

151457

D  
Art  
\$2,500.00

**Universidad de Monterrey**  
**Departamento de Ingeniería, Arquitectura y Diseño**



**Outis y el Ciclope**  
**Proyecto de Evaluación Final**  
**Licenciatura en Artes**

**Gabriel Ortiz Duran**  
**m. 122980**  
**9 de Diciembre 2008**

040.7  
0770  
2008

<b>3-PROLOGO</b>
<b>6-PLANTEAMIENTO</b>
<b>8-TRAYECTORIA</b>
<b>11-INFLUENCIAS</b>
<b>16-PROYECTO</b>
<b>24-CATALOGO</b>
<b>33-MUSEOGRAFIA</b>
<b>37-DISEÑO</b>
<b>42-EVENTO</b>
<b>49-CONCLUSIONES</b>
<b>50-BIBLIOGRAFIA</b>

# **PROLOGO**

El arte exhibe desde hace más de medio siglo una clara preferencia por el arte más conceptual, principalmente la instalación y el performance. En cuanto a las artes representativas, como podría ser la pintura figurativa, la fotografía, el video e incluso en parte la escultura, se busca ahora la representación constante de lo mundano. Hemos por lo tanto elevado a cultura alta, o "high" como se le referirá en este documento a lo cotidiano.

A su vez existen las artes y la cultura "low" principalmente los cómics, videojuegos, cine comercial, literatura comercial, y el retrato, que se baja a un nivel de artesanía más que de Arte. Esta diferencia se presenta muy clara en la escena internacional principalmente, donde se busca constantemente un "discurso" para validar una obra como pieza de arte y así poder separar lo "high" de lo "low".

Desafortunadamente, este discurso comúnmente solo es conocido por el artista y algunos críticos y otras personas previamente educadas sobre la obra y el mundo artístico de hoy. Este lado oculto causa una clara separación entre eruditos del mundo artístico y la audiencia general, que a su vez contribuye más a conclusiones erróneas y a la constante confusión sobre el mérito o valor del

arte contemporáneo por el público general que queda enajenado.

En La Odisea, Odiseo se encuentra en la isla de los cíclopes, y Polifemo el ciclope se encierra con ellos en su cueva. Tras encontrarse atrapado, crea un plan para escapar. Embriaga al ciclope, y cuando Polifemo le preguntó su nombre, Odiseo le dijo que se llamaba "Outis", un nombre que puede traducirse como "Ningún hombre" o "Nadie". Al quedarse dormido y borracho Polifemo, lo ciega perforando su ojo con los carbones ardientes de su fogata. Grita por ayuda a los demás cíclopes, exclamando que "Nadie" lo había herido. Al pensar que se había vuelto loco, los demás no intervienen.

El ciclope es una simple metáfora de la humanidad, y a su vez también es un ser mágico y ajeno. Nos representa en algunos estados con sus características principales: el ciclope es torpe, brutal y malentendido. Es una figura con solamente un ojo, privado por siempre de perspectiva en todo desde su vida. Es cegado terriblemente por el héroe, o llevado de encuentro en las disputas entre entes de mayor importancia. Es un mediocre, siendo hijo de dioses sin un destino que lo lleve a ser nada por sí mismo, sino

a ser un personaje secundario en la historia de alguien más.

A su vez, es un ser mágico, mitológico, monstruoso. Al enfrentarnos con él nos enfrentamos con un lado olvidado de nosotros. Al presentarse esta figura en condiciones mundanas en la obra, trata con el cambio gradual que nuestra cultura le ha dado a una parte primal de nuestro ser. Trata con la transformación que se le ha hecho a lo mágico para convertirlo en mundano, y a la elevación de lo mundano a lo culto, o "high".

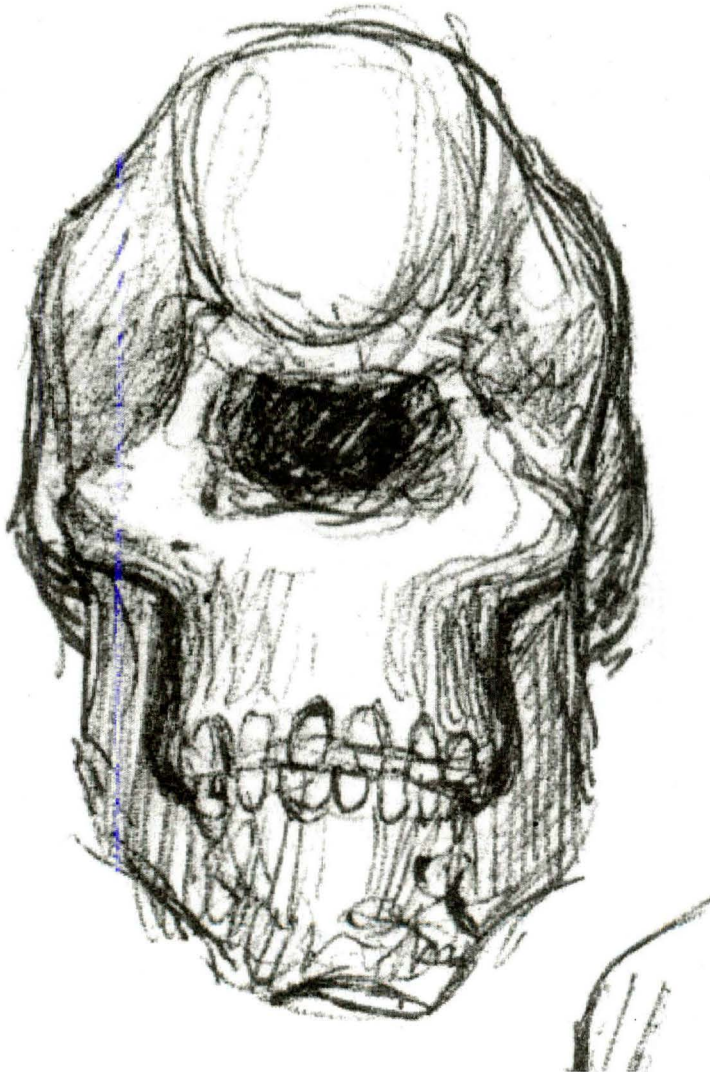
Al cegarnos a nuestra imaginación y a la fantasía, buscando exclusivamente lo concreto, cotidiano y mundano que nos rodea, somos nosotros los que nos convertimos en "Outis", dejando atrás en alguna isla olvidada nuestra capacidad de soñar lisiada.

A final de cuentas, la serie Outis y El Ciclope es una reaproximación a la temática de la fantasía y la mitología en la plástica, y a la ilustración en general. El formato impreso y el trabajo digital refuerza el poco valor artístico que se le da a estos temas actualmente, al cargarlo un poco del peso de ser considerado ilustración o trabajo

grafico, o alguna otra disciplina considerada "Low Art". Tiene que ver con darle un espacio a la magia en nuestras vidas.



# **PLANTEAMIENTO**



La intención fue completar una serie de obras con la misma temática y presentarlas. Se buscaba que las obras fueran fuertes y de carácter agresivo y a su vez un tanto melancólico para plasmar la reflexión sobre la ilustración y las temáticas fantásticas en el arte.

Se buscó causar una reacción en el espectador de ligera incomodidad o una sensación de no estar completamente en control, y a través de todo el proyecto fue lo más importante de conservar. Esta sensación de impotencia o sumisión ante la obra era algo que se buscaba cultivar, particularmente con las dimensiones de la obra y de su contenido ligeramente hostil.

A su vez, la obra en si tenía que sostenerse por si misma, mostrarse ante el espectador como un ente propio. No se buscaba que se enfrentaran con una pieza artística, un cuadro, o incluso una lona, sino con un ser palpable frente a ellos, que los viera e interactuara con ellos en su propia manera. La personalidad de cada obra se buscó que fuera distinta y reconocible, tanto en diseño de color como en las técnicas utilizadas.



# **TRAYECTORIA**



Nací en una vida estable en clase media alta, y comencé a dibujar después de especializarme como escritor en mis años adolescentes. Buscando un reto y tomando distintas influencias de artistas, me inspire para buscar desarrollar mi habilidad para el dibujo, con un enfoque de aprendizaje principalmente autodidacta. Eventualmente entre a la Universidad de Monterrey para dar un fondo teórico a mi producción.

Los videojuegos siempre han sido una parte importante de mi vida, y gran parte de mi formación ha sido influenciada por ellos. Considero que siendo estas las historias con las que he crecido, al igual que otras generaciones crecían con historias de héroes de la guerra, o antes incluso con leyendas y diferentes figuras míticas, simplemente es justo que les de un lugar importante en mi vida y en mi obra.

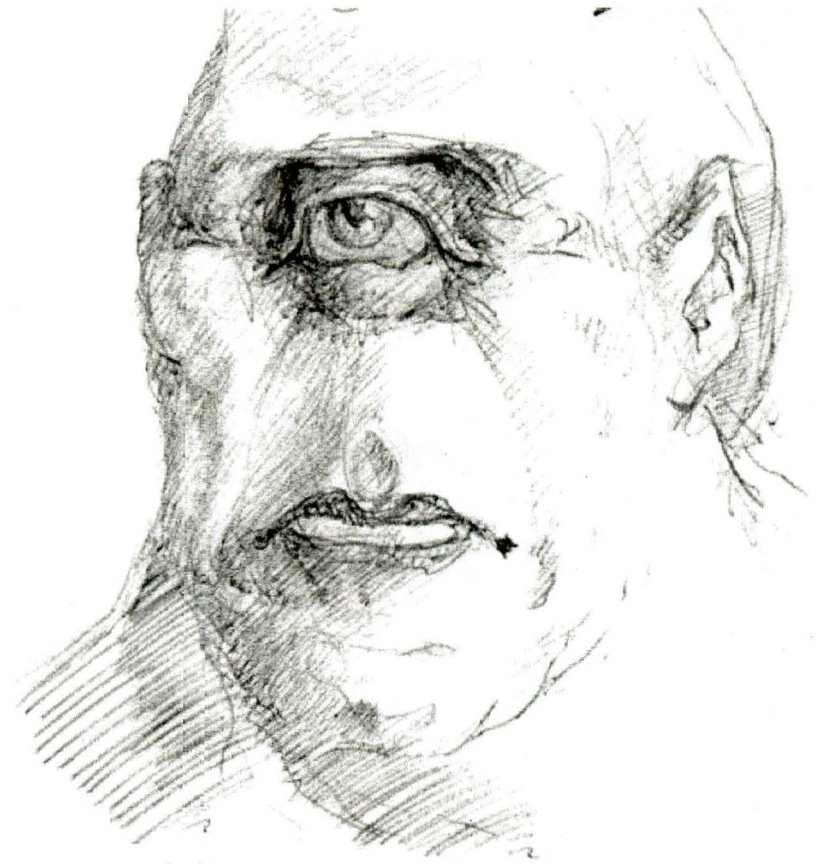
Principalmente enfocándome en dibujo, trabajo con diversos temas con un claro enfoque hacia el rostro humano y lo fantástico. Desde temprano, me incline por la ilustración como un medio paralelo para contar historias, y busco la manera de crear personajes, dibujos y figuras con una capacidad narrativa, o una personalidad clara. Al dibujar también escenas y criaturas fantásticas,

coloco un pie y medio en este campo de la ilustración mientras busco como atarlo a un mundo artístico en el que sus temas ya no parecen tener lugar.

Frustrado por ver descalificada mi obra simplemente por los temas y los contenidos en una escena artística con una clara preferencia hacia lo conceptual, busco otras formas de expresión, intentando siempre encontrar alguna manera en la que poder anclar mi obra a mi formación. Comencé a desarrollar además mi estilo cada vez más. Mi trazo pasó de ser limpio e infantil a sucio y expresivo, y finalmente a situarse en un sitio intermedio. Mi achuradouelto se manifiesta casi universalmente en mi obra, al igual que mi preferencia por altos contrastes

Es así como a través de varios estilos y experimentaciones plásticas, variando desde abstracciones minimalistas en pintura y escultura, una incursión al grabado, hasta video y medios digitales he llegado a mis medios de producción actuales. Incluso teniendo un breve encuentro con la música como un medio narrativo, finalmente aterricé en una mezcla entre dibujo, pintura y manipulación digital como mi medio preferido.

Es así con esta mezcla de diferentes técnicas y fondos manejados que comencé a producir seriamente y exponer. Tomando en cuenta todas mis influencias y sin olvidar mis raíces en las diferentes técnicas, me enfoco comenzando por mi primera serie completa: Outis y el Ciclope.



# **INFLUENCIAS**

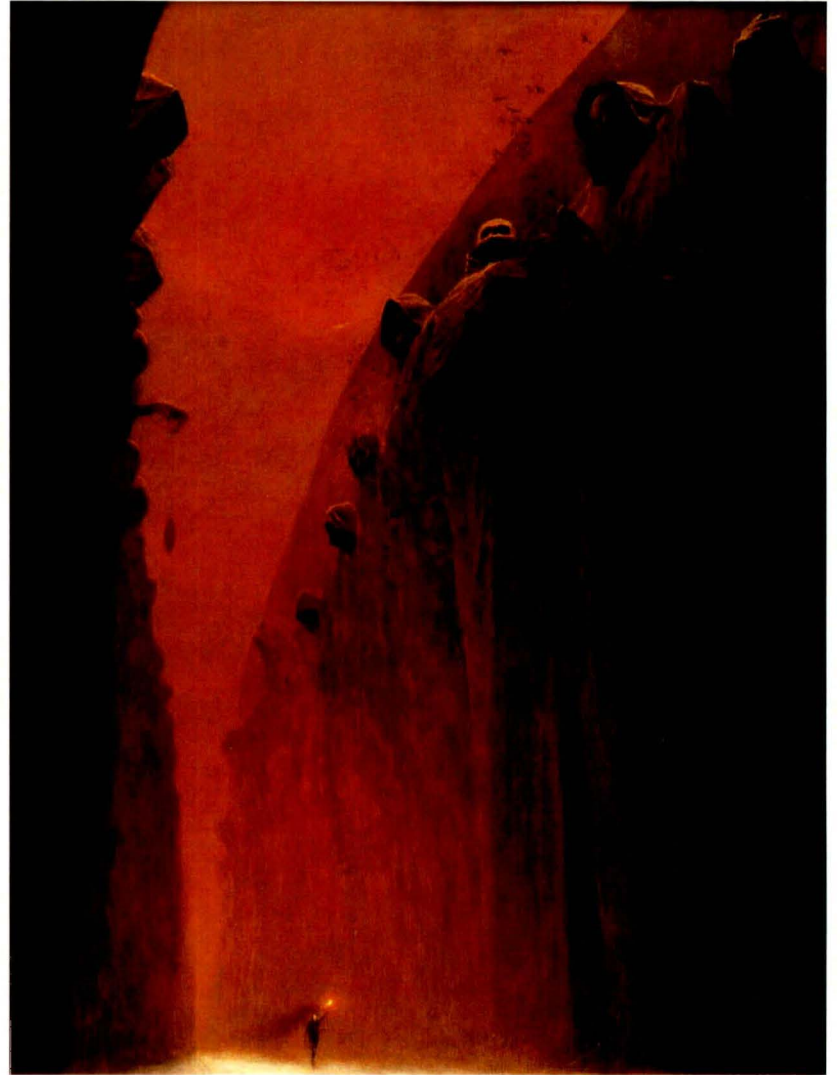
Mis mayores influencias son ilustradores como Frank Frazzetta y Yoshitaka Amano, al igual que artistas como Zdzisław Beksiński, H.R. Giger, Eduardo Chillida, y artistas de cómics como Simon Bisley, Mike Mignola, Bill Watterson y Kentarō Miura.

En cuanto a mis temas, tienen una carga importante de mitología y leyendas, particularmente germánicas, griegas y nórdicas, además de una carga histórica. Escritores como George Orwell, John Steinbeck y Aldous Huxley. A su vez, también tengo una influencia de fuentes que se considerarían inferiores, o "Low" como videojuegos, cómics, novelas y cuentos de autores como Robert E. Howard, Stephen King y Dan Abnett.





Frank Frazetta



Zdzisław Beksiński



Yoshitaka Amano



H.R. Giger



Bill Watterson



Kentarō Miura

**PROYECTO**



## ORIGENES DEL MITO

En la Odisea, llega Odiseo (Ulises en Latín) con sus hombres a la isla de los cíclopes, y tomando refugio en una caverna, encuentran un festín de vinos, carnes, mieles y néctar, que consumen junto al fuego. En ese momento, entra el ciclope Polifemo, quien vive en la cueva. Enfurecido, devora a varios de los hombres de Odiseo y los encierra con él para cuando tenga más hambre.

Con astucia, Odiseo embriaga al ciclope, quien le pregunta su nombre, él responde "Ninguno", Outis (OYTIS) en griego, significando "Ni un hombre" "Nadie" o "ninguno".

*"Tal habló; yo brindéle de nuevo del vino tostado y hasta dos veces más; y las tres lo apuro en su locura. Mas después que el licor empezaba a rondar las entrañas del ciclope, volvíme yo a él con melosas palabras:*

*'Preguntaste, ciclope, cual era mi nombre glorioso y a decírtelo voy, tú dame el regalo ofrecido: ese nombre es Ninguno. Ninguno mi padre y mi madre me llamaron de siempre y también mis amigos.' Tal dije y con alma cruel al momento me dio la respuesta:*

*'A Ninguno me lo he de comer el postrero de todos, a los otros primero; hete ahí mi regalo de huésped.'"<sup>1</sup>*

Tras quedarse dormido Polifemo, nuestro héroe busca como escapar, y junto con sus hombres, toma una brasa ardiente del fuego y se la clavan en el ojo al ciclope:

*"Exhalo un alarido feroz, resonó la caverna; de terror nos echamos atrás; él, cogiendo la estaca, la arrancaba del ojo manchada de sangre abundante y con gesto de loco arrojola de sí con las manos.*

*Daba voces llamando a los otros cíclopes que en torno por sus clamores llegaban de acá y acullá y apostados rodeaban la gruta inquiriendo que mal le afligía:*

*'¿Por qué así, Polifemo, angustiado nos das esas voces a través de la noche inmortal y nos dejas sin sueño?*

*¿Te ha robado quizás algún hombre las reses? ¿O acaso a ti mismo te está dando muerte por dolo o por fuerza?'*

*Desde el fondo del antro les dijo el atroz Polifemo: '¡Oh queridos! ¡No es fuerza! Ninguno me mata por dolo.'*

<sup>1</sup> La Odisea, Canto IX, v 360-370

*Y en aladas palabras respuesta le daban aquellos:  
'Pues si nadie te fuerza en verdad, siendo tu como  
eres, imposible es rehuir la dolencia que manda el  
gran Zeus, pero invoca en tu ayuda al señor  
Posidón, nuestro padre.'*

*Tal diciendo se iban y yo me reí en mis adentros  
del engaño del hombre y el plan bien urdido."<sup>2</sup>*

Tras cegar al ciclope, se esperan a que sea de mañana cuando este abre la cueva para dejar salir a sus ovejas. Se atan ellos a la parte inferior de las ovejas, y el ciego, palpando la cima de ellas para ver que salía de su cueva, no los detecta. Al salir, Odiseo le grita su nombre verdadero al ciclope, proclamando:

*"¡Oh ciclope! Si alguno tal vez de los hombres mortales te pregunta quien fue el que causo tu horrorosa ceguera, le contestas que Ulises, aquel destructor de ciudades que nació de Laertes y en Ítaca tiene sus casas."<sup>3</sup>*

Y así logra su escape Odiseo, plagado luego por las maldiciones que le lanza el ciclope por su osadía, rogando a Poseidón, su padre.



<sup>2</sup> La Odisea, Canto IX, v 399-414

<sup>3</sup> La Odisea, Canto IX, v 502-505

## PROYECTO

Principalmente, el objetivo de la serie era presentar un tema mitológico en una obra, y presentarlo como arte, no como ilustración. Esta distinción, haciéndolo en una exposición formal, sería suficiente para causar algún grado de conflicto, y a la vez, debido al valor distinto que le da la gente dentro y fuera del mundo del arte a las cosas, sería un punto intermedio.

Aquellos que no conocieran que algunas de las piezas encontradas entre la exposición, particularmente los Triunfos, eran más que nada ilustraciones y por lo tanto "Low Art", pero no distinguirían estas de las piezas que podrían ser consideradas "high Art". La gente que si estuviera indoctrinada con el dogma artístico podría tal vez dudar, pero al estar incluidas entre las demás obras, esta distinción se pierde, que es lo que se buscaba. Incluso se apropian por osmosis de la propuesta de las demás obras.

Finalmente, la decisión de imprimir la obra sobre lona me ayudó a reforzar el bajo valor que se le da a la ilustración. Al ser un trabajo gráfico, modificado en computadora, sería una impresión, y ya no está trabajado directamente a mano sobre la superficie final. Pierde gran parte de su

valor artístico no solo por la calidad de su soporte, sino al ser además un trabajo gráfico, reproducible, y sin ser tocada la obra directamente por el artista.

Elegí el ciclope por la carga que conlleva el personaje, al igual que por la temática. Buscaba una temática preferiblemente mitológica que representar en la serie, para así poder hacer una referencia al periodo clásico del arte, cuando estos temas prevalecían. Tras ver varias criaturas que fueran reconocibles y que en algún momento hubiéramos visto, redescubrí esta criatura tan similar a nosotros, pero a su vez tan primitiva, brutal, y desgraciada.

Era un ser que, incluso siendo hijo de un dios, estaba condenado por los hilos del destino a ser nada más que una aventura, un obstáculo que superar para el hombre. Flojo y sin cultivar ni cosechar nada, tiene una existencia mediocre en su isla con el resto de su estirpe. Esta mediocridad en sí fue lo que me hizo elegir esta especie de monstruo para incluirlo en mis obras.

Tras bocetear se decidió en un diseño de cómo terminaría la criatura, utilizando técnicas de diseño de personaje que son utilizadas principalmente en cómics y en diseño de

videojuegos para arribar en el diseño final. Buscaba algo que lo alejara mas de los humanos, pero a su vez lo mantuviera expresivo, sin ser demasiado bestial o monstruoso, para que aun hubiera alguna clase de identificación entre el espectador y la obra, de esta manera no distanciándolo demasiado, mientras a su vez se enfrentaba a algo ajeno, amenazador y que lo miraba. Buscaba que fuera un poco la relación que debió tener Odiseo al enfrentarse con la criatura al tener aquella cena incomoda con su anfitrión.

Al arte bajo de la ilustración, que se considera casi artesanía hoy en día, buscaba elevarlo a un estado en el que fuera competitivo con el arte alto contemporáneo. Al ser impreso sobre lonas, la pieza denota esa falta de valor, pero al estar colgado en un espacio expositivo con cedula y todo apuntando a que era de alta cultura, se causaba un conflicto, y eso fue lo que se intentó reforzar con la exposición.

Tras ir trabajando, me fui identificando mas con el personaje y su relación con la obra fue creciendo, al igual que la integración del mito en si a la obra. El proyecto termino con las piezas de Polifemo y Outis. Para este punto existían 2 obras de carácter puramente fantástico, y dos obras con

una adaptación del ciclope a un mundo más cercano al nuestro. Se presenta vestido traje y corbata en ambos, pues a pesar de su rostro y sus intenciones, sigue siendo nacido de alta sangre. En una es un trabajador cualquiera en una colmena urbana, y en la otra es un sofisticado *connoisseur*.

## ARTISTAS SIMILARES

Otros artistas que han trabajado con temas similares son Beth Carter<sup>4</sup>, escultora inglesa que mezcla criaturas mitológicas y de cuentos infantiles con la figura humana, creando seres zoomórficos, y Kelly Sheridan<sup>5</sup> por su manejo digital de muchos de estos mismos temas. En cuanto a la técnica, pintores como Brian Alfred y Gabriela Fuentes utilizan muchas de las mismas técnicas de manipulación digital de los dibujos y pinturas. Existen además muchos artistas<sup>6</sup> que se especializan simplemente en este campo que cada vez crece más.

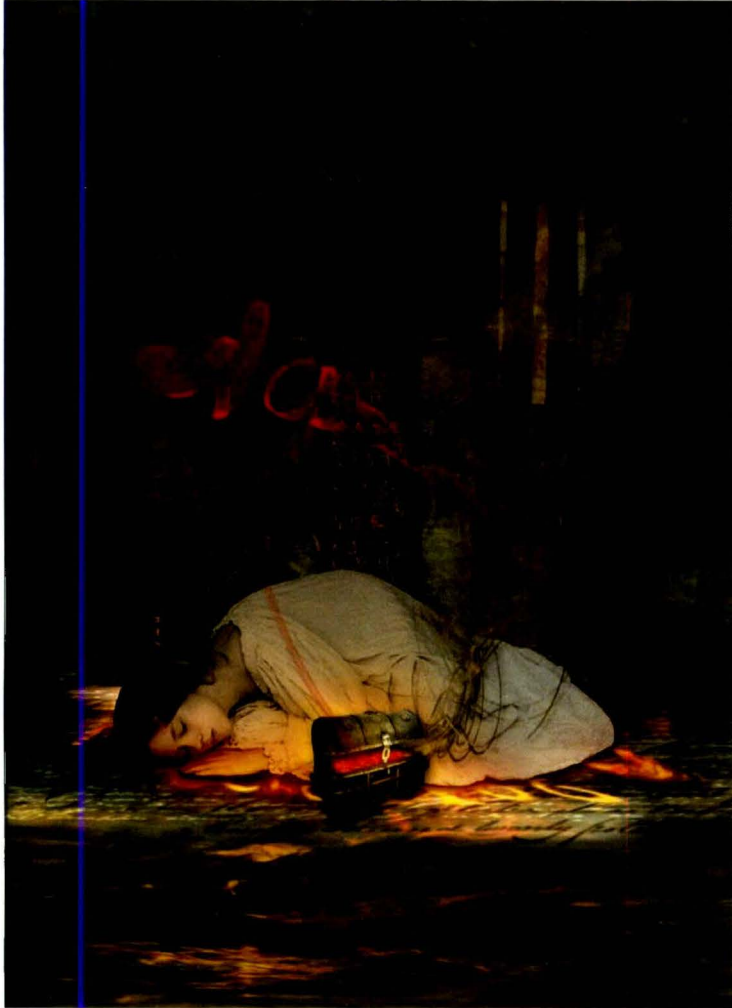


---

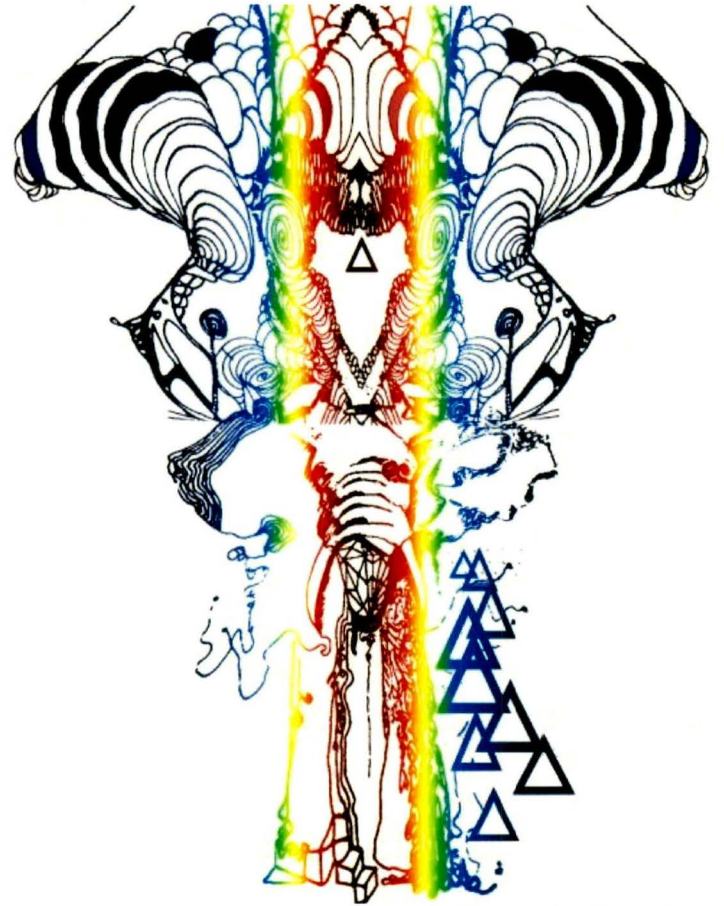
<sup>4</sup> <http://www.bethcarter.co.uk/>

<sup>5</sup> [http://www.ebsqart.com/Artists/cmd\\_723\\_profile\\_portfolio\\_\\_4\\_5\\_G.htm](http://www.ebsqart.com/Artists/cmd_723_profile_portfolio__4_5_G.htm)

<sup>6</sup> <http://www.digitalshow.co.uk/>



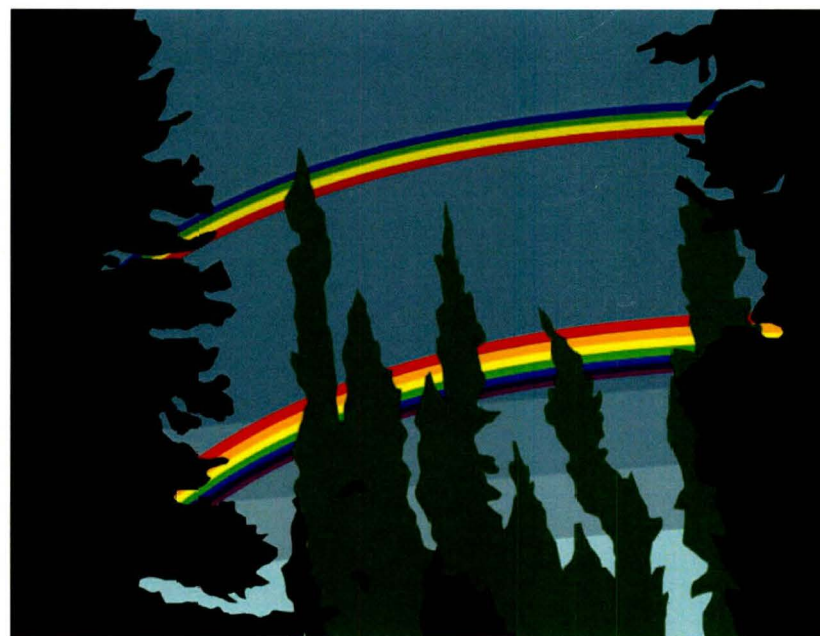
Kelly Sheridan



Gabriela Fuentes



Beth Carter



Brian Alfred

**CATALOGO**

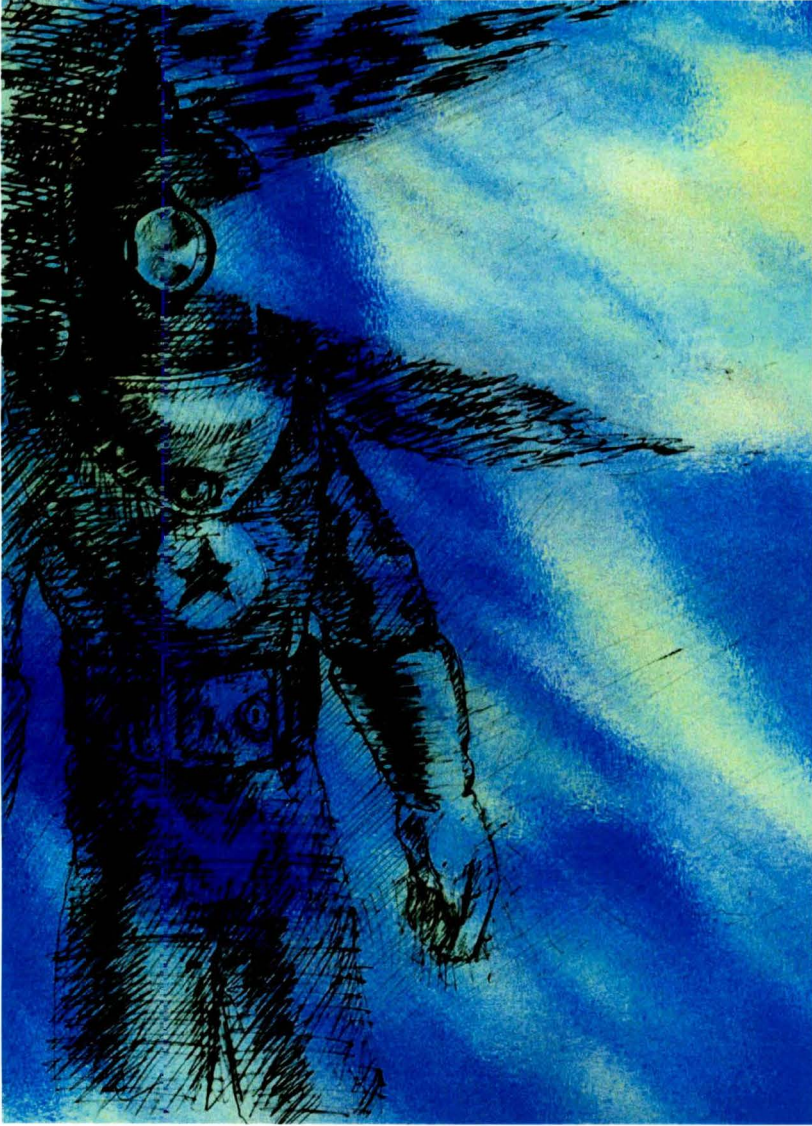




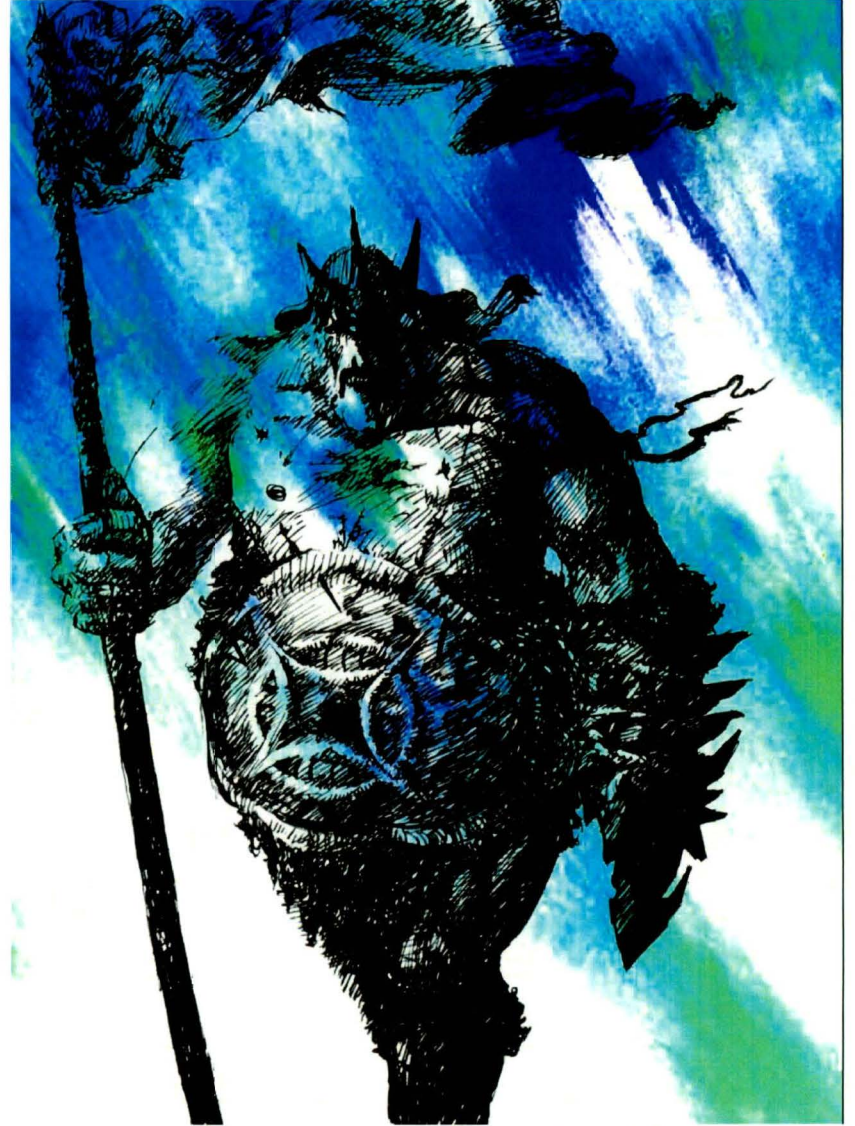
**Rojo (2008)**



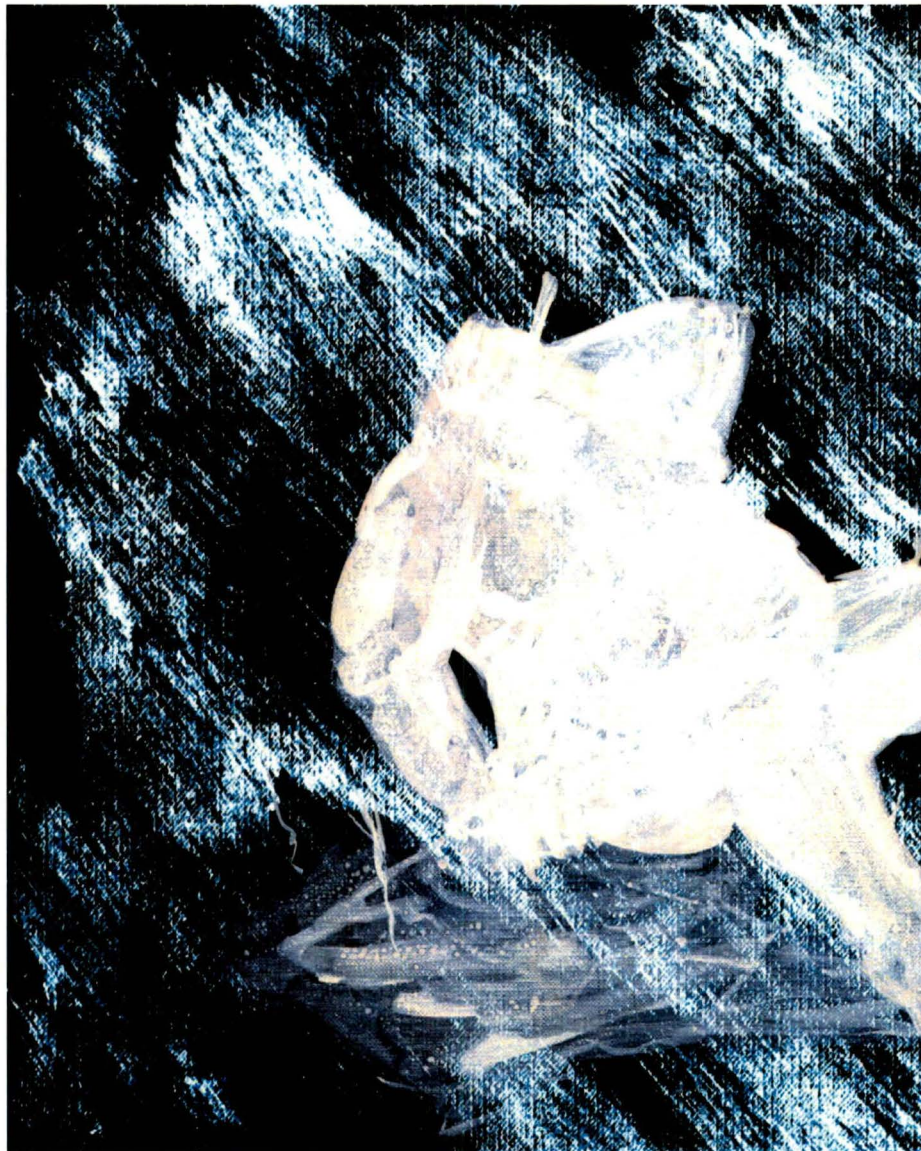
**Colmena (2008)**



**Triunfo: El Buzo (2008)**



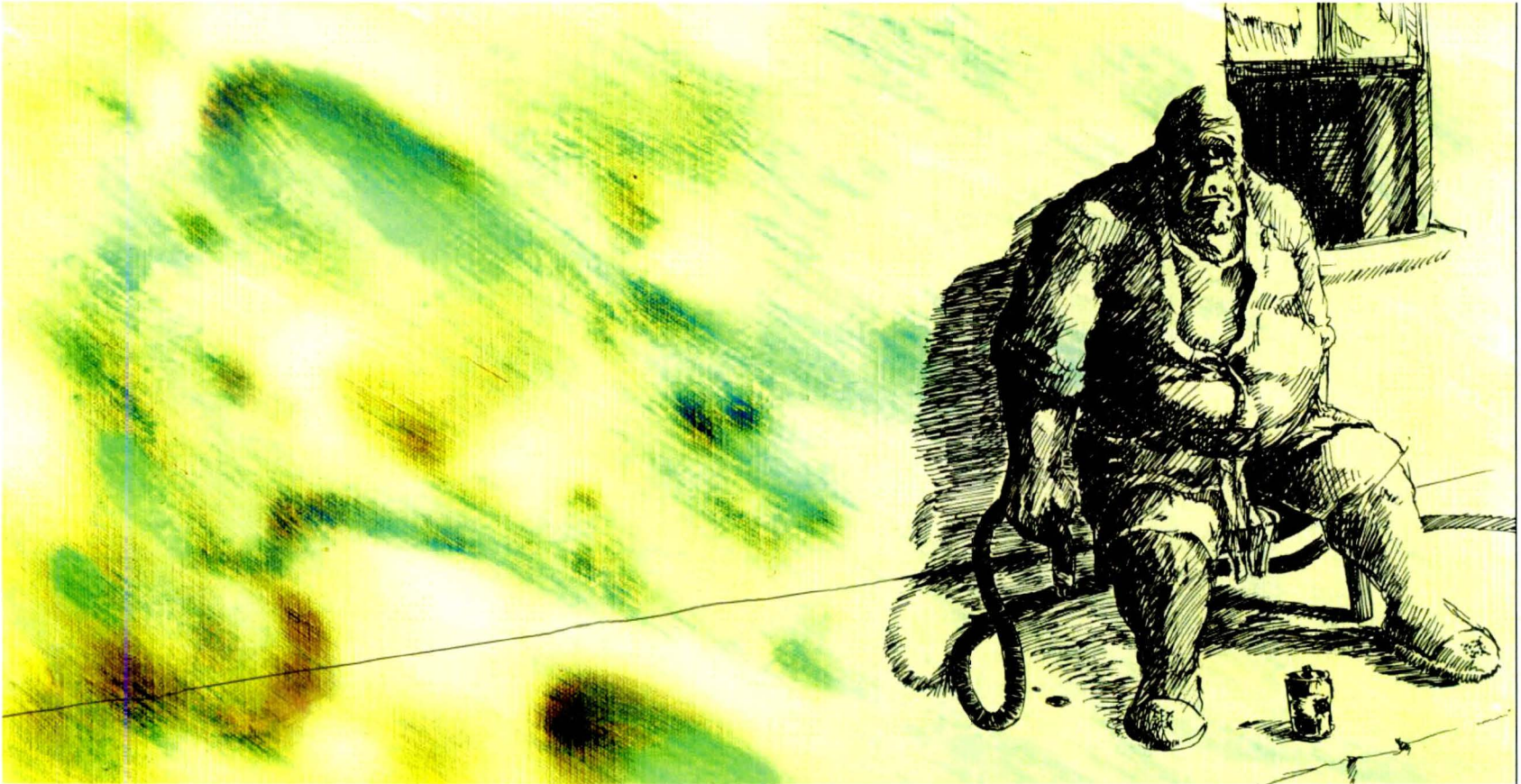
**Triunfo: el Rey (2008)**



**Outis (2008)**



**Ojo (2008)**



**Malditos Niños en mi Patio (2008)**



**Polifemo (2008)**



**El Oráculo (2008)**



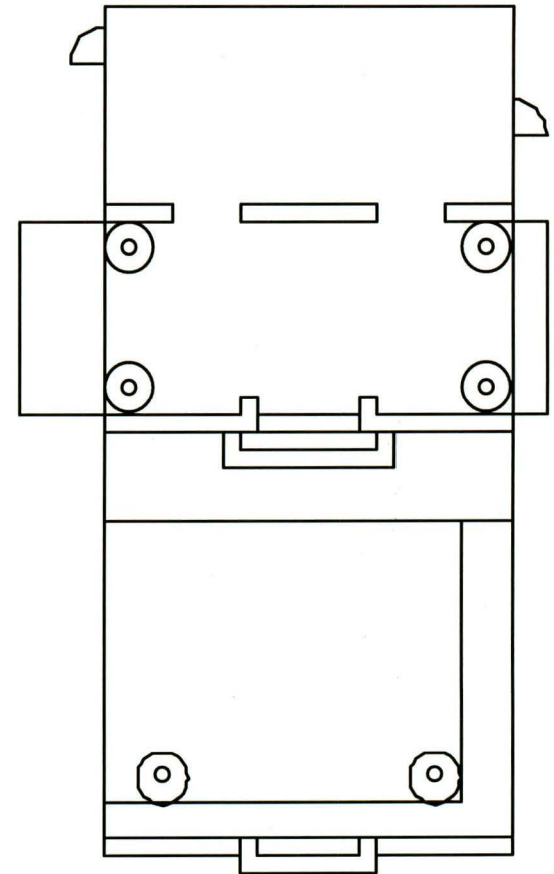
# MUSEOGRAFÍA

Las obras están preparadas para ser presentadas en un espacio abierto donde todas puedan ser observadas al mismo tiempo. Preferiblemente un solo salón grande o un espacio al aire libre, como un jardín, parque o patio interior. Debido al formato impreso, pueden estar al aire libre sin problemas de deterioro. También es importante que las piezas sean accesibles para que la gente no este demasiado lejos de ellas en todo momento, y tengan que acercarse de verdad a ellas.

La temática de la obra son retratos de cíclopes. Las obras son de ese tamaño para enfrentar al espectador directamente con esta figura mítica o monstruosa. Las piezas están preparadas para ser colgadas en un espacio abierto, posiblemente al aire libre, con tal que se pueda interactuar adecuadamente con ellas

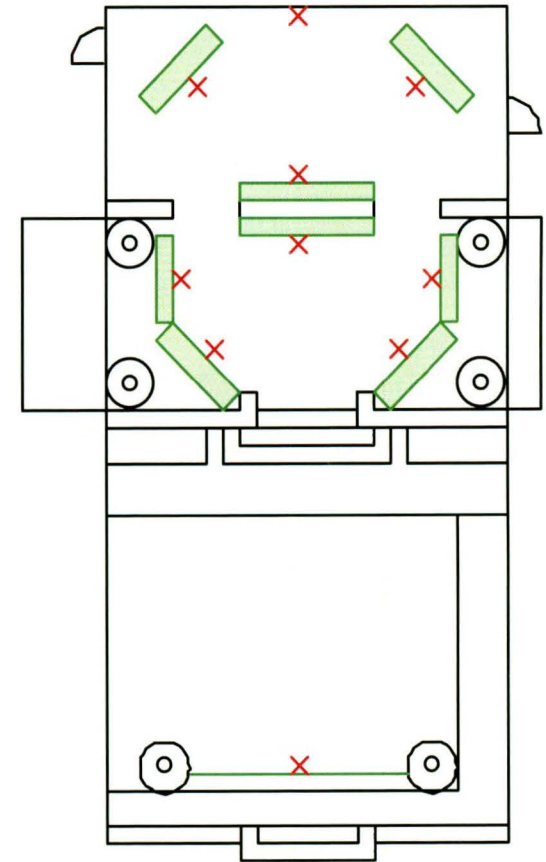
Entre varios espacios posibles, entre ellos el Museo del Obispado y varias otras instituciones, se encontró la disponibilidad en las fechas requeridas y el espacio adecuado en Arte A.C. Su galería de exposiciones en el área de la preparatoria se presto muy bien a las obras, que originalmente se buscaba que realmente rodearan al espectador, y también se veía la posibilidad de incluir mas obras.

Tras un mejor análisis del espacio, se considero que una selección de 8 de las obras seria mejor. El espacio expositivo se encontraba distribuido de la siguiente manera:



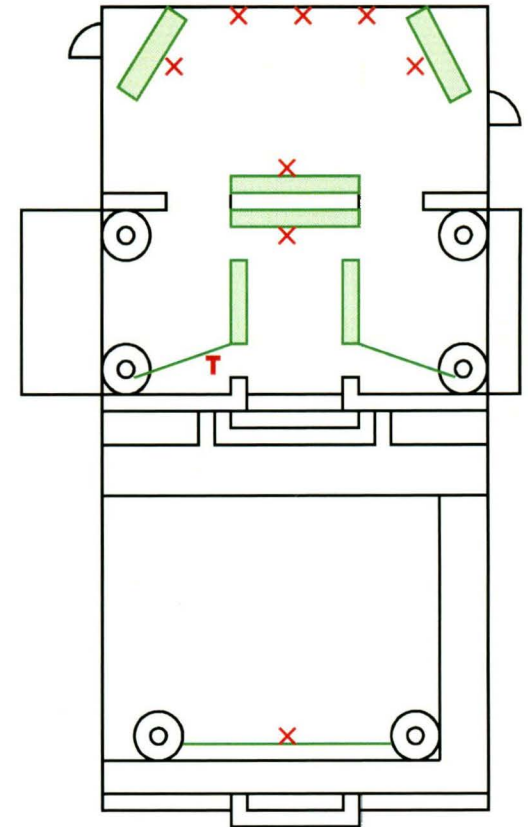
La primera museografía que se realizó fue de colocar las obras en una forma circular envolvente alrededor del espectador, para que se sintiera rodeado. Al fin se decidió que esta opción no era completamente viable por los tamaños variantes de las piezas, y se buscó algo distinto. La idea era que la pieza de El Oráculo quedara alejada de todos, y se encuentra en la X roja en el área inferior.

La gente podría caminar entre las obras y al salir de ellas, vería la pieza alejada observándolo con un spot, y estaría interesada por acercarse. Esta era la idea original, pero eventualmente se concluyó que esta forma de acomodar las obras sería muy sencilla e incluso un tanto aburrida, y no permitiría un flujo adecuado por las obras, además de dificultar mucho el colocar un texto en una posición accesible.



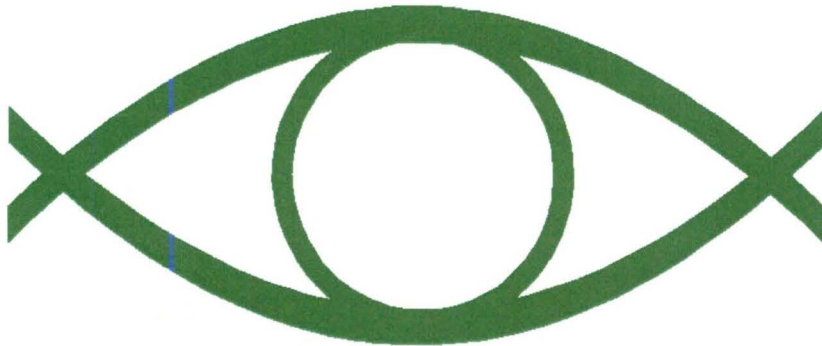
En este diseño de la exposición, se buscó que se tuviera una aproximación mayor a las obras, particularmente a el dialogo entre el Ojo, situado en la X mas cercana al centro, después de las dos mamparas, y el Oráculo, situado en el lado sur.

Esto permitía que estas piezas interactuaran mas, dirigía un poco mejor a la gente por las piezas para que hicieran su recorrido, y a su vez los encerraba mas con la obra. Resulto más cómodo, y tenía un mejor sitio para el texto, para que fuera fácilmente encontrado y leído, situado en la T roja. Esta localidad para el texto permitió que la gente pudiera leer el texto a su tiempo sin estorbar a los demás visitantes que quisieran simplemente pasar.



**DISEÑO**

Se busco hacer una especie de logotipo para la exposición que fuera minimalista y fácilmente identificable con la obra, queriendo mantener a su vez un toque ligeramente griego. Tras algo de experimentación se arribo al siguiente diseño:



Utilizándolo repetidamente en la exposición, se presento como logotipo o símbolo definitivo de la obra, un ojo singular observándonos directamente.

Para la invitación se decidió incluir una de las obras centrales de la exposición para así fomentar más un interés en la obra, una probada de lo que habría. Se trabajo todo en colores similares, con un contraste alto con un color complementario al verde para de esta manera resaltar correctamente la ubicación y permitir que se encontrara fácilmente.



De esta manera, se continuo el trabajo en las cédulas, utilizando de nuevo el logotipo en todas. Se mantuvo un diseño sencillo, sin necesidad de incluir la técnica ni el nombre del artista, pues esta era igual en todas las obras. Se incluyo el año para dar balance y algo de ubicación a las obras, pero en general se intento mantener todo lo mas sencillo posible para no detractar o distraer al visitante.

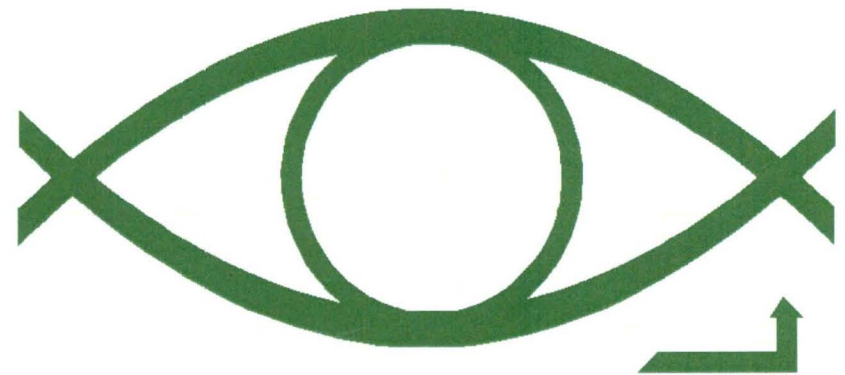


EL ORACULO

2008

Se hicieron varios señalamientos varios como este para que las visitas pudieran perderse menos y encontrar mas fácil la entrada al sitio. Debido a las diferentes entradas que tiene Arte A.C., era preciso indicar claramente por donde se entraría, así que se colocaron estos señalamientos en las distintas entradas a los espacios.

## OUTIS Y EL CÍCLOPE



ENTRADA POR CERRO DE PICACHOS



Se utilizo de nuevo el mismo diseño estilo para el texto de la exposición. Se ubicaba cerca de la obra, así que tonos apagados y ligeros ayudarían a que aunque fuera notable y legible, siguiera sin distraer demasiado a las visitas de su recorrido. También al encontrarse fuera del camino de las obras, permitía que no se causara ni un bloqueo en las visitas y permitir un flujo constante.



## OUTIS Y EL CÍCLOPE

Odiseo se encuentra en la isla de los cíclopes, y Polifemo el cíclope se encierra con ellos en su cueva. Tras encontrarse atrapado, crea un plan para escapar. Embriaga al cíclope, y cuando Polifemo le pregunta su nombre, Odiseo le dijo que se llamaba "Outis", un nombre que puede traducirse como "Ningun hombre" o "Nadie". Al quedarse dormido y borracho Polifemo, lo ciega perforando su ojo con los carbones ardientes de su fogata. Grita por ayuda a los demás cíclopes, exclamando que "Nadie" lo había herido. Al pensar que se había vuelto loco, los demás no intervienen.

El cíclope es un ser mágico, mitológico, monstruoso. Al enfrentarnos con el nos enfrentamos con un lado olvidado de nosotros. Al presentarse esta figura en condiciones mundanas en la obra, trata con el cambio gradual que nuestra cultura le ha dado a una parte primal de nuestro ser. Trata con la transformación que se le ha hecho a lo mágico para convertirlo en mundano, y a la elevación de lo mundano a lo culto, o "high".

Es, a su vez un mediocre, siendo hijo de dioses sin un destino que lo lleve a ser nada por sí mismo, sino a ser un personaje secundario en la historia de alguien más.

Al cegarnos a nosotros a nuestra imaginación y a la fantasía, buscando lo concreto y cercano que nos rodea, somos nosotros que nos convertimos en "Outis", dejando atrás en alguna isla olvidada nuestra capacidad de soñar.

A final de cuentas, la serie Outis y El Cíclope es una reaproximación a la temática de la fantasía y la mitología en la plástica. El formato impreso y el trabajo digital refuerza el poco valor artístico que se le da a estos temas actualmente, al cargarlo un poco del peso de ser considerado ilustración o trabajo gráfico, o alguna otra disciplina considerada "Low art". Tiene que ver con darle un espacio a la magia en nuestras vidas.

**EVENTO**

**CRONOGRAMA**

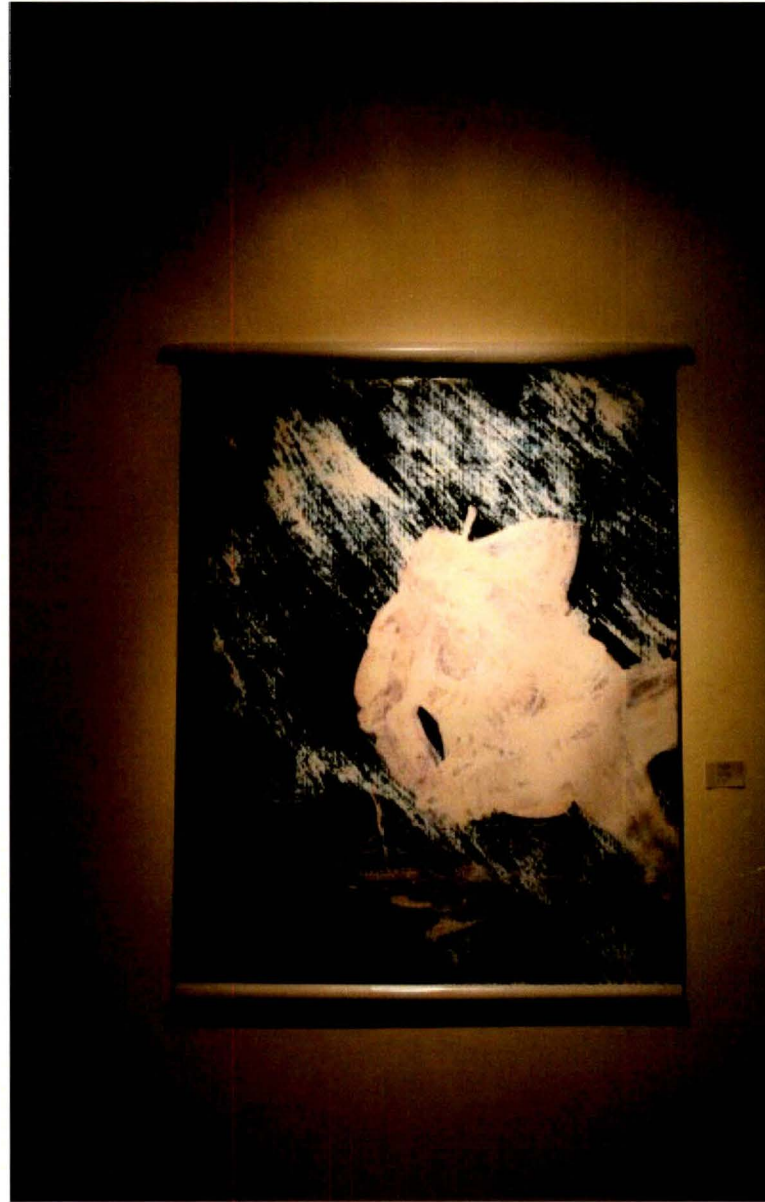
	<b>Junio</b>	<b>Julio</b>	<b>Agosto</b>	<b>Septiembre</b>	<b>Octubre</b>
<b>Boceto, diseño de concepto</b>					
<b>Elaboración de obras.</b>					
<b>Ajustes finales</b>					
<b>Impresión</b>					
<b>Montaje</b>					













## **CONCLUSIONES**

La exposición resulto un éxito. La museografía y la distribución de piezas pareció gustar de inmediato a la gente, y dio resultado ocasionar el cuestionamiento en las personas sobre la obra.

El texto definitivamente fue una ayuda importante para la comprensión de la exposición. Personas no familiares con el mito que lo leyeron parecieron aclararse completamente sus dudas, y personas que no leyeron el texto tomaron interés en preguntar sobre el mito o sobre la exposición en si.

Hubo comentarios aprobatorios desde varios diferentes círculos de tanto conocedores como no indoctrinados al arte, haciéndolo una buena combinación de obras tanto visualmente interesantes como temáticamente interesantes.

**BIBLIOGRAFIA**

Homero: La Odisea. Editorial Gredos, Madrid, 1982, canto IX

*A Commentary on Homer's Odyssey*, 3 vols., Heubeck, Alfred et al. eds. Oxford: Clarendon Press, 1988.

Bazin, G. Barroco y Rococó. Barcelona. Destino. 1992

Gombrich, E.H., La historia del arte. Ediciones Garrica 1966

Cowan, James R., The Fantastic Art of Beksinski. Morpheus International. 2003

Altmepfen, Sonja., H.R. Giger, TASCHEN. 2002

Bittanti, Matteo., Gamescenes. Johan & Levi Editore, Italia. 2006

Gibson, John M., I am 8-bit: Art Inspired by Classic Videogames of the 80s, Chronicle Books, San Francisco. 2006