



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.

Escuela Nacional de Artes Plásticas  
División de Posgrado

TESIS

“El uso de herramientas y técnicas en el grabado a partir de la imagen fotográfica,  
durante el 2005-2007.

Que para obtener el grado de Maestra en Artes Visuales.  
Con orientación gráfica en: GRABADO.

PRESENTA:  
Santa Cecilia Orozco Ayala.

DIRECTOR:  
Dr. José Daniel Manzano Águila.

JURADO:  
María Eugenia Quintanilla Silva  
Víctor Frías Salazar  
Rubén Maya Moreno  
Alejandro Pérez Cruz

Octubre 2009



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

*Sócrates decía: << ¡Conócete a ti mismo!>>.*

*Consiente o inconscientemente los artistas retoman principalmente su material, lo estudian, colocan sobre la balanza espiritual el valor interior de los elementos con los que su arte puede crear.*

*IV. La pirámide. "De lo espiritual del arte" Vassily Kandinsky. Pag.33*

Agradecimientos:

A mi Mamá.  
A mis hermanos.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4-8
Antecedentes del grabado	9-14
Capítulo 1	Un grabado con imagen fotográfica.
1.1	Un grabado a partir de la imagen fotográfica 15-17
1.2	Imagen y representación 18-25
1.3	El uso de la fotografía como punto de partida, en la época de la reproductibilidad técnica 26-35
Capítulo 2	Artistas con antecedentes fotográficos.
2.1	Felipe Ehrenberg, la fotografía 36-37
2.2	José Castro Leñero, presencia en la reconstrucción 38-41
2.3	Jan Hendrix, la huella 42-44
2.4	Andy Warhol, la seriación 45-47
2.5	David Hockney, la fragmentación 48-49
Capítulo 3	Herramientas, técnicas y procesos, en el grabado.
3.1	El oficio, las técnicas tradicionales y actuales en el taller 50-58
3.2	Técnicas tradicionales 58-61
3.3	Técnicas actuales 61-64
Capítulo 4	La imagen atrapada.
4.1	La imagen atrapada: ausencia-presencia 65-68
4.2	El uso de herramientas y técnicas, para obtener un grabado a partir de la imagen fotográfica 69-73
4.3	Realización de la obra 74-82
4.4	Características formales y conceptuales 83
Conclusiones	84-90
Bibliografía	91-93
Glosario	93-97

## Introducción

Desde la primera incisión que realizara el hombre prehistórico en sus inicios sobre una piedra, la arena y su huella, se considera la historia del grabado a partir de repetir una imagen cualquiera en forma de sello o dibujo sobre casi cualquier tipo de superficie.

Esta investigación mostrara el uso de herramientas y técnicas tanto tradicionales como actuales, para construir un grabado a partir de la imagen fotográfica, lo que implica hacer propiamente una serie de grabados en varias técnicas y soportes, para demostrar de manera teórica-práctica y visual qué es un grabado en la actualidad, qué diferencias hay en el grabado desde hace tres décadas y cuáles son las nuevas necesidades técnicas y teóricas.

El arte del grabado no es el mismo que en los setenta, sin embargo compartimos muchas inquietudes, existen similitudes en los temas, las texturas, en el dinamismo de las formas, los códigos, las estrategias, los materiales, los procesos de creación, los recursos estéticos y las herramientas.

El uso de la imagen fotográfica, la transferencia de la imagen de un lugar a otro y medios como: la cámara fotográfica, el offset, la fotocopia, el aerógrafo, el mimeógrafo, el spray, el vídeo, lo gestual, el expresionismo, el corte figurativo, la síntesis de la imagen y el carácter, son particularidades que se usaron en la

producción gráfica, en los años setenta. Los grupos, fueron colectivos que se caracterizaron por su movimiento social, político, cultural, en la defensa y en la búsqueda de los derechos humanos, en la realización de acciones e instalaciones, muchas veces frente aun público, involuntario, los trabajos fueron expuestos en galerías y museos.

Actualmente la gráfica es de contenido formal y visual, donde se procesan ideas mediante imágenes que algunas veces llevan texto y otras se realizaron con materiales como: papel algodón, plásticos, playeras, estraza, periódico, papel reciclado, sobre impresos, en fotocopia y en madera. Así también el uso de herramientas y procedimientos actuales, sea modificado.

La iconografía tiene una basta gama de temas y experimentación, que va desde el retrato hasta el cómic, también hay una iconografía que se registra en cada zona de la periferia y otras más fantásticas que se incorporan corrientes abstractas, figurativas, hiperrealistas, gestuales e ídolos.

Algunos grabados que son obras terminadas, otros piezas sueltas, series y propuestas en donde la obra se presenta, como un proceso. Mas tarde surge una gran necesidad de representar con corte figurativo o una síntesis de la imagen que deriva del uso de la cámara digital, una nueva herramienta, para el registro de imágenes, con la que se produce una obra por medios mecánicos y gráficos generando otros documentos como son: libros, estampas, monotipos, impresos, offset, fotocopias, grabados y copias.

Las técnicas de reproductibilidad aparecen, para abordar a la gráfica como un objeto en serie de reproducción, con el cual obtener impresos junto con los “nuevos medios” o “medios alternativos”. (Un término que se acuñó en 1970, por el grupo SUMA, para justificar y explicar al público su producción artística.) Después de ese periodo se propició el término “Neográfica” por Felipe Ehrenberg y Raquel Tibol, otros la nombraron “gráfica periférica”. Estos términos actualmente son la pauta, para entender los cambios visuales y conceptuales que ha tenido en los últimos treinta años la gráfica, que hace posible aceptar la evolución hacia nuevas propuestas, con el afán de definir las técnicas y las condiciones para saber qué es un grabado y qué no lo es.

Esta investigación pretende mediante la práctica profundizar, dentro de un taller de producción qué es una técnica, el uso y la importancia de ésta actualmente, su función del grabado, su condición en el sistema del arte y dentro de un contexto determinado. En él se registran imágenes donde se mira la evolución y producción contemporánea que gesta en este momento, con todas sus posibilidades y necesidades con las que se vincula al grabado como: el arte conceptual, el arte-objeto, el performance, la obra de proceso, la instalación, el arte público, el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía, el diseño, el cómic, la animación y la publicidad. Mismas que son propuestas multidisciplinarias en donde el grabado está involucrado también como disciplina autónoma ininterrumpidamente y esta registrado en algunas propuestas plásticas, para que se entienda su evolución y su transformación.

El grabado tiene una nueva lectura (el contexto social, político y cultural), un lenguaje propio que lo ha caracterizado siempre desde sus inicios, su alto contraste, su línea y el ejercicio del dibujo, como palabra escrita. Ahora estos elementos formales serán remplazados y acompañados, por una imagen fotográfica inicial, creando imágenes como: "lo dicho" o "lo visto", que adquieren valores formales, como el blanco y el negro.

La imagen inicial se traslada a la matriz, soporte este es el resultado de hacer una imagen detrás de otra, la reproducción alrededor de la memoria del artista del recorrido de: las manos, el dibujo, la impresión, la copia, las fotografías y la transferencia; que se utilizan como herramientas y crean imágenes que dan testimonio de otras, con una mezcla de viejas técnicas (xilografía, litografía, serigrafía, aguafuerte, mezzotinta) y nuevos medios o herramientas como: imagen fotográfica, transferencia, fotocopidora, toner y scanner.

Lo que encontraremos a lo largo de esta investigación es cómo el grabado en piedra o lámina mediante las líneas del dibujo, dialoga con otras técnicas y disciplinas al construirse la imagen a partir de la toma fotográfica. Cuando surge la apropiación de una imagen fotográfica, se produce en una superficie plana bidimensional o en los objetos tridimensionales, la reconstrucción del tiempo y el espacio que se graba o dibuja, la imagen pasándose por medios fotográficos y electrónicos obteniéndose en blanco y negro o en color, la impresión directa al papel, se logra con máquinas, un tórculo, dibujo, en relieve por medio del grabado, en plano con litografía, con emulsión fotosensible en serigrafía, en placas



de aluminio, lo importante en esta investigación es cómo se obtiene una impresión mediante el uso de qué, con qué herramientas y a partir de dónde se obtienen las imágenes actualmente, que patrones estéticos se exploran, como surgen nuevos materiales y soportes, para tener un grabado en nuestros días.

## Antecedentes históricos del grabado.

Hay antecedentes en China del siglo I d. C., sobre el conocimiento y uso de la impresión donde utilizaban el papel, la tinta y la superficie, para grabar signos o dibujos. También se conocen antecedentes de la existencia del grabado en América, sellos de diversas culturas de la zona conocida como Mesoamérica, los sellos prehispánicos en el antiguo México, (durante el periodo preclásico) al establecerse en el Valle de México, como ejemplos en las pequeñas aldeas el surgimiento de las primeras manifestaciones artísticas, principalmente en la pintura corporal y los sellos de barro. En el arte religioso estuvo presente el grabado en templos, pirámides, efigies de dioses y objetos rituales.

Un artefacto útil y comúnmente usado en la pintura corporal fue el sello, de barro, cobre, piedra, hueso y oro. Sus temas incluyen formas animales, vegetales y geométricas. El procedimiento técnico de los sellos es el siguiente, antes de cocer el barro se trabajaba en la superficie a través de incisiones con un palo o hueso, al trazarse el dibujo con rayas anchas y contornos perfectamente definidos se concluía el sello.

Cada elemento tenía un significado mítico-mágico, en la cerámica y la pintura corporal tenían un proceso similar utilizando diversos colores, para su impresión.

Para el siglo XVI, una vez descubierta América, se inició la conquista y al colonizar se impartió la doctrina cristiana por las primeras colonias españolas. Son los misioneros y frailes quienes instruyen a los indígenas en este tipo de oficios artísticos, aunque ellos ya tenían su propio arte y su estilo mágico-religioso donde incluía todos sus Dioses y representaciones de los mismos. Es la extraordinaria habilidad, para crear y reproducir estampas religiosas y con motivos cristianos, lo que contribuyó en gran parte al proceso de evangelización. En sus inicios el material provenía de Europa, después se hicieron las planchas sobre madera y se imprimían en papel de amate y maguey. Con el arte de la estampa es como se inició la imprenta, posteriormente se abrieron talleres de imprenta y los impresores traían placas grabadas de Europa, se incrementó la estampación de imágenes de santos, capitulares y viñetas, se vendieron a precios económicos y esto permitió una mayor difusión y nuevos fieles. Los lugares de mayor producción en la Nueva España fueron Puebla y el Centro de la Ciudad que poseían las primeras imprentas que llegaron al país. Había estampas de retratos de personajes importantes de la Sociedad Novohispana, escudos de armas, Papas, portadas de libros, naipes, láminas alegóricas sobre España, pero es hasta el siglo XVII y XVIII, cuando se da un impulso importante a la técnica de estampación, la xilografía.

La escuela Ukiyo-e en Japón fundada por Iwasa Matabei cambió la tradición y su perfeccionamiento, con el tiempo se notó en la calidad de sus trabajos, siendo una de las más refinadas en Japón.

Para el siglo XVIII la imprenta se encontraba ya consolidada y vino la producción de juegos de naipes sobre madera. La enorme producción de grabados Virreinales es anónima en su mayoría, fueron hechos por indígenas con diversos estilos artísticos.

La época independiente llega con el siglo XIX (aunque la litografía se inventó desde finales del siglo XVIII), los cambios son políticos, culturales, sociales y económicos. En donde la mayoría de los artistas en Europa recurrían a impresores profesionales, había talleres de impresión, lo que después harán los grabadores, imprimir sus propias planchas. Inician los primeros movimientos, para la fundación de una escuela pública de Bellas Artes, que no sólo enseñará el dibujo y el grabado sino muchas disciplinas más. La idea de una Academia de Arte ésta en puerta, para asegurar "el buen gusto", de acuerdo con una norma estética única, que freno de alguna forma la expresión artística, pero provocó una difusión amplia de las técnicas.

Es así como se introduce la litografía en México una de las invenciones del siglo XVIII y principios del siglo XIX, con esta nueva máquina de impresión y a través de una piedra litográfica (caliza de las canteras de Kelheim en Bavaria) se dibuja con un lápiz graso, los grabadores transforman su antigua técnica (xilografía) adoptándose a este nuevo medio (litografía) apropiado, para la reproducción de toda clase de publicidad se abre un campo extenso en cuanto a la creación y realización de litografías. En donde la piedra, la prensa, la tinta, el rodillo y el papel deben coordinarse cuidadosamente. De ser un proceso en blanco

y negro o sepia se llegan a iluminar las primeras litografías con acuarela, óleo y tiempo después a imprimir las litografías de color, iluminadas a mano con acuarela en sus inicios, la técnica de la litografía mejor conocida como impresión planográfica es una invención que se le atribuye a Alois Senefelder (1771-1834). Las primeras litografías son de: William Blake y Henry Fuseli, publicadas en Londres en 1810.

Es Claudio Linati quién desembarca la primera máquina en nuestro país en 1826, este mismo imparte su conocimiento y realiza varios dibujos de México. Federico Waldeck en 1822 realiza litografías, para el Museo Nacional y Daniel Thomas Egerton en 1834 hizo litografías acompañadas de breves textos representando detalles de estados de México como: Guadalajara, Veracruz, Puebla y Zacatecas. Por último Juan Mortiz Rugendas realizó un libro de paisajes y tipos de México.

Todos de alguna forma dieron a conocer en Europa un México rico en costumbres, cultura, revolución, paisajes y un pueblo indígena que se expresó y se difundió por todo el continente europeo, gracias a los dibujantes y pintores extranjeros en la primera mitad del siglo XIX. Con este grupo de artistas extranjeros y tomando a México como tema de interés se cierra la primera etapa de la modernidad, iniciada con la constitución de la Academia de las Bellas Artes.

La siguiente etapa se inicia en México con el movimiento agrario y minero, surge un descontento por la explotación de los trabajadores por las clases

privilegiadas heredadas de la Colonia y las fuerzas liberadoras que exigían una republica independiente en lo político, lo económico y lo cultural.

Gracias a la llegada de la fotografía desde el siglo XIX, se realizan grandes cambios en dos conceptos: el de representación y el de realidad, también durante mucho tiempo la fotografía desplaza al grabado y a la pintura dejando ciertos cortes mostrando claramente su capacidad de reproducción e inmediatez, hasta llegar a nuestros días, en pleno siglo XXI en donde actualmente grabar tiene muchas connotaciones y posibilidades, el grabado se divide en las técnicas tradicionales ortodoxas como son: xilografía, aguatinta, aguafuerte, punta seca, barnices, linóleo, litografía, mezzotinta y técnicas actuales como son: serigrafía, fotograbado, siligrafía, litografía sobre mármol, litografía en lámina de offset, zinc, gráfica digital, transferencia, toner e imágenes.

Las nuevas herramientas, mejor conocidas como máquinas offset y programas digitales (software) que concretamente se usan desde la modernidad en las ciudades urbanizadas o en la periferia de nuestro país, condicionan a una disciplina como el grabado, para convertirse en una imagen multiplicada tanto en soportes táctiles, como virtuales, por otro lado se heredan desde Occidente la estética del expresionismo, la abstracción, el cómic, la manipulación de imágenes, hoy nuestra la dinámica, para producir un grabado implica dominar una técnica, mezclar y manejar conceptos como: serialidad, sustitución, apropiación y fragmentación de imágenes las encontramos en el collage y en el montaje donde tenemos alternativas a nuestro alcance en diversos medios de expresión, para la

comunicación, desde el siglo XX, como son: el fenómeno de la publicidad, la televisión, el cartel, el espectacular y las fotografías. Hoy deambulan y habitan todos los días por nuestro andar ciudadano, propuestas inspiradas en artistas como: Los Grupos (colectivos de los años setenta), Andy Warhol, David Hockney (en Estados Unidos de América). Rauschenberg, Felipe Ehrenberg, Jan Hendrix, José Castro Leñero (en México) entre otros, algunos de ellos utilizan texturas, plantillas, fotografías, impresiones, litografías, añaden papeles y crayón, para lograr un efecto de grabados tridimensionales, para después imprimir con varios sistemas y materiales no habituales sobre ellos.

Esto quiere decir que en la obra contemporánea, las fronteras entre los métodos y los procesos de impresión cada día son más amplias; ahora se puede imprimir en superficies bidimensionales relacionadas con pintura, sobre dibujos, fotografías, copias, serigrafías en paredes y en soportes tridimensionales, no convencionales como: escultura, instalación, en objetos, no únicamente en un papel de algodón, para ser propiamente ortodoxo, los procesos de impresión, también son de experimentación, la técnica es sólo un vehículo, para dominar la tecnología actual y estimular la imaginación, las ideas, que después se emplean en los procedimientos mecánicos, fotográficos y manuales. El objetivo alcanzado es analizar como los artistas utilizan los métodos que ya existen y otros que puedan inventarse próximamente, donde la gráfica tiene múltiples posibilidades, como cualquier otra disciplina autónoma.

### 1.1 Un grabado a partir de una imagen fotográfica.

¿Qué es un grabado? La palabra grabado, solo se designa a cierta parte del proceso, para obtener una estampa. Grabar es antiguamente dibujar sobre una materia (madera, piedra litográfica, lámina de offset) que se conoce con el nombre de matriz, para la reproducción múltiple, sobre el papel: guarro, liberón, nepales, japonés, fabriano, hechos a mano, de fibras, etc.

El grabado es una matriz, donde se incide o talla, posteriormente le sigue el proceso de estampación o impresión. Y cuando la imagen queda trasladada a la matriz, mediante el entintado y la presión del tórculo, evidenciamos el uso de la imagen fotográfica, grabada en el papel para la obtención de un grabado, pero ¿Cómo es entonces que obtenemos un grabado a partir de la imagen fotográfica? Así mismo, la primera imagen ya no está en la mente del artista, es una imagen fotográfica, específicamente la fotografía y de ahí se transfiere esa imagen inicial a la placa-lámina de offset con thinner, una vez transportada a ese soporte, se comienza a redibujar la imagen, se le agregan elementos quizás otras imágenes, dibujos, aguadas, manchas, líneas, trazos, etc.

Para lograr opciones sobre esa imagen que por su condición múltiple se elige que esa imagen fotográfica se someta a una técnica tradicional, para no dejar



de ser propiamente un grabado, aunque en algunas bienales no se considera a la serigrafía, ni a la litografía en lámina (siligrafía), grabados tradicionales, por que no tienen con exactitud el "concepto" de grabado, ni la posibilidad de un tiraje largo, el grabado se caracterizo desde 1450 por incidir y tallar la tabla matriz, por su reproductibilidad. Y en el caso de la serigrafía, no hay una matriz propiamente, la maya con emulsión fotosensible es la matriz o soporte.

Entonces surgen las siguientes preguntas ¿Qué si es un grabado?, ¿Qué cualidades debe tener? Y ¿Puede haber un grabado con imagen fotográfica? La respuesta es si, en esta investigación el proceso y la técnica es tradicional, defienden la conservación del oficio, pero también va actualizándose por el lenguaje presente: fotografía, offset, toner, transferencia con thinner y otros elementos que se utilizan como herramientas, para su elaboración.

Un grabado puede tener como materia principal a la imagen fotográfica, que al transferirse sobre la madera, lámina o piedra litográfica se vuelve testimonio de una nueva cadena de imágenes, matriz con la cual reproducir. El grabado es una técnica antigua con un amplio legado artístico, un medio de expresión con alto valor estético e informativo, de contacto físico-personal, la misma técnica ha fomentado utilizar otros materiales, como matriz.

El arte contemporáneo a utilizado diferentes materiales a los nuestros, piezas gráficas muy interesantes, sus resultados empleados también, además destacan por su finura en las líneas, multitud de colores empleados y su luminosidad, la imagen fotográfica surge como un medio importante, para la

producción y elaboración de estampas con la técnica litográfica, haciendo evidente que las imágenes son sustituibles, gracias a su reproducción con aplicaciones fotomecánicas. La imagen se sitúa en la cultura de masas a través de las tecnologías es decir (todo se reproduce y se imprime). Utilizando el propio lenguaje visual, la imagen fotográfica, pronto se transfiere a una lámina y se obtiene finalmente un grabado, de un acontecimiento registrado, que genera copias, marcas con su presencia y la ausencia de su imagen inicial.

## 1.2 Imagen y representación.

En este capítulo abordaremos a la imagen a partir de la nueva visión, mediante el aparato fotográfico (cámara) que nos da como resultado la imagen fotográfica bidimensional, para conseguir como finalidad la representación. Es el arte contemporáneo en donde se mezcla lo visual, el uso y concepto de la imagen (apropiación). "Las imágenes invasoras en todo nuestro entorno."<sup>1</sup> Tienen como característica su doble lectura, cualidad semántica. El receptor se confronta con la imagen, reinterpreta todo el tiempo, ya que una imagen inicia con otra que se va de la memoria, pues se reproducen, interfieren y confrontan entre sí, "la fotografía ha sustituido la realidad"<sup>2</sup>. La realidad, como presencia de lo visible con la nueva mirada óptica y mecánica. La cámara digital reapropiándose de todo.

La imagen mecánica, en la época de la reproductibilidad a partir del siglo XX, asegura una transformación en donde su valor de culto, se convierte en algo que predomina por su valor de cambio, para la exhibición o la experiencia, como lo menciona Walter Benjamín, y su reproducción tanto para las masas como para los artistas ha sido por el uso de la cámara digital o cámara portátil en el celular, así como la democratización de la imagen, plantea la ausencia del original, los medios impresos que conservan las imágenes en la memoria de un aparato (USB).

La imagen es mediatizada y expuesta a innumerables cambios, contiene mensajes ocultos y es un signo con "evidencia" que produce un significado, la imagen como fotografía o póster, fragmento y construcción en algunos casos, la imagen con texto, en otros, la imagen como texto.

El espectador queda fuera de la elaboración de la imagen esta se convierte en un acto-privilegio del autor. para que una imagen sea elaborada necesita un medio manual o mecánico, un software en donde se acumulan imágenes pictóricas y fotográficas. Con una intención o visión para que el gráfico tenga potencial expresivo, función, estilo, forma, color e ingenio, y un destinatario – interpretante que cuestione su significado, su presencia e incluya sus propias connotaciones según sus referentes icnográficos y pueda, como espectador, ubicarla dentro de un contexto temporal – espacial en el que se propone que la imagen tenga esa semejanza visual, siendo la relación cognoscitiva con lo real un referente y que así la imagen – signo/imagen - texto, tenga un significado visual o escrito.

La imagen es algo que construimos, a partir de transcribir las cualidades del objeto, semejanza, iconicidad, para que el observador interprete los contenidos, relación, función, significado y con ello lograr una sintaxis de la misma imagen, esta comprende cuatro conceptos: percepción, memoria, conducta y pensamiento, estos se clasifican en imagen: natural, mental, creada y registrada.

Una imagen es una selección de la realidad que contiene referentes de esta, un proceso de síntesis visual de nuestro alrededor y de nuestros modelos de realidad. "Una nueva percepción o sensibilidad que trae consigo ante todo la

decadencia del aura”<sup>3</sup>. La imagen es la producción o replica, copia, mimesis del objeto, acontecimiento que pretende decir “algo” que de lo ausente es una fugaz percepción, una toma al azar, una imagen encontrada por casualidad o apropiada que busca la representación.

Las imágenes son: mentales, producidas, reproducidas, manipuladas y robadas e implican la coexistencia de un mensaje emitido visualmente, un emisor y un receptor. Usando la ausencia del objeto o persona es una re-presentación, muchas veces la apariencia, no muestra todo, pero presenta, es referible a algo, una introspección, memoria grabada/impresa, registro y reflexión. La mirada a través de nuestra experiencia mediante la cámara digital “nueva visión”, la imagen es lo que el sujeto ve “antes” / “ahora” es la repetición de otra imagen y la demanda, en un mundo globalizado, “como las masas que tienden a menospreciar la singularidad irrepetible”<sup>4</sup>, las imágenes dicen algo de la realidad, de la fantasía, de la imaginación, es representación.

Actualmente la creación de imágenes en la cultura digital impone la imagen en movimiento (vídeo, filme) como en la realidad, solo que en estos dos se puede manipular la imagen a través de medios digitales tanto espacialmente como temporalmente. Se manifiesta una gran transformación de las tecnologías, en relación a la imagen, ahora la utilizamos en la vida cotidiana, en el arte y en la publicidad: “cuya meta obsesiva es la reproducción en infinidad de versiones de todo tipo”<sup>5</sup>, de la imagen es decir, la serialidad. Se construye por fases, por medio de un software y gráficos, su elaboración, producción, circulación y consumo es

rápido, su sustitución también. Esta mecánicamente agilizado por los cambios tecnológicos, en los medios de producción de imágenes se percibe de una manera muy fructífera y eso implica una cultura de la imagen electrónica digital, "por lo reactualizable y la fugacidad de la misma"<sup>6</sup>, con la llegada de la postfotografía se afecta a la historia de la imagen, a sus usos y funciones.

También encontramos sus modificaciones en sus formas: imagen fija, los medios para elaborarlas con los hipermedios, con lo que tenemos varios cambios en los conceptos de la imagen: real, ficticia, creada, simulada, interactiva, virtual y digital. Desde lo real, hasta lo nunca antes imaginado ya se puede hacer, todo con la imagen que al interactuar, sus usos, valores y tecnologías ofrece nuevas formas de representación, se relaciona con la fotografía y sus especificidades, la imagen es útil, indispensable y contiene nuevos significados.

De esta manera la representación visual, por medio de lo digital fotográfico nos maneja, por que estos cambios son un conjunto, así que sería imposible que la imagen tan utilizada no repercutiera en su práctica, en su presentación física-visual-conceptual, en su uso social y en su valor.

La imagen se está reconstruyendo con un reciente discurso, por esta riqueza de medios, tecnologías e inventiva, la nueva tecnología de la imagen nos da la posibilidad de transferir y conferir inéditos códigos de representación, modos, simulaciones, para existir, experimentar en y con nosotros, con tecnologías en donde su circulación y consumo es de gran impacto, pero sin dejar de ser diferente de todos los anteriores tipos de representación (pintura, dibujo, grabado,

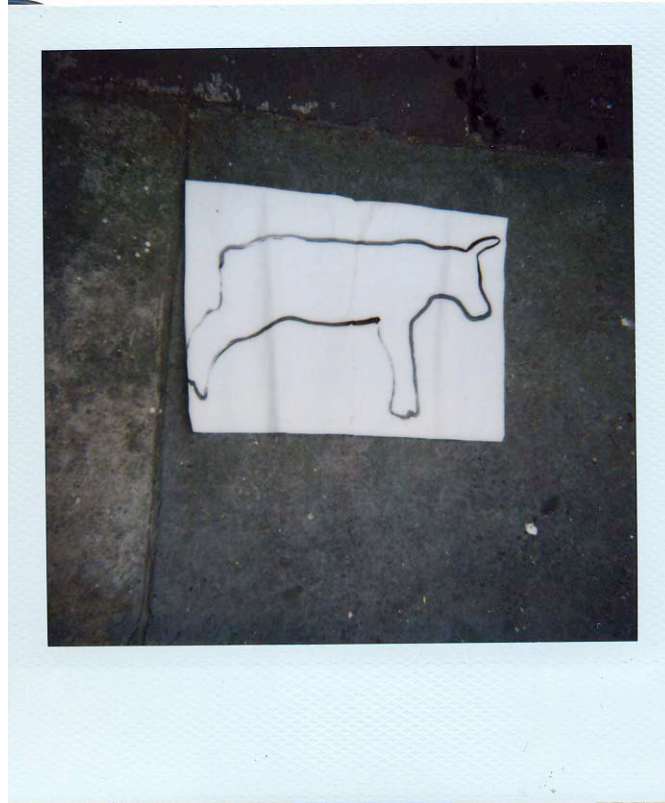
etc.) Su creación, recepción y consumo es el fenómeno que ha suscitado nuevas teorías de percepción y otros conceptos de representación que cambian su significado pues la imagen ha penetrado en toda la cultura y como dijo Susan Sontag: "Vivimos en un mundo en el que la producción y consumo de imágenes fotográficas ha sido durante mucho tiempo una actividad fundamental".

### La imagen

Cuando mi perrita murió, yo quería tomar una fotografía, (mirarla a través de la cámara) pero ya no había tiempo para ir por la película, la fugacidad de esa imagen se esparcía. Es la momificación del referente lo que no pude atrapar. Aún hoy regresa esa imagen congelada en mi memoria, su cuerpo tieso cubierto de cal, (parecía una galleta escarchada de azúcar glass....) es el retorno del ser, su recuerdo, mi nostalgia. Solo logré recurrir al dibujo, corrí por la plumilla, la dibujé en una hoja y comprendí:

Que lo más inmediato que tenemos es la interpretación con memoria o sin ella con fotografía o sin ella, lo que implica la temible subjetividad y una visión única, la forma en que percibimos la información que detenemos, lo que retenemos de "algo" es el punctum de Barthes, pensé "la herida" intangible, para los demás, en este caso en una imagen, para conservar el recuerdo de ese ser querido, es también la obsesión de volver por medio de la imagen al pasado, lo "ausente" y que genera una sensación de vacío en el presente. Es la presencia – ausencia.

En la imagen se reconstruye, se inventa o se crea la belleza de las cosas y las personas, para que no se desvanezcan en el tiempo o se olviden archivadas en nuestra memoria y saber que lo que vimos el "esto es", "esto ha sido", sea un testimonio con afecto que algunas veces perturba al que mira la imagen o al que la creo.



“Cuerpo vacío”/ Dibujo/ Registro de la muerte de Piturra. 56x76cms.2006.

- 1 Schaeffer, Jean- Marie. “La imagen precaria” del dispositivo fotográfico. Ed. Cátedra. Barcelona.1987.
- 2 Schaeffer, Jean- Marie. “La imagen precaria” del dispositivo fotográfico. Ed. Cátedra. Barcelona.1987.
- 3 Benjamín, Walter. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Ed. Itaca.2003.México. Pág. 21.
- 4 Benjamín, Walter. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Ed. Itaca.2003.México. Pág. 21.
- 5 Benjamín, Walter. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Ed. Itaca.2003.México. Pág. 21.
- 6 Benjamín, Walter. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Ed. Itaca.2003.México. Pág. 25.
- 7Lister, Martin. “La imagen fotográfica en la cultura digital”. Ed. Paidos. Barcelona. 1997. pag16.



La representación.

“La imagen fotográfica considerada en sí no es un mensaje”.  
Jean- Marie Schaeffer.

Representar con imágenes visuales es lo que hoy utilizamos con naturalidad, ideas-imágenes que juntas forman un discurso. Representando por medio de la imagen, el productor de imágenes interpreta, su visión mediante: hechos, objetos, personas, animales, caricaturas y muestra un acontecimiento. La representación por medio de la imagen fotográfica implica su manipulación, la ficción, la fotografía dirigida y la veraz. El hombre tiene el deseo de mostrar, lo que “esta ahí” en el mundo y lo hace a través de las imágenes, para la representación hay que tomar en cuenta al modelo, en la medida del original, que siempre será transformado, por su ausencia.

De esta forma la fotografía siempre será una representación, nunca la realidad. Y se crea a partir de la apariencia de la realidad, mostrando, escogiendo, mezclando e intercambiando fragmentos de imágenes, que se construyen. “El modelo es parte de la realidad y posee un referente, genera un proceso de síntesis visual de su entorno, las imágenes constituyen modelos de realidad”.

Las imágenes con las que representamos son referenciales o simbólicas, la lectura de las imágenes llevan un proceso esencialmente individual y privado, el mirar implica una cuestión perceptiva y un pasado referencial iconográfico, para que esta sea asimilable, el receptor tiene que adquirir indicios identificables y descriptibles del signo-imagen que responden a ciertas exigencias en el plano de

la interpretación y se hacen sucesivas lecturas a veces una interpretación temática o verbal “por que la imagen no quiere decir nada y no dice nada, muestra”, pero al mostrarnos algo, quiere decirnos algo, simboliza.

Las imágenes se pueden interpretar cuando representan en forma simbólica o alegórica, son observables, podrán permitirnos leer, descifrar y mostrar. Esas imágenes que dicen algo y conmueven “de un encuentro breve y fortuito”<sup>3</sup>, se recrean y nos recuerdan a las expresiones artísticas, mas antiguas, como el grabado que en la imagen hay que ver y “la representación solo puede tener lugar en ausencia del original”<sup>4</sup>. La imagen fotográfica se visualiza antes de hacer la toma y se construye similar a la naturaleza y representa con la presencia de lo que hay en el mundo, para ser reflexiva y manipulada.

“La imagen como visión, como representación visual”.

Jean – Marie Schaeffer.

Construir imágenes a partir de la ausencia del sujeto, contar la “verdad” en el disparo. Tomar tu imagen, tan subjetiva y su huella. Ahora mediante la repetición compulsiva, jugar con la mirada obsesiva, de la repetición, la que ante tu ausencia material se genera en una copia de otra copia de tus fotografías, con referencias “accidentadas” vuelvo a construirte aunque solo sea mediante, la representación.

1.3 El uso de la fotografía como punto de partida, en la época de la reproductibilidad.

*“La fotografía tiene que ver con la representación entendida como recipiente y memoria”.*

*Jorge Ribalta.*

Los modelos de representación son imágenes que necesariamente están atadas a referentes, temas iconográficos o cosas reales del mundo de lo cotidiano y estas imágenes a su vez representan otras imágenes, son códigos autorreferenciales. En la actualidad, la reproducción técnica esta dentro de los procesos, para la realización de algunas obras de arte.

La repetición, la yuxtaposición de imágenes predomina en el entorno urbano globalizado y se vuelve siempre reactualizable perdiendo la legitimidad del original, Benjamín dijo: “la obra de arte ha sido siempre reproducible”<sup>1</sup>, pues la obra de arte aurática esta por ser ya sustituida por una manera mejor mas libre, de hacerlo, una capaz incluso de redefinir la noción misma de lo estético, la imagen en ese sentido parte de la toma fotográfica, es decir se vuelve mecánica y su reproducción tiene la posibilidad de transformarse trastocada, herida, segmentada, redimensionada, mutada, partiendo del realismo figurativo, pasando por el hiperrealismo donde sufre o goza el hecho de su multiplicidad.

Y es la “necesidad de apoderarse del objeto en su más próxima cercanía, pero en imagen y mas aún en copia, en reproducción”<sup>2</sup>. Pues a partir de ahora las masas tienen una nueva percepción (mirar a través de la cámara) y es la

decadencia del aura, lo que menosprecian las masas quienes ya no prefieren, lo singular, irrepetible y lo cambian por la fugacidad reactualizable.

Durante los 60's la imagen parte de los temas como: la moda, la celebridades, la cultura de masas, la cultura gay y los accidentes, donde la lectura es simulacral, la huella, la referencia, la realidad, el sufrimiento y la muerte, son expresiones del sentimiento del sujeto mediante la adopción del signo mercancía.

La lectura de la imagen a partir de la toma fotográfica implica un encuentro de confrontación con el espectador. Es así como el autor toma sus referentes a partir de la compulsión a repetir imágenes en la sociedad de producción y reproducción en serie, jugando con el significado codificado de la imagen y esta idea de "cortar la verdad" mediante un disparo corte, muerte, dando lectura a un objeto referencial.

Exponer la imagen implica asumir su naturaleza mecánica y revelar su automatismo, el sujeto detrás de cada toma y lo que se obtiene, en la imagen el papel subjetivo de su lectura, la repetición compulsiva. "Por qué cuanto más mira uno a la misma cosa exacta, más se aleja el significado y mejor y mas vacío se siente uno"<sup>3</sup>.

La repetición a manera de autorreferencia, insistir para provocar un "efecto" sugiere la fijación obsesiva de algo incluso del objeto de la melancolía del tiempo que ha pasado. Las repeticiones producen efectos y afectos a veces traumáticos, como lo menciona Hal Foster, lo que se busca en la repetición es la dominación.

“No quiero que sea esencialmente lo mismo, quiero que sea exactamente lo mismo”<sup>4</sup>.

El retorno a lo real, la autoconciencia “Yo me veo a mi mismo viéndome a mi mismo”<sup>5</sup> del sujeto en la vista y el dominio del sujeto en la representación, la repetición de lo reprimido, como un síntoma o significante.

Así como “El hiperrealismo trata de producir la realidad de la apariencia”<sup>6</sup>, de igual forma ciertas obras contemporáneas rechazan el unir lo imaginario y lo simbólico contra lo real. El hiperrealismo representa la realidad aparente como un signo codificado basado en una fotografía y muestra lo real absorbido en lo simbólico, producir la realidad en una superficie fluida desrealiza, lo real con efectos simulacrales y se manifiesta como un acertijo visual con lo que está dentro y lo que está fuera.

Pero la imagen retorna perturbando el arte apropiacionista, tanto uno como el otro utilizan la fotografía, explotan sus recursos se reproducen en pintura, con valores pictóricos, tales como la imagen única aurática “que consiste en el carácter irreplicable y perenne de su unicidad o singularidad, carácter que proviene del hecho de que lo valioso en ella reside en que fue el lugar en el que, en un momento único, aconteció”<sup>7</sup> mientras el ilusionismo fotográfico cuestiona el valor referencial de la representación.

Es a través de la fotografía como se puede documentar, transportar y conservar acciones. La fotografía no se limita, partiendo de la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica, “la reproductibilidad inicia con la imitación,

el grabado en madera, que después se volvió reproducible, gracias a la imagen impresa”8. Es la historia del arte la que se ha dado a la tarea de teorizar sobre las obras contemporáneas a partir de esta manera de trabajar moderna, se trata de una parte esencial, su forma olvidando el aura y su valor de culto, para convertirse en materia contiene lenguajes en donde predomina su valor de cambio y una experiencia estética por parte de quienes las producen, son testigos del documento vivo, acontecimiento. La obra vale como un factor que desata una experiencia estética del objeto artístico.

Artistas como: José Castro, Jan Hendrix, Felipe Ehrenberg. Andy Warhol y David Hockney entre otros, utilizan la fotografía y la toma fotográfica como parte de su quehacer artístico, su discurso del medio técnico abordando a la fotografía como medio estético, en donde la reproductibilidad técnica de las imágenes tiene un significado, sin perder su capacidad de causar sensaciones y cuestionamientos. Y algunos conceptos académicos en el trabajo de artistas actuales no toman en cuenta el acabado y la calidad de la técnica, lo que fue una cualidad importante en ciertas épocas de la historia del arte.

El culto a la técnica finalmente se deja a tras el aparato es superado por el hombre y con el arte conceptual, la idea sobre la técnica. La parte de los discursos que legitiman a la fotografía han modificado su sentido, su lectura, convirtiéndola en arte y en la actualidad en: imágenes que se funcionan como signos codificados que pueden verse y referirse a la idea del artista, en el caso de Barthes es uno de los primeros teóricos sobre la fotografía, semiólogo, el “punctum” que es el

significado que el espectador le confiere a la imagen fotográfica que ya esta implícita en esta o cuando el artista “emplea una fotografía como documento con la esperanza de reconstruir una idea o la fotografía empleada como un elemento constituyente de una obra, también como un medio para registrar acciones, reconstruir un suceso, la fotografía como “una imagen que llega a constituirse como resultado de uno”<sup>10</sup> o varios procesos de reproducción en una actividad comunicativa que puede tener estrategias discursivas como: fragmentación, serialidad, repetición, apropiación, intertextualidad, simulación y pastiche como resultado de la cultura contemporánea, práctica que desafía la disciplina con la reunión de estilos diferentes, permitiendo los procesos híbridos como el vídeo y el cine.

Esta analogía con los medios utilizados por artistas como Warhol, Richter y Joseph Beuys entre otros, denotan la importancia de los procesos artísticos y conceptuales que integran a la fotografía.

La fotografía como la presencia del yo, sujeto en un tiempo, la reproducción de una realidad o construcción de esta, como la imagen que conserva al sujeto, con el paso del tiempo, que capta lo fugaz, produce la presencia y el retorno del ser en un tiempo pasado, que lo somete a la nostalgia. Entonces la toma nos da información sobre una acción, a manera de registro, documental, para el arte público, los performance o las acciones. La problemática de la fotografía después de su uso como registro es cuestionar ¿qué es la obra? ¿Y dónde la fotografía registra información y dónde elimina al yo?

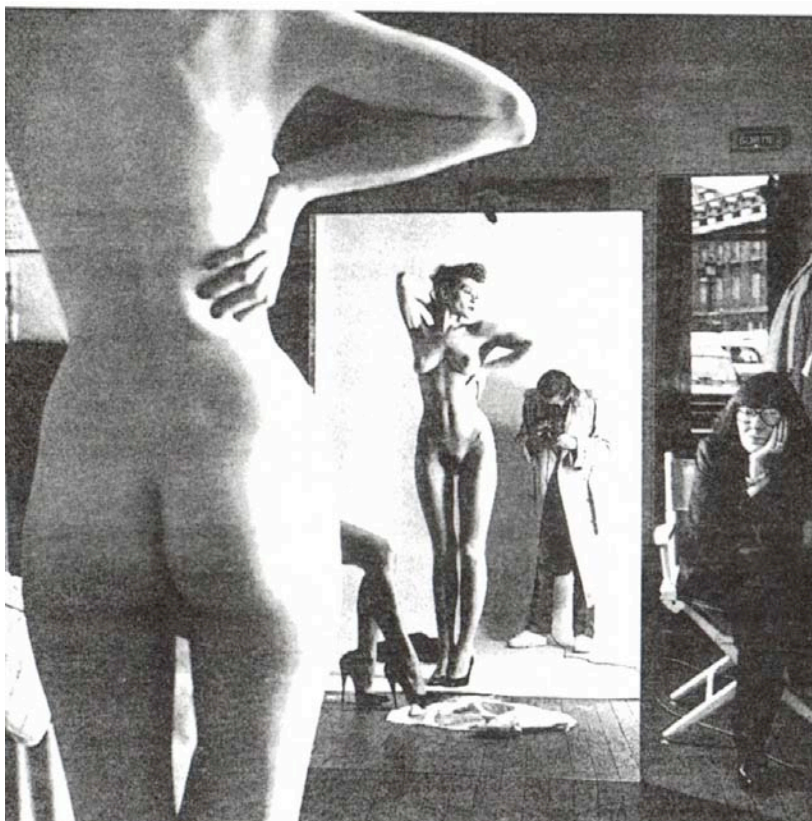
El regreso a la subjetividad en la imagen, como medio de producción de información y en el conceptual, el feminismo y otros movimientos retoman a la fotografía, para explorar mediante el yo sujeto. En esos esquemas el impulso a desgastar al sujeto ha llevado a otros artistas como Cindy Sherman que mediante la simulación de ser "la otra" se expone al sujeto atrapado en la mirada, invadido únicamente para retornar en otros medios como la pantalla o potsmedia, post fotografía y post cinema en donde se plantean patrones sociales o acciones a través del desarrollo de la creciente revolución tecnológica en la cultura visual de producción de imágenes. Como también en la historia del arte y en la industria cultural, retorna en los pintores, en la calle, con los situacionistas, en el arte público y el land art. Y como en formas de realismo se inicia, la crítica de la representación.

Después en los 70's hacer y tomar fotografías es un proceso de captura de imágenes: hacer-reconstruir, la fotografía es un medio preocupado por sus propias cualidades que entra al museo a finales de la Modernidad.

Hay una reevaluación de la fotografía al ser un medio moderno ya que, lo que se traduce en algunos casos es su perversión, en cuanto a la mirada objetivada sobre el sujeto fetichizado, como objeto de placer en ambos géneros o el reflejo del artista que se construye con la mirada "perversa", a través del reflejo del propio yo en el modelo, como ocurre en la fotografía de Newton, resulta tal como Víctor Burgin cita: "Irónicamente, la reducción de la mirada a lo visible, y al registro "objetivación-explotación" 11 que al final es representado mediante la



imagen perversa y bajo la mirada de la esposa del fotógrafo se vuelve un nuevo espacio, para explorar e identificar teorías psicoanalíticas aplicadas en la teorización en el trabajo de varios fotógrafos, grabadores y pintores.



Helmut Newton, Autorretrato con esposa y modelos, Vogue studio, 1981.

En la medida en la que se establece una práctica artística, la fotografía ingresa a otras prácticas, como una disciplina autónoma, se le aplica el discurso, la jerarquización que en su tiempo se le aplicó a la pintura, la imagen fotográfica ligada a la memoria, con utilidad funcional y autónoma, por si misma representando la vida, como medio de reproducción y divulgación masiva,

provocando la artistificación de la fotografía, como una disciplina independiente, para los 80's, la fotografía se utiliza desvinculada del papel.

Como en el pictorialismo, puramente formal, pero autónomo a finales de los 70's el salto a la producción con reproducción masiva retorna en Warhol y la serialidad, con visión empresarial y trasgrede la función del arte autónomo y el mecanismo que origina el no tener original.

La fotografía recupera las temáticas que conciernen al arte como: la representación, el movimiento feminista, la simulación, la idealización, el retorno de lo cotidiano las obras recuperadas y reactualizadas de otros artistas como Jeff Wall, por medio del instante decisivo, la foto como realidad a través de deconstruir y desmontar por medio de la subjetividad. La representación en la simulación de ser el otro, como lo hace Cindy Sherman.

La fotografía parte de la memoria, en el siglo XX, los fotógrafos buscan su independencia respecto a otras artes, Olivier Debriose menciona que: "para el fotógrafo la realidad se impone a su lente y que son ellos testigos de acontecimientos cotidianos", como el trabajo de Francis Alÿs en donde las tomas fotográficas, los personajes y las situaciones ya están dadas en un contexto específico, es el ojo del artista y la manipulación de su aparato (cámara fotográfica o digital, vídeo) lo que captura su encuentro dentro de esa realidad que transcurre, mientras él congela el instante decisivo por medios diversos, como la memoria, el dibujo, la pintura, la instalación, el vídeo, la cámara fotográfica etc.

Prueba irrefutable de que la imagen ha sido tocada y arrancada de lo cotidiano, para entrar al museo y convertirse en obra de arte (alteración artística), una pieza que hace visible la utilización de conceptos como: experimentación, reconstrucción, simulación, montaje, variaciones, imágenes robadas, fotografía encontrada, tomada, violentada y manipulada.

El acontecimiento a partir de la reproductibilidad en donde se manifiesta la reaparición del momento. Provoca que el artista pueda someter a la realidad y reproducirla con absoluta libertad de deformar, alterar o distorsionar, evadir o complementar, ya que "el arte esta basado en nuestro entorno y más en nuestra información de primera mano en referencia de sí mismo".

No es y nunca fue una reproducción del mundo real sino, una impresión subjetiva cargada de intenciones que significan un nuevo tipo de presencia en el mundo y que los fabricantes de imágenes "expresan" su realidad con el legítimo deseo de poner orden al caos que a la fotografía se le imprime, además de una "sensibilidad" y atributos emocionales, sagrados, míticos o estéticos, entonces al final la fotografía a veces pierde su espontaneidad, pero recupera conceptos en donde adquiere con mayor profundidad, lo que "piensa".



1



2

1 "El instante decisivo" I. Bosque de Tlalpan. Fotografía 4x6, plata sobre gelatina. 2006.

2 "El instante decisivo" II. Bosque de Tlalpan. Fotografía 4x6, plata sobre gelatina. 2006.

- 1 Walter, Benjamín. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Ed. Itaca. 2003. México. Introducción por Bolívar Echevarría. Pág.39.
- 2 Walter, Benjamín. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Traducción: Bolívar Echevarría. Ed. Itaca. 2003. México. Págs.9.
- 3 Foster, Hal, "El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo", Madrid. Akal, 2001. Pág.134.
- 4 Foster, Hal, "El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo", Madrid. Akal, 2001. Pág.134.
- 5 Foster, Hal, "El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo", Madrid. Akal, 2001. Pág.141.
- 6 Foster, Hal, "El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo", Madrid. Akal. 2001. Pág.145.
- 7 Walter, Benjamín. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Traducción: Bolívar Echevarría. Ed. Itaca. 2003. México. Pág. 17.
- 8 Walter, Benjamín. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Traducción: Bolívar Echevarría. Ed. Itaca. 2003. México. Pág.39.
- 9 Morgan, Robert. Del arte a la idea. Ensayos sobre arte conceptual. Ed. Akal.2003. Pág. 120.
- 10 Morgan, Robert. Del arte a la idea. Ensayos sobre arte conceptual. Ed. Akal.2003. Pág.119. Ideología" 9.
- 11 Burgin Víctor. Ensayos. Ed. Gustavo Gili. S.A. Barcelona. 2004. Pág.131.

## CAPITULO 2            Artistas con antecedentes fotográficos.

### 2.1 FELIPE EHRENBURG

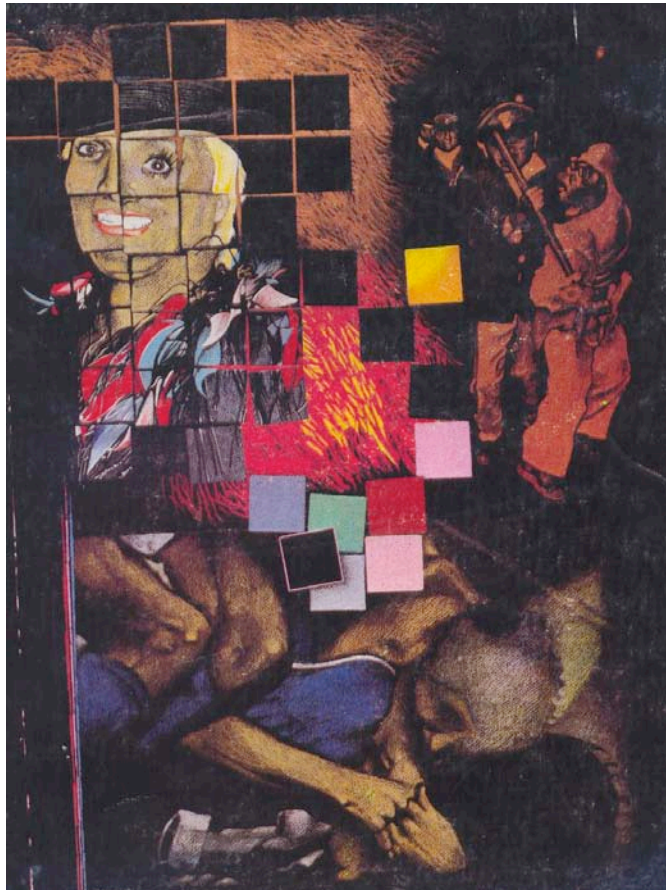
Fragmentos de mi visión, la fotografía.

Ehrenberg considera como punto de partida durante su proceso creativo, la fotografía que dispara, la cual, gracias al proceso químico permite pasar sobre la emulsión sensible la intensidad de luz, quedando como resultado el instante irrepetible.

El instante se atrapa, para ser manipulado expresado en sus palabras, procesado al antojo. ¿Quién dispara? El artista, traslada la imagen al papel fotográfico, lo revela y finalmente lo utiliza. Ehrenberg escribe cómo transformar imágenes sacadas o encontradas en la prensa que pasan por una gran travesía de cambios, hasta llegar al espectador. Y de su función inmediata que es la de mostrarnos un instante, que la imagen “se sumerge en los recónditos circuitos de nuestra memoria donde es archivada al lado de cien imágenes mas”<sup>1</sup>. Lo importante del recoger o tomar esa imagen, es la apropiación “Yo recoger la imagen, la rescato recortando su impresión de un periódico o revista, la vuelvo a traducir con la meticulosidad de un antiguo oficio y la elaboro con lápices, la vuelvo a ofrecer al espectador, quien sin reconocerla la recordara”<sup>2</sup>.

Estas imágenes procesadas por la tecnología y el oficio del artista dibujante seguirán su tránsito para recordarnos nuestro momento, nuestro instante histórico

al que pertenecemos y “podrán desaparecer en la carnicería de nuestra desesperación”<sup>3</sup>.



1 Ehrenberg, Felipe. Catálogo “Umbras y Penumbras” recientes versiones. Galería Metropolitana. México, UAM, 11 al 29 de marzo, 1983. Pág.2

2 Ehrenberg, Felipe. Catálogo “Umbras y Penumbras” recientes versiones. Galería Metropolitana. México. UAM. 11 al 29 de marzo 1983. Pág.2

3 Ehrenberg, Felipe. Catálogo “Umbras y Penumbras” recientes versiones. Galería Metropolitana, México. UAM. 11 al 29 de marzo 1983. Pág.2

DE LOS GRUPOS LOS INDIVIDUOS artistas plásticos de los grupos metropolitanos EN BUSCA DE UN MODELO PARA LA VIDA. Museo De Arte Carrillo Gil. SEP. Junio 1985. 8 páginas.

### Presencia en la reconstrucción

José Castro Leñero es un artista comprometido con él mismo, su trabajo en Pintura, Grabado, Dibujo, Escultura y otras facilidades que tiene para tomar cualquier disciplina y la capacidad para abordarlas, son notorias e indiscutibles. Su obra se caracteriza por un estilo de corte figurativo- abstracto en el que manipula fragmentos de imágenes, en algunas captura el movimiento y me hace pensar que las herramientas que utiliza son tradicionales así como también echa mano de todos los recursos y posibilidades que nos brindan las nuevas tecnologías. En algunos cuadros y grabados observamos el proceso de personas transitando por la urbe y un rostro en la figura humana que puede desaparecer o construirse mediante el color y el manejo del espacio.

Su discurso se construye a partir de la búsqueda de la imagen en la cotidianeidad, su quehacer es: construir, desdibujar, pintar, grabar, desfigurar, atrapar, captar, mover, romper, deshacer, rehacer o sobreponer en la imagen.

En cuanto a gráfica digital, el manipular y producir de forma digital por medio de su computadora y programas de diseño, grabados que encuentran su salida por medio de la impresión, su interés no es el perfeccionamiento de la gráfica digital, en algunas propuestas de este artista, su manera de mimetizar la realidad se convierte en un instrumento que permite al artista jugar, experimentar y encontrarse con la materia, si se quiere pensar virtual.

Algunas obras de José Castro Leñero se tornan abstractas que de igual forma cobran conciencia de todas las posibilidades y recursos de un solo artista, él en su trabajo a menudo parte de la imagen fotográfica, como punto de partida, sin olvidar intervenirla y mutarla. La imagen se transporta a otro soporte y de ser imagen "mecánica" se humaniza, se invierte, se interviene a un objeto diferente, porque el artista la trastoca.

Ese realismo, contradicho por la presencia de los elementos manuales establece un nuevo espacio en la obra. Utiliza amplios recursos pictóricos, gráficos y conceptuales. La poética de su trabajo consiste en imágenes del pasado "trozos", retenidas y fragmentadas releídas en ese sentido y realizadas con trazos arrebatados y caligráficos propios de su personalidad. La repetición serial de la imagen utilizada en otras décadas ahora se percibe a través de este autor, que juega ambiguamente con la unidad, la dispersión al sentido y al sin sentido, formando una reconstrucción. La calidad objetual de la superficie que este artista obtiene en su obra, hace necesario tener su trabajo presente en esta investigación, pues manifiesta visualmente una aportación e influencia técnica y creativa, en la pintura y el grabado actual en México.

Información interpretada de los textos bajados del internet de:

- Manrique, Jorge Alberto. "José Castro Leñero" FRAGMENTOS.
- Altamirano, Lilita. "IMÁGENES EN TRANSITO" de José Castro Leñero. En el ciberespacio y en la galería del CENART [www.cna.gob.mx /Transito](http://www.cna.gob.mx/Transito).



## Gráfica contemporánea

Presencia, alcances y perspectivas.

Texto proporcionado por el artista: José Castro Leñero, para esta investigación.

### Presencia

Los medios de comunicación masivos, el desarrollo de los procesos de impresión y reproducción crean una nueva iconografía latente a la que nos enfrentamos cotidianamente sobre todo en el medio urbano. El desarrollo de un esquema de carácter sígnico que puede ser leído en un formato bidimensional y que podemos encontrar casi en cualquier parte, se ajusta a la idea de que estas manifestaciones hechas con la intención de ocupar su lugar en el diálogo visual, me otorgan la impresión de ser la presencia de la gráfica contemporánea.

### Alcances

A medida que avanza el desarrollo tecnológico y que paulatinamente nos hacemos dueños de los procesos de reproducción, podemos decir que estamos ante el advenimiento de una democracia de los medios es decir si la invención de la computadora tiene la misma relevancia que en su momento lo tuvo el de la imprenta. El equivalente ahora sería la imprenta privada. La facilidad para hacernos de una herramienta que pueda proporcionar la aparición del múltiple a manera de difusión y comunicación.

### Perspectivas

Pero ante la facilidad de reproducción y la proliferación de comunicación, la parte vertebral sigue siendo la misma de antaño, es decir, ¿qué decir? Me resulta evidente por ejemplo cuando contemplamos graffitis y veo que el tema primordial es básicamente estampar una firma a manera de "presencia", tal vez como

respuesta a un mundo que nos deshumaniza y que de manera elemental lo primero que buscamos es rescatarnos como individuos mediante éste, a veces furioso acto, de estampar nuestro propio tautológico: "yo a la vista de los demás" de este paso hasta los más sofisticados discursos elaborados con los recursos científicos más avanzados, obras combinatorias con despliegue de técnicas y de materiales que parecieran inalcanzables a nuestra comprensión, pero que al final de cuentas persiguen lo mismo, establecer aunque sea por algunos momentos el testimonio de nuestra presencia en el mundo, en el tiempo que nos toco vivir.



Autor: José Castro Leñero.  
Dibujos sobre lámina de aluminio, para litografía.  
56x76cm.  
2006.

## 2.3 JAN HENDRIX

### La huella.

Jan Hendrix es un artista que sin duda se considera un viajero y la mayor parte de su trabajo deviene del registro de las fotografías, el uso de la polaroid como libreta de apuntes o bocetos “son relatos que ha hecho Jan de los espacios sucesivos y de la simultaneidad de los hechos, una representación directa de su experiencia sensible del mundo”<sup>1</sup>, que toma en sus recorridos a otros continentes.

Su trabajo es grabar, pintar, dibujar, tomar notas, hacer serigrafía, escultura, instalación e incluir su propuesta gráfica a la arquitectura de edificios, bibliotecas o museos en estos últimos años.

En su obra el concepto de sensación genera el presente. Él habla de cómo queremos hacer nuestra esa sensación y del tiempo como fenómeno que se va y queda disuelto (lo que nos gustó o interesó), esa sensación que no pasa a la copia impresa algunas veces, eso es lo que se busca. Plantea que lo que a veces provoca esa sensación “se ha ido”, en ese momento en el que se pretende apresar una imagen queda otra diferente con accidentes y la sensación no será restituida, pero sí causa indicios que él describe como: huellas, marcas, recuerdos, datos, etc. Al final ese momento se nos da y minutos después se nos quita. Para este artista la totalidad de la vida es en fragmentos, mediante grabados. El fenómeno de la visión- observación es imagen y palabra.

Con la imagen y la palabra plantea la correspondencia entre vivencia y conocimiento (lo que llamaríamos la experiencia), que este viajero describe como "lo que no se distingue entre actividad física y mental". Su obra es una secuencia de tiempo al aislar el fragmento con la cámara y con lo que miramos al tratar de preservar las apariencias. Al final la luz es un elemento muy importante generador del desplazamiento, el hecho y su fugacidad, la fotografía es el momento eternizado "la cámara actúa contra el primer impulso".<sup>2</sup>

"Esa necesidad de intuir la totalidad de la experiencia por la falta de conclusión de los fragmentos, fue la matriz de una vasta producción gráfica"<sup>3</sup>, para que la sensación no desaparezca y quede impresa "sugiere la secuencia de cambios que el tiempo produce en aquello que miramos"<sup>4</sup>. Siempre esta buscando capturar (apropiarse) los fragmentos de la realidad, instantes llamados tiempo. Su obra tiene elementos (codificados) que ya no existen o no fueron tomados sino interpretados de la realidad, es decir una nueva conciencia perceptual. La representación de la naturaleza se transfiere conceptualizada. Las técnicas que emplea Jan Hendrix son: litografía, serigrafía, collages y fotos polaroid.



Autor: Jan Hendrix/fotografía fragmentada.

- 1 BITÁCORA. JAN HEDRIX. Texto presentación por Rafael Tovar. Centro Nacional de las Artes. Centro de la Imagen. México. Enero-marzo 2000. 7pag.
- 2 Cuauhtémoc, Medina. Texto "la sensación recobrada" .Catálogo Jan Hendrix. Pág.28.
- 3 Cuauhtémoc, Medina. Texto "la sensación recobrada" .Catálogo Jan Hendrix. Pág.14.
- 4 Cuauhtémoc, Medina. Texto "la sensación recobrada" .Catálogo Jan Hendrix. Pág.17.

## 2.4 ANDY WARHOL

### La seriación.

*"El hombre que decía querer ser una máquina".*

Warhol es uno de los artistas más destacados en el arte estadounidense, actualmente se reconoce la influencia de su trabajo en casi todo el mundo del arte y la publicidad, pinturas, serigrafías, productos, latas, etiquetas, revistas, películas, este hombre fue más que una gran máquina de habilidades, propuestas e intereses que rebasaron no solo el lenguaje gráfico inicial, sus imágenes insensibles en la era de las máquinas reflejan de manera continua la separación entre la máquina y la emoción, también su tiempo. Sus imágenes son elegidas (el se apropia de éstas) y les quita su lectura convencional, así la presentación de las mismas, genera otra realidad con ayuda de los media, la elección de sus temas es muy amplia, su interés puede estar fuera de la observación inmediata, fue con una consciencia azarosa, pero con esa totalidad sobre su propio arte, que estimuló a la crítica y fue subversivo desde sus inicios, en cuanto a la cultura de masas y el poder de la mercancía, revalida la visión de Walter Benjamín, el uso de la seriación, la mecanización de la imagen también en el arte y la pérdida del aura.

Aunque Warhol mencionó que no pretendía transmitir nada especial, el aporte del significado particular de la elección (apropiación de la imagen), en un tema y otro, es un artista que consiguió sobrepasar los límites del formato convencional en la gráfica e interpretación de su propia obra. Su frase: <<pienso que todo el mundo debería ser una máquina>> resultó un poco utópica en 1963,

en la entrevista con G. R. Smenson, pero en la actualidad con los excesivos niveles de consumo en la cultura globalizada esta idea puede llegar a ser viable por lo menos en cuanto a concepto, las personas parecen máquinas, casi funcionan como estas... El pensamiento de que todo se produce por si solo.... en el presente ya no es una idea tan descabellada.

Warhol ofrece al espectador con su obra el descubrir significados inesperados en sus imágenes, concepto que comparto. El artista usa la técnica de foto serigrafía, la imagen adaptada, el todo reproducido, con carácter de huella y marca involuntaria. En su trabajo 1962 con la obra del icono Marelyn Monroe, realizadas una semanas después de su "suicidio". Muestra el uso de un ídolo, pero el dato curioso es como un artista tan ajeno a esa mujer, trabajo con una figura desconocida, como trabaja para ella y como puede reunificar el sentido de la perdida, "además de dirigir nuestra indiferencia hacia las muertes de desconocidos en casi todos los cuadros de la serie Muerte y Desastre de Warhol la repetición visual establece cuestiones culturales acerca del modo habitual en que encontramos las imágenes, en los medios masivos de comunicación"<sup>1</sup>.

La ausencia de una presencia que nunca estuvo realmente ahí. Su trabajo tiene relación con la obra que construí en esta investigación, una imagen adaptada, huella o marca. La imagen siempre susceptible a embellecer o despertar un sentimiento de pérdida o ausencia, del referente. La vida y la muerte, el dialogo entre la presencia-ausencia.

1 Warhol, Andy. Ed. Numen. Carte a través del tiempo. Texto: Eric Shanes.2006.Pág.38.





Las cuatro Marelyn. 73x60cms.1962/serigrafía sobre lienzo/colección Sonnabend



## 2.5 DAVID HOCKNEY

La fragmentación.



En esta investigación se revisa el antecedente de ideas conceptuales que de alguna forma son extraídas de la obra de David Hockney, quién realizó una minuciosa investigación del aparato fotográfico y la imagen fotográfica desde 1430 hasta nuestros días, en ese largo estudio histórico, plantea el uso de la imagen fotográfica y la fragmentación del espacio a través de la imagen cámara oscura y el uso de las lentes y mucho tiempo después, más adelante (1980) mediante ensambles fotográficos construidos por este artista, la fotografía deja de ser usada de manera convencional. En estos ensambles el espacio normalmente no tiene límites, reafirmando la intención inicial de ser en pedazos una sola imagen, él también utiliza fotografías instantáneas (polaroid) para elaborar ensambles,

planteando que los márgenes de las fotografías a veces empobrecen el trabajo y delimitan el espacio.

Hockney, comenta que la óptica no hace marcas, que nosotros somos quienes aún copiando trabajamos con la mano y el pulso. Expresa que en las técnicas secretas los artistas manejaban el uso de lentes, cámara clara, cámara oscura y también ahora actualmente se usa: un software, USB y cámara digital.

Estas herramientas han transformado la manera en como percibimos la realidad a partir de la imagen fotográfica. Sus collages con el uso de la polaroid tienen el mismo efecto (acercar todo incluso la distancia) de hacer que las imágenes crezcan y luego se unan, para hacer el intento de parecer ventanas.

### 3.1 El oficio y las técnicas tradicionales en el taller.

El oficio del grabado es: obtener una estampa, grabar, dibujar sobre una materia (madera, piedra o lámina) con incisiones, mediante: punta, buril, cincel y gubia. Dibujar con lápiz litográfico, con pluma sobre la madera, con el único objetivo de convertir a la matriz en una reproducción múltiple sobre el papel, por medio de la estampación o impresión. Sin embargo el grabado ofrece más de 15 técnicas para trabajar: aguafuerte, aguatinta, linóleo, xilografía, mezzotinta, litografía en piedra o lámina de offset, serigrafía, etc. Estas técnicas se pueden interrelacionar con la imagen fotográfica, pintura, collage, escultura, dibujo, entre otras.

En estas técnicas agregamos el uso de la fotocopia, la polaroid, para la transferencia, los químicos fotosensibles y la fotomecánica, para obtener un grabado, entonces el grabado de creación original, artística y personalizado, se ha basado desde 1450 hasta nuestros días en un proceso calcográfico, lo que actualmente nos recuerda a la (litografía y serigrafía). En el presente hay similitud con el offset y la foto calcografía, que se imprimen en las prensas industriales.

Grabado y dibujo.

Una modalidad que existe en esta propuesta plástica, es que la técnica formalmente no se pierda, ni el vínculo con el dibujo, aunque no sea tan notorio, en algunas obras, donde todavía perdura el pensamiento de que la imagen grabada se reproduzca.

El dibujo fue un medio capital para trasladar las imágenes copiadas sobre la plancha y el grabador lo seguía con buril o punta seca, en la actualidad se suma el antecedente fotográfico, la reconstrucción (transferida) de la imagen al dibujo, sobre el soporte, para llevarlo al papel y lograr su obtención, la función de ser una imagen múltiple sigue permanente.

El tesoro mas abundante del grabador en el proceso de impresión, son la pruebas, cuando se conoce una técnica como esta se sabe que hay la posibilidad de quitar y poner, de imprimir y seguir trabajando sobre la placa. Esta frase de "hacer pruebas" permite al grabador controlar o empezar de nuevo en otra placa, entonces cuando se elabora una nueva matriz puedes hacer 3, 4, 5 pruebas durante su elaboración, para comprobar donde puedes parar, el proceso del mismo.

Estas "pruebas" son un recuerdo – registro del proceso, de la gestación en el grabado, son muestras del trabajo propio del artista con ellas, el tórculo, la presión adecuada, el papel y las tintas a la mano se logra una buena impresión. Cada momento es importante, para la elaboración de un grabado desde la

búsqueda de la imagen, hasta la técnica empleada. Las pruebas tienen como objetivo final, la reproductibilidad de la imagen.

En el caso de la técnica empleada (litografía sobre lámina de offset) los tirajes son cortos ya que la placa es tan delgada (milímetro y medio) que no resiste mas de 10 copias de excelente calidad.

Es su función social e histórica de divulgación y democrática, lo que la difundió y colocó en una de las disciplinas y expresiones artísticas mas conocidas antiguamente, sin embargo hoy en día el grabado aparece ejerciendo un papel ya no solo sociocultural paralelo al de la imprenta, sino también con una trascendencia de su efecto multiplicador, en el siglo XIX su desarrollo técnico fue importante, pero el grabado ha sido utilizado por los artistas quienes experimentaron diversas técnicas, desde los mas antiguos, hasta los contemporáneos como: José Guadalupe Posada, Zalce, Orozco, Leopoldo Méndez, Durero, Rembrandt, Goya, Manet, Degas, Picasso, Andy Warhol, David Hockney, Kiki Smith, Jan Hendrix, José Castro Leñero, Francisco Toledo, entre otros.

La actividad gráfica ha dejado un largo antecedente del arduo trabajo en este arte, rica en el movimiento expresionista, en la Gráfica Popular, en el movimiento del 68, con los Grupos de los 70's en México, en el cubismo, en el pop art, entendiendo lo único en el presente como, lo que es múltiple.

El oficio y las técnicas tradicionales en el taller.



Taller del profesor Alejandro Pérez Cruz, Academia de San Carlos. 2006.

La enseñanza en las artes en México ha transitado por un basto y largo camino, un panorama, con un método un tanto pedagógico, inicialmente para dar prioridad al oficio-taller con un aprendizaje directo, en sus inicios artesanal y hasta gremial, los alumnos observan al maestro trabajar dentro del taller, la enseñanza es directa, empírica, para contrarrestar el academicismo “formal” mejor conocido como el “buen gusto” y el realizar obras “bonitas” artesanías, no obras de arte.

El progreso tecnológico ha influido también dentro de las técnicas del grabado tradicional: xilografía, litografía, linóleo, aguafuerte, aguatinta, barnices, punta seca y mezzotinta, que han sido poco a poco actualizadas con las imágenes múltiples y su ejecución por medio de máquinas reproductoras (fotocopiadora), pero que el maestro trabaje en los talleres su obra es una situación que ya no se ve con tanta frecuencia, en los talleres donde lo que muchas veces sucede es la ausencia del tutor y el desinterés por los proyectos, además de una asistencia

irregular, una obra vieja, detenida por otras actividades e intereses, es aquí donde aparece el tránsito de la discusión acerca de la naturaleza y fin en sí mismo de la presencia de un taller.

El taller es el enfrentamiento con el grabado a nivel personal y profesional en donde acontece la búsqueda artística, el copy-page, recortar, usar la técnica del collage y usar el ensamble, son medios recurrentes, para manipular y descubrir imágenes.

La aparente multiplicidad de una imagen seriada ahora es también digitalizada y es parte de la convivencia artística de utilizar al grabado, como lenguaje al servicio de la creatividad, para los investigadores dentro de los talleres durante la maestría, los docentes y artistas plásticos. La obra de arte tiene la capacidad de ser realizada y materializada, el grabado es una de las técnicas que fomenta el trabajo colectivo en el taller gracias a los materiales, herramientas y maquinaria. Esto facilita y propicia en el trabajo, un intercambio de ideas y de comunicación dentro del área de trabajo o taller de producción.

Profesores como Pedro Ascencio, Francisco Castro Leñero, Raúl Cabello, Alejandro Pérez Cruz, Javier Guadarrama, Alejandro Alvarado, Ignacio Salazar, María Eugenia Quintanilla, Leo Acosta, Díaz de León, entre otros profesores de la ENAP-UNAM son un ejemplo de la experiencia y conocimientos, dentro de los talleres que constantemente dan frutos con reconocimientos, premios y seleccionados que ahí realizan sus primeros grabados, dibujos y pinturas. Esta es

la única verdad posible en un taller es hacer diariamente, lo que sabes hacer: grabar, dibujar, pintar, esculpir, reflexionar y teorizar.

Los talleres profesionales ocasionan la estrecha relación entre artistas, productores, visitas, grabadores, impresores, etc. El grabado se asume como un rol de comunicación desde la antigüedad, por medio de imágenes, las estampas que se imprimían en los talleres también fueron instrucción para quienes los visitaban. Aunque el grabado sea una disciplina considerada menor en tiempos anteriores, ahora tiene un basto panorama en su lenguaje, para la comunicación visual.

En un taller encontramos: un espacio de reflexión, convivencia, interacción, discusión, enfrentamiento, en donde lo que mas se desea es compartir, aprender y comunicar. El profesor dirige a un grupo de alumnos, pero ¿Qué sucede? ¿Realmente estas cosas se dan actualmente dentro de los talleres? ¿Y si no se dan, por que no suceden? Una de las principales problemáticas que surge desde hace un par de años fue la remodelación de los talleres que no funcionan en condiciones idóneas demandando urgentemente la actualización de los equipos (maquinaria, impresoras, plotters, etc.)

Porque muchas veces los proyectos se pueden realizar muy brevemente a falta de apoyo económico o técnico, a veces no se cuenta con el equipo adecuado, en mi estancia encontré dos niveles de alumnos, los que tienen cinco años atrás con un oficio o disciplina y desean darle continuidad a su producción ó proyecto mediante la investigación y el otro perfil del alumno, que viene a



enfrentarse a los talleres sin previo conocimiento, ni dominio del oficio. La maestría propone una especialización, pero el que está se obtenga depende de maquinaria y herramientas de calidad dentro de un taller, contar con un profesor profesional y el alumno-investigador, por ejemplo los talleres se dividen relativamente en disciplinas: pintura, escultura, arte urbano, fotografía, gráfica y diseño gráfico. Actualmente con frecuencia los proyectos y las propuestas demandan que se mezclen las técnicas, la hibridación de ciertas disciplinas y de alguna manera en aras de la interdisciplina en las escuelas, en los talleres y en los museos. Esta meta de articular la gráfica con la pintura, la escultura, el dibujo, el collage entre otras es una necesidad consecuente del avance de la tecnología, maquinarias, materiales y estructuras. Que surgen aún con tanta dificultad y frecuencia en las academias a pesar de la demanda y situación actual.

A veces la interdisciplina, opaca a las disciplinas tradicionales (xilografía, litografía, mezzotinta, aguafuerte, etc.) y esto produce un enfrentamiento creativo que fomenta un choque ideológico con ciertos profesores, concursos y bienales, creando un nuevo modelo abierto a destruir jerarquías, lo cual dentro de una academia afecta directamente a los métodos de enseñanza que comienzan a presentarse como modelos "caducos" que manifiestan sus desventajas en la práctica y los resultados obtenidos, porque la interdisciplina conduce a la suma de varios campos de conocimiento, al dominio elemental de conocimiento, con una nueva concepción, y no es tan rígido o pretencioso como cuando se habla de una área específica, se permite la "experimentación" sin censurar la improvisación o la

aparición de otros espacios. Es importante ver, el proceso, involucrarse directamente al alumnado con los proyectos para trabajar, aprender y actualizarse a manera de seminario en donde se le de un acercamiento real a la problemática de la interdisciplina si es que el proyecto lo requiere, para que el alumno pueda realizar, estudiar, manejar procesos, metodologías y conceptos referentes a su línea o tema de investigación. Las funciones creativas dentro de los proyectos de investigación y producción son un aspecto al que muchas veces no se le da la importancia necesaria, los maestros, los alumnos, tienen métodos creativos, la generación 2005-2007 mantuvo un nivel verdaderamente alto en cuanto a calidad, discurso, concepto y eso no queda registrado, esta investigación es solo un intento de conservar una propuesta y fomentar preguntas como las siguientes ¿Cuántos espacios interdisciplinarios tenemos en la Academia? ¿Existe la posibilidad de trabajar problemáticas a nivel de producción en proyectos específicos entre investigadores, maestros y alumnos? Si la experimentación es el verdadero aprendizaje en la investigación, hay que apoyar y construir otras dinámicas dentro de las áreas de taller-producción creo que aunque algunos profesores lo han intentado, no se les ha tomado en serio, es necesario iniciar, una nueva postura, para crear un programa interdisciplinario, pero bajo condiciones verdaderamente requeridas con infraestructura adecuada donde se compartan visiones, técnicas, posturas y conceptos.

Abrir un camino para que los alumnos realicen lo que requieren en su producción, durante su estancia de dos años, para la construcción de una

verdadera reflexión de sus experiencias y propuestas propias que aporten diferentes perspectivas y otros caminos dentro del campo y la educación artística mediante la interdisciplina. El arte debe evolucionar y las escuelas, con él, al mismo tiempo que la tecnología, por que de lo contrario, el contacto real, con la sociedad será solo una "ilusión" utopía, los lenguajes artísticos cambian a su tiempo, ahora.

### 3.2 técnicas tradicionales:

#### IMPRESIÓN

¿En que consiste la impresión?

El proceso de impresión es la parte técnica que implica llenar de tinta todas las depresiones, líneas, puntos o superficies de la plancha, si es madera, metal o linóleo, poner encima de la placa una hoja húmeda y pasarla por el tórculo, para transferir una imagen invertida al papel, es un método muy delicado, de calidad y habilidad, por parte del artista (algunos impresores), en el siglo XIX los artistas dejaban este trabajo a los impresores profesionales, a los talleres de impresión que actualmente conocemos muy algunos y algunos talleres suelen pedir varias copias del tiraje al artista, por lo que aún hay artistas-impresores que cuidamos el resultado y la impresión de nuestro trabajo.

Técnicas tradicionales.

#### GRABADO

La técnica del grabado en el sentido de "imagen grabada" comprende tres procedimientos: grabado en relieve, grabado en hueco y grabado en plano. El más

antiguo es la xilografía que se desarrolla en los países bajos de Europa, Alemania y Francia. La xilografía, grabado en cobre y la litografía tienen algo en común su procedimiento técnico. Entre el momento creativo y el resultado final, para obtener la hoja impresa (un grabado) hay un largo periodo operativo que representa una realidad, por medio de la matriz. El grabado es la más antigua de las técnicas de impresión en hueco. La plancha se trabaja con buril o punzón (gubias) que excava surcos, arrancando la madera o el metal. Al grabar el buril o gubia se sujeta en un ángulo 35° o 40° grados de la plancha, (tabla de madera o lámina de metal) y se empuja hacia delante dirigiéndola con el pulgar y el índice, que es el que da la intención de la línea a la placa.

## XILOGRAFÍA

El grabado en relieve se basa en la posibilidad de realizar un dibujo en la superficie excavándola con herramientas llamadas gubias, las cuales devastan la madera, el hueco que queda da los blancos y el volumen, se utilizó esta técnica antes de la invención de la imprenta como medio de difusión, prensa escrita (en Europa a mediados del siglo XIV y XV) y la producción era anónima, de temas religiosos.

## GRABADO EN METAL

Dibujo sobre la placa de metal que puede ser cobre o zinc, esta placa se cubre en su superficie con un barniz blando y la protege mientras con una punta se dibuja sobre ella, minutos después de realizar el dibujo se sumerge en el ácido, el cual morderá la placa y dejara las líneas en la superficie, esta técnica fue usada por artistas como: Posada, Méndez, Durero, Goya y Picasso.

## PUNTA SECA

El grabado a punta seca es el más fácil, consiste en dejar marcas grabadas en la superficie de la plancha con una punta afilada, cada rayita se transfiere al

papel, por que la incisión se ataca con ácido y en esa línea retiene la tinta, se pueden usar rayados y tramados; las líneas más profundas dan negros intensos.

### AGUAFUERTE

En el aguafuerte la plancha se graba químicamente con ácido que corroe el metal, es un método que se utilizó a finales del siglo XV y en él, la plancha se cubre con un barniz resistente al ácido, se llama base, encima de éste se dibuja una imagen con líneas cuando se deja descubierto el metal con las incisiones, el ácido ataca con la profundidad deseada, se limpia la placa, se entinta y se imprime sobre el papel.

### AGUATINTA

La técnica de la aguatinta se emplea, para crear zonas de tono y consiste en grabar en la plancha cientos de agujeritos que dan efectos de tonalidades, para ello se polvorea de brea, resina o asfalto y al ponerse al calor las partículas se funden y quedan fijas en la plancha, la mayoría de su obra gráfica, la realizó Goya en esta técnica, las aguatintas de Goya son independientes de influencias, en ellas los dramáticos contrastes de luz y sombra desarrollan las claras separaciones de las mismas.

### LITOGRAFÍA

La litografía es un proceso de impresión que se parece al dibujo, sus imágenes se hacen directamente sobre la superficie piedra porosa (de Solnhofen en Alemania), lo que permite una libertad de expresión y movimiento, sobre todo para los artistas que usan mucho el pincel, el proceso se basa en un fenómeno químico, la repulsión de la grasa con el agua, el dibujo atrae la tinta mientras que el resto de la superficie la repele por estar cubierta de agua, la piedra es caliza de las canteras de Kelheim en Bavaria, en México se trabaja en mármol veracruzano y lámina de offset.

Durante el impresionismo la litografía tuvo mucha demanda, artistas como: Manet, Lautrec, Edgar Degas, Odilon Redon, Whistler realizaron dibujos con esta técnica. También la producción gráfica tuvo para los expresionistas del Brücke – Kirchner, Heckel, Muller, Schmidt, Rottluff etc.

## SERIGRAFÍA

La serigrafía es una variación de la impresión con plantilla que se ha empleado, para rotular desde tiempos muy antiguos, se diferencia de todos los demás métodos de impresión por que no se trata de poner en contacto un papel con la superficie que lleva la imagen, sino que a través de una trama se lleva al papel, el diseño está formado por plantillas, la pantalla o trama es de algodón, seda, nylon o tejido metálico. Para hacer una imagen compuesta hay que utilizar una trama por color, artistas como Matisse, Warhol, Rauschenberg han utilizado con gran dominio y variedad esta técnica que actualmente se utiliza más, de manera comercial por su acabado brillante, colores deslumbrantes y por las masas en productos cotidianos como: tazas, encendedores, blusas, artículos de papelerías plumas, lápices, gomas, en anuncios, la reproducción de diseños y estampados en ropa. En los partidos de Fútbol con tintas del color del equipo y su escudo; se realiza la serigrafía sobre la piel del aficionado.

### 3.3 Técnicas actuales.

Impresión planográfica, litografía sobre lámina de aluminio.

Los procesos plano gráficos son a partir de una superficie plana, que no está grabada, ni tallada en relieve, ni se sumerge en ácido, el más conocido es la litografía en piedra (1798) inventado por Alois Senefelder, sobre la superficie se dibuja o transfiere una imagen con thinner o ácido. Para fijar una imagen, se basa en el principio de que la grasa y el agua se repelen, así el dibujo se reproduce invertido sobre el papel impreso, como medio artístico la litografía nació en Francia

y Alemania, para finales del siglo XIX la litografía a color adquirió una popularidad extraordinaria, gracias a artistas como Toulouse –Lautrec en forma de carteles con grandes zonas de color, en la actualidad debido a la escasez de piedras litográficas, se utiliza lámina de aluminio, mármol veracruzano que también genera buenos resultados.

En la gráfica actual las técnicas tradicionales y alternativas, se conjugan a través de medios de reproducción como la fotocopidora, las impresoras láser y presas o tórculo, obteniendo impresos casi sobre cualquier soporte.

### Imagen

La elección de la imagen (apropiación) es un recurso utilizado desde la existencia de la imagen, con la xilografía y después con la fotografía, pero en los setentas, la imagen es usada justo en donde se encuentra la proporción adecuada entre el blanco y el negro, un proceso muy similar al dibujo y al grabado, la búsqueda del alto contraste, esto quiere decir que la imagen no puede ser demasiado oscura y se busca que en ella existan accidentes que nos recuerde, a la naturaleza de la tabla de madera y las texturas. La imagen se transfiere totalmente o en fragmentos, detalles en forma plana, bidimensional o en soportes tridimensionales, eliminando la intención de la imagen anterior, pero anunciándola en su ausencia-presencia.

### Transferencias

Es la acción de transferir en soportes tanto tradicionales como no convencionales imágenes de un lado a otro por medio de la inversión de la imagen. Una fotocopia transferida desde una fotografía o recorte de revista, no cambia a penas su sentido formal, pero si varía enormemente su sentido conceptual, el soporte nuevo ya no es soporte únicamente sino que queda cargado de un nuevo sentido, la idea de intencionalidad es ligada a este nuevo soporte a donde es transferida la imagen.

## Soportes temporales

Existe la posibilidad de realizar copias sobre diferentes tipos de papel. Según sea el caso, esto se adaptara mejor en base a la experimentación de procesos para transferir la imagen, la disolución del toner y el calor de la impresión. Estos soportes son temporales en algunos casos como: plásticos, vidrios, lonetas, hules de cocina, papel, madera, etc.

## Toner

Cualquier toner de color cuya fijación no haya sido por medio de silicona, se queda en la placa y aplazarse puede fijarse en la piedra o lámina, funciona como el dibujo y aun se puede trabajar arriba, retocar ciertos detalles, esta imagen transferida sugiere y actúa como una película trasportada.

## Impresora

Puede ser cualquier fotocopiadora analógica, copiadora digital monocroma o impresora láser en las que la fijación se produzca por medio de rodillo calor-presión. Aquí vemos que el artista debe que tener un acercamiento íntimo con la máquina, para utilizarla según sus intereses.

## Soportes

Solo conocemos el papel, durante años se trabajo en papel de todo tipo y materiales, actualmente los soportes son incalculables toda superficie podría ser un buen soporte. El proceso de transferencia es más bien sencillo, pero tiene ciertas limitantes, sin embargo el artista sabe que no tiene un camino determinado en cuanto al soporte, el uso de materiales rígidos, metálicos, blandos, líquidos, son a veces peligrosos para las máquinas, pero los problemas técnicos también son parte de la actualización de recursos y procesos en la actualidad.



## Cámara fotográfica

Cámara fotográfica o dispositivos tecnológicos, para la elaboración de imágenes, desde 1839, Joseph Nicéphore, logro reproducir y fijar una imagen y es cuando nace la fotografía, la cámara fotográfica de mediados del siglo XIX. En México la primera fotografía se realizó en Veracruz en 1840.

## Fotografía

Fotografía: Como un medio técnico, para avanzar, registrar, desarrollar, orientar, esbozar, presentar, dibujar, representar, configurar un lenguaje. Para la producción de imágenes, reproducción, creatividad, que utiliza códigos y signos para ser combinados y sustituibles, como un lenguaje comunicativo visual, con la característica de capturar la "realidad" y otras realidades construidas. La fotografía, impresa como imagen fija, como documento de lo real vivido o construido, desde 1870 con los Daguerrotipos de Nadar y Julia Cameron.

## Capítulo 4

### 4.1 La imagen atrapada: ausencia-presencia.

La utilización de la fotografía como medio esencial de las masas para comunicar ideas y sentimientos en la actualidad, deja ver su característica mediática, su autonomía. Cuando trabajo la captura de imágenes, sin tener necesariamente fotografías “puras o creativas”, cuento con elementos como: la ocasión, la circunstancia y el azar.

Desde pequeña me he dado a la tarea de robar, tomar y hacer fotografías, con esa búsqueda del investigador, como cuando descubres el mundo a los 5 años, estas fotografías actúan con otros, en ellas están personajes entrañables o desconocidos, que permiten me mestizarme o hibridarme con todo el ambiente o entorno. La primera fotografía que consiguió mi fascinación la tome a los 10 años hoy ya no existe, solo queda una imagen digital, en una USB que se salvo de la destrucción, esta imagen la elabore con una cámara vieja, de mi Mamá, la fotografía no la tome yo, pero desarrolle toda la logística, para que esa fotografía existiera, utilice a una persona que no sabia lo que necesitaba, le explique lo que buscaba y donde tenia que estar, en el ángulo requerido y el resultado esta en ese instante capturado, irreplicable, que jamás volverá a mis ojos, que nunca vi, hasta que mire la fotografía. Ese tiempo, el que paso en la memoria, solo lo conservo en la imagen, aunque tomar fotografías, con toda subjetividad, a veces me desnuda los “afectos” o pasiones, el humor que de pronto queda impregnado en las

imágenes, me hace suponer que es un estado personal lo que deposito en la toma, una proyección.

Mi trabajo comenzó a requerir una historia y una técnica, para que el medio me reforzara la posibilidad de enjuiciar al sujeto desde mi creencia subjetiva y construida, yo retome el “trauma” o la relación entre mi concepto de sujeto, el (modelo) y el origen de sentido y valor, mediante la *presencia* de notar esa *ausencia* innegable de la desaparición del acontecimiento que pasa por la mirada, con emoción y que se puede revelar, por esa construcción imaginaria en la parte gráfica.

Las tomas iniciales se asumen como copias de otras copias... son el original de un lugar común que se transmite, en donde hay una pérdida del momento, de lo íntimo, de lo que yo llamo propio, pero se asume en el grabado como una representación de un hecho, que se comparte al espectador.

El objeto grabado presente evidencia la ausencia del sujeto, con su presencia física, la idea de imagen-acontecimiento, viene siendo un ritual para la elaboración de mis grabados, donde la búsqueda del instante decisivo, deja fotografías ampliadas, cortadas, destruidas, borrosas y poco legibles. Por que no, retratos fallidos, sonrisas congeladas, ojos vacíos, ojos llenos de vida, rechazo, atención, apariencia y escepticismo. Lo que busco es que no se pierda la pertenencia de un tiempo que sin duda ha conciencia es puro y frágil, el “instante dado”, la fotografía atrapada en el presente, queda en el grabado como, la idea del tiempo que esta en juego, la renuncia de dicha totalidad, el sentimiento de desencanto, pero al mismo tiempo de nuevas expresiones, sin exactitud. En donde

la cámara se olvida y nos confronta con la circulación de fotografías que existen en ese posible quehacer de imágenes de imágenes.



Mi primera fotografía: Escuela Primaria: "República del Senegal". 1990.

Con ese medio fotográfico, conseguí medir, con un poco de incierto y exactitud, la esencia de ese instante, inicie la búsqueda de un lapso, la huella, como un profundo cambio de efectos que con el tiempo llamaría deconstrucción, para repetir, reproducir y serializar, las propias imágenes con el grabado, cuando conocí al teórico Roland Barthes, texto: *La cámara lúcida, nota sobre la fotografía*, mi obra encontró un motor y sustento teórico, un soporte en el origen de mis imágenes, un sentido, el identificarme con su idea del *punctum* es: un pinchazo, agujerito, pequeña mancha, pequeño corte, también casualidad. (Pero que también lastima, me punza.1)

Barthes menciona la importancia de el estudio en la imagen, de su aplicación teórica, del gusto por la imagen y el medio fotográfico, de todo lo que implica una agudeza especial, para leer el lenguaje fotográfico y la información

que transmite que esta presente en ella, sin ciertamente tener un texto explicativo, en la escena misma, la reducción del objeto o persona a una imagen (el nivel de significancia, saber leer lo simbólico, los signos y las contradicciones en la imagen).

Barthes nunca muestra la fotografía del invernadero, en (*La cámara lucida, nota sobre la fotografía*), donde aparece su Madre a la edad de 5 años y sin embargo la descripción de la imagen es de suma importancia, incluso más que mirar la fotografía. “Así yo mirando, solo en el apartamento donde ella acababa de morir, bajo la lámpara, una a una, esas fotos de mi madre, volviéndome atrás poco a poco en el tiempo con ello, buscando la verdad del rostro que yo había amado. Y la descubrí”...Observe a la niña y reencontré por fin a mi Madre.... 2

Esa connotación, en los rostros, en la mirada, en las acciones, en el contexto de la imagen es parte de mi trabajo, la necesidad de hablar con la imagen del referente, para representar con otro lenguaje gráfico, Andy Warhol también menciona “quiero ser una máquina” es donde se confirma una vez mas, que el artista como el arte apunta hacia un *sujeto-objeto* al que pretende robarle el realismo por medio de la imagen mecánica, repetir esa compulsión y evidenciar el consumo de las imágenes en serie, es parte de mi trabajo estar cerca del modelo, de la copia y de la conmocionada subjetividad que ocasiona la repetición, para crear y producir a partir del original.

1Roland, Barthes. La cámara lucida, Nota sobre la fotografía. Ed. Gustavo Gili. S.A. Barcelona. Pag.64.

2Roland, Barthes. La cámara lucida, Nota sobre la fotografía. Ed. Gustavo Gili. S.A. Barcelona. Pag.121, 122.

#### 4.2 El uso de herramientas y técnicas, para obtener un grabado a partir de la imagen fotográfica.

Los Artistas Visuales para trasladar imágenes de la vida cotidiana, del ocio o de un acontecimiento relevante, utilizamos a la fotografía como medio de representación para llevar estas imágenes a otros soportes y también empleamos la transferencia, otro punto de vista que es la imagen mecánica pasada de un lugar a otro, para llegar a la transferencia hay una manipulación de la imagen por medio de ordenadores. El desarrollo tecnológico y el ritmo actual aumentan la producción, circulación, colocación y consumo.

En la era actual mecánica, "la obra de arte" se representa a través de la reproductibilidad técnica, vemos como todas las imágenes se trasladan con medios de producción y reproducción en el arte, el diseño, las ciencias y con las masas, se hacen y desechan imágenes afectando el significado-concepto de las representaciones ya sea fija o en movimiento como ocurre con el cine y la televisión. La postfotografía ha revolucionado conceptos y una revolución de medios e hipermedios llegan para crear y sustituir imágenes figurativas o abstractas. La reflexión del uso de la imagen por transferencia inicia por la cantidad de gente que actualmente trabaja con imágenes o maneja ordenadores y nuevas tecnologías, que se interrelacionan con sus usos, valores y significados de la imagen; tanto viejos como nuevos.

Mediante la transferencia, una imagen cualquiera es y recibe en cada lugar distinto significado, lo cual manifiesta un cambio cultural- tecnológico- visual de la imagen según su uso y contexto.

La imagen transferida sobre otra superficie, es la copia de la copia, pues la presencia de esta se efectúa a través del uso de las tecnologías reproductoras de la realidad, ese aspecto que tiene que ver con la copia, la ausencia del original y la actividad fotográfica que domina la época posmoderna por un lado, por otro, la cámara y el mirar con un solo ojo (perspectiva focal), icónica inventada desde 1420, ha ocasionado que esa verdad material que no era más que la correspondencia entre la representación y el objeto o persona representado, sea una extensión del que observa.

Actualmente no se concibe una imagen, sin la cámara digital o la cámara del teléfono celular como el medio de representación más inmediato, el consumidor de imágenes-espectador es quien interpreta o interviene la imagen: graffitis, estampas con códigos, marcas, logos, firmas, nombres y personajes de T.V.

El uso de la Polaroid, cámaras digitales y el vídeo, como medios de representación, educación, comunicación contemporáneos absorben esas imágenes.

Esta época sin duda es de la imagen digital con memoria fotográfica, las imágenes son fotografías grabadas en nuestra memoria, la fotografía como una actividad fundamental de nuestras demandas sobre la realidad, es su búsqueda por la "felicidad" personal momentánea, congelada en fragmentos de deseo, de

consumo de experiencias vividas o creadas, son llamadas comúnmente fotografías, en resumen es el hecho de documentar sucesos, para informar o deformar las "evidencias".

Esos indicios se llaman imágenes y son transferidas de lo real al soporte, durante su recorrido sufren una serie de cambios al transformarse en: fotocopia, recorte, cambio de escala, formato, color y textura. Se construyen como imágenes nuevas para la cultura visual, de esta manera, como consecuencia se genera un cambio ideológico, en nuestro modo de ver el mundo por medio de la transferencia de imágenes y de como nos relacionamos con ellas, como adquirimos nuevos conceptos, trastornos al producir, adquirir imágenes, al vivir y mezclar medios para la obtención de ellas.

En el Renacimiento se ansiaba crear o extraer la imagen, de forma verdadera entre la medida de los objetos o personas; ahora sólo nos conformamos con la representación de la imagen fotográfica y sus constantes "diferencias", para confrontar al modelo con su imagen, en dónde muchas veces sus cualidades físicas son alteradas por medio de la ficción, por los programas de diseño como el photoshop, la naturaleza específica de cada medio, como la fotografía tiene sus propios usos y cualidades, para reproducir la realidad mediante lo añadido o la extracción de ciertos códigos, con el uso de la transferencia y de su uso, la representación es mediante la copia y la ausencia del original, la imagen está transformada y dotada de otro significado. Mantiene una relación con la multiplicidad, la serialidad en algunos casos, la mecanización de la imagen que

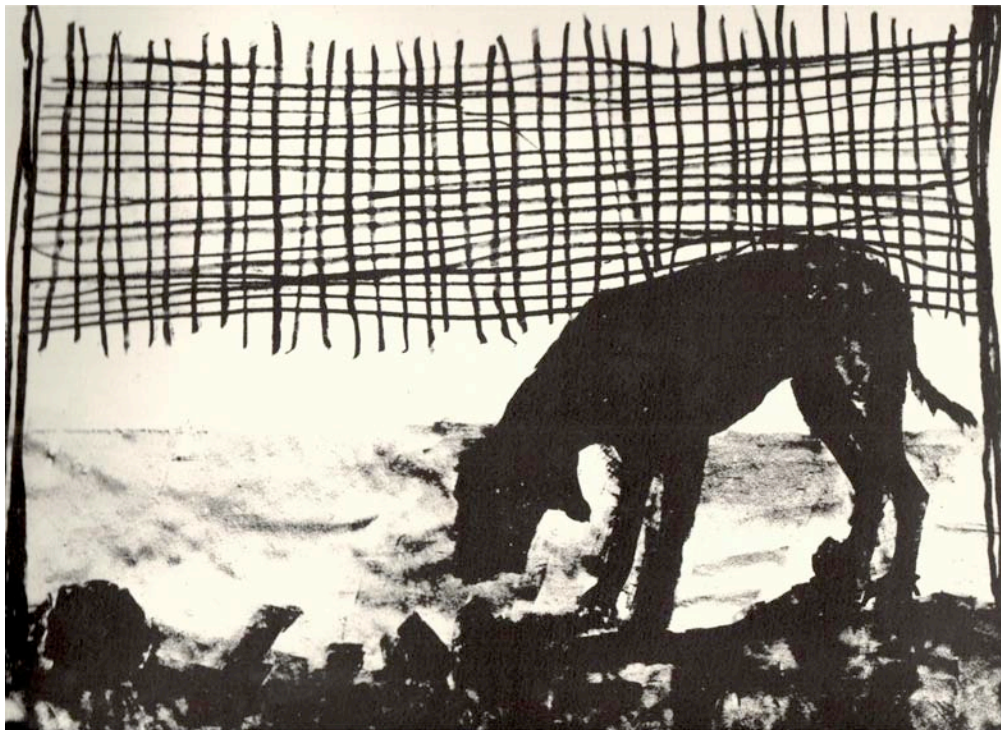


genera copias, para su percepción y la lectura de un discurso abierto, para ser en sí misma autosuficiente, contiene conceptos formales, impuestos por quién la realizó, la imagen constituye una experiencia que después de ser construcción individual se vuelve una imagen colectiva que se ofrece transferida a la realidad rutinaria, puede sorprender por su nuevo concepto del que no estuvo dotado en su inicio.

Nuestra sociedad manifiesta el uso de esta tecnología digital más generalizada que ha penetrado con un nuevo discurso de percepción y fragmentación en la imagen, la experiencia de primera mano (la representación visual) a través de una imagen fotográfica, con la participación de nuevas tecnologías se crean dos concepciones del mundo el material y el virtual la coexistencia de dos realidades y en ellas vemos imágenes transferidas, con estas tecnologías a partir de los 90`s se experimenta la simulación por medio de la imagen, la instalación, el performance, el happening, el diseño, la T.V., el vídeo, la pintura, el grabado y la escultura. No olvidemos que nosotros también somos imagen de consumo, al que le provoque tomarse o tomarnos una fotografía, plantea su punto de vista en la toma además de su sentir, al sustituirla y sustituirnos, considerando la circulación, el consumo abundante de las imágenes y su inevitable necesidad de reemplazo.

Entonces transferir es sólo una de las muchas posibilidades, para representar por medios visuales: convertir la imagen en realidad, pasiva-activa que circula en el laboratorio (taller artístico) del investigador, hacedor, para después

dejarle la última palabra a la retina de nuestros espectadores, posicionando sin duda a la imagen fotográfica como la protagonista del siglo XXI, por su analogía mecánica fiable de la "realidad" o enfatizando los medios, con los que se produce y re - produce una imagen.



"Lemba en la playa de Mazunte" / litografía 28x23cms.2008.

### 4.3 Realización de la obra.

Al realizar la obra de esta investigación comprendo que el uso de la fotografía es un medio para obtener imágenes y materializarlas en el papel, a través del grabado. Las imágenes mentales que resguardo en la memoria, se capturan por medio de la cámara fotográfica, así poco a poco surge la aparición, se construye a partir de la pérdida del momento, para después mediante el tránsito de la selección de imágenes, detenerme y congelar la imagen con la toma fotográfica.

Con ello, la búsqueda del instante queda atrapada en la captura de la toma fotográfica, donde encuentro una imagen distinta a la que percibí en el acto, el concepto de ausencia esta presente e implícito en la imagen (grabado), la representación gráfica evoca a la ausencia, mediante la presencia con la repetición, el tiempo como elemento manipulable en la obra, el de la toma (el real), el tiempo de la construcción del grabado (técnica e impresión) y el tiempo (personal). Finalmente la imagen original (fotografía) es sustituida, por copias estas se generan, para obtener el registro de lo acontecido, en el grabado, fragmentado en detalles.

Utilizo el uso del grabado, ya que su lenguaje tiene antecedentes y fragmentos de fotografía, técnica, copia, seriación, manipulación y apropiación de imágenes, la gran diversidad de maneras en que se puede recurrir al grabado por si mismo es muy amplia, el grabado tradicional, aporta una técnica gráfica con la fotografía, como la herramienta, se vuelve la referencia y se produce como un

motivo puramente formal, para la representación empleado por los artistas mencionados en la investigación y desde el descubrimiento de la cámara oscura hasta nuestros días.

Su función inicial del grabado ha cambiado, el dibujo sobre la lámina o piedra litográfica, ahora se sustituye por la transferencia de la imagen, a la piedra o lámina, que aun sigue utilizándose con connotaciones más específicas, con un sentido icnográfico, la imagen aparentemente "copiada" en esta investigación es sustituida por medio de la transferencia, con el fin de transmitirle recursos gráficos y conceptuales como: la repetición, la copia y la fragmentación, por que las imágenes gráficas son transitivas, se fusionan, se remplazan, se consumen, cambian y reaparecen, indudablemente crecen posibilidades y recursos técnicos que hoy son infinitos después del original, sumándole, su reproductibilidad, su valor mecánico, su especificad como soporte donde se fija un momento. Gracias a la fusión con mas medios de expresión visual ahora, mezclo los medios y sobre todo, la facilidad con que es concebible aplicarlos, se puede trabajar pensando en la reproducción infinita, construyendo nuevas imágenes a partir de estas, imágenes sustitutorias, por que en algunos casos puedo preferir la reproducción al original, la desintegración de la experiencia. La civilización actual de masas, como la idea de la democratización del arte y esta consciencia estética, nos recuerda que sin la fotografía probablemente no se hubiese llegado a concluir este proyecto de investigación y producción, ni toda la historia del arte permanecería registrada, desde el uso de la cámara oscura 1430 en Europa, hasta nuestros días.

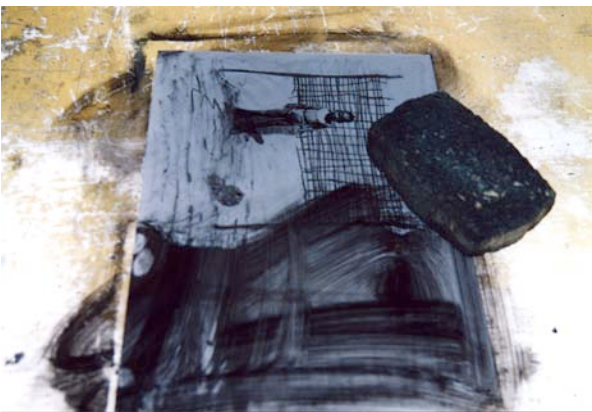
## Proceso de impresión y los materiales.

### Imprimiendo en lámina.

- Se toma esta lámina de aluminio graneada por cualquiera de sus orillas, no se deben recargar los dedos por que contienen grasa y ésta bloquea el graneado fino dejando huellas de grasa.



- Se dibuja con barras litográficas, lápices berol o grasos. Se realiza la transferencia con una fotocopia con tonner.
- Una vez terminado el dibujo se aplica talco a toda la superficie.
- Se agrega una capa ligera de goma arábica con brocha de pelo de camello.
- A la segunda capa de goma arábica se le agregan dos o tres gotas de ácido fosfórico.
- Se retira el excedente con papel directorio o revolución.
- Se deja secar uno o tres días.
- Se agrega otra capa de goma, para remover la anterior y se limpia con la esponja húmeda.



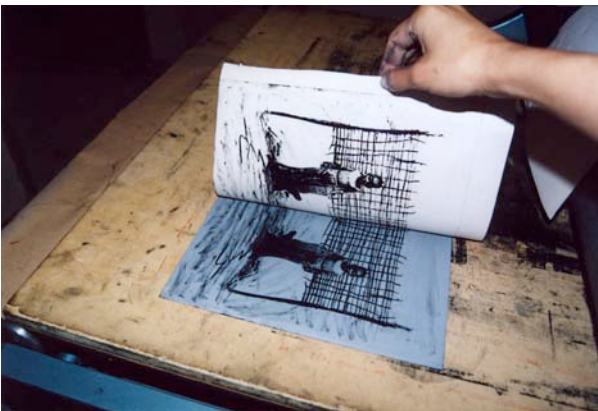
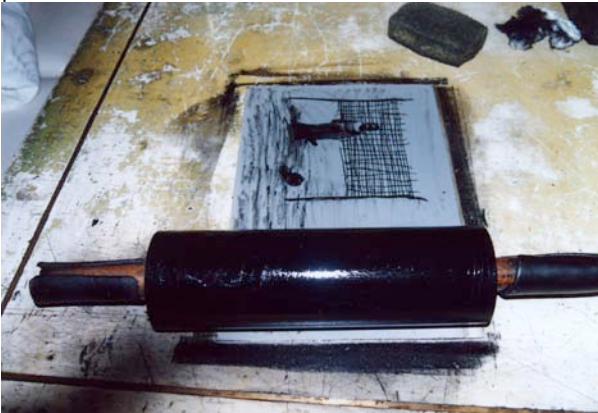
NOTA: A partir de esta indicación es importante siempre conservar la lámina húmeda.

- Se aplica aguarrás y agua, para borrar nuestro dibujo.



- Tomamos tinta para imprimir y se la agregamos a una estopa con aguarrás, la pasamos a toda la superficie del dibujo y limpiamos con la esponja húmeda. Una vez limpia la placa se comienza a entintar.

- Pasaremos las veces que sea necesario el rodillo con tinta y cada que lo pasemos mojaremos la placa sutilmente.



- Finalmente obtendremos la prueba de estado o prueba de taller p/t y después nuestra impresión o copia de artista. C/A.



Obra



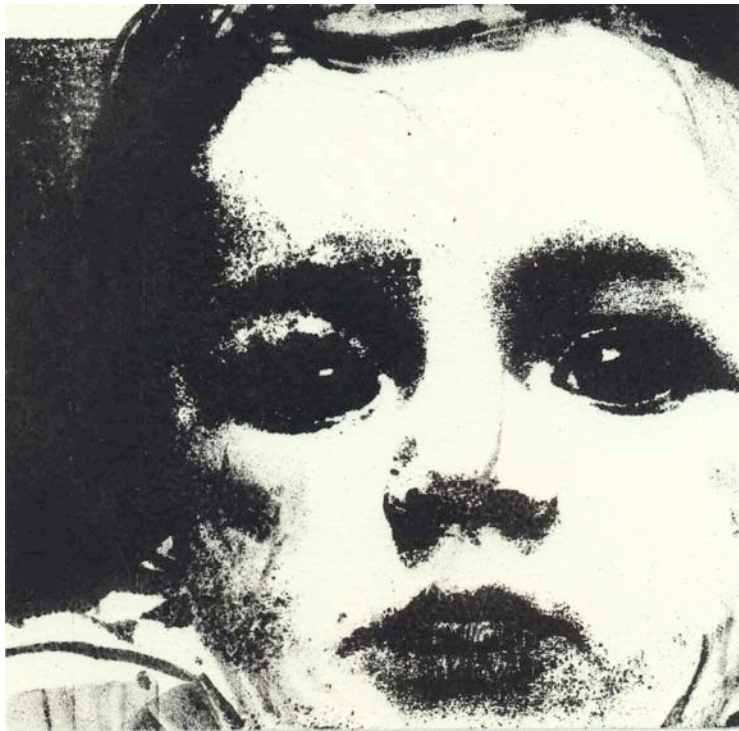
1. Fotografía antigua (referente),



2. Grabado 20x28cms. Lámina de offset, tinta Sánchez. Impresión litográfica.



1. Fotografía actual del modelo.



2. Grabado en lámina de offset, 15x15cms.liberón.2006



Obra gráfica, con antecedente fotográfico.  
(2005-2007)



Grabado en linóleo 10x8cms.2005.



Litografía en lámina de offset 10x13cms.2006.



Litografía en lámina de offset. 10x10cms.2006.



Litografía en piedra. 10x10cms.2006.



Litografía (con transferencia y dibujo) en piedra.10x10cms.2006.



Litografía (con transferencia y dibujo) en piedra.10x10cms.2006.



Litografía (con transferencia y dibujo) en piedra.10x10cms.2006.



Litografía sobre lámina de aluminio y transferencia.10x10cms.2006.



Litografía con transferencia y dibujo. 15x15cms.2006.



Litografía con transferencia en piedra. 10x10cms. 2006.



Litografía en lámina de offset 56x76cms.2006.



Litografía sobre lámina de offset 56x75cms.2006.



Litografía sobre lámina de offset 21x28 cms.2007.



Fondo del grabado/ monotipia, impresión en lámina de offset con transferencia y dibujo, sobre guarro súper alfa 56x76cms.2006.

### Características formales y conceptuales de la obra.

- El uso de la fotografía, transferencia y litografía como medios para obtener imágenes y materializarlas en el papel.
- La aparición se construye a partir de la pérdida del momento. Que es el tránsito de las imágenes mentales que se resguardan en la memoria través de la toma.
- La búsqueda del instante, atrapado en la toma donde encontramos una imagen distinta a la que percibimos durante el acto.
- Las imágenes evocan la ausencia mediante la presencia con la repetición.
- El tiempo de la toma (el real).
- El tiempo de la construcción de la obra (el de proceso).
- El tiempo (el personal del artista).
- La primera imagen inicial, será sustituida por las siguientes copias que se generen.

## CONCLUSIONES

En esta investigación el antecedente principal parte del artista, David Hockney quien estudia los inicios de la representación Occidental, a partir del uso de la cámara oscura (texto publicado en 1521 por Leonardo da Vinci). La imagen basada en la lente, para el uso de la pintura, la aparición de la óptica en la pintura, por el uso de espejos y sus efectos que fueron conocidos por los artistas desde el siglo XV, la vida estuvo influida por los artistas que la veían a través del lente.

Desde 1430 por Flandes, los artistas estudiaron los resultados y quedaron fascinados, esa influencia y descubrimiento de la imagen fotográfica se extendió hasta nuestros días, el conocimiento se mantuvo en "secreto", en el norte de Europa, pero 1500 Leonardo da Vinci, escribe sobre la cámara oscura. Tiempo después se logra fijar la primera imagen (1827) por Joseph Niépce, por medio de químicos, se extiende el uso y el inicio de la fotografía.

El grabado y la pintura sugieren una nueva manera de representar el mundo y junto con la fotografía representan a veces objetos específicos. La fotografía revoluciona por completo la pintura, ya que el objetivo de la pintura había cambiado, surgen a partir del uso de la imagen fotográfica nuevas corrientes (impresionismo, puntillismo, cubismo, expresionismo, hiperrealismo, etc.) que buscaron representar, con un estilo personalizado y nace la idea de dejar de representar con fidelidad lo que nos rodea, la libertad de buscar nuevos retos de creación, conceptos, diversas corrientes vanguardistas en el siglo XIX consideraron a la cámara fotográfica y a la imagen fotográfica como una importante herramienta, para la producción creativa.

En la década de 1970 la imagen se obtiene por medio de un ordenador, la fotografía digital ya no es una película, el registrador electrónico esta formado por miles de fotocélulas sensibles a la luz esas minúsculas partes se conocen como

pixeles, por medio de un convertidor analógico-digital, la fotocélula tiene códigos digitales y estos reconstruyen la imagen. La manipulación a través de ordenador nos dice claramente que ya no podemos pensar como antes que una fotografía es una representación fiel de la realidad, ahora hay manipulación, fragmentación, efecto, simulación, para crear una imagen, hoy no es posible creer que una imagen fotográfica representa un objeto en un lugar y momento específico.

El concepto de lo verdadero, pierde credibilidad ante la imagen digital y la fotografía es digna de la manipulación, por medio del software, con la mano y el lápiz digital. David Hockney habla del uso de la óptica que esta no hace marcas, no puede hacer pinturas, solo el hombre.

Actualmente la imagen fotográfica a influido en casi todas las disciplinas artísticas, tanto antiguas (pintura, grabado, escultura, arquitectura, dibujo) como actuales (arte conceptual, performance, happening, body art, etc.) En la manera en que percibimos las imágenes, la realidad misma hoy en día nos habla del pasado (cámara oscura) y de las técnicas modernas (cámara digital) abre un nuevo abanico de discusiones, retos y problemas, la necesidad de conocer maneras desconocidas para trabajar con una herramienta tan poderosa como siempre lo ha sido la imagen en si misma.

En este momento en el contexto de un desarrollo tecnológico como el que estamos viviendo en donde el grabado es solo un vehículo mas para la revisión, presentación de ideas o temas, muchos símbolos e imágenes se repiten y consiguen otras connotaciones, pues hay una mezcla que diluye y enfrenta técnicas, procesos, disciplinas, multiplica imágenes, tradiciones e intensifica la necesidad de aplicar y transportar lo que miramos, lo que tenemos.

La producción e intervención de la gráfica durante la década de los setenta fue particularmente colectiva con el inicio de las agrupaciones mejor conocido este fenómeno como; Los grupos: grupo Proceso Pentágono, Suma, Peyote y La Compañía, El taco de la Perra Brava, No Grupo, Mira, Taller de Arte e Ideología, Fotógrafos Independientes, Tepito Arte Acá, Tetraedro y Taller de Investigación

Plástica. Su intervención artística por la ciudad de México marco una época e inicio el uso de la utilización de lenguajes no tradicionales como: dibujos por fax, libretas, happening, performance, ambientación, instalación, land art y "nuevos medios", medios alternativos en la gráfica, "gráfica periférica" y finalmente neográfica, este último es con el que se realizaron obras plásticas con materiales y técnicas como: fotocopias, papel reciclado, papel kraft, textos, libros impresos, plástico, estraza, periódico, estampas, monotipos, impresiones, objetos, plantillas, muros viejos, hojas volante, portadas de cartoncillo, cuadernos de apuntes, bocetos, desechos como tarjetas de computación, sobrantes de oficina y papelería. Las técnicas empleadas fueron: fotografía, fotocopia, serigrafía, mimeógrafo, dibujo, grabado, pintura, offset, iconografía de la calle, trazos abstractos, gestualismo y estas últimas que hoy conocemos como: arte acción, obra en proceso, arte objeto, instalación, no- gestualismo, arte público.

El uso del collage, las técnicas, los materiales mezclados sobre diversos soportes y la intervención de la imagen fotográfica fueron temas de discusión en muchas disciplinas, exposiciones y concursos, donde las imágenes se complementaban o enriquecían con el medio fotográfico, de manera notoria.

La fotografía y medios tecnológicos provocaron cambios visuales y conceptuales en las obras de aquellos artistas y en la actualidad, tanto en la producción colectiva, como en la individual, cambios que los grabadores contemporáneos particularmente describen en sus temáticas, como lo cotidiano, sin fines políticos como en los setentas, en donde uno de sus tantos objetivos es el acto estético y provocar la reflexión en el espectador, que la obra no sea el fenómeno, sino el resultado de un lenguaje conceptual y formal de su producción individual o colectiva la mayoría de las veces, valiéndose de otras posibilidades gráficas, tecnológicas, recibiendo influencia directa de los mass media e incluso del graffiti, propaganda y fotografía. Actualmente utilizamos un discurso político colectivo y público, donde el uso de la tecnología, para la producción de imágenes es causa y efecto del desarrollo de la reproducción mecánica y la experimentación

con los medios, no convencionales que le dan al artista-productor, la cualidad de la *apropiación* de objetos, imágenes y conceptos.

La imagen sufre un cambio drástico al dejar de lado la práctica del dibujo, como disciplina recurrente en los procesos creativos, el dibujo a pesar de mostrar una relación con la realidad, busca copiar y repetir un suceso, como la propia fotografía y el grabado. En cuanto al dibujo esta disciplina se aleja de la copia ahora es para la "sustitución", produce un distanciamiento, para algunos artistas y autores, entre el sujeto y lo que se dibuja, pero para otros es una disciplina de experiencia y búsqueda constante unida a la tecnología que tal vez altera algunas veces su forma, pero también en otras ocasiones hace que la idea de *la naturaleza del dibujo* se modifique poco a poco y en vez de ser un distanciamiento, sea una imagen mediática que se rescata al ser reproducida, con su relación de *anterioridad* con el tiempo- sujeto.

El tiempo que toma: dibujar, copiar, producir, mirar es de índole subjetivo y en cada artista es distinto, sus recursos y su tecnología también, las referencias y sus significados se basan en el proceso de una búsqueda, experiencia particular y empírica en la manera de abordar el mundo, que tenemos cada uno de nosotros.

Finalmente la línea es la presencia y tiene posibilidad de ir más allá de un papel, la necesidad de dibujar de ilustrar el mundo tiene que ver con la percepción y la representación en donde a manera de configuración, el dibujo era una herramienta de conocimiento a través de la captación que el dibujo hace posible, por eso la distancia que hay entre el objeto y su espectador coloca al dibujo como una visión detenida y afectiva, psicológicamente espacial, por medio del uso de la perspectiva, para reconfigurar el espacio, pues quien dibuja reconstruye, el dibujo multiplica la imagen gráficamente en un acto reflexivo. La distancia y la memoria se vuelven un método (me veo y veo aquello que me rodea) someto a la memoria, para que sea la mirada lo que me de esta imagen <<real>>, las líneas multiplican



las presencias de lo que observamos con la obra gráfica y fundamentalmente, el dibujo. Hay una cercana movilidad y encuentros con objetos- personas- retratados al final materia y memoria que es la conformación propia de una obra recogida de una imagen existente y la mirada como referencia constante de momentos decisivos que después producen y representan imágenes. Al construir mediante la síntesis, para capturar lo que quiero que permanezca como trazo decisivo y existente del instante que se presenta conmoviendo, la verdad de lo visto a consciencia con: memoria, percepción y acción.

Al juntar una disciplina tan antigua y actual como el dibujo con el uso de la fotografía como referente inicial, para hacer un grabado con dibujo, como propuesta absorbe el concepto de fotografía como boceto o medio, para producir una idea o imagen con esta especificidad de inmediatez que la caracteriza desde sus inicios. Deja ver la idea de una nueva visión, como la llamo David Hockney y reflejan el uso de la tecnología a veces inusual en otras décadas anteriores tan discutido, por ser una copia mecánica (una falacia) que perdía su legitimidad, su autenticidad y se consideraba imitación que constituía el concepto principal de la obra de arte en sus inicios, aunque la imagen reside en realidad en la mente del artista lo que utiliza para crear hasta nuestros días es la *imagen mecánica* resguardada en la memoria.

La novedad esta concretamente a partir del uso de técnicas de reproducción en los medios visuales como: fotografía, fotocopia, offset, mimeógrafo, serigrafía y grabado y los términos como neográfica, gráfica periférica, gráfica alternativa, nuevos medios no se hicieron esperar unos acuñados por los propios artistas y otros por críticos o teóricos del arte como Raquel Tibol.

El uso del fax para enviar dibujos o textos artísticos usado ya por David Hockney en E.U.A. y por Felipe Ehrenberg en México, por mencionar dos ejemplos, provocan en sus obras, una trayectoria de manifestaciones y elaboración de

creaciones con propuestas que enriquecen los procesos creativos, dibujando o no el artista sigue planteando, con ayuda de las máquinas como lo menciona David Hockney desde las primeras cámaras y las lentes (cámara oscura, para proyectar imágenes y elaborar pinturas) usado también por el artista que nace en 1928 en Pittsburgh Pennsylvania, Andy Warhol. Esa imagen proyectada sobre la pared a través de medios mecánicos, también provocó propuestas donde la imagen y la representación como conceptos actuales tienen otras connotaciones como: serialidad, apropiación, reproductibilidad, fragmentación e hibridación. A través de la transferencia de la imagen a otros soportes y mediante la reproducción de la misma nos encontramos con técnicas y herramientas que se retoman o se mezclan con una nueva visión. Esta actitud nos presenta el anuncio de la presencia de la imagen en la era de la reproductibilidad técnica, como lo menciona Walter Benjamín, el uso de la fotografía como reacción casi espontánea aun público masificado y de consumo que exige por las circunstancias de tiempo-espacio replantearnos el papel de la gráfica, su importancia y su experimentación en estos últimos años.

Concluiré diciendo que los grabadores en México hacen y reflexionan sobre algunos patrones estéticos, en donde mediante la exploración de la imagen, surgen acercamientos con otras disciplinas y en concreto proponen cada artista, según el estado emocional y conceptual, un planeamiento de búsqueda de materiales y soportes; y por lo tanto el arte de la estampa, no solo es una expresión artística muy concreta, para describir aspectos de la vida social, como funciona en los años anteriores, con el Taller de gráfica popular, también sirve, para integrar épocas, revisar aspectos personales y cotidianos, los artistas hemos encontrado interminables maneras y métodos de inspirarnos con técnicas y oficio, para con ello ilustrar hechos que afectan la sensibilidad humana mediante: valores estéticos, recursos e imaginación creadora y algunas veces innata, llegando así a construir magníficas estampas de insuperable valor plástico y original. Ahora los grabadores, contemporáneos tomamos en cuenta que la gráfica tiene posibilidades infinitas de comunicación, nuevas búsquedas técnicas y plásticas, entre el artista y

su público. El arte actual no solo se conforma con acciones, también necesita realidad, la realidad le confiere al objeto y a la imagen, su propio valor, para manifestarse con un buen manejo de la técnica, por que los espectadores contemporáneos buscan la belleza sublime, aunque lo representado no cuente a veces con este atributo, el arte es en ocasiones una acción y una construcción.

## BIBLIOGRAFÍA

Anderson, Per. Litografía un arte recuperado. Museo Universitario del Chopo. Ed. FONCA - CONACULTA.2002.50 .Págs.

Botey Esteve Francisco. Historia del grabado. Colección Aprendiz. Ed. Labor. Barcelona.1997.

Carrillo Abelardo y Gariel. Grabados de la Colección de la Academia de San Carlos. Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM. Impreso en México D.F. 1982.

Cortes Juárez, Erasmo. El Grabado Contemporáneo. 1922-1950. México. Editorial: Ediciones Mexicanas, 1951. 79 Págs.

Durer, Albrecht. Catálogo de Albrecht. Durer . Ed. Fundacion Caixa Catalunga. Claret. Barcelona. 1994.161. Págs.

Ferrer Figueroa, Eva. El Grabado no toxico.  
Nuevos procedimientos y materiales. España. Ed. Universidad de Barcelona. 2004. 204 Págs.

Laing, John. Materiales y técnicas. Madrid. 1996. 153pags.

Loche, Rennè. La litografía. Colección de oficios artísticos. Barcelona. Ed. ERT Rufino Torres.1975.

Pastor Jesús, José R. Alcalá. Procedimientos de transferencia en la creación artística. España. Ed. Diputación Provincial de Pontevedra. 1997. 138 Págs.

Picasso, Pablo. Obra gráfica. Colección Comunicación Visual. Ed. Gustavo Gili S. A. Madrid.1974.

Rodríguez, García, Cristina. El Grabado: Historia y Trascendencia. México. UAM. Xochimilco.1989.141.Págs.

Tibol, Raquel. Gráficas o Neográficas en México. México. Ed. SEP. UNAM. México.1987. 299Págs.

Vives, Rosa. Del cobre al papel. Imagen multiplicada. 201. Págs.

Westhein, Paul. El Grabado en Madera. Breviarios. Editorial. Fondo de Cultura Económica. 295. Págs.

Moro, Martínez, Juan. Un ensayo sobre grabado a finales del siglo XX. Ed. Creatica. España.1998. 155 Págs.

ZapaterY Jareño Y J. Garcia Alcaraz. Manual de litografía. Ed. Clan. España. EMSA. 1993.

Honor Arundel. La libertad en el arte. Colección 70 impreso en México. 1965. 159pags.

Gombrich, E. H. Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. Fondo de Cultura Económica. Impreso en Sigapur. 1999. 303 Págs.

Rodríguez Martínez, Oscar. Fundamentos de la forma. Cuba.Ed. Pueblo y Educación. 1989.106. Págs.

Arriaran Samuel. Filosofía de la Posmodernidad. Crítica a la modernidad desde América Latina. México. Ed. Facultad de Filosofía y Letras. Dirección General de asuntos del Personal Académico UNAM.1997.245.Págs.

Bolívar, Echeverría. Ilusiones de las modernidad. Ensayos. México. Ed. UNAM. Equilibrista. 1995.200 Págs.

Danto. C Artur. Después del fin del arte. Ed. Paidos. 1999. 224 .Págs.

Danto. C Artur. La transfiguración del lugar común. Una filosofía del Arte. Ed. Paidos. Barcelona.1981. 301.Págs.

Rodríguez Aguilera, C. Crónica de arte Contemporáneo. Ed. Ariel. 1971.139. Págs.

Picazo, Gloria, Jorge Ribalta. Indiferencia y singularidad. Fotografía en el pensamiento artístico contemporáneo. Gustavo Gili..S.A. Barcelona. 2003.286pags.

John, Tagg. El peso de la representación (ensayos sobre fotografía e historia) Ed. Gustavo Gili. S.A. Barcelona. 2005.317 Págs.

Hendrix, Jan. SCRIP. Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca abril-junio del 2000.Ed. CONACULTA- INBA. 98pags. / PAISAJE EN CAJA TEXTO POR Ma. Benitez Dueñas.

Hendrix, Jan. BITACORA. Ed. Centro Nacional para la Cultura y las Artes. Centro de la Imagen. México. Enero-marzo 2000. 190pags./ Texto por: Cuauhtemoc Medina/36.

Hendrix, Jan. Obra gráfica. Textos de Cuauhtemoc Medina y Carla Stellweg. Ed. 154. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Textos de: Cuauhtemoc Medina /11 y Carla Stelleweg /33.

Ribalta, Jorge. Efecto real. Debates posmodernos sobre fotografía. Ed. Gustavo Gili. S. A. Barcelona 2004. 367pags.

Dondis A. D. Sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Ed. Gustavo Gili. S.A. Barcelona. 1976.209pags.

Villafuerte, Justo. Introducción a la teoría de la imagen Ed. Pirámide. Madrid.2000.225pags.

Barthes, Roland. Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces. Ed. Paidos Comunicación. España.1986.381pags.

Barthes, Roland. Cámara lucida Imágenes, Nota sobre fotografía. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.1982.206pags.

Becerro, Raúl. Ensayos sobre fotografía. Ed. Paidos. Buenos Aires. 2003.129pags.

Susperregui, Manuel José. Fundamentos de la fotografía. Ed. Universidad de país Vasco.2000.314pags.

De la Torre, Guillermo. El lenguaje de los símbolos. Introducción a la comunicación visual .Ed. Limusa, Noriego. México.130pags.

Costa, Juan. La fotografía entre sumisión y subversión. Ed. Trillas. México.1991.165pags.

- Flusser, Vilem. Hacia una filosofía de la fotografía. Ed. Trillas.1990.México. 75 Págs.
- Schaeffer, Jean, Marie. La imagen precaria signo e imagen. Ed. Cátedra.1987.Madrid.164pags.
- Benjamin, Walter. El autor como productor. Ed. Itaca Traducción Bolívar Echeverría.2000.México.60pags.
- Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica. Ed. Itaca.2003.México.127pags.
- Vilchis, Lorenzo. La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión. Ed. Paidós Comunicación. Barcelona. 1983.274pags.
- Dawson, John. Guía completa de grabado e impresiones técnicas y materiales. Ed. Blume . España. 1981.129pags.
- Darley, Andrew. Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación.
- Sontang, Susan. Sobre la fotografía. Ed. Edhesa. Barcelona.1981. Págs\_
- Krauss, Rosalind lo fotográfico. Por una teoría de los desplazamientos. Ed. Gustavo Gil. S.A.
- Burgin, Víctor. Ensayos Ed. Gustavo Gil. S.A. Barcelona.2004. 241 Págs.
- Baudrillard, Jean. El sistema de los objetos. Ed. Siglo XXI. España. 229pags. 1969 Traducción: Francisco González Aramburu.
- McLuhan, Marschal. La comprensión de los medios como las extensiones del hombre. Ed. Diana. México.1969.443.Págs.

## GLOSARIO

**ACIDULAR:** Proceso para fijar una imagen mediante la goma arábiga y el ácido nítrico en la litografía.

**AGUAFUERTE:** Ácido nítrico diluido en agua, usado en el grabado sobre metal. Técnica calcográfica de incisión directa en la que un mordiente atacará e incidirá en el metal. Sobre una plancha se extiende regularmente un barniz protector y con una punta se dibujan las formas de la imagen descubriendo a la vez la plancha. Se somete a un baño de mordiente (ácido nítrico, clorhídrico o percloruro de hierro, según sea el metal) que corroerá los trazos al descubierto, dejándolos ahondados de tal forma que acogerán la tinta para la impresión.

**AGUATINTA:** Grabado de incisión directa que permite obtener medias tintas con tramas no lineales, sino circulares. Se hace una dispersión de polvo de resina sobre la plancha, y se calienta esta hasta que dichos granos queden adheridos en su superficie. El mordiente ataca los intersticios que quedan entre los granos y los profundiza formando una microscópica retícula que da diversas valoraciones.

**BARNIZ:** Solución de una goma-resina en un aceite o líquido o volátil que, extendida sobre la superficie de un objeto, se seca formando una capa lustrosa capaz de resistir la acción del aire y de

la humedad. En grabado soporta la acción del mordiente. Hay barnices de muchos tipos: de bola, líquido, negro, transparente, graso, blanco, etc.

**BRUÑIDOR:** Herramienta utilizada para las placas de metal. Esta compuesta por una barra de acero durísimo, que termina en una especie de panceta que es por donde se presiona sobre el metal. Suele ir unido en el otro extremo, con el rascador.

**BURIL:** Útil de acero de forma poliédrica cortado por la punta en diferentes secciones (cuadradas, rectangulares, romboides, etc.) Grabado de incisión directa sobre la matriz hecho a buril. El corte del buril no deja barbas. Se reconoce el grabado al buril por su nitidez de trazo.

**CIANOTIPIA:** Técnica antigua fotográfica realizada con dos químicos Citrato de Hierro Amoniaco Verde y Ferrocianuro de Potasio en las mismas cantidades su característica es que la imagen obtenida es azul y se puede virar con agua oxigenada, para intensificar el color.

**ENTINTAR:** Acción de poner tinta. En calcografía, se entinta con una muñequilla, distribuyéndola tinta por toda la superficie de la plancha o con rodillo sobre la placa de madera o sobre la piedra litográfica.

**ESTAMPA:** Toda imagen obtenida por la impresión de una plancha grabada.

**ESTAMPAR:** Conseguir una imagen, por medio de la presión de un molde. En las artes del grabado, cuando tenemos la planchas entintada, ya esta preparada para la estampación. El papel se coloca sobre la plancha entintada todo ello pasa por la prensa y se obtiene una estampa.

**EX - LIBRIS:** Marcas de propiedad para los libros. Viñeta impresa con el nombre del propietario del libro, generalmente un grabado, con que se marca el libro.

**FIJADA:** Cuando una imagen se queda en el soporte (como la fotografía solo en papel previamente emulsionado) piedra, lámina de aluminio, por que es atacada con ácido o se transfiere con thinner en el soporte placa o papel.

**FIRMA:** Los grabadores desde siempre han firmado sus grabados o la matriz. Fue frecuente que esta apareciera invertida. Firma autógrafa a lápiz sobre el grabado. Actualmente con sellos de tinta roja, negra y de presión se restringe la piratería.

**FOTOGABADO:** Proceso fotomecánico de grabado. Sobre la plancha de metal previamente emulsionada se insola un clisé fotográfico. Con un fondo de resina colofonia para asegurar, si es el caso, las tramas, se procede como un grabado al aguafuerte y se puede combinar con trazos manuales, cuando el fotograbado no es meramente una reproducción mecánica, sino manual y la finalidad es una creación original.

**FOTOGRAFIA:** Es la imagen que se obtiene con químicos son índices o huellas de luz que se revela en los granos de plata del papel fotográfico sensible a la luz. Actualmente una imagen fotográfica se puede obtener sin químicos (laboratorio) por impresión mecánica.

**FOTOCOPIA:** Hoja que sale de una máquina llamada fotocopidora que copia las imágenes en blanco y negro o a color según sea el caso.

**GRAFICA ACTUAL:** Lo que acontece en nuestro momento, presente.

**GRAFICA ALTERNATIVA:** Toda la gráfica construida a partir de las técnicas combinadas o inventadas por otros métodos no ortodoxos.



**GRAFICA DIGITAL:** Toda la gráfica elaborada a partir de una computadora (con programa para diseñar) en donde la impresión también saldrá de un aparato mecánico en papel algodón, fotográfico, matte o satinado.

**GRABADO:** Arte de grabar una matriz incidida, de madera, metal, linoleum, etc. También es la imagen obtenida por la estampación de la plancha o matriz grabada.

**LINOLEUM:** Material de polvo de corcho amasado con aceite de linaza oxidado, prensado sobre un entramado de yute. El grabado es una técnica parecida en su proceso a la xilografía, varía el soporte que es de corcho o hule.

**LITOGRAFIA:** Técnica de impresión plana, inventada por Alois Senefelder 1796. Sobre una piedra calcárea, porosa en donde se dibuja con lápices grasos y se *acidula* con goma y ácido nítrico, la imagen queda *fijada* y como el agua se repela con la tinta, solo las zonas dibujadas de la imagen aparecen invertidas en el papel.

**MIMEOGRAFO:** Aparato para repetir una imagen mediante una maya y tinta serigrafía casi en todos los casos sobre papel, piel, plásticos, etc.

**MONOTIPO:** Imagen única generalmente hecha a mano o con trazos sobre un vidrio o plástico que permite transferirla, transportarla, calcarla a otro lugar.

**MORDIDA:** Acción del mordiente (ácido) sobre el metal.

**NEOGRAFICA:** Es un término que data de los 60s a los 70s en México lo usaron Felipe Ehrenberg y mucho después Raquel Tibol y muchos artistas más, para describir o denominar el trabajo de los grabadores o artistas durante esos años Ehrenberg usó el mimeógrafo al igual que Oliverio Hinojosa y Flor Minor por mencionar algunos. Carlos Aguirre realizó gráfica con fotografías y elementos del diseño gráfico e industrial, sus trabajos de estas generaciones se mostraron en México en Arte Joven y en la Bienal de París. El uso del mimeógrafo data de los 60 fue usado mucho en el 68 en México en pequeño formato y es Flor Minor una de las primeras mujeres en usarlo a mayor escala. Neográfica es lo nuevo dentro de lo viejo en la gráfica son otros recursos que no necesariamente están dentro del grabado.

**NUEVOS MEDIOS:** Son todos los aparatos más sofisticados, para producir imágenes desde una fotocopidora láser hasta una cámara digital.

**OFFSET:** Proceso de impresión fotomecánica, basado en la técnica litográfica. Dada la posibilidad de tiradas muy largas, se usa para catálogos, revistas, anuncios, publicidad.

**PLANCHA:** Lámina delgada de material duro, regular y pulido, de metal o madera, que en grabado se utiliza como matriz.

**PRUEBA DE ARTISTA:** P/A son pruebas definitivas que imprime el propio artista antes de empezar la edición. No deben exceder del 10% del total de la tirada.

**PRUEBA DE ESTADO:** P/E son estampas que se tiran durante el proceso de trabajo para controlarlo paso a paso.

**COPIA DE ARTISTA:** C/A Es aquella prueba buena, para el artista y generalmente se enumeran según sea el tiraje.

PRUEBA UNICA: P/U indica, la única prueba que se ha sacado.

PUNTA SECA: Barrita de acero muy duro, cilíndrica y afilada cónicamente por una punta.

PUNCTUM: Concepto de Barthes, que significa <<detalle>> es decir, pinchazo, <<lo que pinza >> herida, algo que atrae al lector en la fotografía que esta en ella y no se puede describir.

SERIGRAFIA: Técnica de impresión plana de forma fotoquímica consiste en pasar la tinta sobre papel a través de una pantalla, la tinta será presionada con una regleta y pasara a la hoja de papel por partes que forman el diseño establecido mediante el estarcido en la pantalla.

TIRADA/ TIRAJE: Conjunto de pruebas estampadas de una misma plancha, en un mismo periodo de tiempo. Cuando se limita la cantidad y se repite la operación, las tiradas se enumeran.

TORCULO: Prensa calcográfica compuesta por dos cilindros, uno superior y otro inferior, entre los cuales hay una platina que transporta la plancha y el papel bajo la presión.

TUSCHE: Palabra alemana con la que se indica la aguada a tinta en la litografía.

XILOGRAFIA: Grabado sobre madera, técnica de impresión en relieve que utiliza una matriz de madera o linóleo.

GRAFICOS: Imágenes, señalizaciones, dibujos, etc.

POSTFOTOGRAFÍA: Después de la fotografía.

IMAGEN FOTOGRÁFICA: Una fotografía impresa o de papel fotográfico.

MANIPULACIÓN: Es manejar a nuestro antojo o necesidades plásticas un elemento o materiales de producción (pincel, mano, placa, aerógrafo, lápiz, etc.)

FICCION: Es aquello que se crea por medio de la imaginación, generalmente no ocurre es recreado, para darnos sensaciones.

FOTOGRAFIA DIRIGIDA: La fotografía se divide en dos tipos la del mundo *espontáneo* y la del mundo *preparado*, para realizar la toma, en donde toda la imagen esta sujeta a una serie de manipulaciones y estrategias por parte del fotógrafo.

INTERACCIÓN: la relación de varios medios como (computadora, cámara digital, programas, etc.)

SIGNO: Representación material de una cosa.

SÍMBOLO: cosa que se toma como representación.

SIMBOLISMO: que representa algo.

SIMBOLICO: que solo tiene apariencia. forma-materia.

SEMÁNTICA: Posibles relaciones entre los signos (gráficos) visuales con los objetos e ideas y el significado implícito de acuerdo con la función que realizan.

**PRAGMÁTICA:** relaciones de los signos con los interpretes, (entre los significantes y los interpretes) vínculos entre la necesidad, del mensaje y de emisor, los diseñadores. La pertinencia y la potencialidad de la expresión.

**SINTÁCTICA:** es el estudio de la relación de los significantes entre si y la relación que guardan con su propia estructura, relación formal de unos signos con otros, reglas de organización y composición que determina los alcances combinatorios de los elementos visuales.

**SEMIÓTICA:** Se define como la ciencia que estudia los signos, lenguas, códigos, señalizaciones, etc. Es todo lo que se refiere al referente y sirve para comunicar.

**NUEVAS TECNOLOGÍAS:** software, lo digital, cámaras digitales, impresoras, escáner, para la repetición, montaje, collage, autoría y genero de las imágenes.

**CONTEXTO:** lugar espacio geográfico que se determina por sus costumbres, conceptos creencias, el uso, características, funciones de las imágenes y su aceptación.

**LA REPETICIÓN:** como un concepto de la cultura visual digital. Imagen que se mecaniza hasta un número interminable.