



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Una serie de estampas únicas.  
Imágenes en camafeo intervenidas con personajes-punto.

Tesis

Que para tener el título de:  
Licenciado en Artes Visuales

Presenta:  
Mario Alberto Naranjo Rodríguez

Director de Tesis: Maestro Aureliano Eduardo Ortíz Vera

México, D. F. 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

## AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi sincera gratitud a mis padres por su apoyo y también a mis hermanos por estar ahí para escucharme. A toda mi familia por estar pendiente y a aquellos que me permiten llamarlos amigos.

Gracias a todos.

MARIO ALBERTO NARANJO RODRÍGUEZ

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta investigación es plantear el concepto de la individualización de la obra dentro de una producción en serie, en este caso la estampa, dando diferentes lecturas de una imagen a través del uso de personajes-punto y de soportes variables que dan carácter y subjetividad a cada imagen según quien las observa. La propuesta sugiere un juego entre lo único y la presencia múltiple; entre lo estático y lo cambiante; y también entre lo eterno y lo efímero.

La organización de los puntos que conforman la investigación para proponer una estampa única se organiza en cuatro capítulos. Los primeros tres conforman el marco histórico y conceptual de esta investigación.

Capítulo 1. Contempla el concepto de punto a partir de la definición de Wassily Kandinsky y ofrece algunos ejemplos del uso del punto en la historia del arte: periodo paleolítico, pintura moderna con el impresionismo y el postimpresionismo; los puntos bendéi en la obra de Roy Lichtenstein.

Capítulo 2. Trata el camafeo refiriéndose primero a la historia de la imprenta como un momento en el cual la placa xilográfica se desfragmenta y señalar otros recursos para la conformación de una imagen en relieve.

Capítulo 3. Hace una revisión del periodo del arte Pop como un momento en donde la estampa es considerada desde la reproducción y masificación. También una definición del concepto de aura y personalización para definir más adelante lo único en la estampa a partir de diferentes factores como en la propuesta de obra lúdica de Öyvind Falhström en donde se incluyen nuevos elementos como un factor para generar diferentes propuestas a partir de la modificación activa por parte del observador.

Capítulo 4. Empieza haciendo la definición de paisaje y personaje-punto, elementos constantes desde la gestación de esta obra hasta su culminación en una edición de 9 cajas con 10 grabados diferentes de 30x40cm cada una.

El pretexto de esta propuesta en estampas se origina a partir de la observación de la calle: el poner atención en los recorridos cotidianos de un punto a otro se observa como de alguna forma estos espacios cotidianos son diferentes cada vez. A partir de esto se empieza a considerar a la ciudad y a los transeúntes: la ciudad por su aparente inmovilidad; a los transeúntes como una suerte de puntos de referencia móviles que intervienen en la percepción del paisaje y lo modifican.

Las imágenes presentadas son vestigios de paisajes rutinarios más que cotidianos, lugares transitados por personas quienes los recorren de manera automática y quienes al mismo tiempo se vuelven un elemento más a ignorar y que se pierde en la inmensidad de la urbe y de la memoria.

Al considerar todo lo que el concepto de estampa implica, la reproducción de un motivo, la propuesta sugiere un juego entre lo único y la presencia múltiple; entre lo estático y lo cambiante; y también entre lo eterno y lo efímero. Estos conceptos son derivado de la historia del arte, en donde desde el periodo paleolítico hasta finales del siglo XVIII y principios del XIX se quería ver a la obra de arte como un objeto sacralizado y único ajeno a ojos de la chusma.

Fue con el arte Pop y todos sus antecedentes, como por ejemplo Marcel Duchamp, en que la idea de la obra de arte se acerca a las mayorías y toma sus imágenes o pretextos de la misma vida diaria para la elaboración de imágenes y objetos que ponían en duda el valor excepcional y único de la obra de arte.

Todos los temas tratados en los capítulos previos se encuentran en la propuesta visual: una edición de 9 cajas con 10 estampas con las cuales se pretende que generar precisamente una serie de estampas únicas a partir de los mismos elementos que se encuentran dentro de la caja, la cual sirve como un referente físico y visual de un recuerdo.

## **INDICE GENERAL**

### **CAPITULO 1. SOBRE EL PUNTO**

1.1 EL PUNTO	2
Definición del punto de según Wassily Kandinsky.	
1.2 ALGUNOS EJEMPLOS EN LA HISTORIA DEL ARTE	3
-El punto en las imágenes del paleolítico	
-El punto en la pintura moderna	
Impresionismo	
Neoimpresionismo	
-Puntos Bendei en la Obra de Roy Lichtenstein.	
Conclusión del primer capítulo.	11

### **CAPITULO 2. EL CAMAFEO**

2.1 BREVE HISTORIA DE LA IMPRENTA Y EL TIPO MÓVIL.	13
-Antecedentes	
China	
Europa	
2.2 LA PLANCHA XILOGRÁFICA DESFRAGMENTADA	15
-Camafeo	
-Edvard Münch y el método de rompecabezas	
-Pablo Picasso y la plancha perdida	
Conclusiones del segundo capítulo	20

### **CAPITULO 3. LOS MULTIPLES**

INTRODUCCIÓN	22
3.1 ARTE POP La era de los múltiples	23
-Antecedentes	
-Fluxus	
-Roy Lichtenstein y Andy Warhol	
3.2 DEL AURA Y LA PERSONALIZACION.	29
- Öyvind Falhström y su propuesta de arte lúdico	
Conclusión del tercer capítulo	31

### **CAPÍTULO 4. UNA SERIE DE ESTAMPAS ÚNICAS**

-Introducción	33
4.1 EL PAISAJE	33
-El paisaje urbano	
-PERSONAJE -PUNTO	
4.2 DESARROLLO PROPUESTA	38
4.3 UNA SERIE DE ESTAMPAS ÚNICAS	48
-La colección de estampas en la caja	

CONCLUSION FINAL	61
------------------	----

Índice de imágenes	63
Bibliografía	65

# **CAPITULO 1. SOBRE EL PUNTO**

## 1.1 EL PUNTO

Definición del punto de según Wassily Kandinsky.

## 1.2 ALGUNOS EJEMPLOS EN LA HISTORIA DEL ARTE.

-El punto en las imágenes del paleolítico

-El punto en la pintura moderna

Impresionismo

Neoimpresionismo

Puntos Bendei en la Obra de Roy Lichtenstein.

-Conclusión del primer capítulo.

## CAPITULO 1 SOBRE LA UTILIZACION DEL PUNTO

### 1.1 EL PUNTO

#### Definición del punto de según Wassily Kandinsky.

El punto se define en su relación directa con los demás elementos de la obra. Su tamaño y forma pueden variar de acuerdo con el instrumento que se haya utilizado para plasmar ese momento materializándose en lo que W. Kandinsky<sup>1</sup> denomina como punto pictórico, es decir, que no es un elemento abstracto en cuanto a las pausas en el habla o en la escritura, sino que se materializa alcanzando un tamaño y también recubriendo cierto espacio.

Cuando el punto ya esta materializado en el plano pictórico entra en el juego de relaciones de tensión que se establece para determinar una composición<sup>2</sup>, pero hay que recordar que si bien el punto es tensión concéntrica virtual, o sea en sí mismo, es también atemporal en estado aislado, y solo el factor tiempo entra cuando el punto se relacione con otros elementos en el plano pictórico.

---

<sup>1</sup> *Punto y línea sobre plano*. Ediciones Coyoacán. México. 1990.

<sup>2</sup> *Composición: subordinación interiormente funcional* 1. De los elementos aislados, 2. De la construcción a la completa finalidad pictórica. *Ibíd.* P 28

En el momento en que el punto<sup>3</sup> se materializa en el espacio, este puede desarrollarse hasta alcanzar a cubrir toda la superficie. Es por esto que para que un elemento sea leído como punto debe ser pequeño en comparación con el plano grafico en el que se materializa así como con los otros elementos de ese plano grafico<sup>4</sup>.

“Una vez que el punto queda dispuesto en la superficie se afirma de modo indefinido en cuya virtud es símbolo de la más permanente y concisa afirmación interna, el punto es el elemento primario del arte pictórico y especialmente de toda obra grafica<sup>5</sup>”.

Tenemos entonces las condiciones que determinarán el estatus de punto de algún elemento que se inscriba en el plano:

1. Subordinado a impacto o huella de la herramienta utilizada. El punto es el resultado del choque de un instrumento con la superficie del material, es decir: con la base<sup>6</sup>.
2. En su forma de relación con la superficie de aplicación definitiva (el soporte).
3. En su dependencia de las características de la superficie receptora definitiva.

---

<sup>3</sup> De aquí en adelante cuando nos refiramos al punto siempre será al punto pictórico ya definido por su condición de ocupar un espacio en el plano pictórico.

<sup>4</sup> Para que un elemento sea leído como punto debe cumplir las siguientes condiciones: 1. Tamaño del punto en relación al plano. 2. Tamaño del punto en relación a otras formas en el plano.

Wassily Kandiski. *Punto y línea sobre plano*.

<sup>5</sup> *Ibíd.* p 23

<sup>6</sup> *Ibíd.* P 15

## 1.2 ALGUNOS EJEMPLOS EN LA HISTORIA DEL ARTE

### -El punto en las imágenes del paleolítico

El punto es el signo de más rápida ejecución en el arte parietal y también es la más vieja expresión rítmica conocida de factura humana. Abarca desde puntos bien formados de unos cuantos milímetros hasta círculos de 10cm o más, casi siempre en color negro o rojo.

Aún no se sabe con seguridad el significado real del punto en el periodo paleolítico, sin embargo durante todo el desarrollo del paleolítico es un elemento presente en las configuraciones de las paredes de cuevas, en donde se le ha considerado como símbolos sexuales, heridas, chozas y trampas.

Pequeños bastoncillos, que presumiblemente por cuestiones técnicas adquieren esta forma por la acción del pedernal marcando la pared de la cueva, y signos ramiformes<sup>7</sup> toman más importancia en ocasiones, pero como tal es la

<sup>7</sup> Recordemos que a la hora de clasificar los símbolos del arte paleolítico, estos se nombran de acuerdo a su asociación más próxima: claviformes, ramiformes, itifalicos, dactiliformes, etc., sin embargo algunos autores sugieren que sean englobados dentro del concepto IDEOMORFICOS.

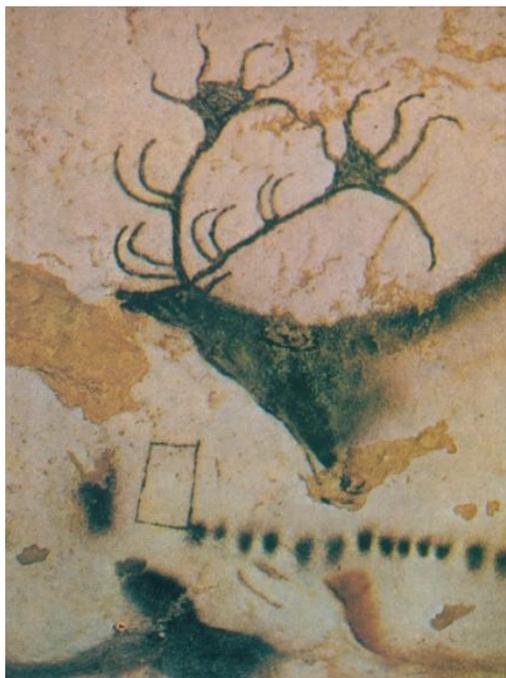


Fig. 1

constante siempre junto a otros símbolos y figuraciones [Fig. 1]

Debido a que el punto no es una representación concreta su significación puede darse a veces por la forma de asociación con otros elementos, aunque también hay manifestaciones de aglomeración o aislamientos de este mismo elemento en diferentes momentos del arte parietal.

El punto aislado es raro en este tipo de manifestaciones artísticas. Durante el arte parietal se sugiere una lectura de estos

símbolos a partir de su relación con otros, Leroi-Gourhan propuso un “uso” al punto como una marca para señalar diferentes situaciones topográficas en la cueva, o sea, la utilización del punto como referencia o marca para señalar algo.

A partir de las observaciones y estudios sobre la situación de los puntos en las paredes sugiere los siguientes usos y locaciones para el punto:

- 1) El lugar en donde empiezan las representaciones parietales.
- 2) Corredores o pasos que conectan con las grandes galerías o bóvedas.
- 3) Puntos al principio de fisuras, divertículos y rincones.
- 4) En la región decorada más alejada a donde llega la luz.
- 5) En la parte central de los muros decorados de las grandes galerías.
- 6) Zonas marginales alrededor de la zona central.
- 7) Puntos diversos en las fisuras y rincones.

El salto temporal entre las manifestaciones de la denominada prehistoria hasta las primeras grandes civilizaciones es enorme pues aunque hubo evolución en las formas y soportes de representación, así como los materiales y métodos, no se sabe el por qué el cese de producción de esta, por lo que la frase de Leroi-Gourhan dice de este tipo de manifestaciones que fueron “nacidas sin padres y muertos sin hijos”<sup>8</sup>.

## **-EL PUNTO EN LA PINTURA MODERNA:**

### **Impresionismo.**

El movimiento impresionista marca un momento importante durante el desarrollo de la historia del arte y es a partir de este en que los métodos racionalizados de representación se rompen a favor de la libre experimentación en los materiales así como con las formas y los recursos técnicos para llevarlos a cabo.

Durante el desarrollo de la historia de la pintura, se fueron dando manifestaciones que podríamos marcar de antecedentes que de alguna forma ya daban insinuaciones de los intereses y las formas de pintar de los Impresionistas. Entre estas manifestaciones son las más importantes e interesantes el tratamiento de la atmósfera y de la luz, pero sobre todo la factura de comas, puntos y manchas que algunos pintores ya experimentaban a la hora de llevar a cabo sus obras.

Los pintores de la escuela realista ya habían experimentado con estos modelados de masas sugeridas en medio del color y la luz; se trataba de coloristas que buscaban la belleza. Con todo y esto, los pintores realistas aún no renunciaban a las sombras negras ni a la perspectiva lineal; no adoptan aun la fragmentación del toque y la mezcla

---

<sup>8</sup> Leroi-Gourhan, André. *Símbolos, artes y creencias de la prehistoria*. Itsmo. Madrid. 1984.

óptica de tonos y tampoco el trabajo al aire libre<sup>9</sup>.

La pintura a *plein air* o al aire libre fue fundamental para toda la formación del movimiento impresionista<sup>10</sup> ya que es en el paisaje en donde se gesta un verdadero estudio de las relaciones de luz en un cuadro, no solo a ver la manera teatral de representarla<sup>11</sup>.

La idea básica de que el mundo visual se presenta en manchas de luz coloreada, o sensaciones, se deriva de las teorías sobre la percepción. Al rechazar el empleo convencional de líneas abstractas y sus contornos lineales para crear la ilusión de la forma, los impresionistas empezaron a pintar la luz. Su objetivo era percibir y registrar datos sensoriales directos, sensaciones visuales en lugar de representar una escena modificada y “corregida” por la intervención del intelecto, que solo daba una idea racional del mundo ideal<sup>12</sup>.

Después de la ocupación en Francia en el año 1870, Claude Monet, Camille Pissarro y Alfred Sisley, que se encontraban en Inglaterra vuelven a reunirse en Francia y es en este momento en el que el Grupo de los Independientes en el año 1874 hace su primera exposición de grupo.

---

<sup>9</sup> Serullaz, Maurice. *El Impresionismo*. Publicaciones Cruz O. S. A. 1992. P. 14

<sup>10</sup> La palabra para denominar al grupo no se gesto hasta 1874 en la primera exposición de los independientes por el periodista Louis Leroy basándose en el título de la pintura de Monet, Impresión: sol naciente

<sup>11</sup> Uno de los principales problemas de los paisajes pintados en el estudio, especialmente cuando incluían figuras, había sido siempre la creación de una iluminación unitaria convincente. En esas obras la iluminación del fondo solía ser muy diferente a las de las figuras, que se pintaban con modelos en el estudio. En una figura situada al aire libre, las gradaciones de luz y sombra son más suaves y las sombras más difusas y atenuadas, reflejando la luz del cielo

<sup>12</sup> Callen, Anthea. *Técnicas de los impresionistas*. Ed. Tursen, Madrid. 1996. P. 65

Los autodenominados Independientes, después de sufrir varios rechazos por el Salón Oficial y después de que ya no se volvió a abrir el Salón de los Rechazados<sup>13</sup> ya habían intentado, ya sea de forma individual o grupal, exponer sus piezas pero por situaciones diversas no lograron llevarse a cabo estos proyectos.

Las bases técnicas fueron surgiendo por experimentaciones individuales del grupo de independientes, quienes compartían y aplicaban descubrimientos propios y de sus compañeros. El resumen técnico es el siguiente:

- Abandono de los principios tradicionales del arte (perspectiva lineal).
- Abandono del uso de la línea, y por lo tanto del contorno.
- Sugerencia de espacialidad dada por tonos y tintes, incluso traslajos.
- Abandono del claroscuro y contrastes violentos.
- Mezcla de colores en el lienzo (mezcla óptica) y no en la paleta.

El empirismo ingenuo y en principio no dogmático del primer impresionismo derivaría en su expresión analítica más estricta y vocacionalmente racionalizada, en el así llamado puntillismo definido por Georges Seurat y Paul Signac.

El neoimpresionismo puntillista supondría un cambio de orientación importante, pues se pasaba de entender la obra de arte como una forma de representación subjetiva e ilusoria al establecimiento de un procedimiento objetivo en la génesis creativa,

sujeto a unas reglas específicas inspiradas en la aplicación científica de la teoría del color<sup>14</sup>.

### **Neoimpresionismo**

La propuesta neo impresionista del puntillismo albergaba la intención de crear un nuevo orden artístico regido por leyes específicas y autónomas, en el que los medios de representación eran concebidos independientemente de la realidad natural y en el que la obra se definía como un sistema pictórico autorreferente.

Georges Seurat consideraba el método puntillista ideal para aplicar al lienzo una infinidad de toques de pigmento brillante y obtener los elementos componentes del color, sin ser excesiva mezcla mecánica<sup>15</sup>, lo que le servía para representar los tonos y semitonos de la naturaleza (aunque en algunos casos las motas eran demasiado grandes para resultar invisibles y así crear una plena fusión óptica de los componentes en la retina, se lograba una fusión parcial que producía un efecto brillante<sup>16</sup>).

Siguiendo las publicaciones científicas de Ogden Hood y las teorías de Eugène Chevreul en su obra “De la ley de contraste simultáneo”, Seurat establece un sistema divisionista que le permitirá obtener un realismo más eficaz.

De acuerdo con Chevreul: “bajo el contraste simultáneo de colores se incluyen todas las modificaciones que los objetos diferentemente coloreados parecen experimentar en su composición física; así como en la intensidad de tono de sus respectivos colores cuando se los ve simultáneamente”<sup>17</sup>.

---

<sup>13</sup> El Salon des refusés se abrió en 1863 por iniciativa del emperador ya que en ese año muchas obras fueron rechazadas en el salón Oficial. Los artistas que deseaban que sus obras se incluyeran en este salón debían decretarlo por medio de una carta, si el caso era el contrario, las obras eran regresadas a sus autores. Rewald, John. *Historia del impresionismo*. ed . Seixbarral. España. 1992. P. 79

---

<sup>14</sup> Martínez Moro, Juan. *Critica de la razón plástica. Método y materialidad en el arte moderno y contemporáneo*. Ediciones Trea. España 2011. P 112

<sup>15</sup> El punto perdía la mayor parte de su significado, es decir, la aglomeración de diminutas partículas de colores diferentes que interactúan entre sí.

<sup>16</sup> Callen, Anthea. *Técnicas de los impresionistas*. Ed. Tursen. Madrid. 1996.

<sup>17</sup> Rewald, John. Op Cit. P. 63



Fig. 2

Esto es que dos colores adyacentes ejercen una influencia mutua, imponiéndose uno al otro su propio complementarios, volviéndose más claro el claro y más oscuro el oscuro cuando son de valor igual. Podemos resumir, entonces, la teoría del contraste simultáneo en los siguientes puntos:

- Un color alcanza su máxima intensidad cuando se pone al lado de su complementario, pero se aniquilan cuando se mezclan. Dos complementarios en porciones iguales producen gris.
  - Complementarios mezclados en proporciones desiguales se aniquilan el uno al otro parcialmente y producen una variedad de gris, un color terciario.
  - Dos colores que no combinen bien pueden separarse por medio del blanco que sirve como intermediario y los une.
  - Permite apagar un color o intensificarlo sin que se ensucie sin tocar el propio color, se le puede reforzar o neutralizar combinando los colores adyacentes.
- Si se yuxtaponen en su estado puro, dos colores de diferente grado de energía (rojo oscuro-rojo claro) se produce un contraste por: a) diferencia de intensidad, b) armonía por similitud de tonos.

En cuanto a Ogden Rood en su libro "Teoría científica de los colores" hace referencia, en cuanto a color, a lo siguiente: diferencia de tono, diferencia de tinte (color y su complementario) y diferencia de línea (saltos respecto a la horizontal). Pero es en su libro "Cromática moderna" en donde Georges Seurat encuentra la base del método puntillista: "la mezcla óptica de rayos de luz coloreada, reflejados por la pintura y fundiéndose en la retina del espectador, tenía una luminosidad mayor que las mezclas de pintura convencional (mezclada en la paleta)". Este efecto se lograba en los cuadros, observados a distancia, debido a que según Felix Feneon, simbolista francés: "la retina, esperando a que actúen sobre ella distintos grupos de rayos de luz, percibe una alternancia

muy rápida de los elementos separados de color y del color resultante<sup>18</sup>, entonces era una nueva fusión de color que sustituía las mezclas mecánicas de pigmento por mezclas ópticas en donde los colores se combinaban en el ojo del espectador. Los componentes de cada mezcla óptica se pintaban en toques separados que conservaban la pureza de su color [Fig. 2].

El empleo de pequeños toques de color tenía dos fines: por una parte daba una luminosidad atmosférica a la pintura; por otra, contribuía al modelado de las formas. Esto último se conseguía introduciendo sutiles graduaciones de tono, desde los colores muy saturados hasta los tonos más claros<sup>19</sup>. [Fig. 3]

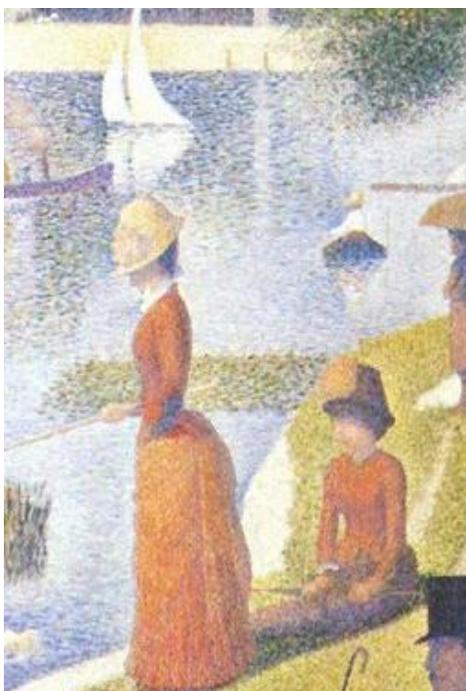


Fig. 3



Fig. 4

En el año 1886 Paul Signac y Albert Dubois-Pillet llevaron el método puntillista mas allá de la pintura al hacer dibujos a pluma utilizando solamente pequeños puntos. Este trabajo proporcionaba una textura atractiva y efectos bastante poco comunes, aunque en este caso el punto perdía la mayor parte de su significado, es decir, la aglomeración de diminutas partículas de color que interactuaban entre sí<sup>20</sup>. Esta práctica no duro muchos años.

Despues Signac experimentó en el año 1904 con pequeñas pinceladas cuadradas a modo de mosaico: cuadros más grandes que, según sus observaciones producían una mezcla óptica poco tersa per con mayor intensidad en los colores<sup>21</sup>. [Fig. 4]

<sup>18</sup> Callen, Anthea. *Técnicas de los impresionistas*. Ed., Tursen. Madrid. 1996. P. 113

<sup>19</sup> *Ibíd.* P. 113

<sup>20</sup> Rewald, John. *Historia del impresionismo*. Seixbarral, Barcelona. 1992

<sup>21</sup> *Ibíd.*

Podemos diferenciar los principios del puntillismo como sigue:

- Reacción contra el naturalismo “romántico” de los impresionistas en busca de un método más científico e impersonal mediante el empleo de pequeños toques de color (motas)
- Toques de color (puntos) que permiten describir minúsculas variaciones de valor tonal.
- Modelado tonal mediante yuxtaposición de color puro (no solo gradaciones de marrón oscuro al blanco).

Teniendo a Seurat como principal exponente podemos agregar las siguientes características al método puntillista: geometrización de las formas y las composiciones, abandono de la perspectiva tradicional, rechazo de la expresividad y desinterés por la anatomía, importancia de la composición y el encuadre <sup>22</sup>. Como observamos, el método puntillista fue solo el medio más fácil para solucionar el problema de la representación divisionista.

### **-Puntos Bendei en la Obra de Roy Lichtenstein.**

El arte Pop marca un regreso a la imagen figurativa y pone a los productos artísticos al mismo nivel que la imagen de la calle y viceversa. Roy Lichtenstein toma el lenguaje de estas imágenes, sobre todo de comic y anuncios publicitarios, en los cuales los puntos bendei serán el componente principal ya que de manera similar al método puntillista, las variaciones de color y tamaño, sobre todo esta última característica, serán las que afecten la percepción de la imagen.

---

<sup>22</sup> Para resolver este último problema, Seurat mismo pinto los marcos de sus pinturas en el mismo lienzo igualmente con el método del puntillismo. Grenier, Catherine. *Seurat: catalogo completo*. Akal ediciones. 1992.

Utilizando el método de puntos bendei como lenguaje principal Roy Lichtenstein se preocupó por el juego de percepción del espacio. Lichtenstein utilizaba plantillas lineales metálicas perforadas con puntos con los que se creaban superficies uniformes y sombreadas a la aplicación de la tinta.

Los puntos forman hileras y disminuyen en tamaño, creando de este modo la sensación de desvanecerse o de hundirse en un nivel espacial teóricamente más profundo <sup>23</sup>. En una primera instancia hacia las puntuaciones de manera manual. Más adelante la técnica se convirtió en un sistema verdadero con el que fabricaba todo tipo de plantillas de diferentes tamaños y formas.

Los principios ópticos aplicados a los puntos bendei son descubrimientos hechos en el siglo XIX. Por ejemplo Charles Blanc en su obra, presenta una posible mezcla óptica de colores en forma de puntos o estrellas sobre un fondo blanco. En 1879 Ogden N. Rood describía distintas maneras de mezclar colores ópticamente con inclusión del sistema de puntos <sup>24</sup>.

Los puntos bendei fueron inventados por Benjamin Day quien hacía ilustraciones para diferentes publicaciones. Estas ilustraciones se hacían en madera, a la aguada y a lápiz y se grababan a mano. A finales de 1970 se inventó el fotograbado y Day aplicó esta técnica con éxito para reproducir dibujos a lápiz y en 1978 inventó un método para colorear dibujos que posteriormente se conoció con el nombre “método de sombreado rápido Ben Day <sup>25</sup>”.

---

<sup>23</sup> Roy Lichtenstein, INBA. P. 25

<sup>24</sup> Recordemos la influencia en el Neoimpresionismo de su obra *Modern Chromatics*, sobre todo en Georges Seurat.

<sup>25</sup> El principio de este invento es una película transparente de gelatina sujeta a un bastidor; la película es lisa por un lado y por el otro tienen líneas, punteados o texturas en relieve. La parte del relieve se entinta con un rodillo de pasta de impresor mientras la película se sostiene con una almohadilla de entintar de franela, inventada con este fin. Se pone la película entintada con el entintado hacia abajo sobre el dibujo perfilado en



Fig. 5

Al principio el inventor se contentó con griseados en plano, pero pronto se dio cuenta de que para obtener efectos similares a los del grabado en madera necesitaba obtener gradaciones de color en líneas y texturas. Las diferentes partes de una imagen eran concebidas como secciones perfiladas que podían rellenarse con pequeñas formas geométricas regulares. Esta separación de un objeto de su composición de superficie requiere un gran potencial de abstracción, ya que se trabaja con dos niveles de percepción para la misma imagen<sup>26</sup>.

En su serie *Single Objects Paintings* utiliza los puntos bendéi en el fondo, el cual no tiene una relación directa con la figura, reduce cualquier referencia anecdótica a la mínima expresión dejando hablar al objeto por sí mismo sin una connotación extra.

---

metal, piedra o cartón, que es visible a través de la película transparente. A hacer presión sobre el dorso de la película con un punzón o un rodillo de goma, se pasan las partes deseadas del modelo entintado de la película al dibujo. Roy Lichtenstein, INBA.. p. 41

<sup>26</sup> Hendrickson, Janis. *Roy Lichtenstein*. Taschen. 1993. P. 42

Los puntos del fondo, entonces, son parte de un espacio indefinido. [Fig. 5]

Las cabezas femeninas de 1962 utilizan elementos bidimensionales (los puntos principalmente) en un objeto tridimensional dándole cualidades de luz y sombra. Recurre a la fotografía no para captar el objeto reflejado en esto sino para captar la acción de la luz sobre estos objetos y las imágenes no concretas que representa patrones de sombras y formas abstractas<sup>27</sup>. Los puntos bendéi se aplican en secciones de direcciones, gradaciones y densidades variables haciendo referencia a los reflejos y a las sombras [Fig. 6].



Fig. 6

---

<sup>27</sup> En esta serie también utilizo líneas diagonales para dar superficies más variadas y lograr sus fines.

En su serie *Explosiones* usa la plantilla de puntos superpuestos en el orden en que se utilizaría para la aplicación de pigmentos en el proceso pictórico. La lámina perforada funciona como un positivo [Fig. 7].

En los ejemplos dados de la obra de Lichtenstein es interesante observar como la idea de punto pierde su individualidad y es la percepción de los grupos de este los que permiten una lectura del espacio en un soporte bidimensional. También se observa que los elementos de punto, línea y plano están en constante juego y cada uno se va limitando y definiendo con la ayuda del otro elemento en el plano.

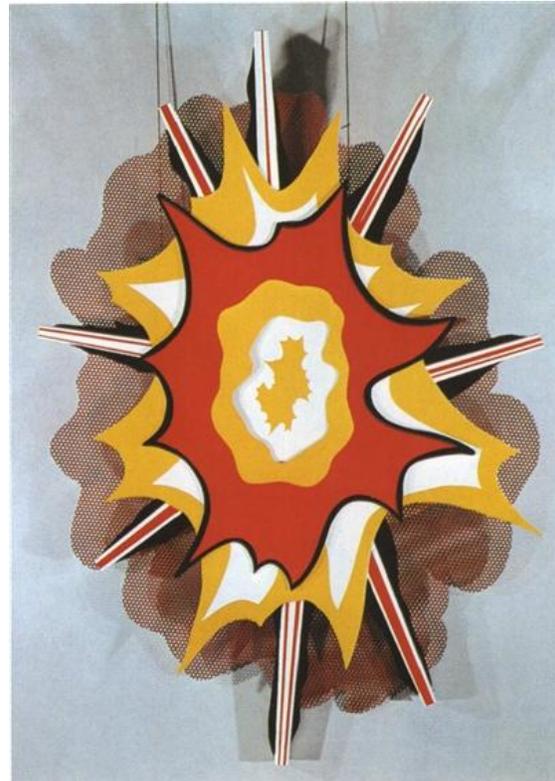


Fig. 7

## **-CONCLUSION DEL PRIMER CAPITULO**

En este capítulo definimos nuestro concepto de punto y destacamos dos principales características a través de los diferentes ejemplos de la historia del arte: rápida ejecución; y la importancia de su tamaño en la percepción visual.

En el periodo paleolítico y del impresionismo la impronta o facilidad de ejecución de lo que se valen para marcar un momento o señalar una pauta. Aunque en el caso del paleolítico el punto se encuentra en conjunto con otros símbolos es en su estado aislado que llama la atención debido a los lugares en que se encuentra y el cómo es ejecutado.

En el impresionismo el punto, o mejor dicho la huella del pincel fue el medio para ir captando precisamente lo observado por el ojo, pequeñas áreas que al juntarse formaban una imagen en las que las gradaciones tonales, de luz, son las que darían racionalización espacial al cuadro.

Con el método puntillista de post impresionismo y más adelante en la obra de Roy Lichtenstein, vemos la importancia del tamaño del punto en la percepción para lograr efectos visuales cromáticos a partir de una cuidadosa ejecución de tamaño y armonización en el puntillismo y en la percepción del volumen en la obra de Roy Lichtenstein, en donde el juego de punto y plano es constante.

El siguiente capítulo hace un breve recorrido histórico del camafeo, desde los orígenes de la imprenta y el tipo móvil como momento de fragmentación del plano o matriz xilográfica, también se observa esta fragmentación de la imagen en la obra de Edvard Munch y Pablo Picasso.

## **CAPITULO 2. EL CAMAFEO**

### 2.1 Breve historia de la imprenta y el tipo móvil.

-ANTECEDENTES

China

Europa

### 2.2 LA PLANCHA XILOGRÁFICA DESFRAGMENTADA

-CAMAFEO

-EDWARD MÜNCH Y EL METODO DE ROMPECABEZAS

-PABLO PICASSO Y LA PLANCHA PERDIDA

-Conclusiones del segundo capítulo

## CAPITULO 2 EL CAMAFEO

### Breve historia de la imprenta y el tipo móvil.

#### 2.1 ANTECEDENTES

##### China

El tipo móvil como elemento separado de una matriz más grande contribuyó al desarrollo de la imprenta tanto en Asia como en Europa.

Lo primero que se utilizó fue la talla de páginas completas en madera, pero como la técnica del grabado en madera aún era algo primitiva tanto la talla de las imágenes como de las letras, era algo tosca y las fibras de la madera no ayudaban a lograr los efectos del dibujo preparatorio en la talla.

El descubrimiento de la impresión con tacos de madera tuvo lugar en China durante el reinado de Ming-Tsan hacia el año 923 a. de C. El estampado de losas grabadas en hueco para la reproducción de textos o imágenes fue practicado desde edad temprana. Los monjes budistas y taoístas también utilizaban sellos grabados en relieve invertidos para reproducir textos en serie<sup>28</sup>. [Fig. 8]

Los tipos móviles fueron inventados entre los años 1040-1045 por el herrero Pi-Ching, quien grabó los caracteres más comunes del idioma chino en pequeñas piezas de terracota, en un encaillado de hierro, vertical al uso de su escritura (de arriba abajo, de derecha a izquierda), pero a su pesar este método tipográfico no fue aceptado, pues convenía más al idioma chino la impresión del grabado de sus caracteres en tabla, por componerlo de unos 80,000 tipos que hubieran hecho necesarias 4,000,000 de formas sueltas aproximadamente, para el establecimiento de una imprenta<sup>29</sup>.



Fig. 8

No se tienen noticias de la existencia de prensas de impresión en China hasta mediados del siglo XVII por lo que se llega a la suposición de que no existió la imprenta en China ni en ningún país de oriente antes que en Europa; “hubo estampación, pero no imprenta<sup>30</sup>”.

<sup>28</sup> El texto más antigua que se conoce son siete pliegos de la obra china titulada Kai Yuan Tsa Bao hecha entre el 713 y el 742 a. de C., y el primer texto completo es el Sutra Diamante del año 868 a. de C. compuesto de varias hojas xilográficas pegadas extremo con extremo. Labarre, Albert. *Historia del libro*. Ed. Siglo XXI editores. P. 51

<sup>29</sup> Esteve, Botey, Francisco. *La historia del grabado*. Ed. Labor. Col. Aprendiz. Madrid. P.47

<sup>30</sup> Tagle de la Cuenca, Matilde. *Notas sobre la historia del libro*. P. 93

## Europa

Al igual que en China, el desarrollo de la imprenta en Europa tiene sus orígenes en el grabado en madera, de estampas sueltas con motivos religiosos al libro xilográfico, llegando después a la utilización en crible<sup>31</sup> de grabado en metal, lo que más adelante dio lugar al tipo móvil en hierro utilizado en la imprenta de Gutenberg.

La falta de relación de los chinos con el exterior impidió que se tuviera noticia de esta civilización. De no haber sucedido así, probablemente se hubiera anticipado 400 años el empleo y desarrollo de la imprenta en Occidente<sup>32</sup>.

Holanda, Francia y Alemania se atribuyen la paternidad de la imprenta y la tipografía. En Holanda Lorenzo Coster utilizó tipos de madera, luego de plomo y estaño, el procedimiento para producir los tipos era trabajoso y poco práctico.

En Avignon, Francia, entre 1444 y 1446 nombran al orfebre Pocopio Wald quien, asociado a otros personajes escribían artificialmente con tipos de acero, formas de estaño, pero no se sabe si se usaron para imprimir pues no se conservan documentos.

Con respecto a Alemania, Johannes Gutenberg es mencionado. Puede suponerse que este obtuvo la inspiración para los tipos móviles en los hierros de encuadernación, formas sueltas que podían ser unidas y separadas de nuevo. Vinculado a la casa de moneda sabía la técnica de fundir metales y acuñar monedas. Gutenberg fundió tipos de metal dentro de un molde de imprimir, instrumento de fundición práctico para la producción de tipos con brazos que fue empleada hasta 1800. Los tipos eran de plomo, antimonio y bismuto<sup>33</sup>.

---

<sup>31</sup> Grabado en relieve sobre metal.

<sup>32</sup> Esteve, Botey, Francisco. *La historia del grabado*. Madrid, España. Ed. Labor. 1997

<sup>33</sup> Tagle de la Cuenca, Matilde. *Notas sobre la historia del libro*. P. 101

Se ha querido ver en la xilografía un antecedente directo de la tipografía (después de China). Al tomar conciencia de la falta de flexibilidad del empleo de los bloques de madera, se habría tenido la idea de recortarlos en caracteres separados, luego moldear esos caracteres en un material más resistente que hiciera posible la fabricación en serie.

La primera etapa para llegar al libro xilográfico, que después dio origen a la imprenta, es la confección de estampas sagradas. Los artesanos grababan imágenes en relieve sobre madera o marfil con alguna inscripción y las reproducían sobre pergamino, tela o papel<sup>34</sup>. Su finalidad era adornar casas humildes y para obtener protección de los santos representados. Sus tallas rudimentarias eran toscas. Cuando se generalizó el uso del papel se realizaron imágenes de santos a través de impresiones xilográficas. Se imprimían también calendarios e indulgencias.

Una segunda etapa sería la confección de naipes: en el año 1379 los naipes fueron llevados a Viterbo, Italia, por los árabes. El grabado de naipes en madera y luego coloreados con la misma técnica significó un adelanto, pues se trata de una serie de igual tamaño y aspecto exterior<sup>35</sup>.

En la tercera etapa ya es evidente la noción de libro xilográfico. Se reúnen hojas sueltas en un volumen. Al principio con poco texto que es un agregado al dibujo. Los primeros aparecen hacia 1430 en Alemania y Holanda y anteceden a la imprenta.

---

<sup>34</sup> El papel fue descubierto en China. Se buscó un sustituto para la seda que era demasiado cara. Triturando trapos viejos, cáñamo, corteza de madera y otros materiales vegetales se consiguió fabricar una pasta que, una vez seca, podía servir de soporte a la escritura. Esta invención se atribuye a Ts'ai Luen en el 105 a. de C. El papel reemplazó progresivamente a la seda que ya no fue utilizada más que para obras de lujo. Labarre, Albert. Óp. Cit.

<sup>35</sup> Tagle de la Cuenca, Matilde. Óp. Cit. P. 95

Como característica se observa que están escritos en latín y tienen ilustraciones coloreadas a mano; son pequeños, entre 25 y 50 hojas. Debido a que la impresión es en relieve no se podía estampar el reverso. Son obras de literatura popular que hacían posible la enseñanza entre las clases populares<sup>36</sup>.

La copia de los libros uno a uno no resultaba tan productiva. La xilografía trajo la primera solución técnica al problema. Al principio fue empleada para imprimir en tejidos desde el siglo IV en Egipto, en occidente en el siglo XII o XIII. Fue adoptada por los chinos para imprimir en papel en el siglo IX o X y en Europa en la segunda mitad del siglo XIV<sup>37</sup>.

## 2.2 LA PLANCHA XILOGRÁFICA DESFRAGMENTADA

### -CAMAFEO

El nombre “camafeo” se deriva del que se le daba a las piedras preciosas y vidrios, incluso conchas, tallados o grabados, y que tienen o producen el efecto de tono sobre tono, por estar las piedras compuestas de capas superpuestas, de diferentes tonalidades, a veces en colores distintos<sup>38</sup>.

El aspecto es, en la xilografía, como indica su nombre, parecido al de las piedras y conchas talladas como camafeos o también como los dibujos sobre papeles teñidos y realzados con albayalde. Los tonos acostumbran a ser terrosos, naturales de gama monocromática<sup>39</sup>.

Un origen posible del camafeo, tomando en cuenta la historia del grabado en madera que más adelante llevó al desarrollo de la

imprenta, está en la ornamentación y reproducción de manuscritos así como en la estampación de naipes.

La estampación de los bloques de madera grabada se utilizó para multiplicar los manuscritos engañosos y darlos como verdaderos a la gente popular, los impresores encargaban al calígrafo la iniciales o letra capitulares, y cuando fue conociéndose el signo con carácter móvil, no solo se grabó y se estampó el texto, sino también aquellas letras de cuya ornamentación se encargaba el dibujante.

Para dales mayor parecido a lo que hasta entonces había sido hecho, se resaltaba con oro, después de imprimirlos con diferentes colores por medio de dos o tres tacos sucesivos que, ajustados después en una sola pieza, llegaron a estamparse a la vez. Esto dio ocasión al grabado que se ha conocido con el nombre de camafeo<sup>40</sup>.

En términos de grabado, el camafeo o grabado al claroscuro es un procedimiento de grabado en madera que, en la impresión, permite obtener el color por superposición de varias planchas. Se basa en la estampación superpuesta de dos o tres tacos grabados, uno de línea y otro u otros para los medios tonos. Fue utilizado sobre todo en el siglo XVI para obtener xilografías en color. En el siglo XVIII, en Francia, este procedimiento se combinó con el aguafuerte<sup>41</sup>.

Utilizando esta técnica se pretendía que la xilografía se aproximara a la concepción pictórica, pues imita el dibujo a tinta china sobre papel teñido con luces con blanco cubriente y sobre todo con la introducción de las tintas coloreadas. Se obtiene un claroscuro perfecto mediante el recubrimiento de varias impresiones con graduación de los medios tonos<sup>42</sup> [Fig. 9].

---

<sup>36</sup> Tagle de la Cuenca, Matilde. *Notas sobre la historia del libro*. P. 95

<sup>37</sup> Labarre, Albert. *Historia del libro*. Ed. Siglo XXI editores. P. 57

<sup>38</sup> Losilla, Edelmira. *Breve historia y técnicas del grabado artístico*. P. 163

<sup>39</sup> Vives Pique, Rosa. *Guía para la identificación de grabados*. Madrid. Arco. 2003

---

<sup>40</sup> Esteve, Botey, Francisco. *La historia del grabado*. Ed. Labor. Col. Aprendiz. Madrid. P. 44

<sup>41</sup> Vives Pique, Rosa. *Guía para la identificación de grabados*. Arco. P. 62

<sup>42</sup> Kejca, Ales. *Las técnicas del grabado*. Guía de las técnicas de de la historia de grabado de arte original. Ed. LIBSA. Madrid. P. 30

Hay varias personas a las que se le imputa la invención del camafeo: “se atribuye al neerlandés Jos de Negker que utiliza este camafeo desde 1508; pero también es reivindicado por el pintor Ugo Da Capri [...] Posteriormente, Hans Burgmar el viejo y Hans Baldung Grien utilizarán esta técnica con excelentes resultados, pero a pesar de todo sería Italia la que conservaría la maestría<sup>43</sup>” con Ugo da Capri (Carpi) por el gran número de obras hechas en esta técnica.

Hasta este momento se observa como el grabado en madera estuvo subordinado a estatutos estilísticos que exigían nuevas formas de trabajarlo: primero el surgimiento de la talla en madera de pie que permitía una mayor cantidad de detalles a la hora de la talla por la dureza de la madera y por la utilización del buril. Con el grabado al chiaroscuro o camafeo trataban de imitar los efectos del dibujo a color e incluso algunas pinturas.



Fig. 9

---

<sup>43</sup> Losilla, Edelmira. *Breve historia y técnicas del grabado artístico*. Jalapa, México. Universidad Veracruzana. 1998. P. 60

## **-EDVARD MÜNCH Y EL METODO DE ROMPECABEZAS**

La moda de las xilografías japonesas a finales del siglo XIX atrajo una atención renovada al medio y mostró a los artistas que no era necesario confinarla a la reproducción de dibujos. El primero en darse cuenta de esto fue Paul Gauguin, pero la técnica más extraordinaria fue desarrollada por Edvard Munch en 1890.

Los grabados de Edvard Munch destacan por la importancia que le dio a la plancha de madera, es decir que no utilizó la plancha de madera solo como matriz para la reproducción, sino que consideró las características de la madera, sus vetas y nudos, como parte de la imagen final.

Empezó utilizando planchas enteras de pino raspado con una navaja o con un cepillo de alambra para enfatizar el grano o la veta para imprimir fondos de ricas texturas. Entonces cortaba un bloque en piezas alrededor de la forma principal del diseño, los cuales coloreaban de forma separada y volvía a juntar para la estampación. Tales xilografías coloreadas eran comúnmente reimprimas en litografía de manera experimental con otros colores para producir un nuevo rango de efectos<sup>44</sup>.

En su serie de pinturas y grabados titulado *El Friso de la Vida* (1892-1902), Munch explora diferentes estados de la psicología humana a través de la pintura y perfeccionaría y profundizaría las analogías visuales en numerosos aguafuertes, litografías y xilografías para garantizar, mediante modestos medios de impresión, una mayor

difusión y su adecuada presentación como un tema unitario<sup>45</sup>.

Esta continuidad del pensamiento pictórico en Munch es de importancia capital para la comprensión de su obra. Se expresa de diferentes formas: mediante su hábito permanente de recrear un tema ya representado en numerosas versiones, a menudo con la intención de reemplazar una obra perdida o vendida; también mediante las frecuentes transformaciones debido al ajuste y adaptación del planteamiento original a las necesidades de un nuevo medio (la conversión de una pintura en aguafuerte, litografía o xilografía)<sup>46</sup>.

*Claro de luna* de 1896 fue la primera xilografía a color que tradujo de la pintura que lleva el mismo título de 1893 [Fig. 10]. Se limita a la mitad superior del óleo, haciendo desaparecer la valla, que da profundidad a la composición.

En el grabado, mucho más plano que el óleo, aparentemente Munch deseaba aclarar algunas de las ambigüedades del óleo original. Sustituyó las abstractas líneas de fuerza por ramas arboleas, ajustó la sombra de la mujer a una forma y tamaño aceptables, y finalmente eliminó la forma misteriosa y casi humana<sup>47</sup>[Fig. 11].

Así como Munch descompuso sus matrices de estampación en módulos para entintar cada uno por separado (rompecabezas), Pablo Picasso ideó otra forma de componer una imagen por fases, pero en una misma plancha matriz que se conoce como plancha perdida.

---

<sup>44</sup> Griffiths, Anthony. *Prints and printmaking*. British museum press. P. 117

---

<sup>45</sup> Messer, Thomas. *Edvard MUNCH*. Biblioteca de Arte, Julio Ollero Editor. 1991. P. 12

<sup>46</sup> Ibid.

<sup>47</sup> Messer, Thomas. Op. Cit. P. 70



Fig. 10



Fig. 11

## - PABLO PICASSO Y LA PLANCHA PERDIDA

Picasso comenzó a ocuparse del grabado entre 1904 y 1905 sin previo aprendizaje formal de las técnicas del grabado; fue su amigo el artista Ricardo Canals quien parece haberle enseñado las nociones elementales del oficio; con estas escasas nociones llevó a cabo una serie de grabados, unos al aguafuerte y otros a la punta seca, Los Saltimbanquis, que tuvieron muy poca difusión y tirajes limitado.

Después de esta primera serie de grabados, Picasso trabajó la xilografía en forma limitada, habiendo vuelto a grabar en madera una sola vez posteriormente durante la primera guerra mundial. Al mismo tiempo que trabajó en la xilografía lo hizo también de forma limitada con monotipos de colores; también dejó esta técnica por varios años para volver a ella en el periodo de 1922-23; diez años después, en 1932, volvió a hacer monotipos<sup>48</sup>.

Cuando Picasso tomó el lino grabado a finales de 1950, popularizó y adoptó otra forma de hacer estampa en relieve a color.

Esto se conoce a veces como el método de "plancha perdida", e involucra impresiones sucesivas del mismo bloque en una sola hoja. Los tonos más claros se imprimen primero, entonces estas áreas se cortan antes de estampar los tonos medios (los cuales se sobrepondrán u o borrarán algunas partes de las áreas más claras) finalmente el bloque es reducido a los colores más oscuros a imprimir.

Este proceso puede ser repetido tantas veces como un nuevo color sea suficientemente opaco para cubrir al anterior<sup>49</sup>.

En este método se utiliza una sola matriz para estampar una composición en varios colores. Para ello cada vez que se estampa un color, la parte material que le corresponde en la matriz es eliminada, de manera que, al final, únicamente quedan las partes que ocupa el último color, y esto imposibilita reiniciar el proceso. El registro de los colores es más fácil, ya que la base es siempre la misma, pero la matriz se pierde<sup>50</sup>. [Fig. 12].

La temática de sus grabados está integrada a lo largo de sus obras. Sus representaciones frecuentemente van de la mano con los temas de los demás campos. En diversas ocasiones un sujeto aparece primero en un grabado antes de ser representado en un cuadro o dibujo.

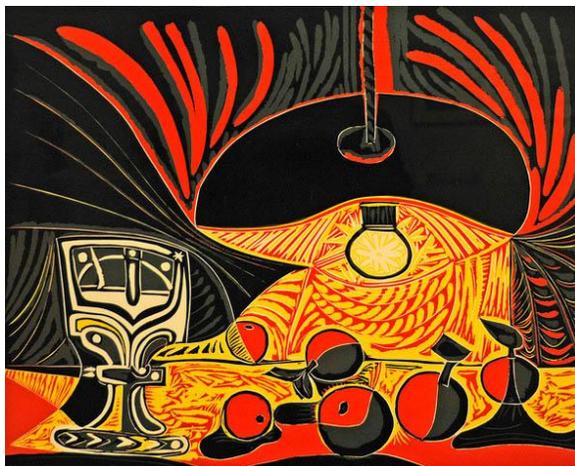


Fig. 12

<sup>48</sup> Picasso grabador. UNAM. México. 1961. P. 12

<sup>49</sup> Griffiths, Anthony. *Prints and printmaking*. British museum press. P.117

<sup>50</sup> Vives Piqué, Rosa. *Guía para la identificación de grabados*. Arco/Libros. 2003. P. 64

## **-CONCLUSIONES DEL SEGUNDO CAPITULO**

La importancia del análisis de la historia de la imprenta y el camafeo en esta investigación radica en el elemento móvil para seguir agregando información a una estampa.

A través del análisis de estos episodios de la historia del grabado en madera, se observa que es posible entonces separar un elemento de un plano y también la posibilidad de seguir agregando datos a una estampa por medio de fases de estampación o por la manipulación de estas fases.

En el siguiente capítulo la idea de la reproducción va a ser predominante, tanto como medio para la propagación y difusión de una obra, así como punto de discusión entre los beneficios y nuevas formas de presentar la imagineria artística.

El arte Pop de Norte América marca un regreso a la imagen figurativa en el arte. Estas imágenes serian tomadas de la calle y su masificación fue el principal factor que atrajo a los artistas pop a experimentar con la estampa.

Siguiendo con la idea de masificación y desmitificación de la obra de arte, el múltiple se establece como un medio barato y de amplio alcance que puede llegar a más gente. Al final del capítulo revisamos brevemente los conceptos de aura y personalización, los cuales serán importantes para la definición del proyecto a desarrollar así como una revision rápida a la obra lúdica propuesta por Oyvind Falhström.

## **CAPITULO 3. LOS MULTIPLES**

### INTRODUCCIÓN

#### 3.1 ARTE POP La era de los múltiples

-ANTECEDENTES

-FLUXUS

-ROY LICHTENSTEIN Y ANDY WARHOL

#### 3.6 DEL AURA Y LA PERSONALIZACION.

-ÖYVIND FALHSTRÖM Y SU PROPUESTA LÚDICA

-Conclusión del tercer capítulo

## CAPITULO 3 LOS MULTIPLES

### Introducción

En el capítulo segundo, al abordar brevemente la historia de la xilografía y de la imprenta, observamos que la xilografía fue desarrollada primeramente para reproducir textos e imágenes religiosas en China y en Europa del siglo XIV; podemos entonces deducir que su fin primero es la reproducción de un motivo.

Durante la historia la xilografía siempre fue vista como un medio ideal para la reproducción de más aguante comparado con el grabado en metal, pero en el campo de lo estético siempre estaba a la sombra de este último que era más apreciado por las posibilidades tonales que ofrecía.

A pesar que ya en el siglo XV, con Alberto Durero como representante, la talla dulce había alcanzado gran calidad, no fue hasta el siglo XIX que Thomas Bewick inventó la talla de madera en pie que lograba imitar de mejor manera las cualidades del grabado en metal y algunos efectos pictóricos; la madera estaba cortada de manera transversal al sentido de las fibras las que permitían el trabajo con el buril, herramienta propia del grabado en cobre, y proporcionaba una superficie lo suficientemente dura y moldeable.

Un dato importante a considerar es el desarrollo de la estampa en Oriente, sobre todo en Japón. Si bien las primeras tallas xilográficas provienen de China, es en Japón en donde alcanza una calidad importante al desarrollarse la cromoxilografía.

Al igual que en Europa, el grabado japonés empieza como una herramienta de difusión de enseñanza religiosa<sup>51</sup>. Como en occidente

---

<sup>51</sup> A diferencia del grabado en blanco y negro en Europa, los grabados japoneses traducían de

las primeras estampas hechas con la técnica de xilografía contenían texto o representaban alguna deidad y también se iluminaban a mano hasta que Shigenaga Nishimura inventó el grabado en madera a dos colores alrededor de 1743; diez años después se integró un tercer color y a finales del siglo XVIII ya el número de planchas que forman la estampa final es mucho mayor<sup>52</sup>.

A occidente llegaron estas estampas policromas, lo cual despertó una vez más el interés por la técnica del grabado en madera en sí. Aparte de la calidad visual de estos grabados orientales, lo que llamó la atención de los artistas de finales del siglo XIX era la composición de estas escenas.

Una vez que pasó la moda del japonismo los artistas voltearon a ver el grabado en madera pero ahora fijando su atención en un factor ajeno a la reproducción: artistas como Paul Gauguin o Edward Munch e incluso los expresionistas alemanes empezaron a considerar la xilografía como expresión de algo específico, que no podía expresarse en el dibujo sino exclusivamente a través de la talla en madera.

“De pronto comprendieron los nuevos grabadores que una superficie de madera entintada era algo por completo distinto de cualquier otro fondo de impresión; que la plancha de madera era porosa de un modo peculiar, no aceptaba ni reproducía la tinta uniformemente como la plancha de metal, y tenía fibras que permanecían visibles, por mucho que se alisara la superficie, Y procuraron prestar a sus estampas este encanto únicamente propio de la madera, que pasa a la hoja en la impresión...”<sup>53</sup>

---

forma espectacular las líneas caligráficas hechas en tinta a la plancha de madera aprovechando la madera de cerezo que es bastante dura.

<sup>52</sup> -Westheim, Paul. *El grabado en mader* . México. FCE. 2005. p 170

<sup>53</sup> Ibid. p 182

Este modo de pensar de finales del siglo XIX y principios del XX trajo de vuelta la xilografía como medio de expresión pero lo importante es que ahora el artista se volvía un artista-artesano que estaba involucrado en cada proceso de la creación de la estampa, desde el dibujo hasta la estampación final, lo que hizo que todo este proceso fuera valorado y también pudo observar que cada proceso influía en la resultado final desde el grabado hasta la estampa.

La idea de la propagación de la imagen reproducida por medio de la estampa fue retomada a finales de 1960 dentro del periodo del arte Pop. La estampa fue considerada y valorada dentro del arte Pop porque coincidía, sobre todo, con las ideas de reproducción y masificación que predominaban en el pensamiento de los artistas de esa época.

### 3.1 ARTE POP La era de los múltiples.

#### Antecedentes

Después del periodo de austeridad que provocó la segunda guerra mundial, el nuevo boom económico trajo consigo una importante carga de imágenes de la cultura de masas y elementos de la vida cotidiana en el arte de Europa y América.

Los temas que preocupaban a los artistas pop eran reflejo de los problemas sociales y culturales y el bombardeo de la opinión pública a través de medios de circulación masiva. El creciente énfasis en los bienes de consumo, la abundancia de imágenes sexuales y los crecientes medios masivos se convirtieron en el foco principal de los artistas que trabajaban dentro de la órbita Pop.

Artistas como Jasper Johns y Robert Rauschenberg en los Estados Unidos incluyeron la realidad cotidiana en sus obras: Rauschenberg incorporó a sus lienzos elementos y objetos que no estaban considerados dentro del lenguaje artístico dando como resultado las “combine paintings” [Fig. 13].



Fig. 13

Jasper Johns consideró elementos como banderas, tiros al blanco y números como motivos en sus obras, trabajándolas y re-trabajándolas en medios como la litografía y el grabado en metal, dando como resultado series progresivas. Un ejemplo es su serie “Numbers” que, explotando las características del proceso de grabado, hacía un tipo de palimpsesto o superposición de diferentes etapas de grabado en una misma matriz, estampando cada etapa por separado o todas en un mismo soporte [Fig. 14].

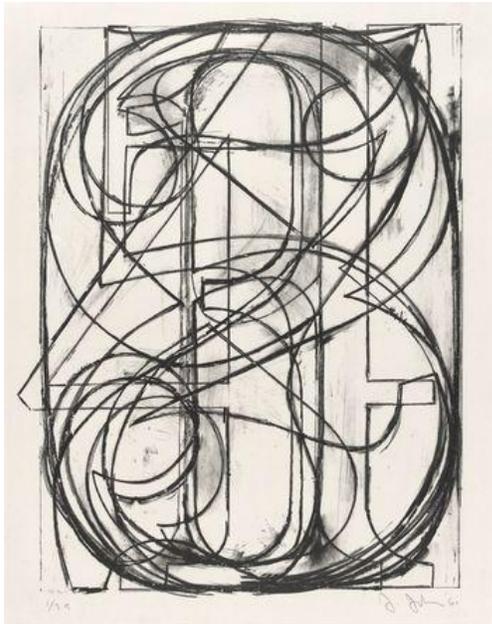


Fig. 14

En cuanto a la escena europea el grupo de los Nouveau Realistes en Francia e Italia, formado principalmente por artistas que operaban bajo ideas del surrealismo en diferentes medios como la pintura y la literatura, también empezaron a considerar objetos cotidianos. Ejemplo de esto son Christo y Arman quienes creaban ensambles en que incluían objetos encontrados.

Los ready-made de Marcel Duchamp, objetos ya manufacturados pero escogidos por el artista y cargado de una nueva significación que lo desligaba de su función inicial además de las concepciones estéticas del arte, fueron de vital importancia para que objetos cotidianos fueran considerados en las primeras obras que derivaron después en el arte Pop.

Los artistas del Pop encontraban sus fuentes no solo en los objetos cotidianos, sino también en anuncios, carteles o reproducciones fotográficas de esos objetos. “La iconografía pop era prestada, apropiada y reciclada”<sup>54</sup>.

<sup>54</sup> Weitman, Wendy. *Pop impressions: Europe/USA. Prints and multiples from the Museum of Modern Art*. The Museum of Modern Art, New York. P10

Estas tendencias de apropiación se ven sobre todo en obras en dos dimensiones impresas con diferentes métodos de estampación, siendo la más popular la serigrafía que ofrecía grandes zonas de color y no mostraba señas de la intervención del artista en cuanto a características que pudieran dar fe de manufactura por parte de alguien en específico.

### La era de los múltiples

Junto con el creciente mercado y popularidad de la estampa empezó a gestarse un tipo de arte por edición, el múltiple. Concebido, pero no como tal, por Marcel Duchamp en sus “rotoreliefs”, 500 juegos de 6 discos de colores producidos y diseñados para ser colocado en un gramófono [Fig. 15], el múltiple floreció dentro de la esfera del Pop ofreciendo arte a bajo precio propiciando una mayor diseminación de las imágenes.

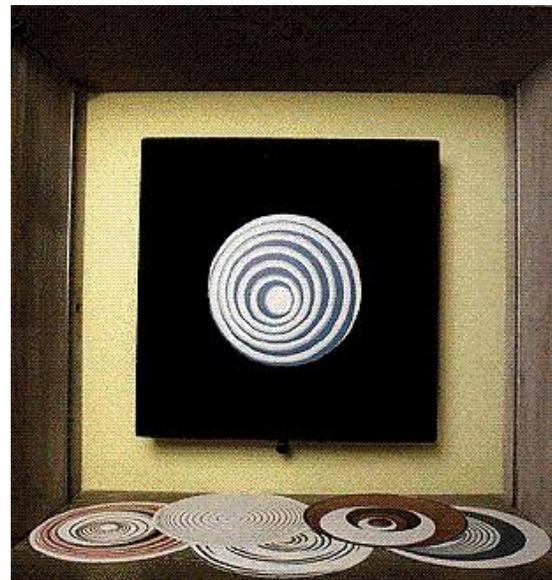


Fig. 15

Teniendo en consideración estos primeros juegos o kits que contenían diferentes elementos hubieron algunos talleres de estampa y galerías que se interesaron en esta nueva forma de edición y difusión de trabajos realizados en este medio<sup>55</sup> pero el más sobresaliente y que sentó las primeras bases del múltiple fue la organización MAT, Multiplication d'Art Transformable, establecido por el sueco Daniel Spoerri en 1959.

Esta organización pretendía producir obras de arte en edición que estuvieran en contra del aislamiento social y económico del arte<sup>56</sup>, pensados como obras originales en serie. Para esto estableció tres criterios:

1. Las obras no deberían mostrar ninguna marca personal del artista.
2. Las obras no deberían ser hechas bajo los habituales métodos reproductivos como estampado.
3. Las obras deberían incluir un elemento variable o cinético para que el múltiple no fuera una repetición de una idea estática sino que pudiera permitir libertad a partir de un solo diseño.

El concepto de que el arte fuera en general más disponible, que evitara las pretensiones y manipulaciones del mercado y respondiera a sus espectadores probó ser muy popular y seguía dos líneas de pensamiento en cuanto a la teoría artística. Por un lado la tradición Dada que trataba de dismantelar el desvencijado aparato del valor estético; y segundo la tradición de la Bauhaus que quería una verdadera práctica democrática y universal de la hechura del arte<sup>57</sup>.

---

<sup>55</sup> Para más información acerca de los diferentes talleres y galerías que promovieron el múltiple consultar: Weitman, Wendy. *Pop impressions: Europe/USA. Prints and multiples from the Museum of Modern Art*. The Museum of Modern Art, New York.

<sup>56</sup> *Ibíd.*

<sup>57</sup> Tallman, Susan. *The contemporary Print from pre-pop to postmodern*. Thames and Hudson. Londres, 1996. P 69.

## **-Fluxus**

Los artistas fluxus tenían como preocupación inicial separar la experiencia artística de la fijación del objeto. Teniendo a George MacQuinn as como líder, quien visualizó el fluxus como un colectivo que quitar la noción del artista como un héroe creativo, así como las producciones baratas de las publicaciones Fluxus, derrocarían la idea del arte como un artículo de lujo<sup>58</sup>.

Las primeras actividades del Fluxus eran pequeños performances, pero a mediados de los años 60's Fluxus se convirtió en una casa editorial distribuyendo sus mercancías en tiendas administrados por los miembros del grupo en Europa principalmente quienes distribuían los artículos por medio del correo. En este periodo se crearon las Fluxboxes y los Fluxkits que contenían conjuntos de impresos sueltos, objetos encontrados, juegos y registros de performances de una selección de diferentes artistas. Estas cajas eran ensambladas al azar y siempre contenían elementos diferentes [Fig. 16]. Este tipo de propuestas continuó con la tendencia de los múltiples.

Los intentos anárquicos del fluxus de intentar reestructurar la publicación, distribución, creación y consumo fueron un precursor de mucho del arte conceptual y una alternativa a actividades de estampación e impresión como libros de artista, arte Xerox y mail art. También gran cantidad del arte de los años 70's y 80's deben en gran medida al fluxus<sup>59</sup>.

---

<sup>58</sup> *Ibíd.* P 72

<sup>59</sup> Tallman, Susan. *The contemporary Print from pre-pop to postmodern*. Thames and Hudson. Londres, 1996. P72



Fig. 16

### - Roy Lichtenstein y Andy Warhol

El arte Pop no solo reflejaba un interés en la cultura popular, sino que también intentó llegar a una audiencia más amplia. El florecimiento de los múltiples, ediciones grandes de objetos escultóricos y gráficos de pequeño formato a bajo precio, estaba ligado a este objetivo y ejemplificó el desvanecimiento de los límites entre el arte y los productos de consumo que caracterizó al movimiento pop.

Los artistas de este periodo tomaron los distintos métodos de reproducción y la estampa, principalmente a la serigrafía, como un medio de fácil manipulación y reproductibilidad así como las propiedades visuales que ofrecía: grandes áreas de color y, lo más importante, poca evidencia de factura humana.

El portafolio de 1964 *X+X (Ten Works by Ten Artist)*, una edición de 500 ejemplares que reunía diez obras de diez diferentes artistas fue de las ediciones más conocidas en cuanto a múltiple se refieren y dio a conocer a la serigrafía como un medio que podía ofrecer diferentes soluciones.

Roy Lichtenstein y Andy Warhol, entre otros artistas, participaron en este portafolio. En general las obras que presentaba este múltiple eran estampas de obras que los artistas ya habían hecho en lienzo. El editor del portafolio, Samuel J. Wagstaff de The Wadsworth Atheneum en Conneticut, Estados Unidos, vió en la serigrafía un medio ideal para traducir los efectos de la pintura de estos artistas que tenían en común las grandes zonas de color.

En la exposición *American Supermarket*, también de 1964 Roy Lichtenstein y Andy Warhol volvieron a coincidir. En esta ocasión con bolsas serigrafiadas con imágenes de comestibles: Lichtenstein con una bolsa con la imagen de un pavo; Warhol una bolsa con una lata de sopa Campbell's que después se convertiría en su marca [Fig. 17].



Aunque Lichtenstein ya había trabajado con diferentes medios de estampación y fotografía, no fue hasta 1964 que se acercó a la serigrafía y ya desde 1960 trabajaba sobre imágenes de tiras cómicas y anuncios publicitarios.

El agrandamiento y racionalización en tonos primarios de imágenes de la cultura popular negaban el rastro de la mano del artista emulando la apariencia de las reproducciones comerciales, así como importantes son los contornos gruesos.



Fig. 17

La obra de Lichtenstein investigaba las propiedades visuales de estilo y reproducción. La apariencia industrial de imágenes reproducidas comercialmente, junto con los puntos bendéi, líneas simplificadas y colores puros y planos se convirtieron en el tema de mucha de su obra<sup>60</sup>[Fig. 18].

<sup>60</sup> Weitman, Wendy. *Pop impressions: Europe/USA. Prints and multiples from the Museum of Modern Art*. The Museum of Modern Art, New York. P 46



Fig. 18

La reproducción mecánica, la cantidad y la repetición fueron el núcleo en la obra de Andy Warhol. En 1962 comenzó con la serigrafía sobre lienzo llevando las imágenes producidas en masa a un medio comercial e infinitamente irreplicable en el que podía trabajar directamente en las fotografías que le inspiraron. La facilidad mecánica del medio revolucionó su trabajo y lo animó a repetir sus imágenes en varias filas en un lienzo o en forma individual en varios diferentes [Fig. 19].

Al observar estos ejemplos del surgimiento del múltiple destaca que la mayor diseminación de sus obras implicaba también una mayor apertura para la aprehensión subjetiva de la imagen y por lo tanto una obra única en cada momento.

Este tipo de variación en la percepción de la imagen repetida fue explorada en las obras lúdicas de Öyvind Falhstrom, en donde elementos móviles podían incluirse en un espacio grafico determinado por el artista como un paisaje y colocarse en diferentes lugares según la situación.



Fig. 19

### 3.2 DEL AURA Y LA PERSONALIZACION.

Durante el periodo del arte Pop fue primeramente la reproducción y la multiplicidad lo que atrajo a los artistas, quitando el valor de culto o privado de la obra única y expandiendo su territorio a más personas. Entonces se establece una relación entre lo único como lo durable y lo repetible con lo fugaz<sup>61</sup>. Esto trajo consigo el cuestionamiento de lo que Walter Benjamin llamó el AURA: un entretelado muy especial de espacio y tiempo<sup>62</sup>.

Desde que las técnicas de reproducción y estampación se ligaron más al ámbito del arte estas fueron vistas con poco aprecio a comparación de las obras únicas. Recordemos que el fin primero de estos medios fue la divulgación de motivos sacros y después, con la invención de la imprenta, la reproducción de libros.

Hablando del proceso de estampación Juan Martínez Moro, en su "Ensayo sobre grabado"<sup>63</sup>, nos dice que "en el proceso de realización de un grabado (estampa), lo artísticamente genuino no es el hecho de su reproducción sino el de la creación de la plancha matriz como de su estampación"<sup>64</sup>.

---

<sup>61</sup> Los artistas del periodo Pop experimentaban con ediciones de estampas efímeras relacionadas con la época de masificación y consumo en la que vivían.

<sup>62</sup> Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Itaca, México. P 47

<sup>63</sup> Escuela Nacional de Artes Plásticas. UNAM. México, 2008.

<sup>64</sup> *Ibíd.*. p 31

Es entonces es el aquí y el ahora del que habla Benjamin lo que hace que estas reproducciones se carguen de autenticidad pues llevan consigo "la historia a la que ha sido sometida a lo largo de su permanencia que atañe exclusivamente a esta, su existencia única"<sup>65</sup>

Lo único, a partir de estos preceptos, es insustituible en la obra de arte y lo que se va transformando es la percepción de esta y al multiplicar una imagen, en vez de ser una aparición única, lo hace de forma masiva permitiendo una aproximación al receptor en cada situación individual y este singulariza y actualiza lo reproducido<sup>66</sup>.

Esto puede traducirse en un tipo de personalización pero a partir de la subjetividad del individuo receptor de la obra reproducida<sup>67</sup> que si bien parte de algo único, o sea la plancha matriz, es absorbido de manera diferente por cada individuo de acuerdo a su historia o trasfondo.

Sobre la seriación de algo único, específicamente hablando de productos de consumo, Jean Baudrillard<sup>68</sup> resalta el hecho la personalización de estos artículos pero de una manera más superficial o inescencial, dejando de lado la función primaria del objeto y acercándolo al quien lo posee cargándolo de diferencias, como ya mencione, superficiales. Esto es la personalización: la proliferación del accesorio a expensas del valor de uso<sup>69</sup>.

---

<sup>65</sup> Op.Cit. Benjamin, Walter. P 42

<sup>66</sup> *Ibíd.* P 45

<sup>67</sup> Hay que señalar que una reproducción hecha por técnicas como el grabado o la serigrafía tienen su propia carga aurática a diferencia de la reproducción de una pintura por medios más tradicionales como la misma pintura ya que esta última carece del aquí y el ahora que señala Benjamin. Además Jean Dubuffet habla este tipo de reproducciones es un acto inútil ya que quien reproduce no puede asimilar o cometer los mismos errores que el artista original y que dieron como resultado esa obra.

<sup>68</sup> *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, México.

<sup>69</sup> *Ibíd.* P 164



### **-CONCLUSION DEL TERCER CAPITULO**

En este tercer capítulo analizamos los conceptos de seriación y personalización que forman parte importante en la propuesta a desarrollar y por lo tanto es importante definir la postura ante estos.

En la breve revisión de la historia de la estampa, específicamente de la xilografía, resaltamos el fin primero de la estampa: la reproducción. Este concepto fue retomado por los artistas de periodo Pop y sobre todo explotaron la posibilidad de masificación o propagación la imagen a través de la múltiple presencia de esta en diferentes ámbitos.

Esta idea de masificación también la encontramos en las cajas fluxus y ambos tenían en común romper con la idea de la obra de arte como presencia y esencia única y por lo tanto el acercamiento a un mayor público.

Por las características ya revisadas, se pretendía que el múltiple llegara a todo tipo de personas provocando diferentes tipos de acercamiento a estas imágenes lo que trae a la mente la idea de personalización.

En las cajas fluxus así como en los múltiples del arte Pop era la valoración de un objeto sobre los demás lo que permite definir la idea de personalización o valorar un objeto sobre otro a partir de nuestra subjetividad.

Estas valoraciones superficiales las podemos observar también en las obras lúdicas de Öyvind Falhstrom. En la obra lúdica de Falhstrom es donde encontramos la mayor coincidencia en la propuesta a desarrollar por factores como la seriación, la personalización y la posibilidad de diferente lectura de un mismo espacio grafico a partir de los elementos que en el interactúan, los personajes-punto.

Hasta aquí se definió el trasfondo histórico y conceptual de esta propuesta de investigación

## **CAPÍTULO 4. UNA SERIE DE ESTAMPAS ÚNICAS**

### INTRODUCCIÓN

#### 4.1 EL PAISAJE

- El paisaje Urbano

El PERSONAJE-PUNTO

#### 4.2 DESARROLLO PROPUESTA

-Una serie de estampas únicas

-La colección de estampas en la caja

Conclusiones finales

## CAPÍTULO 4

### Introducción

En los tres años en el taller de grabado “José Guadalupe Posada” de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, bajo la tutela del maestro Pedro Ascencio Mateos, diferentes problemas fueron surgiendo pero siempre teniendo como base la pregunta ¿para qué el grabado? Durante toda la formación trate de resolver las dudas que iban surgiendo a través del trabajo pero nunca las abordé por completo, motivo por el cual me aleje de la estampa y seguí en el dibujo con apuntes, pero las dudas constante sobre la relación dibujo-talla y la razón de hacer un grabado permanecieron.

El ejercicio del apunte me ayudó a poner atención en lo que observaba; los cambios visuales que se generaban en un paisaje por diferentes factores, así como el poner atención en lo que discriminamos al observar. De las reflexiones que surgieron a partir de los apuntes y el hecho de que el fin de la estampa es la reproducción, así como tener consideración de todo el proceso de la xilografía, pude esbozar la idea de la movilidad o posibilidad de cambio en la estampa hecha en serie para tener como resultado final una estampa única haciendo una relación básica entre una escenario de teatro y la estampa xilográfica en donde nuevos elementos pudieran agregarse.

Los elementos móviles que pudieran agregarse a los escenarios o paisajes llegarían a convertirse en un punto de referencia a la hora de “leer” esa estampa intervenida.

Fue a partir de esta idea que empiezo a considerar a la ciudad y a los transeúntes como pretextos para llevar a cabo esta experimentación considerando a la primera por su característica virtualmente estática y a los transeúntes como puntos de referencia móviles que intervienen y de alguna manera afectan la percepción de estos espacios urbanos.

Las imágenes de esta investigación tienen como constante el tema del paisaje y el personaje punto. El paisaje como el referente que percibimos a través de los sentidos, y en la obra de arte es la valoración estética de la vista de un lugar que deriva en una representación.

El personaje-punto es una propuesta que pretende servir de referente móvil o de relación en el espacio grafio o paisaje representado. En cada reconfiguración de estos personajes-punto se van dando nuevas relaciones y por lo tanto los cambios en la lectura de un paisaje, el cual también trae intrínseco algunas pautas que delimitan la colocación de estos nuevos elementos.

### 4.1 EL PAISAJE

“... en la pintura del paisaje no se halla criptografiado ningún mensaje concreto que el espectador deba interpretar a través del análisis sintáctico de cada uno de los elementos que componen un cuadro ya que los elementos que configuran la escena suelen estar compuestos con naturalidad. Simplemente muestra los que se ve desde un encuadre<sup>74</sup>”.

Paisaje es el resultado de la interacción del espectador con lo observado: el paisaje sugiere distinciones y relaciones; el espectador recoge, organiza y dota de significado lo que ve.

---

<sup>74</sup> Maderuelo, Javier [director]. *Paisaje y Arte*. Abada Editores. Madrid, España. 2007. P 25

Es el acercamiento del espectador lo que proporciona carácter de paisaje, pues es necesario un ojo que pueda “contemplar estéticamente lo que ve”<sup>75</sup>.

Paisaje, según el diccionario de la Real Academia Española, se define como la “extensión de terreno que se ve desde un sitio”. Por lo tanto, la idea de paisaje no se encuentra tanto en lo que se percibe, si no en lo que se contempla de lo percibido, “Debe generar una contemplación estética, desinteresada, por el mero placer de contemplar”<sup>76</sup>.

Si bien el paisaje puede darse en otros medios artísticos como la literatura<sup>77</sup>, las representaciones de paisaje como género independiente en la pintura empezó a gestarse en el siglo XVIII con el romanticismo en donde el paisaje toma protagonismo.

Desde las representaciones sacras de la edad media se estandarizó un sistema de representación que estaba basado en un esquema simbólico que era el resultado de las interpretaciones de las sagradas escrituras. Esta esquematización y organización de los símbolos resulta en un abandono del naturalismo por una representación convencional formada por signos e iconos para una lectura rápida.

En el periodo del renacimiento la representación del paisaje en un medio bidimensional se nutrió principalmente por los tratados pictóricos pero la principal aportación en este periodo fue la perspectiva o vista de ventana<sup>78</sup>.

---

<sup>75</sup> Maderuelo, Javier [director]. *Paisaje y Arte*.

Abada Editores. Madrid, España. 2007. P 25. P 14

<sup>76</sup> Maderuelo Javier. *Paisaje, génesis de un concepto*. Abada Editores. Madrid, España. 2005. P38.

<sup>77</sup> La literatura pastoril originada en Roma. Op. Cit.

<sup>78</sup> La importancia se sitúa en la relación dinámica entre el sujeto y el objeto que está siendo visto u observado. Filippo Brunelleschi se convierte en el descubridor de la perspectiva lineal, se trata de un método para imitar el espacio medible en una superficie plana.

Durante este mismo periodo los tratados sugerían representar temas y acciones humanas o divinas que ennoblecieron a quien las contemplara, pero en el siglo XVI con la reforma protestante<sup>79</sup> prohíbe las representaciones religiosas o mitológicas, lo que provoca volcarse a temas como retratos, bodegones y vistas de países.

En este periodo se fueron dando rasgos de experimentación basada en un método científico (perspectiva lineal) que seguían obedeciendo a esquemas o métodos de representación. A estas alturas las representaciones paisajísticas se hacían de modo racionalizado, lejos de toda interpretación personal del pintor.

En el periodo Barroco se empiezan a ver experimentaciones en cuanto a la representación del paisaje pero seguía ligado a las figuras y a una historia o como fondo para contarla, aunque estas eran ya mucho menor en tamaño en relación con el paisaje.

Es en el siglo XVII, con el romanticismo, en donde por medio de la representación de imágenes de la naturaleza y de la expresividad de sus fuerzas que las pinturas románticas del paisaje muestran un estados sentimentales y emocionales personales.

William Turner destaca en este periodo. Basado en conceptos como lo sublime y lo pintoresco<sup>80</sup>, en la obra de Turner el

---

<sup>79</sup> Movimiento religioso cristiano, iniciado en Alemania en el siglo XVI. Buscaron provocar un cambio profundo y generalizado en los usos y costumbres de la Iglesia católica, especialmente con respecto a las pretensiones papales de dominio sobre toda la cristiandad.

<sup>80</sup> Los conceptos de sublime y pintoresco que utiliza William Turner están basados en las definiciones hechas por Edmun Burke y William Gilpin con su tratado Sobre la pintura. Lo sublime surge como género estético independiente de la belleza del clasicismo que se basa en la simetría, la medida, la proporción. Marca una diferenciación entre lo sublime como objetos de grandes dimensiones y lo bello comparativamente más pequeño: la belleza debe

desbordamiento de la forma y la incorrección de los contornos permitan una valoración de las cualidades visuales que subjetivamente proyecta sobre los lugares.

En el siglo XVIII el impresionismo marca una aproximación totalmente empírica al paisaje pues se pinta al aire libre y lo que se ve<sup>81</sup>, la plasmación de las impresiones en la mirada de quien pinta. Después de este periodo, el paisaje natural como principal medio de estudio y representación deja de utilizarse y es hasta el siglo XX con las propuestas conceptuales de Land Art y el Earth Art en donde el

paisaje es el medio y el material para llevar a cabo acciones y esculturas que interactúen con ese lugar en concreto.

Teniendo como punto de partida la idea de la apreciación en sí misma el paisaje de Hendrick Goltzius (1558-1617) titulado "Paisaje de Duna cerca de Haarlem" [Fig. 21] es el primer dibujo cuyo objetivo es representar estéticamente un lugar físico concreto, sin que su ejecución haya tenido por finalidad servir como fondo para una historia, como una descripción topográfica de un lugar o como apunte para una composición en la que han de intervenir otros elementos paisajísticos o figuras<sup>82</sup>.

Este dibujo posee un fin en sí mismo, cual es mostrar lo que se ve de un lugar real, es decir,

---

ser limpia y pulida; lo grande aspero y negligente. Maderuelo, Javier. Op. Cit. P 27.

<sup>81</sup> En el primer capítulo de esta investigación se abordaron los antecedentes y la forma de representación en el periodo Impresionista.

<sup>82</sup> Para aunar un poco más en la historia de la utilización del paisaje checar el libro Cartas y anotaciones sobre la pintura del paisaje, de Carl Gustav Carus.

"un paisaje autónomo que no es ya subordinada de otras narraciones o historias<sup>83</sup>".

El paisaje expresa una imagen de formas, una reacción sentimental y al mismo tiempo exige una abstracción que pertenece al régimen de la mente y del pensamiento.



Fig. 21

El paisaje, en su estado morfológico, no tiene cánones y técnicas, no es una actividad, sino una revelación de formas de acuerdo con la intervención material e inmaterial del ser humano. Acercarse al sujeto paisaje significa, por tanto, aferrar a través de los sentidos

lo que la realidad nos desvela o revela mediante imágenes de la cosa misma<sup>84</sup>.

### -El paisaje urbano.

Al abrir nuestros ojos nos enfrentamos a una serie de estímulos que componen nuestra visión del espacio. Para conformar nuestra visión del espacio el ojo se mueve poniendo su atención<sup>85</sup> en diferentes zonas y el cerebro recurre a la memoria para completar otras con las que ya estamos familiarizadas.

---

<sup>83</sup> Maderuelo, Javier. Op. Cit. p.14

<sup>84</sup> Milani, Raffaele. *El arte del paisaje*. BIBLIOTECA NUEVA, 2008. P 49

<sup>85</sup> "la fóvea centralis, única en ser capaz de una visión nítida, cubre menos de un grado, en tanto que el resto de nuestro campo visual aparece progresivamente indistinto cuanto más alejado esté de la fóvea. A diferencia de los límites de resolución, esta desigualdad en nuestra visión rara vez obstaculiza nuestra atención, y puesto que los ojos son muy móviles podemos construir una imagen detallada de cualquier objeto que deseemos inspeccionar." Gombrich, Ernst. *El sentido del orden*. Phaidon.

Al recorrer o experimentar un espacio la cantidad de información que se percibe supera en gran medida la capacidad capturar, procesar y almacenar la información a través nuestros sentidos. Debido a la acción de diferentes factores físicos y subjetivos, la información acerca de estos espacios es cambiante todo el tiempo.

La ciudad es una gran extensión de territorio que podemos percibir por medio de los sentidos, principalmente de la vista, parcialmente y a través de diferentes lapsos de tiempo.

Lo urbano es el modo de vida regido por la inestabilidad de los habitantes de un territorio debido a la heterogeneidad con que están conformados estos conjuntos, no necesariamente de una ciudad<sup>86</sup>. La ciudad se debe entender como el sustrato físico que se presenta ante nuestros sentidos.

La ciudad es un constructo que se hace y modifica con el tiempo y va modificándose y adaptándose a las necesidades de sus habitantes que constantemente cambian detalles, aunque respetando los trazos generales de la ciudad dando como resultado una sucesión ininterrumpida de fases.

Para poder circular entre esta gran cantidad de información se generan en nuestra memoria mapas que contienen información muy selectiva de lo que nos interesa conocer, “son representaciones distorsionadas de la realidad a que enfatiza sin escala los recorridos y lugares que frecuentamos”<sup>87</sup>. Estos “nodos” son referencias de navegación en el recorrido por el entorno urbano.

Si tratamos de definir paisaje urbano podría ser una construcción visual/mental de un espacio efímero, debido a la condición cambiante tanto de la ciudad como de los habitantes que ocupan esos espacios, a partir de lo presentado a los sentidos.

---

<sup>86</sup> Delgado, Manuel. *El animal público*. Barcelona. Anagrama. 1999.

<sup>87</sup> Bazant, Jan. *Espacios Urbanos, Historia teoría y diseño*. México. Limusa, 2008. P 67

Es el propio observador quien debe desempeñar un papel activo al percibir el mundo y tener una participación creadora en la elaboración de su imagen. El medio ambiente sugiere distinciones y relaciones, y el observador recoge, organiza y dota de significado lo que ve.

Las sugerencias visuales en lo percibido se filtran con la capacidad de percepción del ojo de cada persona mediante un constante proceso de interacción entre ambas. De este modo la imagen de una realidad determinada puede variar en forma considerable entre diversos observadores<sup>88</sup>.

### **PERSONAJE-PUNTO**

De la misma manera en la percibimos el “espacio real”, en la obra de arte el ojo no puede abarcar toda la superficie de una vez y tiene que fijarse en pequeñas referencias para completar la imagen final.

“El ojo debe recorrer una superficie parte por parte, transmitiendo al cerebro la información que la memoria requiere para que esta acumule las impresiones debidamente”<sup>89</sup>.

---

<sup>88</sup> Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Barcelona. Gustavo Gili. 2000. P 15

<sup>89</sup> La experiencia de una imagen plástica constituye una forma desarrollada a través de un proceso de organización. La imagen plástica tiene todas las características de un organismo vivo. Existe a través de fuerzas en interacción que actúan en sus respectivos campos y están condicionadas por dichos campos. Posee una unidad orgánica y espacial; es decir, se trata de una totalidad cuya conducta no está determinada por la de sus componentes separados sino en la que las partes están en sí mismas determinadas por la naturaleza intrínseca de la totalidad. Se trata, por lo tanto, de un sistema cerrado que alcanza su unidad dinámica mediante diversos niveles de integración; mediante el equilibrio, el ritmo y la armonía. Kepes, Gyorgy. *El lenguaje de la visión*. Biblioteca de diseño y artes. Ediciones infinito. Buenos Aires. Segunda edición 1976. P 27-28

En la obra de arte la experiencia del espacio se basa en el movimiento visual a partir de las sugerencias de las diferentes unidades ópticas del plano gráfico. Estos movimientos solo pueden ser percibidos si el contexto, el plano gráfico bidimensional es evidente; no es posible ver cosas en movimiento sin un fondo<sup>90</sup>,

“La obra de arte se desprende del movimiento de la mano y por tato, es un movimiento fijado, a su vez ella es aprehendida a través del movimiento del ojo del espectador el cual reconstruye de esta superficie los impulsos dinámicos del cuadro<sup>91</sup>”.

Es decir, cada cambio hecho en el espacio gráfico afecta a los elementos en este, así como también su fondo y se van generando relaciones entre los elementos que sirven de referencia a la hora de abordar la obra.

La obra lúdica de Öyvind Falhström se basa en la idea de proponer variaciones en espacios gráficos a partir de elementos móviles que van relacionándose y formando tensiones, las cuales llevan a diferentes lecturas de este plano gráfico.

Estos elementos móviles los llama puntos-personaje los cuales tienen la característica de ser elementos recortados compuestos por dos o más elementos gráficos (línea, punto, bucle) de distinta hechura y de color predominante.

Esta relación formal de los personajes-punto de Falhström se comienza a dar por la similitud entre ellos, así como también de la repetición y la variación lo que ayuda a establecer diferentes relaciones en cada situación o imagen en la cual se insertan. A partir de los parámetros establecidos por el espacio gráfico y la forma en que se relacionan y organizan quien los manipula, logra con esto variaciones infinitas de una misma propuesta.

La idea de personaje-punto tiene como intención el conjugar la idea de personaje definido como algo destacable por sus características; y el punto en tanto tamaño en relación a otros elementos en el plano gráfico pero principalmente como una referencia de tensión o fuerza visual.

El personaje-punto en este caso es un elemento visual figurativo que se inserta y modifica un espacio gráfico a través de las tensiones que generan con otros elementos similares lo que provoca una tensión entre estas que modifica la lectura de este espacio de acuerdo a las relaciones entre estos personajes-punto.

Paul Klee también menciona la participación del espectador en la obra de arte pero a diferencia de Öyvind Falhström quien propone un campo más abierto para la generación de nuevas relaciones cada vez, Klee propone una lectura de la obra a partir de diferentes referencias que se dan por el artista. El objetivo de Paul Klee fue establecer una temporalidad y un movimiento en la obra por medio de pausas y movimientos que pretenden guiar el ojo en el orden establecido por el artista retomando un poco la forma de ejecución de una pieza musical la cual se percibe de acuerdo a lo concebido por el autor<sup>92</sup>.

---

<sup>90</sup> Kepes, Gyorgy. *El lenguaje de la visión*. Biblioteca de diseño y artes. Ediciones infinito. Buenos Aires. Segunda edición 1976. P 59

<sup>91</sup> Klee, Paul. *Dibujos*. P 9

---

<sup>92</sup> Klee, Paul. *Teoría del arte moderno*. Buenos Aires. Caldén. 1973

## 4.2 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

Partiendo de la experiencia en la ciudad es que empiezo a considerar a los transeúntes como un factor importante a la hora de aprehender el paisaje urbano<sup>93</sup> pero sobre todo como elementos que interactúan en este y lo modifican con su presencia física estos espacios.

Es a partir de esta observación que hago una relación entre el paisaje estático y la estampa; y el transeúnte móvil con un personaje-punto o elemento que puede incluirse en una estampa y a partir de esto generar una estampa única a partir de las relaciones que se fueran dando en cada situación o paisaje a partir de estos.

De apuntes tomados en la calle de diferentes personas es que derivan las primeras referencias de lo que serán los personajes-punto para las estampas. La intención del apunte es describir de forma rápida y por medio del dibujo alguna situación o actitud, en esta descripción se procura describir por medio de diferentes recursos gráficos (punto, línea, mancha) la mayor información posible para la posible utilización de esta misma información en otro medio.

Los personajes son estáticos y de espaldas y la interpretación en grabado es un tanto libre ya que estos primeros apuntes están hechos de forma lineal poniendo atención en la actitud de las personas más que en sus rasgos individuales [Fig. 22].



Fig. 22

<sup>93</sup> “Los elementos móviles de una ciudad, y en especial las personas y sus actividades, son tan importantes como las partes fijas” Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. P 10

Haciendo primero acumulaciones y aislamientos de un mismo personaje-camafeo en un paisaje urbano se pretendía que fueran puntos de referencia para empezar a “leer” la imagen. También los elementos aislados o que no formaran parte de la masa serían puntos de referencia. Las medidas de estas estampas son de 40x30 cm. y los personajes-punto de 10cm de altura. Hubo también una experimentación en el color de los personajes para ver la relación de contrastes entre el paisaje de fondo y los elementos que lo intervienen [Fig. 23].

En la siguiente etapa de esta primera fase de experimentación [Fig. 24] se incluyeron nuevos personajes-punto similares en tamaño con el personaje de la primera etapa, esto con la intención de que no hubiera jerarquización de ningún tipo.



Fig. 23



Fig. 24

La tercera fase de esta primera serie de grabados el tamaño de los paisajes creció en comparación con las primeras estampas de los paisajes, ahora median 60x40 cm. En cuanto a la colocación de los personajes-punto se pretendía lograr rutas que pudieran seguirse visualmente y de esta forma proponer diferentes lecturas en un mismo paisaje. Ya la intención de crear diferencia en los paisajes por medio de elementos externos es muy clara [Fig. 25].



Fig. 25

En otra fase de esta etapa se utilizaron personajes-punto con forma redonda para experimentar en los paisajes y observar su comportamiento en este, lo cual me ayudo a comprender un poco mas su carácter móvil y ver características que había pasado desapercibidas en las primeras fases como la transparencia que se genera al superponer el camafeo en el paisaje. También surgieron dudas sobre la necesidad real de un escenario completo y el cómo era la relación de los camafeos de personaje con el paisaje [Fig. 26].



Fig. 26

Hubo una pequeña experimentación en la que se utilizaron personajes-punto que representaban personas solas o en diferentes situaciones para que tratar de lograr una espacialidad a partir de estos ya si la necesidad de un paisaje.

Debido a que estos personajes representados en los camafeos eran de diferentes tamaños, la organización de estos en un plano grafico sin referentes de paisaje se fue dando de manera natural y un tanto obvia ya que los personajes de alguna manera seguían una sucesión de tamaño logrando con esto una sensación de profundidad [Fig. 27].

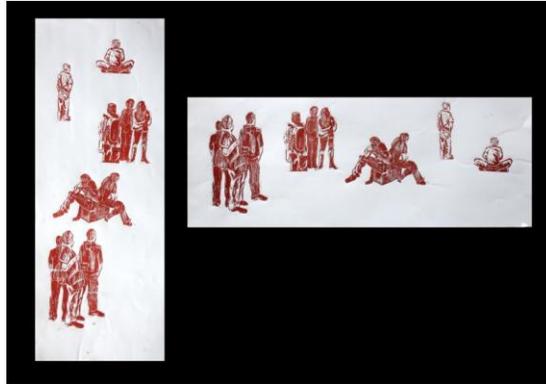


Fig. 27

Fue a partir de esta fase en que se vio necesaria la utilización del paisaje o elementos de este, porque es ahí donde los personajes-punto interactúan y sirven como pauta para las diferentes lecturas del primero, el referente estático.

La siguiente fase de experimentación del proyecto derivó en una maqueta un tanto informal. Tomando en cuenta el principio del camafeo, la utilización de diferentes placas para formar una imagen, se utilizó papel albanene que tiene cierto grado de transparencia superponiendo uno sobre otro para lograr diferentes niveles aprovechando esta característica del papel.

Entre estas capas incluía elementos recortados de cartulina negra para observar su comportamiento con el fin de lograr algún tipo de espacialidad dado por estas capas de transparencia al momento de estampar los diferentes camafeos en diferentes hojas [Fig. 28].

Debido a que habría una constante intervención para cambiar y modificar el orden de las placas, además de que la transparencia así como la resistencia de el papel se vería comprometida con el tiempo quedó descartada, además no habría un registro real de los cambios de ese paisaje.

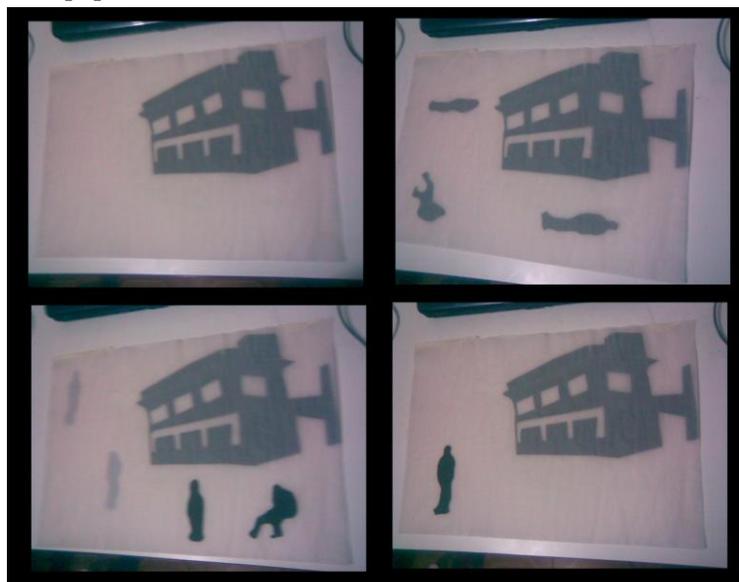


Fig. 28

A partir de esta fase surgió el uso de la computadora y los programas de modificación de imagen como recurso de experimentación en formato digital para resolver las futuras propuestas y experimentar con la posición de los diferentes elementos de la imagen antes de una estampa final<sup>94</sup>.

También para esta propuesta se digitalizaron los personajes los cuales eran apuntes lineales e hice una transcripción con pincel japonés y tinta china tratados en alto contraste [Fig. 29]. La digitalización fue para estandarizar un poco el tamaño de los diferentes dibujos así como para hacer una clonación de estos motivos y repetirlos en los bocetos digitales.

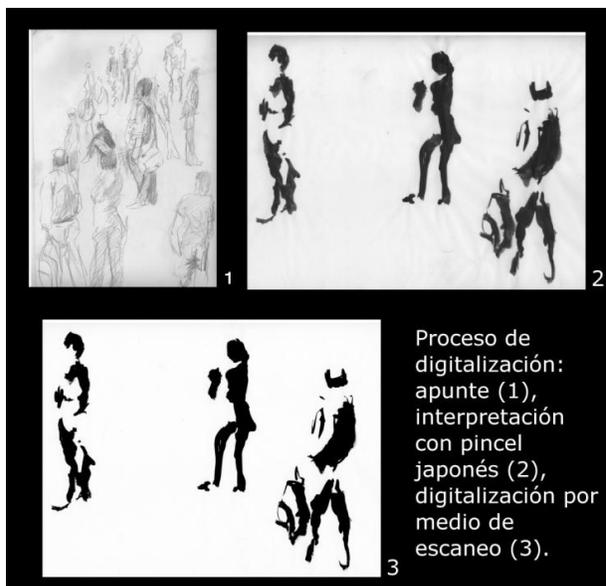


Fig. 29

<sup>94</sup> Durante esta investigación el término estampa es utilizado como el producto final en el que se estampa o transfiere una imagen por diferentes medios gráficos dígase xilográfica, grabado en metal e incluso la gráfica digital. Léase Martínez Moro, Juan. Un ensayo sobre el grabado (a principios del siglo XXI). México. ENAP, UNAM. 2008. P. 145

Considerando la espacialidad por niveles de transparencia que pude observar en la propuesta anterior a continuación se genera una propuesta en software de manipulación de imagen<sup>95</sup>, en donde se superponen elementos de paisaje con la intención de formar una silueta más grande en comparación con el tamaño de los personajes-punto que intervendrían.

Algo que se observa es la relación entre los elementos del paisaje y los puntos-personaje, los cuales algunas veces no podían ser interpretados como tal debido a que ambos elementos eran casi similares en tamaño.

También el factor de transparencia ofrecía dificultad para una lectura de silueta “total” de los elementos del paisaje y de alguna forma la lectura de estas masas simuladas se veían al final como dos elementos separados y superpuestos en diferentes niveles, sobre todo por la diferencia de intensidad entre las capas [Fig. 30].

<sup>95</sup> GIMP 2.6. GNU Image Manipulation Program.

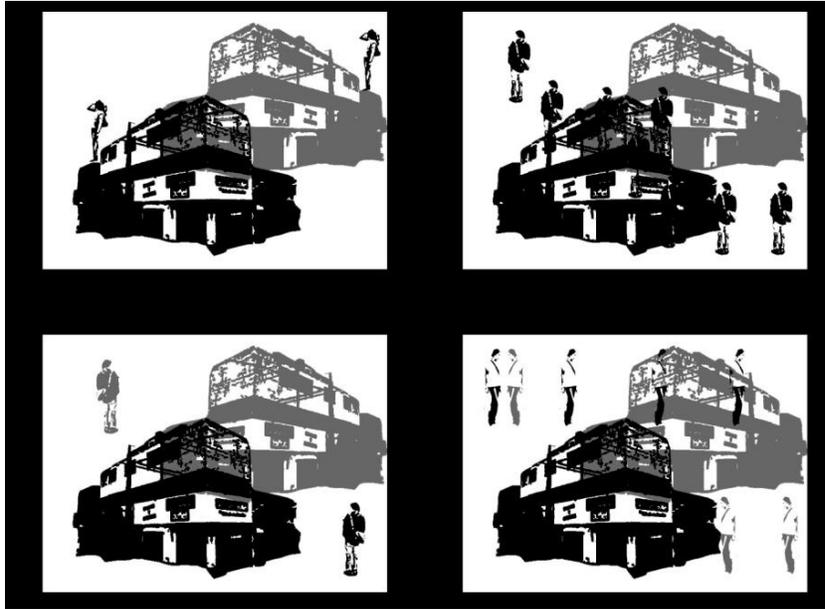


Fig. 30

En la siguiente fase también hecha en formato digital, se eliminaron por completo los niveles de transparencia y en esta ocasión los elementos de paisaje y personajes estaban en un mismo nivel o plano.

La superposición de los elementos del paisaje continuó para lograr siluetas mayores en relación a los personajes-punto que intervendrían para proponer las diferentes lecturas de este.

Si bien se pudo lograr una silueta mayor utilizando la superposición de elementos de paisaje, eran los elementos que definían a cada uno de estos, dígase puertas y ventanas, las que no permitían una lectura de punto de los personajes [Fig.31 y Fig. 32].

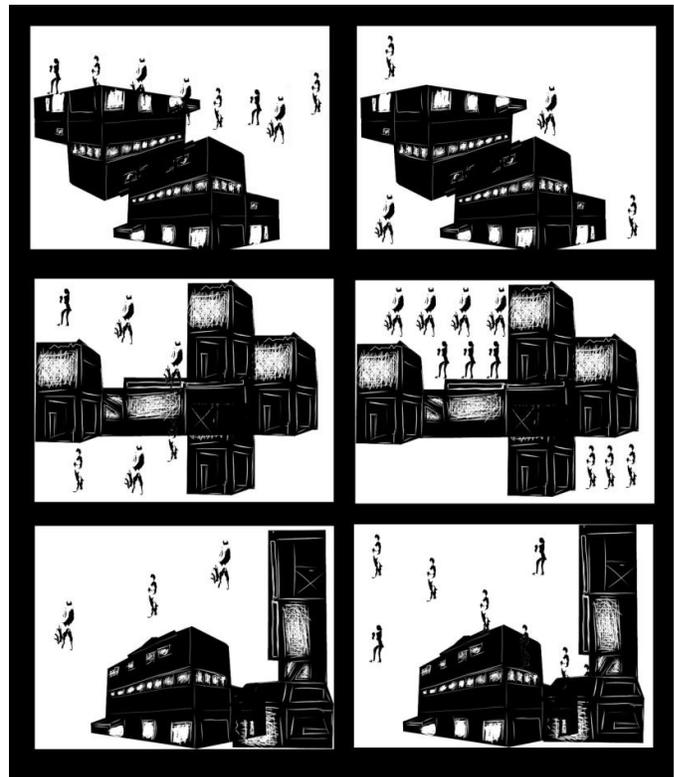


Fig. 31

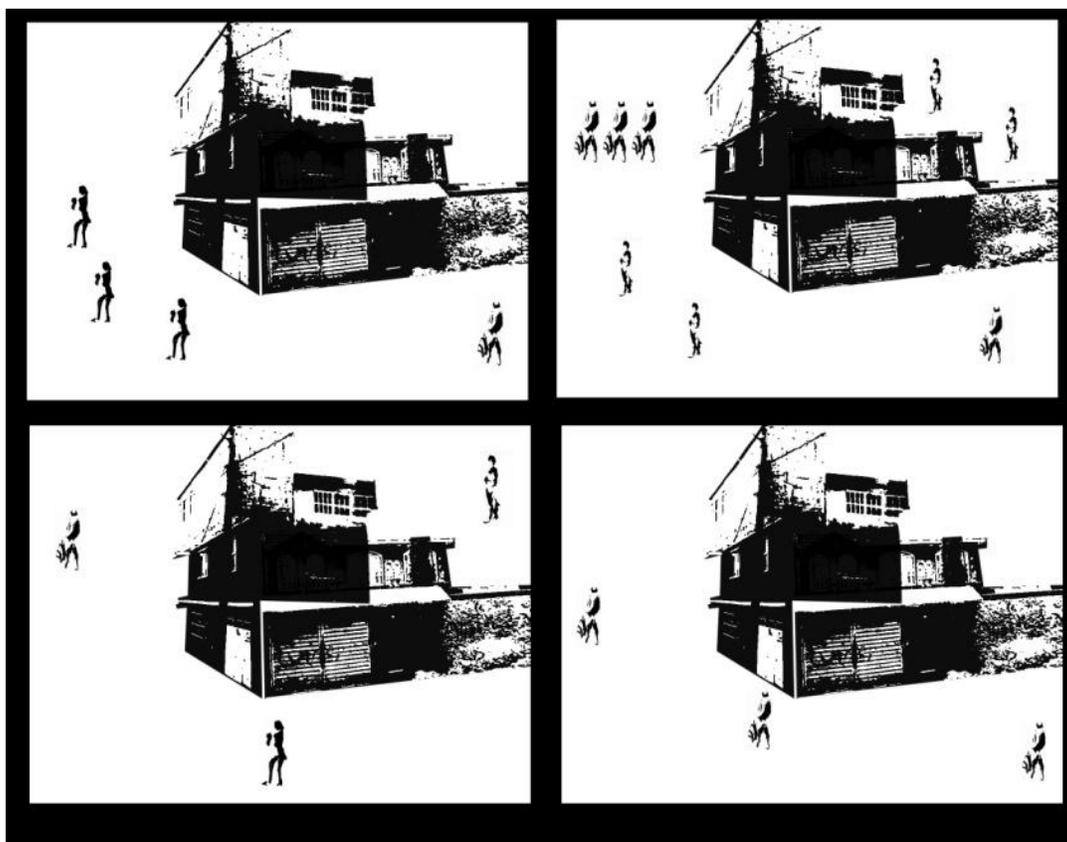


Fig. 32

La digitalización por scanner fue utilizada en esta etapa para transferir los elementos al formato digital y de esta forma integrar los elementos que serían a los constantes y definitivos personajes-punto utilizados durante la propuesta. Estos personajes-punto están interpretados en alto contraste a partir de apuntes lineales con lo que se pretende hacer énfasis en las actitudes de cada uno de estos personajes-punto.

Partiendo de esta fase de experimentación con software de manipulación de imágenes regreso de nuevo al grabado, en esta ocasión en linóleo, y persiste la idea de la superposición de los elementos del paisaje para lograr siluetas más grandes en relación con los personajes-punto.

Además un punto nuevo que se incluyó fue la idea de palimpsesto<sup>96</sup> como una sucesión de fases en las cuales aun se encuentran rastros del nivel anterior. Este observado en las diferentes etapas de construcción en las casas que, de acuerdo a las necesidades que se vayan presentando, se agregan habitaciones pero sin un fin estético y siempre práctico. La selección de las construcciones fue a partir de una marcada diferencia entre los niveles nuevos y previos en la estructura con el fin de resaltar cada una de estas etapas. Para lograr un mejor registro, además del dibujo in situ, la utilización de la cámara fotográfica es importante como un testimonio más fiel de estas construcciones.

<sup>96</sup> Se llama palimpsesto al manuscrito que todavía conserva huellas de otra escritura anterior en la misma superficie, pero borrada expresamente para dar lugar a la que ahora existe.

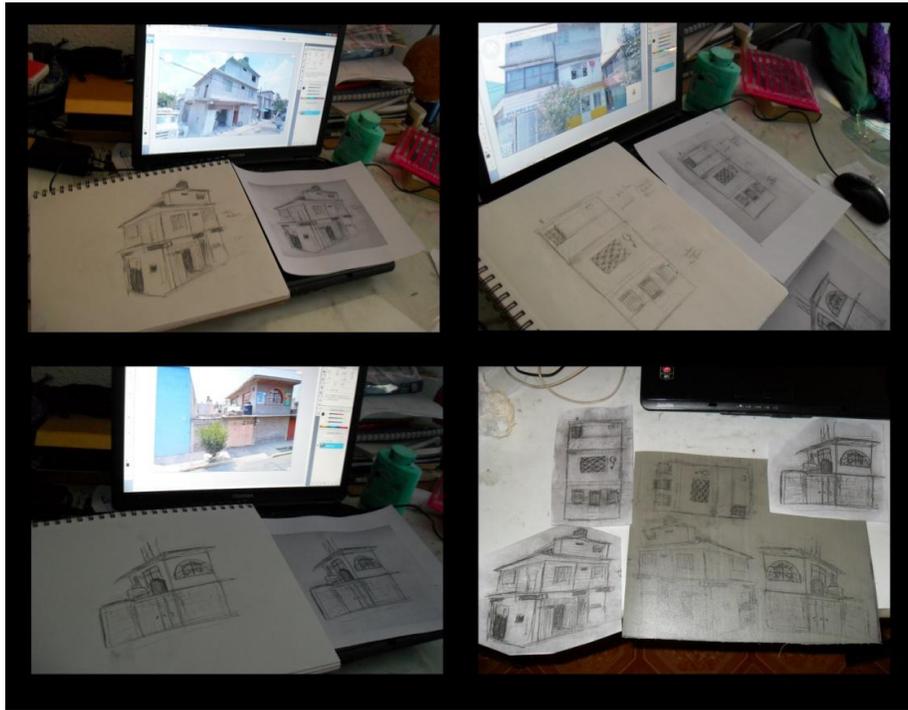


Fig. 33

De la misma manera el utilizar la fotocopia y lograr la transferencia para pasar un dibujo a una matriz para su posterior talla fue importante para conservar los detalles de estas [Fig.33]

Los elementos del paisaje así como los personajes que después se incluirían fueron todos separados de una placa matriz para alcanzar la movilidad en el plano grafico y proponer diferentes resultados con elementos limitados [Fig. 34].



Fig. 34

En la siguiente etapa de experimentación los motivos para crear el paisaje cambiaron a un par de elementos geométricos que interactuaban entre ellos para crear diferentes situaciones basadas en elementos reconocibles cercanos a mi casa: una torre de electricidad, un puente peatonal y la esquina de una calle.

Estos elementos fueron considerados solo por un interés personal ya que son referencias cercanas que me ayudan a identificar la zona en donde vivo [Fig. 35]. La configuración de estos paisajes se basó enteramente en las estructuras y posiciones reconocibles que pudieran ayudar a identificar estos elementos: puente= dos líneas paralelas en la parte superior del plano (a.); torre= dos líneas verticales cercanas a los bordes (b.); la esquina de una calle= dos líneas perpendiculares (c.).

La intención de utilizar estos elementos geométricos fue para que no persistiera el enfrentamiento entre los personajes y las características de los elementos del paisaje. Además la concavidad la utilice con la intención de que al momento de que interactuaran los dos elementos que servirían de paisaje, los espacios entre ellos no resultarían tan definidos o cuadrangulares del todo.

La idea del punto en cuanto a los personajes ya no me interesa en tanto a una definición de forma, aunque si el tamaño como referencias en el espacio gráfico para que a partir de estos proponer las diferentes pautas de las que el ojo partiría para la lectura total de la imagen, como una fuerza visual [Fig. 36].

En cada una de estas fases surgían y se descartaban soluciones y problemas lo que llevó a esta última propuesta, en la que las ideas como reproducción y personalización son la base teórica y los recursos como la estampación con el método de camafeo y el personaje-punto tienen la intención de crear una serie de estampas únicas.

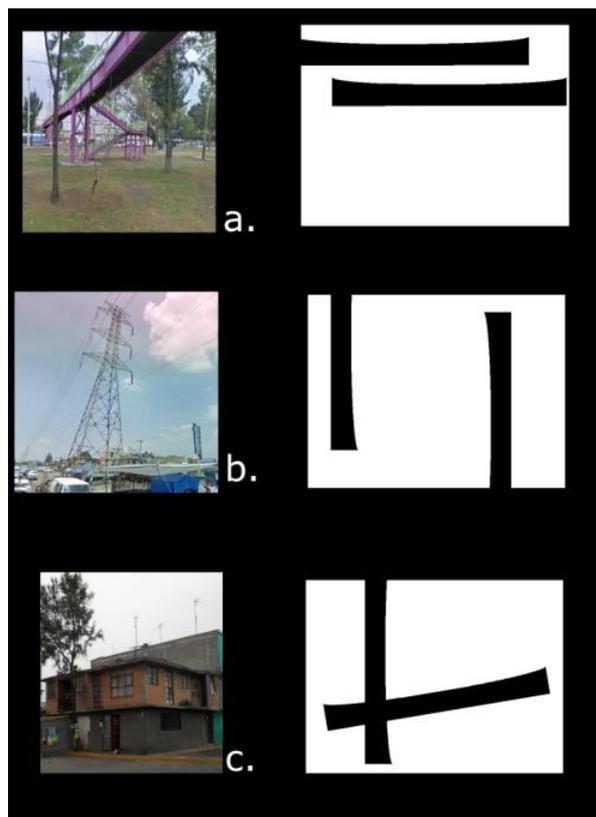


Fig.3 5

Cada uno de estos elementos ayudo a definir y adaptar de mejor manera algunos conceptos contemplados desde el principio de esta investigación. Algo que se afianzó definitivamente fue la necesidad de generar una relación y diferencia entre los grabados, algo que no se lograba en estas primeras fases debido al número limitado en la edición de las estampas, lo que derivó en la elaboración de una colección de estampas dentro de una caja.

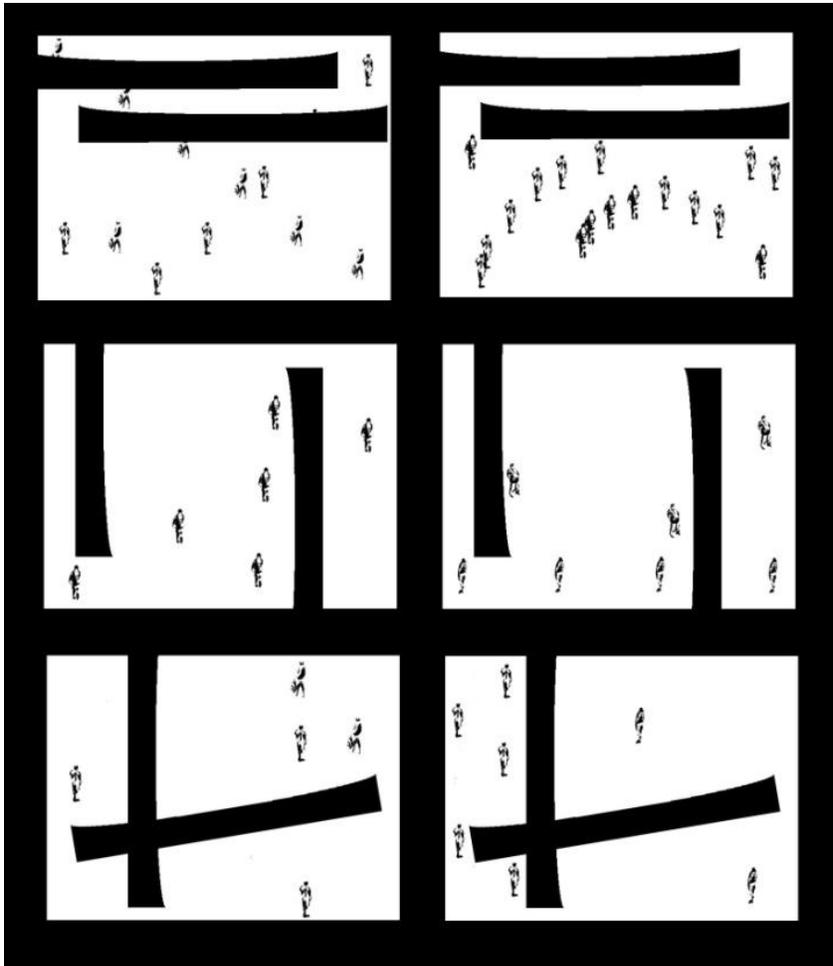


Fig. 36

### 4.3 UNA SERIE DE ESTAMPAS ÚNICAS

La parte teórica de esta investigación ayudó a ampliar el lenguaje técnico lo que contribuyó a una mejor focalización hacia los objetivos que se habían planteado en las etapas tempranas de esta propuesta que es la individualización de una imagen hecha en serie, en este caso una estampa. Esta individualización se sugiere a partir de diferentes lecturas de una imagen propuesta a través del uso de personajes-punto y de soportes variables que dan carácter y subjetividad a cada imagen según quien las observa.

En las primeras etapas de esta propuesta la edición de estampas era muy baja, hasta 4 propuestas de un mismo motivo, y se tenía la necesidad de que se presentaran juntas para poder apreciar los cambios propuestos en esas imágenes a partir de los personajes-punto, además el paisaje propuesto se configuraba por elementos móviles de imágenes de construcciones, principalmente. Como solución surgió la propuesta de crear 9 cajas con una colección de 10 estampas hechas en diferentes técnicas como la xilografía, la siligrafía y una propuesta de estampa digital. Las imágenes de estas estampas están hechas con el método de camafeo, la estampación sucesiva de diferentes placas en un mismo soporte, en los cuales se modifica algún elemento en el momento de la estampación para generar un cambio entre los elementos de la edición.

La propuesta hecha en formato digital presenta un paisaje formado por personajes-punto impresos en un soporte auto adherible que pueden recortarse para incluirse en las imágenes hechas en camafeo y modificarlas, así como el contenido de la caja misma.

La intención de la caja es emular las colecciones de estampas en los libros

xilográficos del siglo XIV-XV, y el principio de los múltiples o múltiples ya en el siglo XX con las primeras nociones del Pop art. Los primeros libros xilográficos era una reunión de hojas sueltas en un volumen o álbum.

Pasando al siglo XX artistas FLUXUS del arte Pop se fijaron en la idea del múltiplo o múltiple, una edición de estampas hecha por diferentes artistas cuyo fin era la búsqueda de una mayor propagación de sus trabajos y consecuentemente una mayor posibilidad por parte de consumidores de arte de adquirir obras de artistas de renombre<sup>97</sup>.

La propuesta de arte lúdico de Öyvind Falhström es retomada desde la posibilidad de proponer nuevas lecturas o paisajes a partir de elementos móviles que se incluyan en un paisaje dado; el azar es parte de la propuesta.

Para la realización de esta serie de estampas en camafeo me basé primeramente en escenas de paisajes cercanos. En esta zona en específico el paisaje urbano del lado de Iztapalapa colinda con las escenas casi rurales del lago de Xochimilco de esta misma delegación.

El registro de estos paisajes es con dibujos hechos en tinta china procurando la idea de alto contraste debido a que este dibujo será la etapa final en la estampa y es lo que ayudará a definir las etapas anteriores de la estampa; también hay algunos detalles marcados con grafito como referencia para las manchas previas a la llave [Fig. 37].

---

<sup>97</sup> Tallman, Susan. *The contemporary Print: from pre-pop to postmodern*. Thames and Hudson. P.69



Fig.3 7

En la realización de estas estampas materiales no convencionales para la estampación fueron tomados en cuenta debido a su relieve y a las posibilidades de textura que pudieran producir en la impresión. Para la estampación de estas texturas y que encajaran con la llave o el elemento racionalizador de esas manchas, se utilizaron materiales que pudieran desgastarse y con esto llegar a diferentes resultados cada vez. La primera etapa de esta serie de fue una experimentación con estos materiales. Tanto las texturas como la estampación de la llave se imprimieron en color negro sobre fondo blanco, el color da la cartulina brístol, y se pudo observar una interacción interesante entre las primeras fases de la estampa y la impresión de la placa de xilografía siendo esta última, repito, la que da a organizar todo el conjunto de manchas previas.

Estos materiales fueron recortados de acuerdo al formato final de la estampa y para la impresión de sus texturas utilicé tanto mascarar para bloquear algunas partes así como también utilice el material recortado de acuerdo a la forma de la mancha que pretendía estampar. [Fig. 38].

Estas referencias solo son aproximaciones que servirán de manchas previas a la estampa final o llave, y son hechas en materiales como plástico de burbujas y cartón corrugado.



Fig. 38

La utilización de estos materiales para las fases previas de la estampa se debe a la intención de que con el entintado y la presión del tórculo se fuera modificando su estructura para procurar una estampa única en cada fase debido al desgaste.

El proceso de elaboración de estas estampas partió del registro en dibujo y en fotografía. Luego el registro del dibujo lo pase a una placa de madera de 40x30 cm. la intención de grabar primero la llave o la etapa final de la estampa es que esta servirá como molde para adaptar las manchas que le anteceden en el proceso de estampación [Fig. 39].

Fig. 39



Lo que siguió fue la elaboración de las primeras estampas que serían parte de la colección de la caja. En estas primeras estampas las manchas previas a plancha llave estaban elaboradas con diferentes texturas, es decir, en la edición de 10 copias de la llave, las manchas previas a esta en cada una de las estampas eran diferentes en tanto textura y color.

La elección de los colores, en tintas y soportes, fue porque se pretendía que a la hora de la estampación con texturas irregulares pudiera lograrse una suerte de combinación óptica de estos colores primarios ya fuera mezclándose físicamente por el proceso de secado o visualmente, esto es, a la hora de percibirlos.

Se hizo uso de máscaras en el proceso de estampación para bloquear algunas zonas y delimitar mejor las manchas anteriores a la llave final con el fin de que las etapas previas tuvieran correspondencia con la última.

Se utilizaron soportes de colores diferentes los cuales en un principio fueron escogidos por disponibilidad, pero después fueron considerados 10 colores para que las estampas fueran impresas sobre estos.

En esta serie de estampas de la colección la estampación resultó en una sobre posición de colores de la tinta, los cuales podían estar secos o no al momento de estampar la siguiente fase, con lo cual pretendía una combinación de colores ya fuera óptica y física en el soporte [Fig. 41].

También algunos accidentes al momento de transportar las estampas de un lugar a otro lograron que el factor de estampa única se reforzara debido a que estos producían diferentes efectos en la estampa y de alguna forma se incluía un elemento de azar en cada una de ellas, factor que se retomó más adelante en otra serie de estampas de esta misma colección [Fig. 40].



Fig. 40

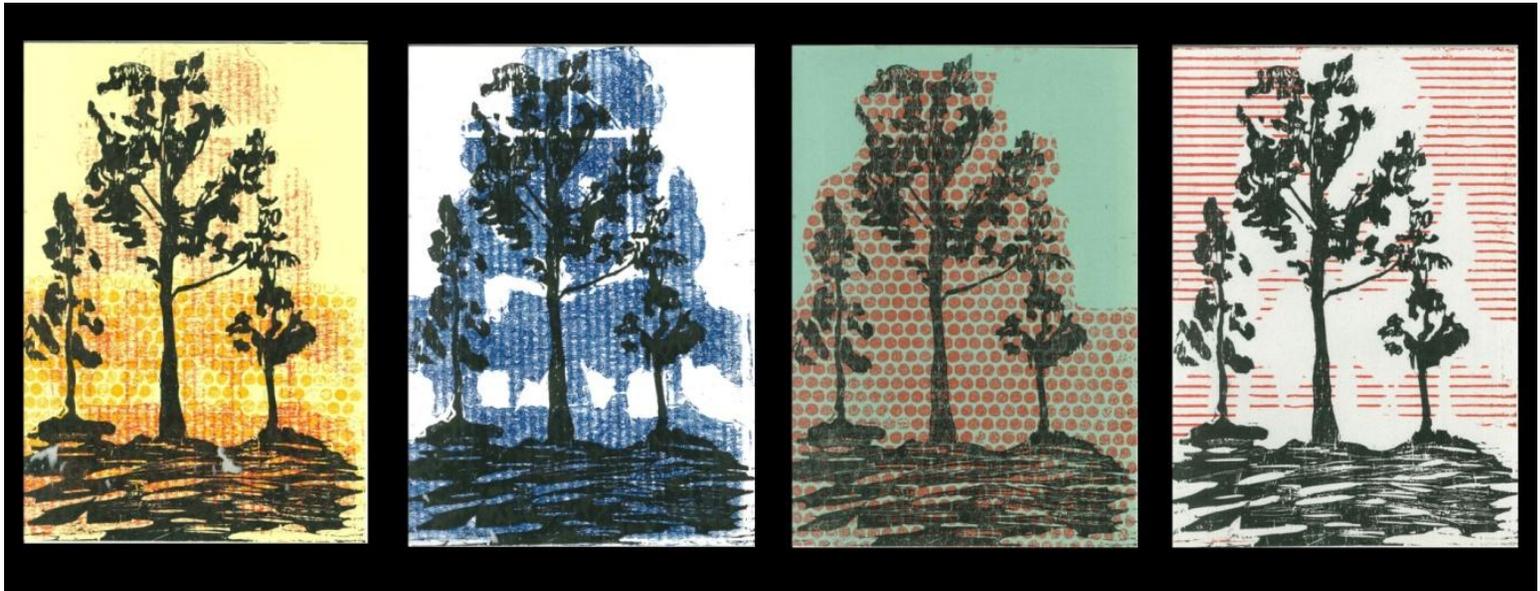


Fig. 41

En la siguiente serie de estampas y a partir de los resultados logrados con el proceso anterior, se empieza a considerar el espacio que pudiera ocupar la plancha llave en sucesión de manchas previas a esta. La utilización de máscaras en los relieves de textura toma protagonismo en esta fase para bloquear el área que corresponde a la plancha llave respetando algunas texturas y contornos siguiendo un poco la línea del grabado al camafeo.

El primer paso es la elaboración de la plancha llave y sacar una prueba de estado final, esta hay que recortarla en el contorno que esta estampado para hacer el bloque de la zona que deseamos [Fig. 42 a].

Una vez recortada se pone sobre la textura a estampar para bloquea lo que no se desea que se registre en la impresión [Fig. 42 b.].

Por último se estampa la plancha llave en el espacio que fue bloqueado con la máscara [Fig. 42d.].

Los accidentes que surgieron en la primera serie de grabados de esta colección no fueron descartados por completo y fueron integrados en el discurso de la estampa única dándole esta carga principalmente por factores que pude observar en estos accidentes que a continuación se describe.

Dado que la base de las tintas tipográficas es un aceite el secado es lento y debido a mis necesidades estas estampas debían transportarse del taller a mi casa. Para evitar que se mancharan entre los soportes estampados metía trozo de papel para evitar que una estampa manchara a la otra.

Estas hojas se pegaban en la tinta aun fresca de los relieves estampados y al momento de secarse completamente, la evaporación del aceite contraía la tinta y atrapaba el papel, por lo que este se quedaba pegado y resultaba muy difícil retirarlo.

A partir de la observación de este resultado un par de ediciones de la colección se hicieron buscando este fin. Primero se buscó y adaptó cartón corrugado pero que no fuera del todo liso, si no que tuviera "heridas" las cuales se registrarían al momento de estamparse.

Si el cartón no lo tenía, la mayoría de las veces se agredía tratando de generar otras texturas, así como también adhiriendo otros elementos para que se registraran [Fig. 43 a.]. El motivo de escoger este tipo de texturas es porque servirían como una suerte de base para entintar y estampar el soporte, en el cual se agregaría papel china de colores para que este se adhiriera en las zonas entintadas para después arrancarlas y así generar diferentes zonas que no tuvieran papel [Fig 43 b.].



Fig. 42

La estampación en estos soportes resulto de igual manera que el intercambio de texturas en las otras estampas en cuanto a que si bien partían de un patrón, o sea el relieve entintado, las características al arrancar el papel del soporte eran distintas en cada caso, pero con la plancha llave se intenta una racionalización de esas manchas a partir de la subordinación a la última [Fig. 43 c.].

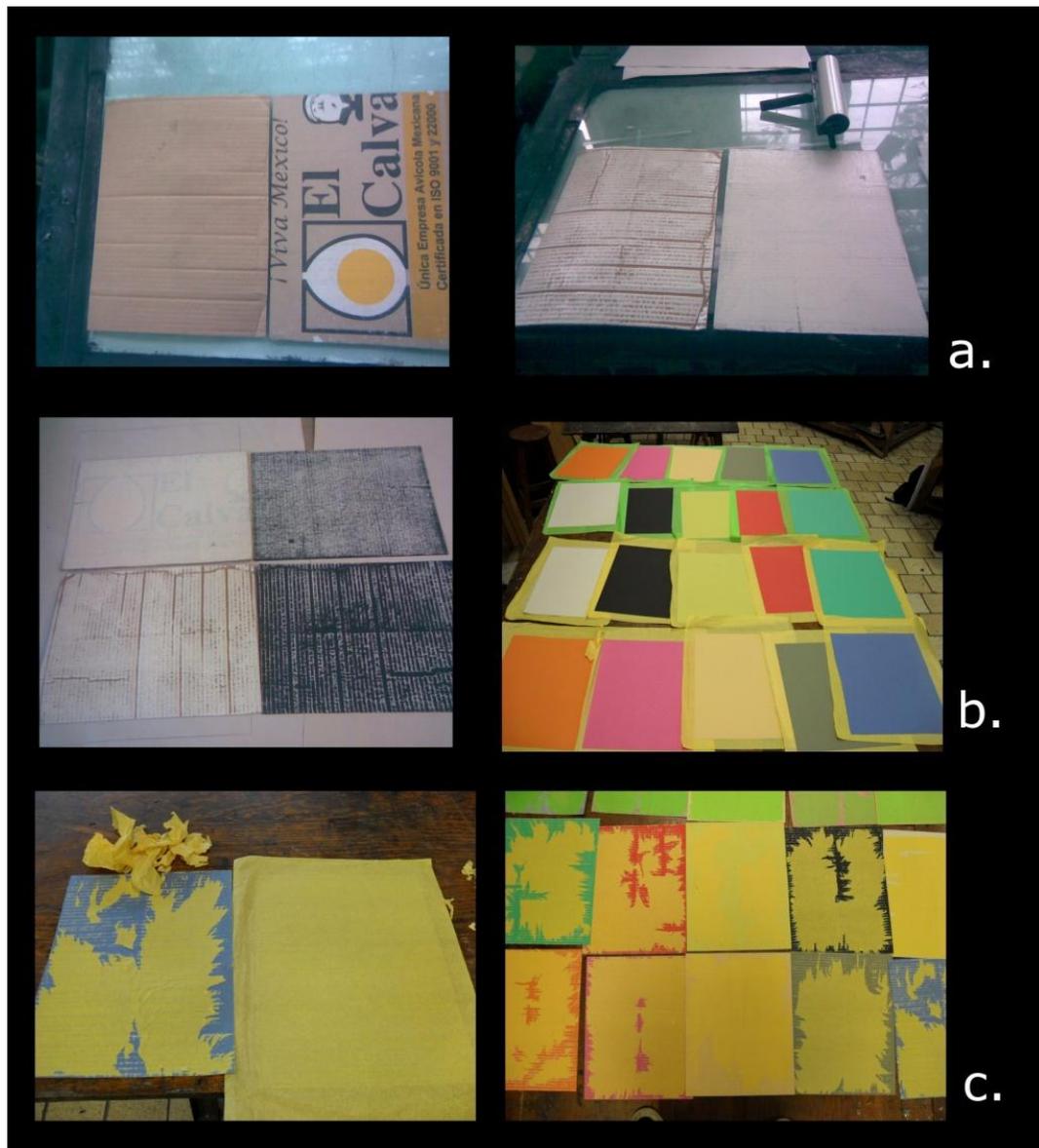


Fig. 43

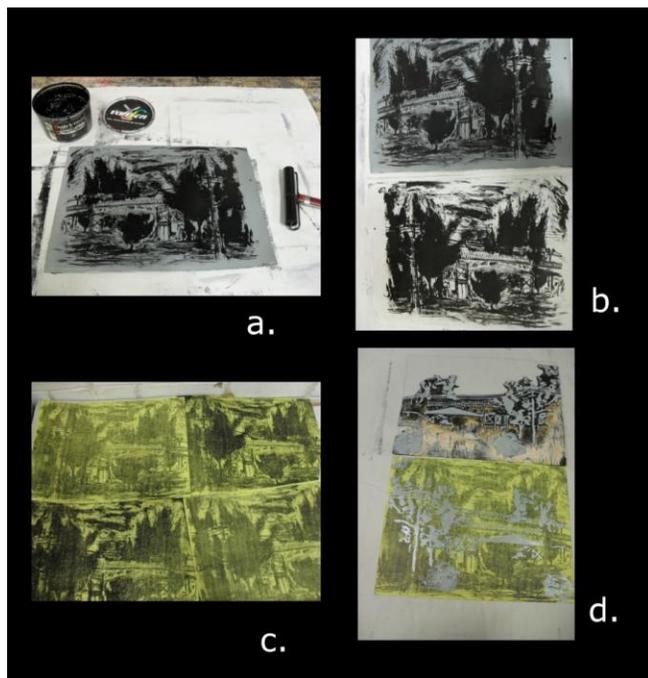


Fig. 44

La estampa en siligrafía fue totalmente experimental pero siguió en la línea de la colección de estampas pues seguía la idea de manchas previas a la plancha matriz y esta última como elemento racionalizador de la imagen.

A diferencia de las estampas hechas con texturas de material de desperdicio la mancha que precede a la llave final es una siligrafía<sup>98</sup> que, al igual que la litografía o grabado en piedra, permite el registro y la estampación de un dibujo más directo.

<sup>98</sup> También conocida como litografía sin agua. Es un proceso similar a la litografía pero hecha en placa de aluminio para offset. Con una solución de silicon y aguarras se sella la placa, se calienta para evaporar el exceso de humedad de la solución de silicon y acelerar el proceso de secado. Una vez seco se puede dibujar a la aguada con alcohol con tóner diluido para ver el dibujo, o con línea con un marcador de base alcohol.

La imagen en este grabado sobre placa de aluminio maneja siluetas un tanto más definidas pero teniendo en cuenta que el elemento que va a definir y a ligar este tiraje de estampas es la plancha final, grabada en madera [Fig. 44].

Para esta estampa el color del soporte fue el mismo en toda la edición ya que el cambio que pretendía generar a partir de la presión ejercida para la estampación de este grabado lo que generaría diferencia entre una y otra copia [Fig. 44 c.].

Para concluir esta edición de estampas agregué la plancha llave en color blanco puesto que la primera estampa estaba impresa en color negro y el agregar esa última fase de la estampa ayudó a ordenar un poco más la imagen [Fig. 44 d.].

La última edición de estampas para esta colección está hecha en formato digital y la estampa mide 30 x 40 cm. Si bien no es considerado un grabado como tal y es considerado estampa debida a que está impreso en un papel o soporte<sup>99</sup>.

Utilice elementos que había digitalizado al principio de toda la investigación y propuse un paisaje el cual tiene las instrucciones RECORTE Y PEGUE y los personajes que aparecen están rodeados por una línea punteada cuya intención es que se sigan las instrucciones para intervenir los paisajes de la caja así como modificar el mismo soporte en el que se encuentran los personajes recortables [Fig. 45].

<sup>99</sup> Martínez Moro, Juan. *Un ensayo sobre grabado*. UNAM, ENAP. México. P 148

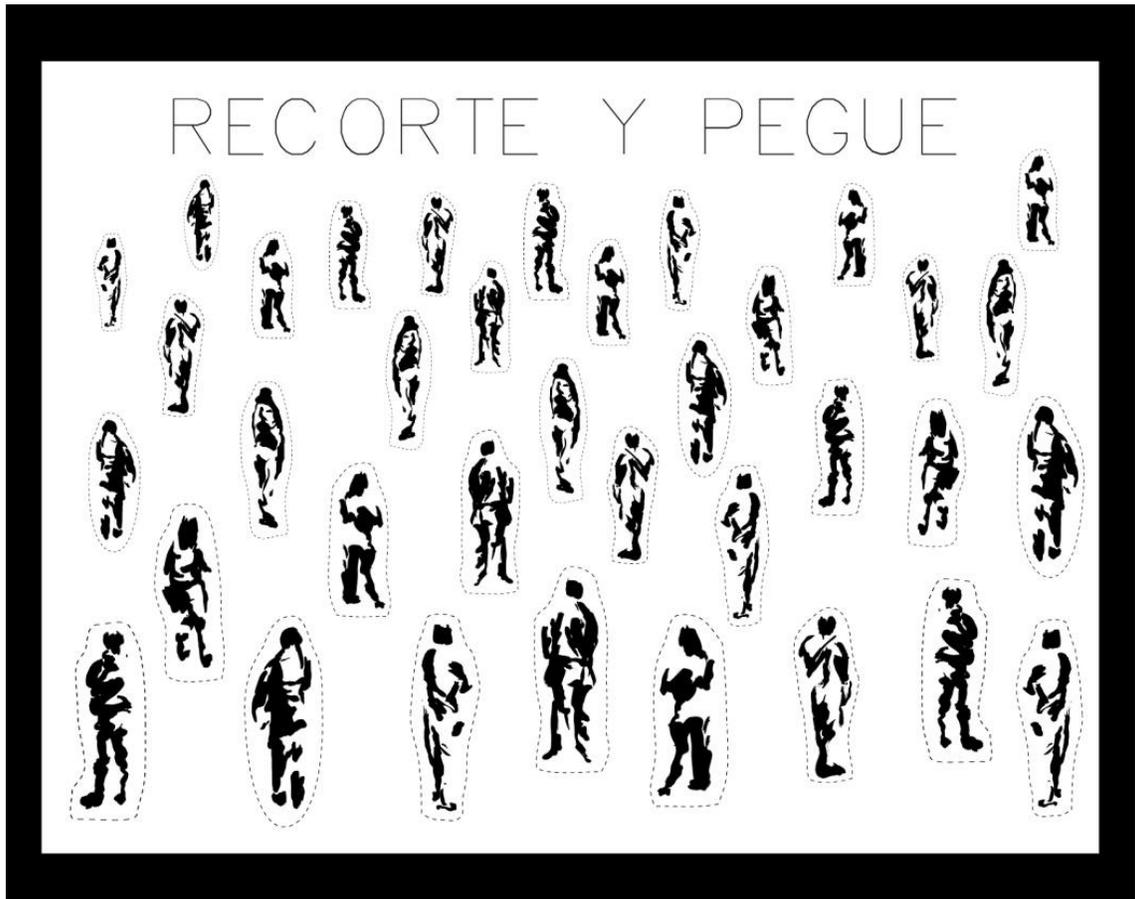


Fig. 45

La caja fue pensada desde un principio como solo un contenedor de las estampas nada más y nunca como un tipo de libro de artista en el que el formato de libro sirve al artista como concepto para llevar a cabo su obra grafica.

La estructura es simple: una caja de cartón comprimido de 5mm de espesor forrada por dentro con tela para proteger los grabados y, en el interior de la tapa, un grabado el cual podría intervenir o modificarse a modo de las cajas de con grabados pegados dentro de estas del siglo XIV [Fig. 46].

El interior de la caja seria de las dimensiones de las estampas que contendría con una altura de 3 cm. para albergar un total de 10 estampas además de estar forrada con tela [Fig. 47].

Para la elaboración del forro de tela se hace un patrón de acuerdo a las medidas de la caja en la tela [Fig. 47 b.]. Es importante notar que a la hora de la construcción una pequeña pestaña en un lado de la caja sirve para poder levantar los grabados sin maltratarlos [Fig 47 c.]. También como detalle al interior de la tapa fue pegada estampa de 30x40 cm. impresa en hoja de papel revolución.

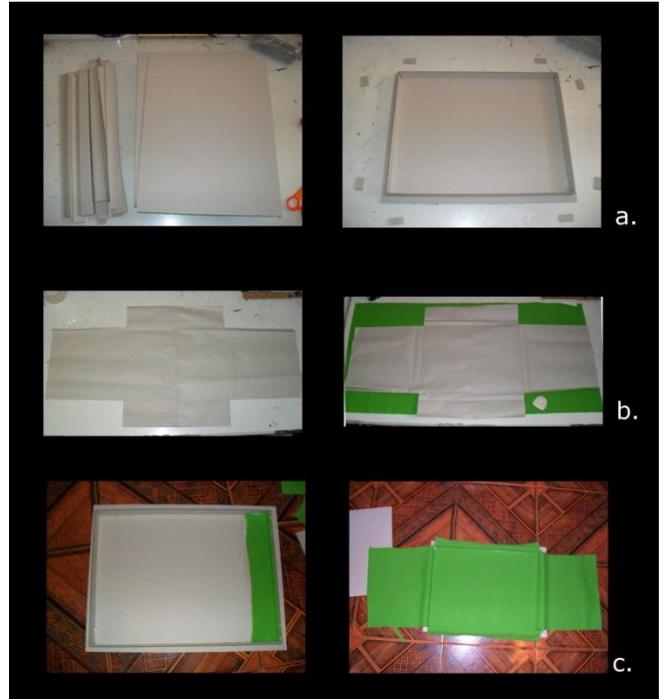


Fig. 47



Fig. 46

### **-La colección en la caja**

La intención de esta propuesta es crear una colección de grabados únicos dentro de una caja o una caja única de grabados. Para este fin utilice el concepto de personalización como una modificación superficial de un objeto seriado que parte de un modelo (algo único).

Los motivos de esta caja son paisajes cotidianos que bajo esta condición se pierden en el olvido de quien los transita y al mismo tiempo estos se pierden en la inmensidad de estos escenarios urbanos convirtiéndose en sombras que saturan la ciudad.

Cada caja está formada por el 10 estampas con motivos similares, los paisajes, pero cada una de ellas es única en tanto que cada colección de estas está conformada por diferencias que pueden seguir modificándose a partir de los mismos elementos que conforman la caja. Los paisajes están intervenidos con los personajes-punto propuestos desde el principio de esta investigación como elementos que modifican los paisajes y con la estampa digital con las instrucciones RECORTE Y PEGUE se pueden seguir modificando.

Cada caja tiene en su tapa una estampa de alguna de las matrices llave con las que se formaron las estampas de la colección. A partir de esta estampa pueden agregarse más elementos así como también pueden rellenarse con color algunas áreas siguiendo con el discurso de la emulación del libro xilográfico del siglo XIV.

Un par de factores importantes dentro de la caja es el cómo están organizados los grabados en este: si bien el orden en el que están presentados al principio es forma del recorrido lineal está siempre presente la tentativa de organizar el orden de esta; el otro factor consiste en papel china estampado con lo que pretende intervenir también de alguna forma cada paisaje.

Este papel esta estampado en diferentes zonas del área de 30x40cm y la intención es que intervengan de alguna forma a los paisajes al momento de manipularlos en la caja [Fig. 48].



Fig. 48

En la tapa de la caja hay una insinuación de paisaje urbano estampado en serigrafía y generado en un software modificación de imagen. El principio de este programa es similar al del camafeo: conformar la imagen por medio de capas. Estas capas pueden modificarse y agregarse, programa puede hacer edición de cada una de estas capas así como las propiedades de la imagen en general.

Del boceto se pasa a digitalización en donde se limpia la imagen [Fig. 49 a.]. Una vez limpia la imagen se rellena el fondo en una capa que se coloca debajo del contorno del dibujo para aproximar al tono de la caja para una mejor visualización [Fig. 49 b.]

Con la herramienta de selección difusa se selecciona el área dentro de los límites del dibujo y en otra capa usando la herramienta de relleno se colorea el área seleccionada en la capa anterior con el color deseado, en este caso blanco [Fig. 49 c.]. Para finalizar se activan todas las capas para ver el resultado final [Fig. 49 d.]

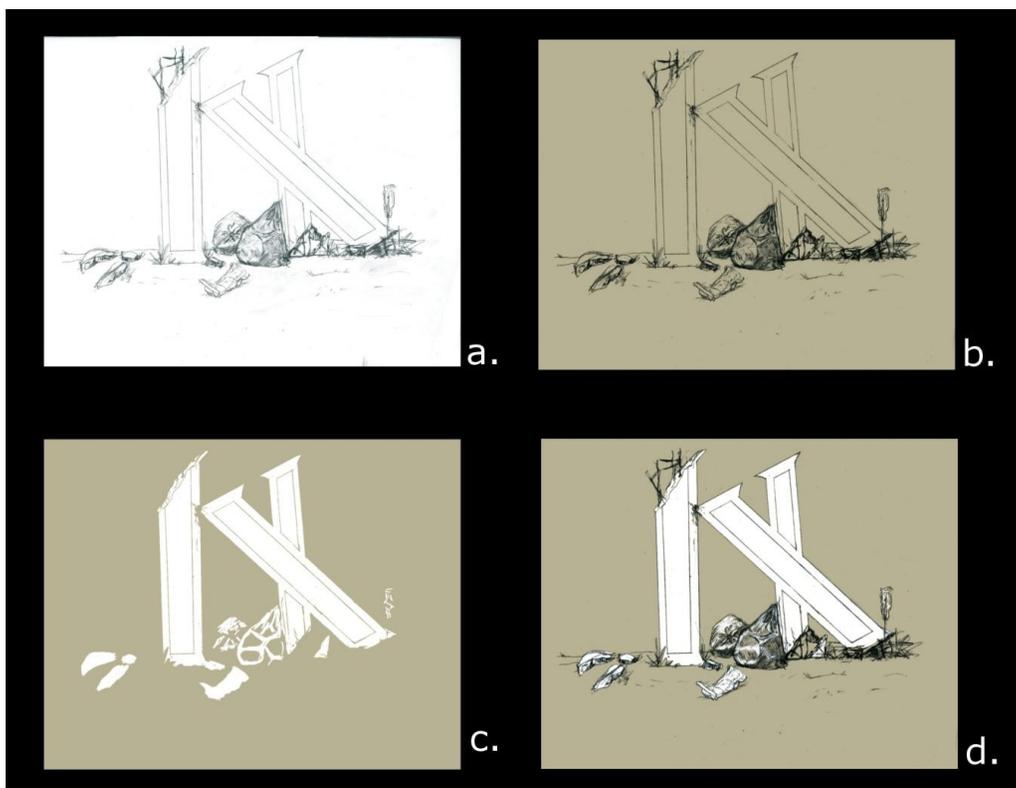


Fig. 49



## CONCLUSION FINAL

La investigación llevada a cabo arroja las siguientes conclusiones a partir de la evolución de la propuesta original hasta este momento, destacando sobre todo el papel de la reproducción inherente a los procesos de estampación.

\*La estampa es única desde el momento de su impresión en el papel y diferentes factores como el soporte e incluso el mismo proceso de impresión influyen en el resultado final dando como resultado estampas casi irrepentible.

Al hacer las variaciones en la ubicación de los personajes-punto en las primeras estampas y luego el cambio de soporte en la última fase de esta investigación, pude notar que estas variaciones apelaban siempre a la subjetividad y reforzaba más la idea de la estampa única.

Además de estos elementos implícitos mi percepción de los elementos formales que utilicé para esta serie también cambió en cuanto a su concepto unos y su modificación y uso a mi favor en otros:

\*La percepción de la idea de punto siempre va a estar en relación a los elementos con los que interactúe, principalmente por el tamaño, el cual debe ser menor en comparación a los otros elementos del plano gráfico. Y es una fuerza visual en sí.

Para esto no es necesario la concepción del punto como un elemento ínfimo en su totalidad e inmóvil en su existir pues está cargado de fuerzas visuales que lo hacen un foco de referencia poderoso y por lo tanto un referente sobresaliente en el plano gráfico.

Sobre la forma del punto es rescatable la idea de W. Kandinsky que dice que el punto se gesta en cuando una herramienta hace contacto con una superficie y el resultado puede devenir en varias formas, no necesariamente en un pequeño círculo.

Teniendo esta idea como base es que considero los personajes que intervienen en los paisajes como puntos, ya no es su concepción como algo redondo, sino como una fuerza visual que actúa en relación a otros elementos existentes en el plano gráfico.

\*El dinamismo del camafeo para la conformación de imágenes.

Considero que este es un punto importante ya que el dinamismo que tienen tanto los elementos móviles como la misma posibilidad de cambio de colores en los niveles que conforman la estampa al chiaroscuro no se han explotado del todo dentro del campo de la estampa y es este factor dinámico y móvil otro recurso que permite la elaboración de una estampa única, además de conceptos como el aura y la personalización.

Fue la utilización de la técnica del camafeo lo que me permitió hacer variaciones en los materiales utilizados para crear las primeras manchas de las estampas que después alcanzarían su momento de definición al estampar la plancha llave, ya que esta fue concebida desde un principio como un elemento racionalizador y ordenador de esas manchas que fueron las primeras etapas de la estampa.

\*La personalización empieza a partir de la oportunidad de elección y posteriormente de un cambio superficial que no afecte el fin del producto hecho en serie, principalmente en su fin.

La modificación superficial solo puede llevarse a cabo en objetos seriados sin fines estéticos, ya que como se menciona arriba no se afecta su función o su fin pero en el caso de una obra artística es diferente.

Dado que esta no tiene una función determinada y que está estructurada de acuerdo a los preceptos subjetivos de quien la genera, al momento de agregar un elemento ajeno que no estaba considerado toda esta estructura cambia y por lo tanto la manera en que es percibida también.

Esta condición no se cumple en este caso pues las estampas de esta serie estaban pensadas para ser intervenidas y por lo tanto la “estructura artística” no estaba considerada en primer lugar, pero si tiene algunos parámetros intrínsecos como el tamaño de la estampa, los elementos que se pueden agregar y la posición de estos. Solo se perseguía la reproducción de motivos similares, mas no iguales, en cada una de las ediciones.

\*En cuanto al paisaje urbano solo es un motivo para llevar a cabo esta investigación. Si bien el concepto de paisaje no está del todo definido, si lo podemos considerar como lo que aparece ante nuestros ojos “Los materiales son el aspecto exterior y sensible de los elementos físicos. El observador dirige y recrea las directrices estéticas que en ellos existen.”

Definiremos paisaje, entonces y para este caso, como una serie de referencias apprehendidas de forma estética a partir de la información percibida por el sentido de la vista y representadas en un medio sin otro fin más que el de ser contemplado.

\*La reproducción es inherente a los procesos de estampación.

Considero, a partir de lo observado en esta investigación, que el momento de la reproducción en el grabado comienza desde la talla, pues es en la matriz en donde la huella cada incisión se perpetúa y es también a partir de esta misma que se pueden ir generando cambios en el proceso de estampación, situación es, desde luego, clara en cada prueba de estado que se va realizando para llegar a una imagen final satisfactoria

Es importante reconocer que al momento de elegir cualquier proceso de estampación, ya sea relieve o calcográfico, debemos estar consientes de la posibilidad de la presencia múltiple de la imagen perpetuada en la matriz para estampar.

Por último y como conclusión final me gustaría destacar dinamismo del método de camafeo en la conformación de imágenes, pero abordándolo desde la propia idea del camafeo, más que de chiaroscuro, pues la primera idea obedece solo a la superposición de diferentes capas; el chiaroscuro procura una sucesión de tonalidades que correspondan o complementen a la capa anterior.

Siguiendo con la idea de camafeo, quiero también remarcar la posibilidad de cambio entre cada una de sus capas que conforman la imagen que puede tender a la gestación una serie a partir de un mismo motivo.

Esto se logra en tanto que cada una de las capas puede cambiarse por completo o algún detalle que pueda notarse en la impresión, el color por ejemplo, dando como resultados diferentes propuestas en estampa pero siempre, y esto quiero que quede claro, considerando la última matriz estampada como elemento racionalizador.

Otro elemento que me gustaría destacar es la posibilidad de intervención a estas estampas pero siempre teniendo o delimitando el campo de acción para que no derive en algo diferente a la propuesta original, y con esto contribuir a una cierta apropiación de esa imagen.

Esta investigación, sobre todo en la parte práctica, me ayudo a aclarar mi punto con respecto a los procesos de estampación y a considerar realmente la reproducción como un valor inherente y propio de este tipo de manifestaciones, ya no como una limitante, sino como una posibilidad de dispersión y otra posibilidad para hacer una estampa única desde la subjetividad de quien lo recibe. La posibilidad de generar diferentes estampas a partir de un número limitado de elementos es ahora una inquietud a desarrollar manteniendo la intención de generar o tratar de generar estampas únicas en cada ocasión.

## Índice de imágenes

### CAPITULO 1

Fig. 1 Cueva de Lascaux, Montignac. Francia. Ciervo con signo cuadrangular y puntuaciones.

Fig. 2 Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte. (Un dimanche après-midi au l' ile de la Grande Jatte). Georges Pierre Seurat. 1884. Óleo sobre Tela. 207,6 x 308 cm. Instituto de Arte de Chicago, Chicago, Estados Unidos.

Fig. 3 Tarde de domingo en la isla de la Grande Jatte. Georges Seurat. 1884. Detalle.

Fig. 4 Palacio de los papas en Avignon (Le Palais des Papes, Avignon). Paul Signac. 1900. Óleo sobre tela. 73.5 x 92.5 cm. Musée d'Orsay, Paris, Francia.

Fig. 5 Taza de café (Cup of coffe). Roy Lichtenstein. 1961. Óleo sobre tela. 50.5 x 40.5 cm.

Fig. 6 Rubia (Blonde). Roy Lichtenstein. 1965. Cerámica laqueada. 38.1 x 21 x 20.3 cm.

Fig. 7 Explosion No. 1. Roy Lichtenstein. 1965. Metal pintado. 248,9 x 170,2 cm. Museum Ludwig, Cologne, Alemania.

### CAPITULO 2

Fig. 8 Kai Yuan Tsa Bao. Entre el 713 y el 742 a. C.

Fig. 9 Diogenes. Ugo da Capri. 1527. Xilografía al chiaroscuro.

Fig. 10 Claro de luna. Edvard Mùch. 1893. Óleo sobre tela. 140.5 x 135 cm. Nasjonalgalleriet, Oslo, Noruega.

Fig. 11 Claro de luna. Edvard Mùch. 1896. Xilografía en color. 46,5x40,5 cm.

Fig. 12 Naturaleza muerta con lámpara. Pablo Picasso. 1962-65. Grabado de linóleo coloreado. 53 x 63.8 cm.

### CAPITULO 3

Fig. 13 Short Circuit. Robert Rauschenberg. 1955. Óleo, tela y papel en soporte de madera (combine painting). 103.5 x 95.2 x 26 cm.

Fig. 14 Del 0 al 9 (0 through 9). Jasper Johns. 1960. Litografía. 76.2 X 55.8 cm.

Fig. 15 Rotorelief. Marcel Duchamp. 1965. 6 discos con impresión litográfica de dibujos en offset a ambos lados, 2 estructuras de disco imantadas, marco de madera cubierto de fieltro, máquina motorizada.

Fig. 16 Fluxkit 2. George Maciunas. 1966

Fig. 17 *American Supermarket*. Roy Lichtenstein (izquierda), Andy Warhol (derecha). 1964. Bolsa de papel serigrafiada.

Fig. 18 *Look Mickey*. Roy Lichtenstein. 1961. Óleo sobre tela. 121.9 x 175.3 cm.

Fig. 19 *S&H green stamps*. Andy Warhol. 1965. Fotolitografía. 58.8 x 56. 5 cm.

Fig. 20 *Eddie (Sylvie's brother) in the Desert* (del portafolio *New York International*). Öyvind Fahlström. 1966. Serigrafía. 43.4 x 55.4 cm.

#### CAPITULO 4

- Fig. 21 Paisaje de Duna cerca de Haarlem. Hendrick Goltzius. Entre finales del siglo XVIII y principios de XIX. Carbón negro y aguada gris. 25.2 x 38.2 cm.
- Fig. 22 Apuntes con mina de grafito. Cuaderno personal de apuntes. 2012.
- Fig. 23 Proceso de experimentación. 2011. Xilografía. Papel revolución. 40 x 30 cm.
- Fig. 24 Proceso de experimentación. 2011. Xilografía. Papel bristol y craft. 40 x 30 cm.
- Fig. 25 Proceso de experimentación. 2011. Xilografía. Papel revolución. 60 x 40 cm.
- Fig. 26 Proceso de experimentación. 2011. Xilografía. 60 x 40 cm.
- Fig. 27 Proceso de experimentación. 2011. Xilografía sobre bristol. Diferentes tamaños.
- Fig. 28 Proceso de experimentación. 2012. Papel albanen con siluetas recortadas en cartoncillo negro. 30 x 40 cm.
- Fig. 29 Proceso de experimentación. 2012. Apunte con grafito; dibujo con pincel japonés; dibujo digitalizado.
- Fig. 30 Proceso de experimentación. 2012. Propuesta digital en GIMP 2.6.
- Fig. 31 Proceso de experimentación. 2012. Propuesta digital en GIMP 2.6.
- Fig. 32 Proceso de experimentación. 2012. Propuesta digital en GIMP 2.6.
- Fig. 33 Registro fotográfico. 2012. Baco de imágenes personal.
- Fig.34 Registro fotográfico. Elementos móviles grabados en linóleo y estampación sobre papel revolución. Área de impresión 30 x 40 cm.
- Fig. 35 Registro fotográfico. Registro fotográfico y propuesta de paisaje en estampa. 2012.
- Fig. 36 Propuesta en formato digital. 2012. Gimp 2.6
- Fig. 37 Paisajes. Dibujo con tinta china, grafito y gouache. 2012
- Fig. 38 Registro fotográfico. 2012. Banco de imágenes personal.
- Fig. 39 Dibujo a tinta y placa de madera tallada. 2012. Banco de imágenes personal.
- Fig. 40 Xilografía. 2012. 30 x 40 cm. c/u.
- Fig. 41 Xilografía. 2012. 30 x 40 cm. c/u.
- Fig. 42 Proceso de estampación de texturas con máscaras. 2012. Banco de imágenes personal.
- Fig. 43 Proceso. 2012. Banco de imágenes personal.
- Fig. 44 Siligrafía. 2012. a. placa de aluminio grabada y entintada; b. prueba de estado con placa de aluminio arriba; c. edición de la serie hecha con siligrafía; d. siligrafía y xilografía. 30 x 40 cm.
- Fig. 45 Propuesta digital definitiva para ser impresa sobre papel auto adherible. 2012.
- Fig. 46 Maqueta para caja. Registro fotográfico. 2012.
- Fig. 47 Ensamble de caja. Registro fotográfico. 2012.
- Fig. 48 Presentación de la caja terminada. Registro fotográfico. 2012
- Fig. 49 Proceso de elaboración en formato digital para la propuesta de la tapa de la caja. 2012
- Fig. 50 Caja de la serie "Una serie de estampas únicas". 2012. Caja de cartón aglomerado. 35 x45 x 4 cm. 8 xilografías, 30 x 40 cm.; 1 siligrafía, 30 x 40cm.; 1estampa desarrollada en formato digital en papel auto adherible, 30 x 40 cm.

## BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. México. Siglo XXI. 1969
- Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. México, D.F. Itaca, 2003
- Callen, Anthea. *Técnicas de los impresionistas*. Madrid, España. Ed. Tursen. 1996.
- Delgado, Manuel. *El animal público*. Barcelona. Anagrama. 1999.
- Esteve, Botey, Francisco. *La historia del grabado*. Madrid, España. Ed. Labor. 1997
- Giedon, Siegfried. *El presente eterno: los comienzos del arte*. Madrid, España. Ed. Alianza-Reforma. 1995.
- Grenier, Catherine. *Seurat: catalogo completo*. Akal ediciones. 1992.
- Griffiths, Anthony. *Prints and Printmaking: An Introduction to the History and Techniques*. British Museum Press. 1996.
- Gombrich, Ernst. *El sentido del orden*. Phaidon.
- Hendrickson, Janis. *Roy Lichtenstein*. Taschen. 1993.
- Kandinsky, Wassily. *Punto y línea sobre plano*. México. Ediciones Coyoacán. 1990
- Klee, Paul. *Dibujos*. Barcelona. Gustavo Gilli. 1980. P 9
- Klee, Paul. *Teoría del arte moderno*. Buenos Aires. Calden. 1973
- Krejca, Ales. *Las técnicas del grabado. Guía de las técnicas de de la historia de grabado de arte original*. Madrid, España. Ed. LIBSA.
- Labarre, Albert. *Historia del libro*. Ed. Siglo XXI editores. 2002
- Leroi-Gourhan, André. *Símbolos, artes y creencias de la prehistoria*. Madrid, España. Ed. Itsmo. 1984.
- Losilla, Edelmira. *Breve historia y técnicas del grabado artístico*. Jalapa, México. Universidad Veracruzana. 1998

- 
- Maderuelo Javier. Paisaje, génesis de un concepto. Abada Editores. Madrid, España. 2005
  - Maderuelo, Javier [director]. Paisaje y Arte. Madrid, España. Abada Editores. 2007.
  - Martinez Moro, Juan. *Critica de la razón plástica. Método y materialidad en el arte moderno y contemporáneo*. Ediciones Trea. España 2011.
  - Martínez Moro, Juan. *Un ensayo sobre grabado*. México. UNAM. 2008.
  - Messer, Thomas. *Edvard Münch*. Biblioteca de Arte, Julio Ollero Editor. 1991.
  - Milani, Raffaele. *El arte del paisaje*. BIBLIOTECA NUEVA, 2008. P 49
  - Öyvind Falhström: *otro espacio para la pintura*. Museu d'Art Conemporani de -Barcelona. 2001
  - Picasso grabador. México. UNAM. 1961.
  - Rewald, John. Historia del impresionismo. ed . Seixbarral. España. 1992.
  - Ripolli Perelló, Eduardo. *Orígenes y significado del arte paleolítico*.
  - Roy Lichtenstein. México. INBA. 1998.
  - Serullaz, Maurice. *El Impresionismo*. Publicaciones Cruz O. S. A. 1992.
  - Tagle de la Cuenca, Matilde. *Notas sobre la historia del libro*.
  - Tallman, Susan. *The contemporary Print from pre-pop to postmodern*. Londres. Thames and Hudson. 1996.
  - Vives Pique, Rosa. *Guía para la identificación de grabados*. Madrid. Arco. 2003
  - Weitman, Wendy. *Pop impressions: Europe/USA. Prints and multiples from the Museum of Modern Art. The Museum of Modern Art, New York*.
  - Westheim, Paul. *El grabado en madera* . México. FCE. 2005.