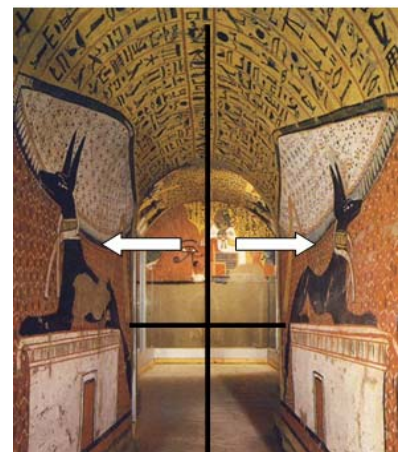


Figura 9. Cámara mortuoria

Fuente: **Figura 8**, diseños geométricos, pirámide del señor de Sipan, cultura moche, Perú
Fuente: **Figura 9**, Tumba Pashedu (TT3), cámara funeraria, valle de los muertos, Egipto

¹⁰ WONG Wucius, fundamentos del diseño bi y tridimensional, editorial Gustavo Gili, S.A Barcelona, 1995, Pág 222-223

3.4 CONFORMACIÓN DEL AJUAR

3.4.1 Materia prima:

El residuo tecnológico (ver figura 10), fue recolectado en depósitos como chatarrerías, mercados informales y entre personas que disponían de aparatos que ya habían cumplido su ciclo funcional y pretendían ser desechados. Así fueron adquiridos los elementos necesarios para la creación de los nuevos objetos mediante procedimientos mecánicos como el pegado, corte y pulido; generando una familia de objetos que proyecten nuevas actitudes estéticas.

Figura 10. Elementos utilizados (Mainboards, Discos de Vinilo y Teclados)



3.4.2 Objeto 1 y 2 “Draobniam I y II”

Se realiza la extracción de todos los componentes de las mainboards recolectadas por medios mecánicos (sustracción con martillo y destornillador plano), evitando estropear la tarjeta y dejándola sin ningún tipo de componentes en la superficie, este paso es fundamental, ya que le resta peso a la tarjeta lo cual facilitará su montaje en el espacio expositivo, así como ayudar al pegado entre tarjetas y además servirá como dispensador; ya que algunos de los componentes sustraídos

de las mainboards harán parte de otros objetos que serán ensamblados posteriormente.

Después de hecha la sustracción de componentes, se realiza una clasificación de estos elementos recogidos, los cuales son seleccionados por especie, las Mainboards son lijadas con una pulidora, procurando dejar la superficie limpia de cualquier elemento cortante o indeseado, luego se procede al corte de las láminas por medio de una Sierra sin fin, a una medida de 22 cm por cara para el ensamblaje del **objeto 1 “Draobniam I”**, y los cortes de (16 x 10 cm), (16 x 24 cm) y (16 x 21.5 cm) para el ensamblaje de **objeto 2 “Draobniam II”**, luego pasan por un proceso de lijado por rodillo oscilante para mejorar los cortes de las caras y evitar posibles imperfecciones, son lavadas y en este punto las tarjetas están listas para ser ensambladas (Ver figura 11).

Figura 11. Limpieza de Maiboards



Después de tener las 42 Mainboards con las medidas correspondientes, se procede al proceso de pegado con ayuda de masilla epódica, el efecto de este pegamento tiene una efectividad a las 24 horas de haberse utilizado, las secciones se van ensamblando lateralmente y en los puntos de mayor presión se utilizan, prensas de laboratorio para un mejor agarre hasta ensamblar las caras que

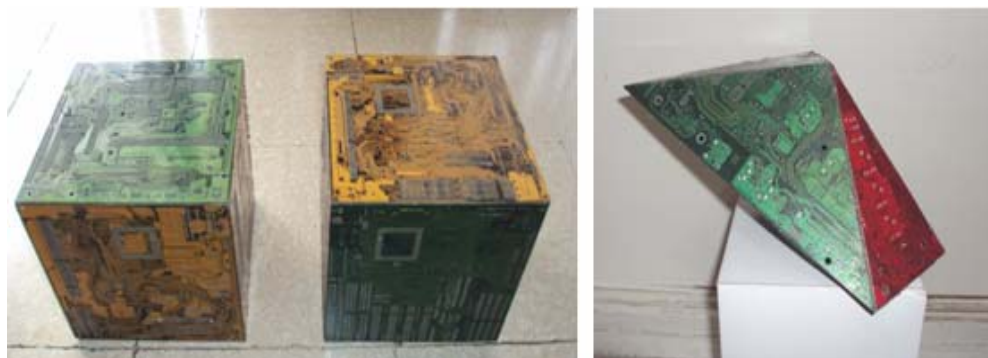
conformaran el objeto, al cual se le introduce un pequeño circuito con dos Leds conectados que estará alimentado a 110 V y generará una pequeña emisión de luz dentro del cubo la cual saldrá por todas las secciones huecas de las mainboards (Ver figura 12).

Figura 12. Proceso de ensamblaje de objetos “Draobniam I y II”



Los objetos terminados son mostrados a continuación (ver figura 13). La cantidad por objeto se determinó de la siguiente manera Draobniam I constara de 6 objetos y Draobniam II constara de 2 objetos ambos objetos contarán con luz.

Figura 13. Presentacion final objetos “Draobniam I y II”



3.4.3 Objeto 3 “Sodalcet”: Los teclados averiados son otro de los elementos utilizados en la creación del ajuar, de él son extraídos dos piezas fundamentales, las teclas y los porta teclas (ver figura 14), los teclados fueron deshuesados por medio de un destornillador, sus patas internas fueron sustraídas y pulidas en un esmeril de banco, posteriormente se lavaron las piezas con agua-jabón para proceder con el ensamblado de los objetos, el cual utilizó como soporte base, cubos de balsa pintados de negro los cuales fueron cortados a una medida de (5x5x5 cm), De esta serie fueron realizados 9 objetos en tres colores diferentes Blanco, Gris, Negro.

Figura 14. Ensamblaje de objetos “Sodalcet”

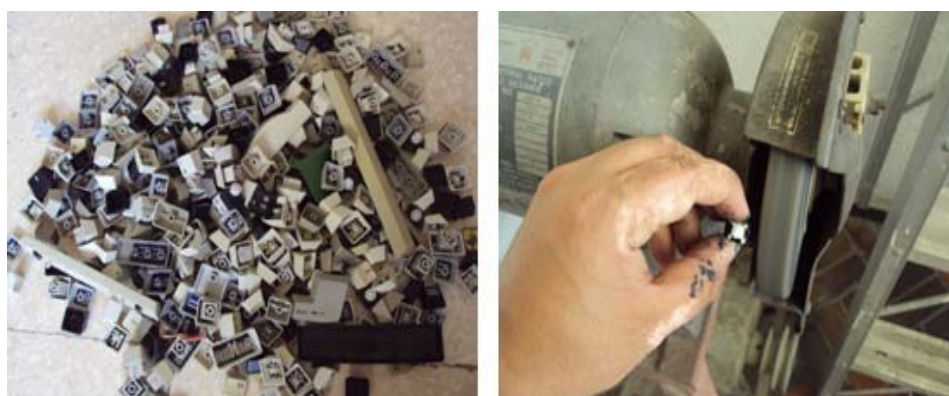


Figura 15. Presentacion final Objetos “Sodalcet”



3.4.4 Objeto 4 “Serodasnednoc”: los condensadores fueron sustraídos de las mainboards, y agrupados sobre pequeñas bolas de espuma, las cuales sirvieron como soporte base (ver figura 16); fueron utilizados condensadores electrolíticos de diversos tamaños, realizándose una serie de siete objetos (ver figura 17).

Figura 16. Ensamblaje de objetos “Serodasnednoc”



Figura 17. Presentacion Final Objetos “Serodasnednoc”



3.4.5 Objeto 5 “Serodapisid”: Este objeto fue inspirado en las formas triangulares, están compuestos por tres tipos de elementos sustraídos de las mainboards (ver figura 18), los cuales son: disipadores de calor, que forman la base del objeto. Sobre las esquinas de cada triangulo se dispuso plut de entrada y salida; y enfrente van ensamblado los microprocesadores que también conservan la misma formación triangular, realizándose un total de ocho objetos (ver figura 19)

Figura 18. Ensamblaje de objetos “Serodapisid”



Figura 19. Objetos “Serodapisid”



3.4.6 Objeto 6 “Socsid”: Los discos fueron concebidos como objetos alusivos que representarían las veces de un lenguaje o escritura tridimensional, semejante a jeroglíficos en el *ajuar ocigoloncet*, los cuales estarían dispuestos sobre las paredes laterales de la obra instalativa; el diseño de los discos fue inspirado en esquemas o mapas de circuitos electrónicos como: amperímetros, osciloscopios, fuentes de poder entre otros (ver figura 20). Estos diseños fueron digitalizados y modificados a manera de vector con el programa de diseño grafico Adobe Illustrator, convirtiéndose posteriormente al formato Parasoli que es el formato que reconoce la máquina de control numérico que realizó el trabajo de corte. Cada diseño (ver figura 21), demora un tiempo de realizacion de 30 min por disco, cortando un total de seis diseños diferentes y cada diseño serializado la misma cantidad de veces.

Figura 20. Producción del objeto “Socsid”

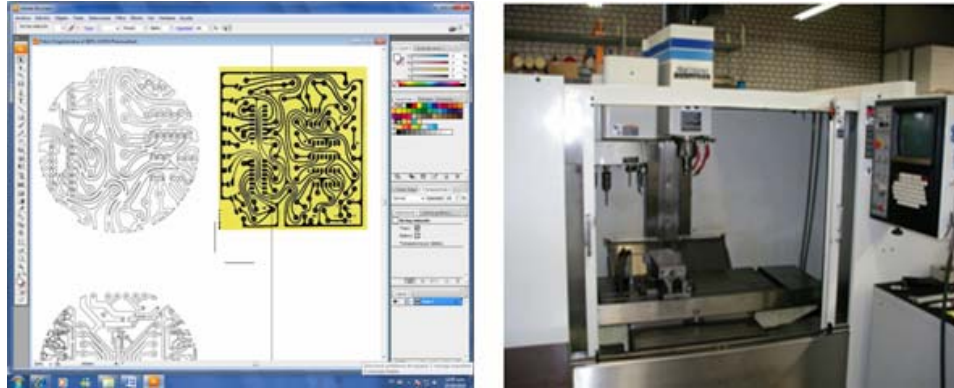


Figura 21. Presentacion Final de objetos “socsid”



3.5 MONTAJE INSTALATIVO

La disposición espacial de los objetos estará dentro de un espacio rectangular de (3 x 5 mts) la obra estará organizada en dos formaciones, la primera consistirá en

la agrupación de la serie de los 32 objetos (**Draobniam I, Draobniam II, Sodalcet, Serodasnednoc, Serodapisid**) los cuales irán suspendidos en forma vertical con hilos de Nylon transparente de 0.45 mm que estarán fijos al techo del espacio expositivo, el resto de los 36 objetos (**Socsid**) estarán dispuestos de forma horizontal sobre las paredes que encierran todo el conjunto instalativo, el hecho de que los objetos se mantengan suspendidos pretende hacer alusión a una resurrección del objeto, de aquel evento que lo aleja del suelo, de lo mortuorio, de lo que está abajo para ser enterrado (ver figura 22). Por otra parte el elemento personificador del difunto tecnológico, estará representado mediante una luz continua que estará ubicada en el centro del espacio instalativo, la elección responde a la idea de representar al difunto tecnológico como una luz ya que es un elemento que evidencia su existir, pero sin embargo resulta ser un tanto intangible en su forma material.

Para el caso de los objetos que se encuentran distribuidos sobre las paredes laterales estos formarán un conjunto de objetos a modo de pictogramas o jeroglíficos del **ajuar ocigoloncet** (ver figura 23). Por su parte los objetos con dispositivos luminosos, estarán apoyados por un sistema de alimentación a corriente directa de 110V y reducida a 3V por medio de un transformador, cada objeto **Draobniam I y II** contará en su interior con un circuito de intermitencia unido a dos leds de alta intensidad. La utilización de los pequeños leds contempla otra forma de abordar ese estado de mortalidad, a través de la luz como medio asociado a la vida y su intermitencia a su vez contempla ese estado de cambio. El recinto donde estará dispuesto el ajuar ocigoloncet se encontrará encerrado, con un solo acceso, por donde podrá ser abordada la obra, también contará con un sistema de luces encima del espacio expositivo, que irá modificando el ambiente lumínico de la muestra instalativa, este cambio de luz ira regulado por un rectificador secuencial que al dilatarse producirá el cambio de luz a oscuridad y viceversa.

Figura 22. Modelado y renderizado de La propuesta instalativa, vista frontal

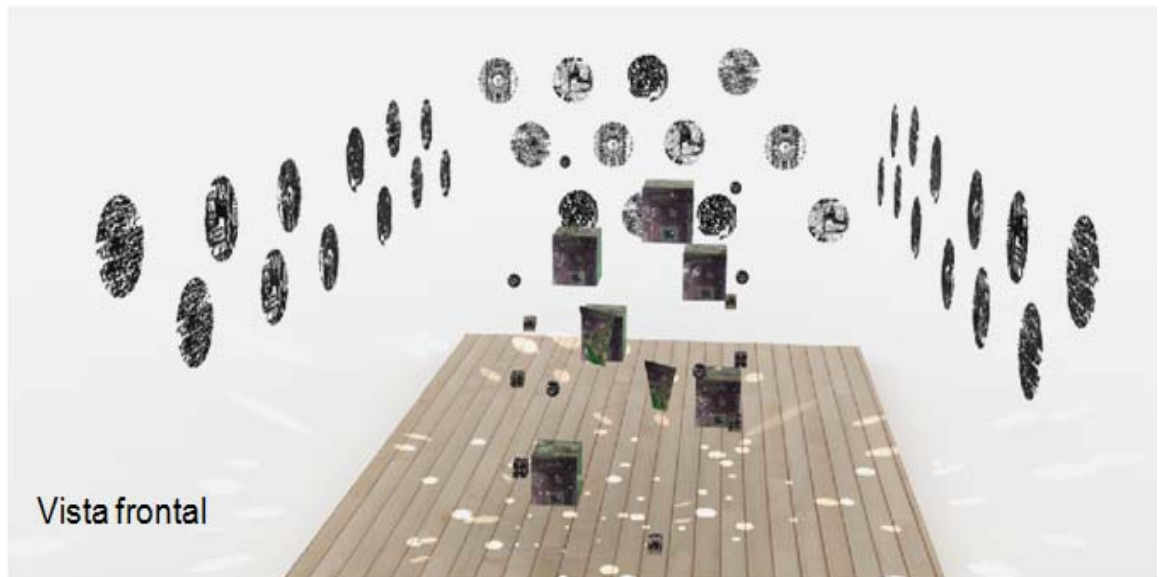


Figura 23. Modelado y renderizado de La propuesta instalativa, detalle.



Figura 24. Modelado y renderizado de La propuesta instalativa, vista lateral izquierda

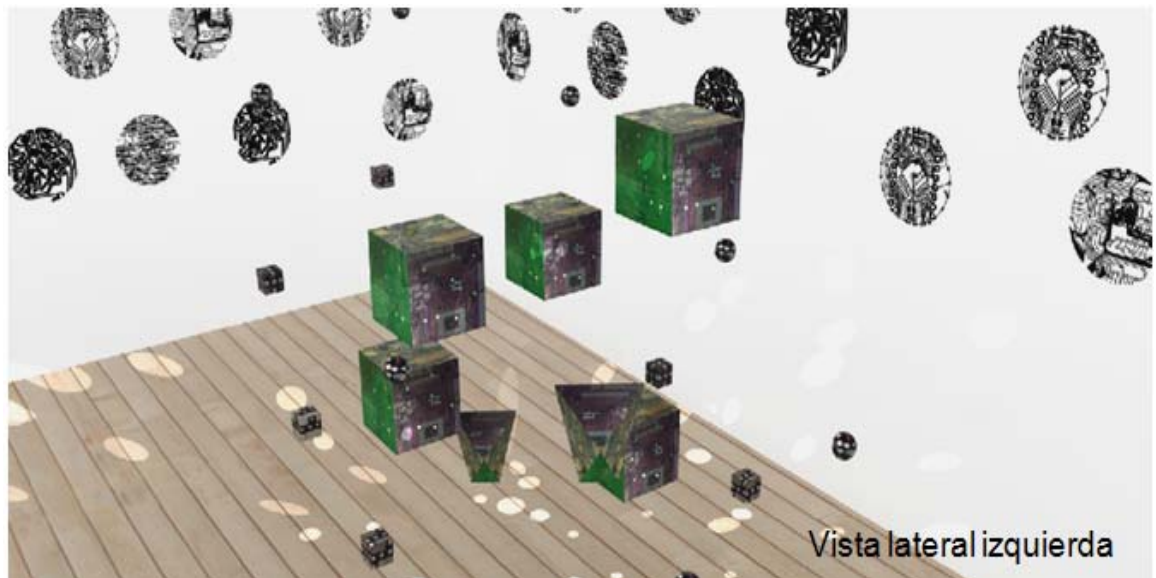
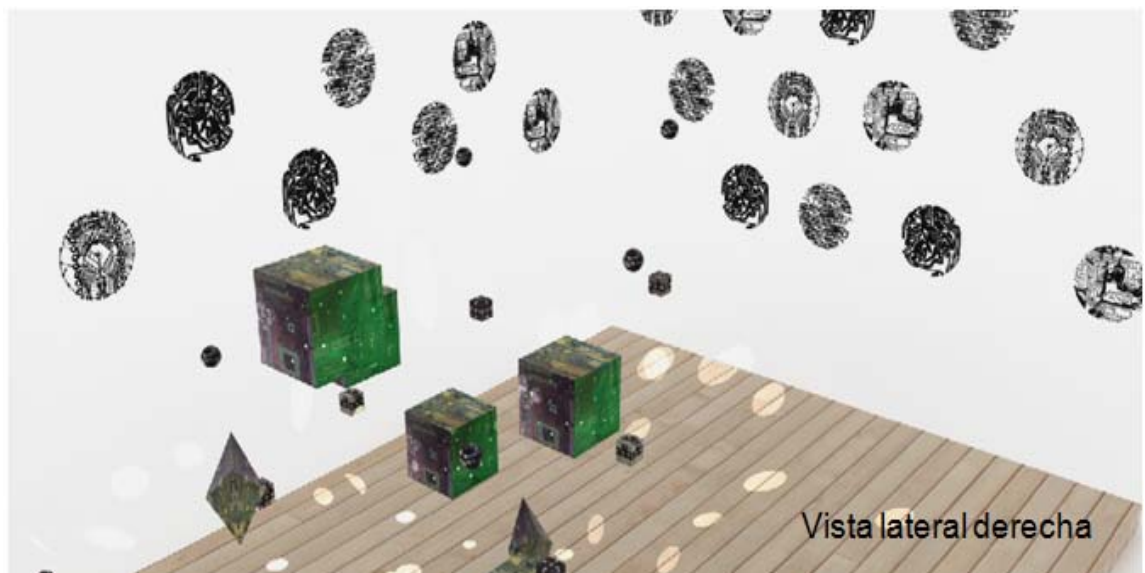


Figura 25. Modelado y renderizado de La propuesta instalativa, vista lateral derecha



4. CONCLUSIONES

La realización del presente trabajo aborda una de las nociones más inquietantes dentro del marco de desarrollo del **ajuar Ocigolocent**, y es mostrar al objeto con la premisa de una **“Mortalidad tecnológica”**, como reflejo de la desmedida acción consumista implícita dentro de los mercados tecnológicos de las actuales esferas sociales contemporáneas, ya que el objeto tecnológico se presenta como un producto muy conquistador que penetra fácilmente dentro de los diferentes segmentos del mercado, pero que al cabo de muy poco tiempo termina siendo obsoleto por la misma temporalidad funcional con la que es concebido, Sin duda esto es muestra de que la actual línea de progreso tecnológico está impulsando cada vez más el fenómeno de la mortalidad tecnológica así percibida por el autor o que en otras palabras roza con un acelerado ciclo de desfuncionalidad del objeto tecnológico.

Paralelamente a esto, después de horas de análisis y proyección de ideas, se generó un primer espacio de cuestionamiento a este tipo de implicación que posee el objeto tecnológico en nuestras vidas; y como con el pasar del tiempo, se convierte en un aspecto altamente cuestionable en la medida que se desvincula la idea de progreso y que poco o nada tienen que ver con el desarrollo de un cambio conciente hacia una evolución real.

Como segunda fase, cuando ya los datos estuvieron reunidos, el problema fue depurado, y se llegó a una selección minuciosa de los conceptos a trabajar; se propone como una respuesta a esta situación la propuesta instalativa: **“ajuar ocigoloncet”** que abre y pretende desmitificar a manera de metáfora esa fuerza depredadora y casi imparable que mantiene los objetos tecnológicos, introduciendo a los objetos realizados a un estado de eternidad, que busca romper ese desesperado ciclo “objeto útil - residuo” y conseguir darle más relevancia a la

idea de residuo, como aquello que se fundamente en una nueva razón para reconstruirse.

Así mismo otra consideración que nace a partir de la realización del presente proceso es que los objetos creados en el ***ajuar ocigoloncet*** puede ser visualizados como vestigios sociales, los cuales describen las características propias de ese colectivo particular, medidas estas, desde los objetos o residuos que ella misma genera, casi entendiéndose a la sociedad como el producto de sus creaciones, que para este caso son representadas por sus objetos.

A nivel personal uno de los elementos más importantes y significativos que aporta al autor el desarrollo de este trabajo de grado es haber podido experimentar con materiales y procesos de creación distintos a los desarrollados durante el transcurso de la carrera, valorando la infinita de posibilidades que de ellos se desprenden.

Sin embargo este proceso es solo un punto de partida para seguir generando exploraciones que puedan concebir nuevos alcances acordes a la temática contemplada en el presente trabajo de grado.

BIBLIOGRAFÍA

ALAVEDRA, JAUME. "El mundo del Más Allá en el Antiguo Egipto. Creencias de ultratumba y prácticas funerarias". Egipto. Llamada al Más Allá, Fundación Arqueológica Clos. Barcelona. 1995. pag 176.

C.W. CERAM, dioses tumbas y sabios, ediciones orbisd S.A, Madrid, 1985, PAG 86- 96, 124- 145.

El Señor de Sipán: misterio y esplendor de una cultura Pre-Inca, Diputación Provincial de Alicante, Museo Arqueológico de Alicante, 2006, España, pag 174-178.

Grob, Bernard, Circuitos Electrónicos y Sus Aplicaciones, Editorial MacGraw-Hill, México, pág. (78, 95, 121). 1983.

JARQUE, V. HEIDEGGER Martin. En: Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas, II. (1996), Pág. 34.

Larco Hoyle, Rafael: «La escritura peruana sobre pallares», en Relaciones de la Sociedad Argentina de Antropología. Buenos Aires, 1944, Pág. 57-63,.

La tumba de tutankamon, Editorial: Fundación Santander Central Hispano, 1998 páginas 78-84.

NILSSON William, Electric Circuits, Revised Printing, sexta edicion, pag 34, 45, 89, 106, 123, 139, editorial riedel, 2006.

Wilkinson, J.G. Los Egipcios, su vida y costumbres, edimat libros, 1990, pág. 234.

WONG Wucius, fundamentos del diseño bi y tridimensional, editorial Gustavo Gili, S.A Barcelona, 1995, Pág 222-223

CIBERGRAFIA

AJUARES FUNERARIOS, ushebits egipcios “los que responden”, nov. 2008. [citado 23 oct., 2010 disponible en internet:
<<https://sites.google.com/site/ushebtisegipcios/ajuares-funerarios>>.

Amigos de la egiptología, simetría en el antiguo. [citado 26 oct., 2010 disponible en internet:<<http://www.egiptologia.com/arte/105-nociones-clave-del-arte-egipcio/2507-la-simetria-en-el-arte-del-antiguo-egipto>>.

Cultura moche, Arqueología del peru, disponible en internet:
<<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=1046045&page=12>>.

Cultura mochica, las tumbas del señor de sipan, disponible en internet:
<<http://www.bloganavazquez.com/2009/10/22/la-cultura-mochica-y-las-tumbas-del-senor-de-sipanel-sacerdote-y-el-viejo-senor/comment-page-1/>>

HAWKINS Richard, aportes a la geometría, disponible en internet:
<http://www.bibliotecapleyades.net/geometria_sagrada/esp_geometria_sagrada_1.htm>.

HOYS VAZQUEZ, Ana, la cultura mochica y las tumbas del señor de sipan, el sacerdote y el viejo señor disponible en internet:
<<http://www.bloganavazquez.com/2009/10/22/la-cultura-mochica-y-las-tumbas-del-senor-de-sipanel-sacerdote-y-el-viejo-senor/comment-page-1/>>.

KAMECKE Theo, galería virtual, esculturas y objetos funcionales, disponible en internet: <<http://www.theokamecke.com/>>.

SHIN Jean, galería y pagina de la artista, disponible en internet:
<<http://www.jeanshin.com/soundwave.htm>>.

Ushebits egipcios, “los que responden”, disponible en internet:
<<https://sites.google.com/site/ushebtisegipcios/ajuares-funerarios>>.