

ENTRE LO ARTESANAL Y LO DIGITAL

Un proceso abierto de experimentación gráfica

Trabajo Final de Grado de la Licenciatura
en Artes Visuales con Orientación en Grabado
de la Facultad de Artes de la Universidad
Nacional de Córdoba.

MÓNICA CECILIA AMBROSI

Asesor FERNANDO FRAENZA



Universidad
Nacional
de Córdoba

Agradecimientos

A Willy, mi compañero y crítico más exigente,
por su apoyo incondicional de siempre.

A mi familia

A mi querida amiga Nina Haynal ,
con quien estudiar una segunda carrera ha resultado un deleitable paseo.

A mi asesor, de quien no dejo nunca de aprender.

INDICE

Parte (a) – Consideraciones preliminares (Pp. 4)

1 . Introducción (Pp. 5)

2. Objetivos del Trabajo Final (Pp.6)

3. Mundo flotante. Pandemia y la inestabilidad de lo cotidiano (Pp.7)

Parte (b) Antecedentes y obras preliminares (Pp.9)

Parte (c) Sobre la gráfica contemporánea (Pp.22)

1. La estampa en el campo expandido. (Pp.23)

2. Las infinitas posibilidades de la era digital (Pp.23)

Parte (d) Serie Xilografías. Descripción de los procedimientos prácticos

(Pp. 26)

1. Materiales y herramientas (Pp. 27)

2. Programa e instrucciones (Pp.27)

Parte (e) Inspiración (Pp. 37)

Parte (f) Reflexiones finales (Pp. 39)

Parte (g) El Montaje (Pp. 41)

Parte (h)Anexo Material fotográfico (Pp. 44)

Material Bibliografico (Pp.50)

Parte (a)

Consideraciones preliminares

1. Introducción

El presente Trabajo Final es el resultado de un proceso abierto de experimentación gráfica, que establece cruces entre lo artesanal y lo digital, enriqueciéndose constantemente de una reflexión teórica. Se producirá, por un lado, una búsqueda heurística, utilizando técnicas y materiales que se encuentran por fuera del ámbito de la tradición e incorporando tecnología digital y, por otro, se evidenciará la inclusión de oficios artesanales y de técnicas manuales milenarias, hecho que permitirá establecer semejanzas y, a la vez, producir contrastes entre ambos modos de producción.

La reflexión teórica estará dividida en cuatro capítulos. Todos ellos irán conectando nuestras problemáticas con la producción sensible. El ensayo y la experimentación, permitirán asumir un conocimiento metalingüístico, como un dispositivo a través del cual, podrán comprenderse y vislumbrarse formas de proceder, en consonancia con la propuesta de Juan Martínez Moro (1998) y Filiberto Menna (1974).

La primera etapa de trabajo, dará cuenta de mis antecedentes y de los primeros acercamientos a la problemática que se intenta indagar. Luego, se considerarán las posibilidades de la gráfica en el campo expandido y el potencial de la era digital, retomando conceptos propuestos por López Izquierdo (2006), Lev Manovich (2005), José Luis Brea (2006), entre otros. Se reflexionará sobre las confluencias entre lo artesanal y lo digital, como vías de experimentación en el arte argentino, de la década de 1990, propuesto por Mónica Jacobo (2011-12), docente de nuestra Universidad, y sobre la experimentación con técnicas y materiales que no pertenecen por tradición al campo del arte, que destaca Howard Becker (2008), articulando estos conceptos con la propia producción.

La segunda etapa, reflexionará sobre la gráfica contemporánea en el campo expandido y las infinitas posibilidades que nos otorga la era digital.

En una tercera etapa, se establecerá un programa ajustado de trabajo para elaborar una serie de xilografías, centrando la atención en la poiesis e ideas preliminares que guíen la producción. Se tomará como punto de partida los Ukiyo-e o “estampas del mundo flotante”, un género de grabados realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera, producidos en Japón entre los siglos XVII y XX.

Por último, se indagará sobre algunos artistas que han transitado procesos afines a las problemáticas sobre las que intentamos ahondar, y se elaborará una reflexión final que de cuenta de lo aprendido durante este proceso.

2. Objetivos del Trabajo Final

- Realizar una propuesta de trabajo acorde al reglamento de Trabajos Finales.
- Realizar un proceso de experimentación que funcione como catalizador de las problemáticas anteriormente mencionadas.
- Abordar, según una actitud analítica y autoconsciente, la gráfica contemporánea, evidenciando sus posibilidades dentro del campo expandido.
- Respalda la producción con un material conceptual útil para la investigación y el uso de conceptos adecuados.
- Establecer vínculos entre las propias producciones y las problemáticas sobre la que se intenta indagar.
- Construir reflexiones que sirvan como aporte a la comunidad artística.
- Configurar programas y corpus de imágenes útiles para desarrollar la investigación.
- Utilizar técnicas y materiales que se encuentren por fuera del ámbito de la tradición e incorporar la tecnología digital, como aportes al campo del arte.
- Poner en valor e indagar sobre técnicas manuales ancestrales como los Ukiyo-e o “estampas del mundo flotante”.

3. Mundo flotante, pandemia y la inestabilidad de lo cotidiano

(...) Viviendo sólo para el momento, saboreando la luna,
la nieve, los cerezos en flor y las hojas de arce,
cantando canciones, bebiendo sake y divirtiéndose
simplemente flotando, indiferente por la perspectiva
de pobreza inminente, optimista y despreocupado,
como una calabaza arrastrada por la corriente del río.

Asai Ryoi. Cuentos del mundo flotante.

El 11 de marzo de 2020, la Organización mundial de la Salud (OMS), declaró “Pandemia” al Coronavirus COVID 19. Esto significa, que el virus se ha propagado por el mundo y la mayoría de las personas no tienen inmunidad contra él.

Que hacer en los tiempos de aislamiento obligatorio que siguieron a tal declaración?
Cómo comportarse ante un mundo que impone nuevos paradigmas de existencia?

El presente trabajo final, comenzó como una indagación técnica, que buscaba establecer un vínculo entre el lenguaje de la pintura y el del grabado, ponerlos en tensión, a través de una exploración heurística.

Redescubrir los grabados japoneses *Ukiyo-e* o “estampas del mundo flotante” me permitió, no sólo encontrar ese vínculo entre lenguajes, sino también, uno más profundo y reflexivo.

Una reacción ante la inestabilidad de lo cotidiano.

*No se ocupaban de ninguna de sus cosas o haciendas; y todos, como si esperasen ver venir la muerte en el mismo día, se esforzaban con todo su ingenio no en ayudar a los futuros frutos de los animales y de la tierra y de sus pasados trabajos, sino en consumir los que tenían a mano. Giovanni Boccaccio, Decamerón.*¹



Collige, virgo, rosas. Xilografía 25 x 40 cm 2020 (Imagen espejada)

¹El Decamerón (Decameron o Decamerone, en italiano), subtítulo Príncipe Galeoto (Prencipe Galeotto en italiano antiguo), es un libro constituido por cien cuentos, algunos de ellos novelas cortas, escritos por Giovanni Boccaccio entre 1351 y 1353. Desarrolla tres temas principales: el amor, la inteligencia humana y la fortuna. Los diversos cuentos de amor en el Decamerón van de lo erótico a lo trágico. Son relatos de ingenio, bromas y lecciones vitales. Para engarzar las cien historias, el libro está construido como una narración enmarcada. La obra comienza con una descripción de la peste bubónica (la epidemia de peste negra que golpeó a Florencia en 1348), lo que da motivo a que un grupo de diez jóvenes (siete mujeres y tres hombres) que huyen de la plaga, se refugien en una villa en las afueras de Florencia. Probablemente, Boccaccio concibió el Decamerón después de la epidemia de 1348, y lo terminó en 1353.

Incorpora el término “carpe diem”, el disfrute de la vida, porque nada está asegurado. El tenor de los cuentos es con “chispa” o erótico, muy de lo sensorial, en oposición a la peste y a la muerte.

Parte (b)

Antecedentes y obras preliminares

Mi trabajo final fue abordado, en todo momento, como un proceso abierto de experimentación gráfica.

Coincidimos con Martínez Moro (1998) cuando dice que “el grabado no puede pertenecer al sistema de las verdades últimas y definitivas, sino al ensayo, la experimentación y la posibilidad”. La importancia de la técnica y la estética se encuentra en íntima correlación. Uno de los puntos más importantes para redefinir el grabado desde una óptica contemporánea, es la reivindicación de su identidad como proceso abierto, en donde esos pasos y estados son susceptibles de variación, integración, o ser detenido como un objeto único en un momento estético. Un renacimiento de las artes gráficas y la estampación sólo puede brotar de aquellos artistas contemporáneos, cuya relación con el pensamiento de su tiempo sea tan íntima como con los maestros del pasado. La actividad creativa como el entendimiento profundo del medio plástico y de sus posibilidades estéticas. (intuición) [...] .²

Al momento de comenzar mi trabajo final, me encontraba trabajando y produciendo una serie de pinturas con acuarela, sin embargo, había cursado y terminado la especialidad en grabado, entonces, surgió la idea de establecer un vínculo entre ambos lenguajes, de ponerlos en tensión. En el presente trabajo, dichos lenguajes se vinculan desde la reflexión, pero también desde la producción y experimentación práctica, intentando comprender cómo accionan y se entrecruzan dichas áreas en la producción de conocimiento.

Las primeras obras que elaboré, atendiendo a ese vínculo, fue una serie de litografías sobre poliéster, para las cuales utilicé como matriz, acuarelas de mi autoría, que fueron modificadas digitalmente (se les aplicó el filtro “película granulada de Photoshop, se escalaron a la medida necesaria y se imprimieron sobre el poliéster, para luego ser entintadas y estampadas con prensa, de manera tradicional) y llevadas luego al lenguaje del grabado. Me interesó que las pinturas se comportasen como matrices, susceptibles de ser modificadas; pensarlas como parte de un proceso, no como un resultado final. Todos los trabajos realizados durante ese proceso, fueron punto de partida y aportaron al desarrollo de la serie final de grabados. En el siguiente gráfico se puede observar, de manera más clara, el proceso descrito de la primera serie.

²Martínez Moro; Un ensayo sobre el grabado (a finales del siglo XX); Ed. Creática Ediciones; 1998

LA PINTURA COMO MATRIZ - Serie de litografías sobre poliéster elaboradas a partir de un boceto en aguada.



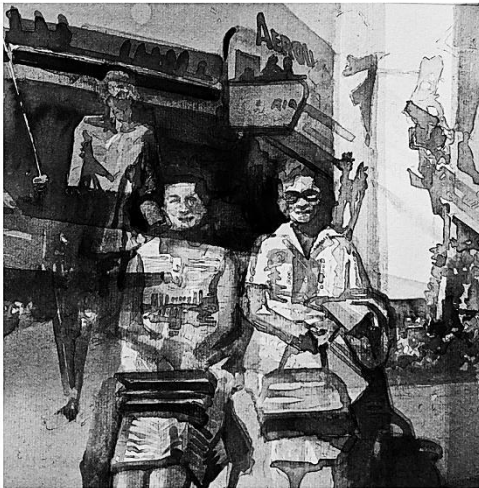
1



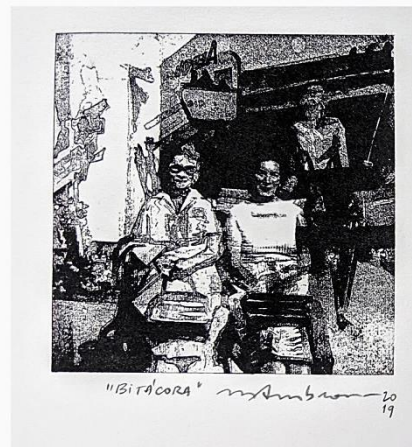
2

- 1- Boceto en aguada sobre papel Fabriano 400 grs. 25x25 cm. (2019)
2- "Nomeolvides" Litografía sobre poliéster 10x10 cm. (2019)

LA PINTURA COMO MATRIZ - Serie de litografías sobre poliéster elaboradas a partir de un boceto en aguada.



3



4

- 3- Boceto en aguada sobre papel Fabriano 400 grs. 25x25 cm. (2019)
4- "Bitácora" Litografía sobre poliéster 10x10 cm. (2019)

LA PINTURA COMO MATRIZ - Serie de litografías sobre poliéster elaboradas a partir de un boceto en aguada.



5



6

5- Boceto en aguada sobre papel Fabriano 400 grs. 38x56 cm. (2019)

6- "Positano" Litografía sobre poliéster 18x14 cm. (2019)

Luego, a raíz de una noticia sobre una exposición de William Blake en la Tate Gallery de Londres, donde se exhibía una serie de monotipias, en las que el artista utilizó una técnica experimental de impresión con tinta y acuarela, pensé que quizás ese era el vínculo más directo entre la pintura y el grabado, las monotipias, por obtenerse una estampa única y original y no una estampa original múltiple que es, si se quiere, la característica invariable al grabado. Me interesaba que la producción me ayudara a reflexionar sobre estas cuestiones, por lo que realicé varios esquemas de monotipias, primero con pintura al óleo, luego con acuarela y una última serie (quizás la más difícil de encuadrar en alguna técnica) en la que utilicé papeles muy delgados, sobre los cuales pinté con acrílico y que luego transferí al soporte definitivo con la prensa, utilizando la técnica de chiné colle.

“Desde el punto de vista no solo de la técnica sino también del lenguaje, el monotipo está a caballo entre la pintura, el dibujo y el arte gráfico con el que coincide en el hecho de que el producto final es una estampa, es decir, el soporte que contiene la imagen definitiva es distinto de aquél en el que ha intervenido el artista. Sin embargo se diferencia del arte gráfico en la más específica genuina y peculiar de sus características: la multiplicidad del producto. El propio pigmento empleado por el artista es el que crea la imagen transferida, resulta imposible obtener más de una estampa por este método, de allí su nombre. La matriz no existe, o se puede considerar efímera. También llamada impresión pictórica o pintura de impresor, es una mezcla de dibujo, pintura e impresión.”³

³ Definición de Monotipo extraída de **El Monotipo**. Recuperado el 8 de Marzo de 2020 de <https://tecnicasdegrabado.es/2010/el-monotipo>

El siguiente gráfico da cuenta de esos acercamientos:

MONOTIPIAS Realizadas al óleo sobre soporte de polipropileno



7

7. Monocopia, óleo sobre papel 32 x 24 cm. (2019)



8

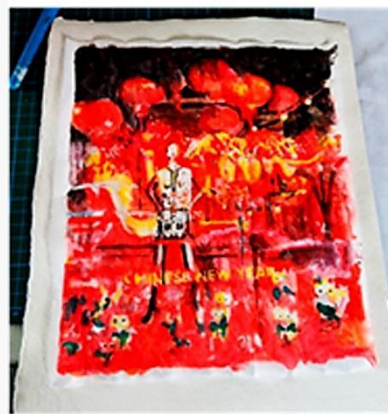
8. Monocopia, óleo sobre papel 22 x 25 cm. (2019)

MONOCOPIAS - Acuarela sobre papel tissue, transferida luego a hoja obra utilizando la técnica de Chiné Collé.



9

9. Monocopias sobre papel obra 20 x 30 cm. (2019)



10

10. Monocopia sobre papel obra 20 x 30 cm. (2019)

En una tercera etapa de indagación, se realizó una serie de pinturas en acuarela, para la cuáles se tomaron como referencia bocetos digitales realizados a partir de fotografías de escaparates, a las cuales se les aplicó el filtro “recortable” de Powerpoint. El color fue trabajado en forma plana, a veces puro, otras desaturado, pero intentando elaborar una pintura de bordes netos. Aquí es donde comenzó el interés por los grabados japoneses Ukiyo-e o “pinturas del mundo flotante”, anteriormente descrito. El resultado es, una serie de pinturas con un lenguaje vinculado a la gráfica.



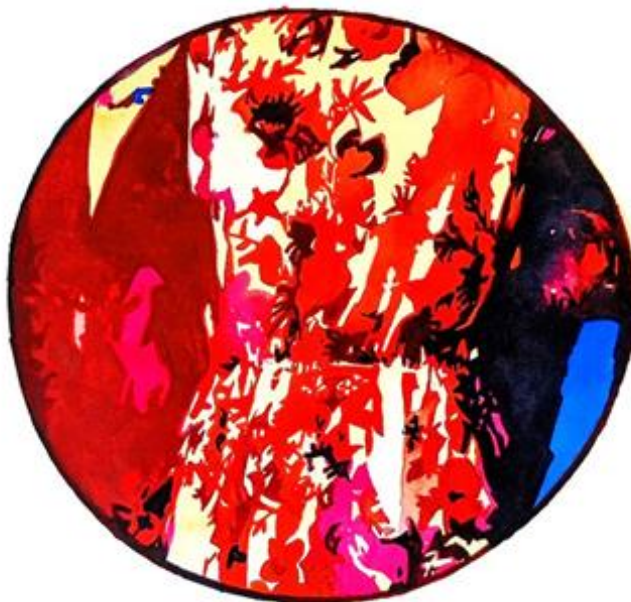
SERIE ACUARELAS (1) Acuarela sobre papel 17 X 17 cm. 2020



SERIE ACUARELAS (2) Acuarela sobre papel 17 X 17 cm. 2020



SERIE ACUARELAS (3) Acuarela sobre papel 28 X 20 cm. 2020



SERIE ACUARELAS (4) Acuarela sobre papel 17 X 17 cm. 2020



SERIE ACUARELAS (5) Acuarela sobre papel 15 X 20 cm. 2020



SERIE ACUARELAS (6) Acuarela sobre papel 15 X 20 cm. 2020

Luego, se decidió generar trazados vectoriales a partir de esos bocetos en acuarela, utilizando el software AUTOCad. Se produce entonces, una convergencia entre el oficio artesanal y la práctica con medios digitales que conforma un diálogo entre ambas formas de producir.



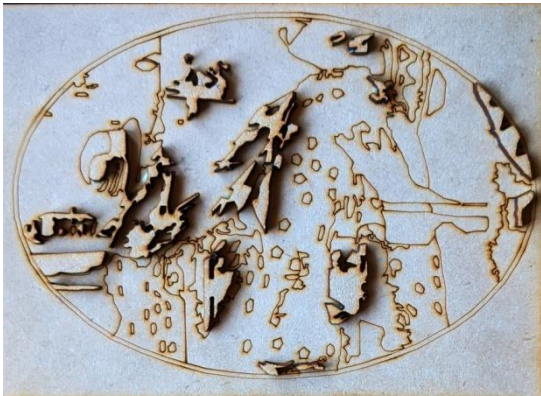
Trazados confeccionados con el software Autocad a partir de boceto en acuarela (Escala variable)

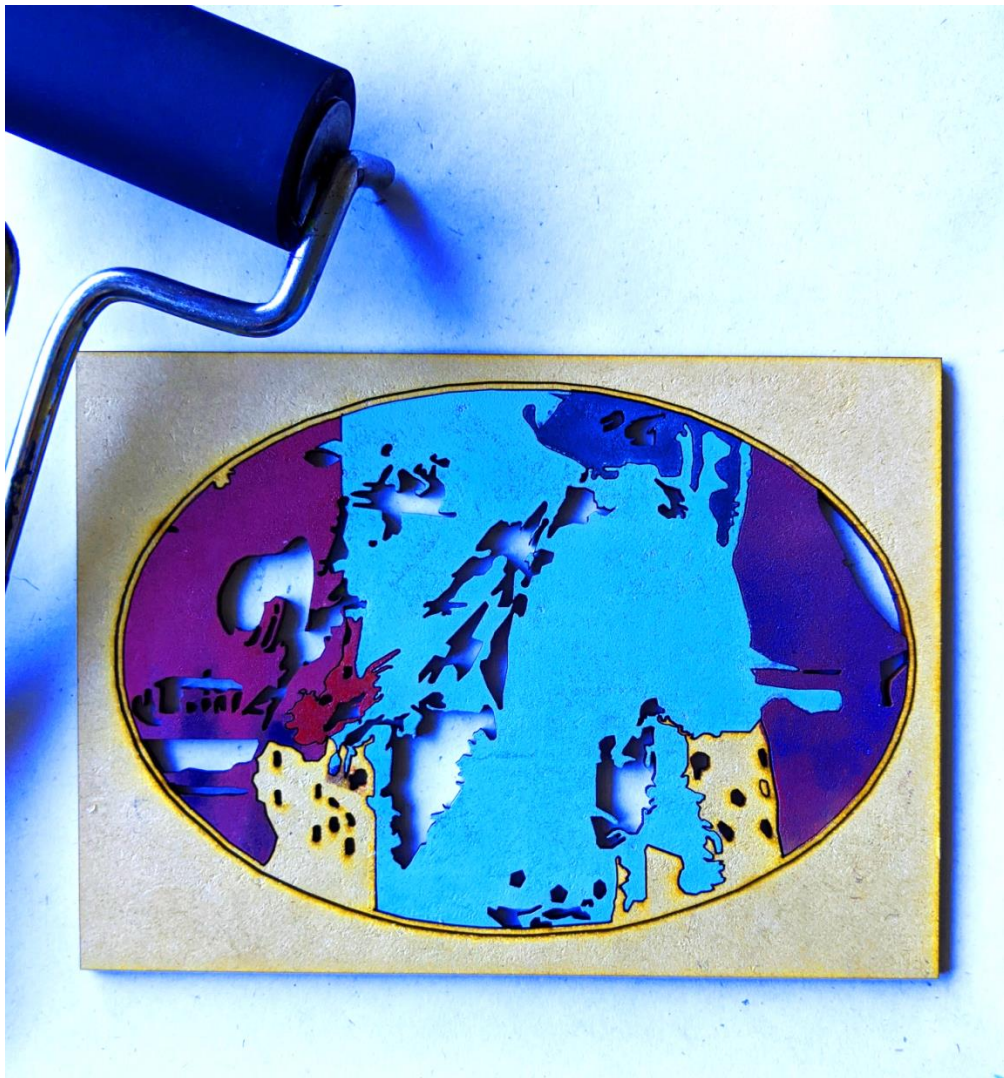




Marcado láser sobre MDF (escala variable)

Piezas cortadas con tecnología láser. (Escala variable)





Las experimentaciones con técnicas y materiales que no pertenecen por tradición al mundo del arte, han tenido lugar durante todo el siglo XX y parte del XXI, tanto en el contexto local como en el global. Howard Becker⁴ sostiene que *la historia de las distintas formas de arte comprende secuencias de cambio, en las que pasa a llamarse arte, algo que tanto el público como los protagonistas antes entendían y definían como oficio o artesanía*.⁵

4 Howard Saul Becker (Chicago, Illinois; 18 de abril de 1928) es un sociólogo estadounidense. Heredero de la Escuela de Chicago y el interaccionismo simbólico, ha desarrollado sus trabajos en torno a la desviación, la educación, las profesiones y el arte, así como sobre la metodología y la escritura en las ciencias sociales.

5 BECKER, Howard: Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico. Bs. As., Universidad Nacional de Quilmes, 2008. p.311

Coincidimos con Becker ⁶ que según la definición tradicional, una artesanía u oficio consiste en un cuerpo de conocimientos y habilidades, que pueden usarse para producir objetos útiles.

Para Becker (2008) el trabajo artístico, como toda otra práctica humana, incorpora la actividad cooperativa de una serie de personas: el arte como resultado de una acción colectiva. Las actividades de cooperación pueden ser efímeras o estables, es decir, ejecutadas de acuerdo con normas y patrones establecidos. En cualquier caso, ellas hacen posible que la obra de arte que finalmente vemos, leemos o escuchamos, cobre existencia y perdure. Becker llama *mundos del arte* a esta red de interacciones, y para estudiarlas no se atiene a las jerarquías artísticas convencionales y compara obras y formas de diferentes prestigios

En el último lustro de la década de 1990, tuvo lugar en nuestro país, una secuencia de cambio, devenida de las tecnologías digitales, y su posibilidad de uso por parte de los artistas, mediante la adquisición de saberes tecnológicos, a veces vinculados a trabajos como el de diseñador, fotógrafo, o programador, caracterizada siguiendo la tesis de Manovich(2001) ⁷, por principios como la representación numérica, la modularidad, la automatización, la variabilidad y la transcodificación.

Existe en mi trabajo una búsqueda dual de técnicas y materiales fuera del ámbito de la tradición, por un lado se evidencia la inclusión de los oficios artesanales, al realizar la estampación de forma manual, utilizando la técnica de la xilografía y por otro, la búsqueda se expande a la utilización de la tecnología digital, en la composición de imágenes y la elaboración de las matrices con el Software AUTOCad (que es específico de otras áreas como la arquitectura y la ingeniería), y el corte de las matrices con tecnología láser; evidenciando semejanzas y a la vez, produciendo contrastes, entre ambos modos de producción.

Entre las tensiones podemos distinguir algunos de los aspectos compositivos que destaca Manovich, como la modularización y la variabilidad.

⁶ BECKER,Howard: *Op. Cit.*p.31

⁷ MANOVICH,Lev: *The Language of New Media*, USA, MIT Press. 2001.

Parte (c)

Sobre la gráfica contemporánea

1. La estampa en el campo expandido

Campo expandido en grabado, no significa solamente trascender las nociones clásicamente aceptadas. El desarrollo de la gráfica actual, es prácticamente inabarcable. El grabado contemporáneo se ha enriquecido constantemente de la investigación de los artistas, que han ido experimentando y asimilando nuevas técnicas. El artista, en cuanto investigador, debe abrirse a cuanto le rodea, trascender lo ortodoxo, repensar los códigos. Los criterios normativos estrictos, que cimentaron su valor durante años, no pueden representar la realidad del arte actual, que vive una expansión y renovación constante. La investigación y experimentación, evoluciona desde su capacidad de relación con otros medios, históricamente ha heredado los importantes avances técnicos del mundo industrial, aplicándolos al quehacer artístico de manera creativa.

En este año tan singular, a raíz de la pandemia de coronavirus, la gráfica se renueva, expandiéndose a propuestas que consideren el grabado, la gráfica y el múltiple en sus formas visuales intrínsecamente relacionadas al espacio virtual, las redes sociales e internet, su impacto, reproducción y circulación.

El grabado tiene una tradición manual, una tradición artesanal. Aunque también, desde muy temprano el grabado abrió puertas al diseño, la industria, la imprenta, el estampado de textiles, entre tantas otras cosas. La gráfica actual, permite una renovación permanente, incorporando constantemente nuevos medios, y otorgando solución a nuevos problemas.

El grabado, por su parte, es un sistema con capacidad de transformación de una multiplicidad de componentes: ideación, matriz, estampa, estampación o transferencia a un soporte, serie, repetición acabado y postproducción. López izquierdo (2006) ⁸ identifica las fases de elaboración de la matriz, fases que constituyen la estampación y fases de intervención directa sobre la estampación. Cualquiera de ellas puede expandirse y multiplicar su valor fácilmente.

2. Las infinitas posibilidades de la era digital

Al hablar de variaciones en la gráfica es imposible dejar de lado los medios de producción de imágenes de naturaleza digital. Ya en el constructivismo ruso ,

⁸ LÓPEZ IZQUIERDO, M.A: El grabado animado experimental : nuevas posibilidades de creación técnica y simulación estética. Editorial Universidad <politécnica de Valencia. Valencia, 2006.

artistas como Rodchenko⁹ o El Lissitzky¹⁰, definían como “**poligrafías**” sus propias creaciones que fusionaban fotografía, collage, diseño y tipografía. El mundo digital amplía de tal manera el abanico de recursos que, como comenta Bernat, todo parece complicarse con los medios informáticos para la creación: “*las prensas offset, las máquinas de fotocopiar, los trazados por ordenador, las matrices intangibles, incluso las redes sociales como matriz, seducen cada vez más a los creadores dotando de ubicuidad y atemporalidad muchas creaciones. Hoy en día, gracias a esa inmaterialidad y reproductibilidad virtual, cada visionado es un ejemplar más.*”

Jaime Munárriz¹¹ habla de las posibilidades que ofrece el arte digital en la creación de “variaciones, mutaciones, mezclas y superposiciones.”

“Lo que se remixa hoy no es solo el contenido de los diferentes medios, sino fundamentalmente sus técnicas, sus métodos de trabajo y las formas de representación y expresión. Unidos por el entorno común del software, el cine, la animación por computadora, los efectos especiales y la tipografías, han llegado a crear un nuevo metamedium (metamedio). Una obra producida en este nuevo metamedio puede usar todas las técnicas, o cualquier subconjunto de ellas, cuando antes pertenecían exclusivamente a cada uno de esos medios.” Lev Manovich

9 Aleksandr Mijáilovich Ródchenko (en ruso, Алекса́ндр Миха́йлович Ро́дченко, San Petersburgo 5 de diciembre de 1891 — Moscú, 3 de diciembre de 1956) fue un escultor, pintor, diseñador gráfico y fotógrafo ruso catalogado como de los artistas más polifacéticos de la Rusia de los años veinte y treinta. Fundador, entre otros, del constructivismo ruso. Estuvo casado con la también artista Varvara Stepánova.

10 Lázár Márkovich Lissitzky (23 de noviembre de 1890 - 30 de diciembre de 1941), conocido como El Lissitzky, fue un artista, diseñador, fotógrafo, maestro, tipógrafo y arquitecto ruso. Fue una de las figuras más importantes de la vanguardia rusa, contribuyendo al desarrollo del suprematismo junto a su amigo y mentor, Kazimir Malévich, y diseñó numerosas exposiciones y obras de propaganda para la Unión Soviética. Se lo considera uno de los principales representantes del arte abstracto y pionero en su país del constructivismo. Su obra influyó grandemente en los movimientos de la Bauhaus, el constructivismo y De Stijl, y experimentó con técnicas de producción y recursos estilísticos que posteriormente dominaron el diseño gráfico del siglo XX.

Toda la carrera de Lissitzky se guió por la creencia de que el artista podía ser un agente del cambio social, lo que más tarde resumió en su dicho, "das zielbewußte Schaffen" (La creación orientada a un objetivo).

11 Munárriz Ortiz, Jaime Profesor en la Facultad de Bellas Artes UCM desde 1995. Ha contribuido a la introducción de las nuevas tecnologías digitales en los estudios de Bellas Artes y Diseño. Pionero en el campo de la animación 3D, el vídeo y el sonido digital, impulsa ahora el diseño y desarrollo de entornos interactivos, e investigaciones en los campos del arte sonoro, interfaz físico, inteligencia artificial y proyecciones en tiempo real. Defensor del software libre

Con Brea (2006) compartimos la idea de un cambio en la forma de abordaje de las prácticas de producción de significado y su propuesta de fusión entre disciplinas *“Se trata en ello de moverse al ritmo de $n+1$, poniendo a prueba cada acoplamiento , cada ensamblaje, cada agregación posible. No de descartar nada, no de negar nada, sino de asegurar el máximo de riqueza y densidad conceptual en la mirada analítica que excruta y valora”*

El uso de técnicas digitales en la creación de obras de arte ha originado una intensa controversia en el mundo de la stampa tradicional. Sin embargo, la impresión digital debe ser entendida como un conjunto de técnicas diferentes a los métodos convencionales de estampación mecánica y química, pero no como un procedimiento en competencia con dichos métodos. La nueva tecnología puede expandir el horizonte de las posibilidades creativas del artista y por eso debe ser explorada.

Parte (d)

Serie Xilografías.

Descripción de los procedimientos prácticos.

1. Materiales y herramientas.

La materialidad de las piezas del proyecto consiste en : tintas gráficas de base solvente marca Weinstock, aceite de lino marca Alba y tintas de base acuosa marca Spedball y Esdee. Los soportes son papeles obra, en su mayoría, con un gramaje superior a los 200 grs. y de dimensiones variables. Se utilizaron rodillos de caucho duro para grabado , marca Spedball, espátulas para la preparación de las tintas sobre una superficie de vidrio y prensa calcográfica para la impresión de las estampas. Las matrices fueron confeccionadas en MDF y están cortadas con tecnología láser. Los diseños de dichas matrices se realizaron en AutoCAD, un software de diseño asistido por computadora, utilizado para dibujo 2D y modelado 3D.

2. Programa e instrucciones

Para la producción de las piezas gráficas que forman parte del presente proyecto, se elaboró un programa o sistema de trabajo , con el objetivo de que el mismo se ajustara a factores o estrategias establecidas con antelación, evitando la “creación” en términos de ideología romántica, y para que los resultados dependieran de estas estrategias planificadas con anterioridad, y no de otras decisiones subjetivas o azarosas, diferentes a las que conciernen a los objetivos de la investigación y las búsquedas heurísticas relacionadas con las problemáticas conceptuales que intentamos indagar.

Esta estrategia se encuentra en consonancia al modo de proceder característico de la línea analítica y específicamente de la *nueva pintura*¹² que Filiberto Menna observa en el arte moderno donde los procedimientos se comprometen con procesos auto-reflexivos centrando la atención en la poesis y en la ideas preliminares que guían la producción. (...) lo que cuenta sobre todo es la asunción inicial , el acto mental, que establece la línea de procedimiento e incluso los resultados que se han de alcanzar, con lo cual éstos no representan (o no deberían representar) otra etapa imprevista respecto a los datos de partida y a los medios utilizados en el curso de la ejecución.¹³

12 (la nueva pintura, comparte junto al conceptualismo y la nueva fotografía, el interés en una investigación que concierne a los problemas del lenguaje y la asunción de una actitud analítica y reflexiva. Cfr, MENNA, Filiberto, La tendencia analítica en el arte moderno, (1974), Pp. 5 y 62.)

13 *ibíd.*, Pp 54

Siguiendo a Menna, se utilizó un programa ajustado de manera sistemática, descartando cualquier intervención casual, fuera del orden establecido, una vez determinada la idea apriorística de cada pieza. Uno de los objetivos de este proyecto recae sobre el conocimiento técnico de los grabados japoneses “Ukiyo-e” o “estampas del mundo flotante”, el cual es tomado como referencia y punto de partida.

En el caso de esta serie, la producción de las piezas partió de un corpus de fotografías de escaparates tomadas en viajes. El programa general consistió en elaborar, a partir de dichas fotografías (tratadas previamente con el filtro “recortable” de Powerpoint) , diseños vectoriales con el software AutoCAD. Dichos diseños, permitieron confeccionar las matrices necesarias para lograr cada estampa. En relación con los ukiyo-e, cada color de una estampa terminada corresponde a una matriz diferente.

Una vez realizados los diseños de las matrices, se hicieron cortar con láser sobre tableros de fibra de densidad media (MDF) de 3 mm de espesor, y se pudo proceder al estampado de las piezas, entintando con rodillos, de manera tradicional, e imprimiendo con prensa calcográfica. Al ser las matrices cortadas con láser, se logró una terminación de contornos nítidos entre los planos y se pudo hacer que las matrices coincidieran con exactitud, al superponerlas durante la estampación. Cada estampa es el resultado de la superposición de varias capas (una por cada matriz) dependiendo la cantidad de la complejidad de la imagen.

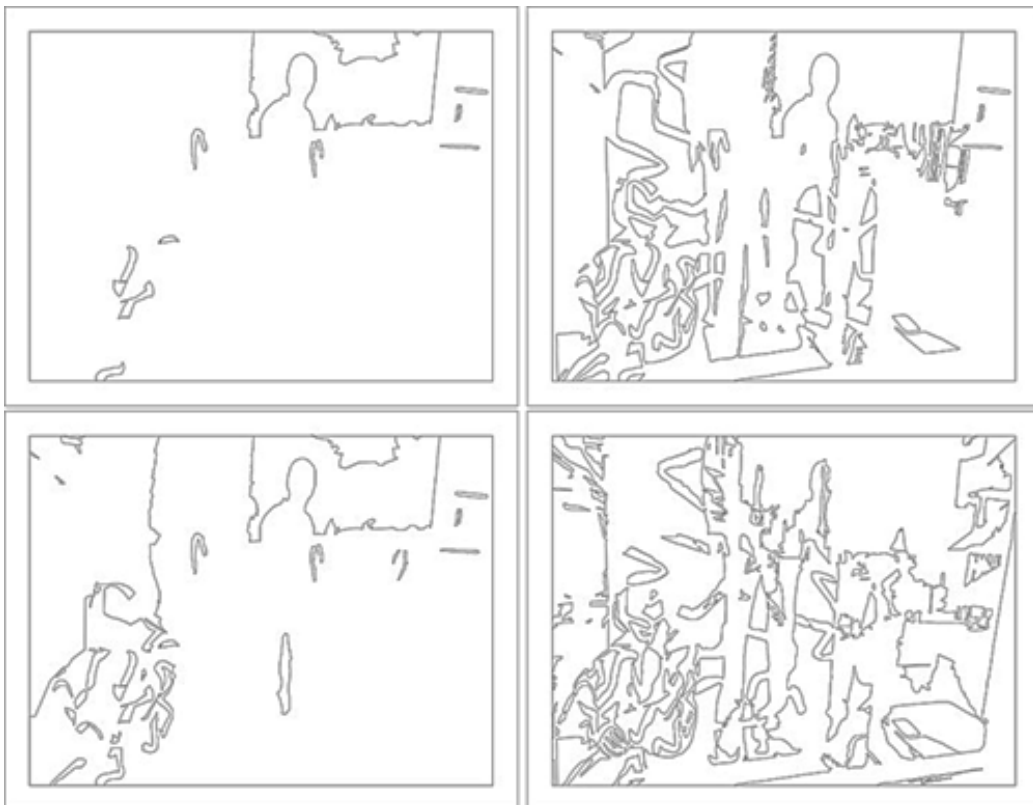
Para la efectiva comprensión de la técnica, el siguiente gráfico muestra todo el proceso, desde la elección de la fotografía hasta la estampa terminada.



Fotografía de escaparate



Aplicación de filtro “Recortable” de Power Point



Elaboración del diseño de las matrices con el software AutoCAD. (cada matriz corresponde a un color)



Esquema de entintado primer matriz (Valor Alto) Piezas encastrables



Esquema entintado segunda matriz (Valor Medio-Alto) Piezas encastrables.



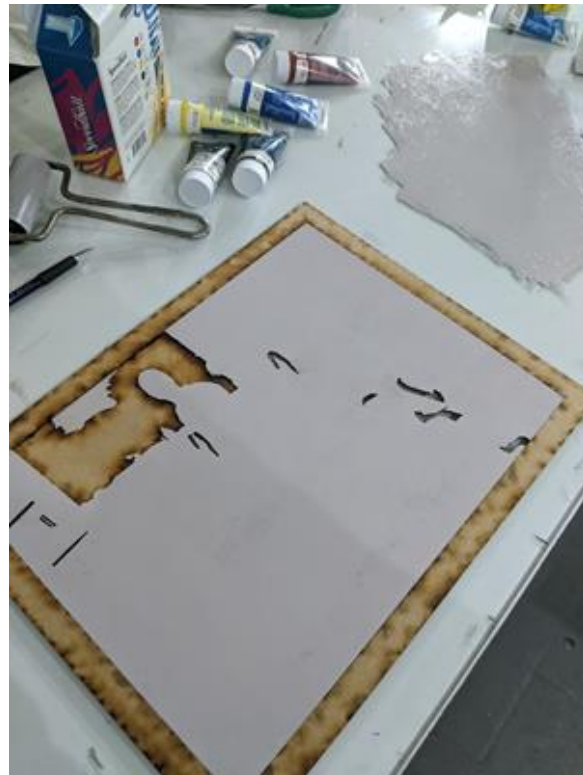
Esquema de entintado tercer matriz (Valor Medio-Bajo) Piezas encastrables.



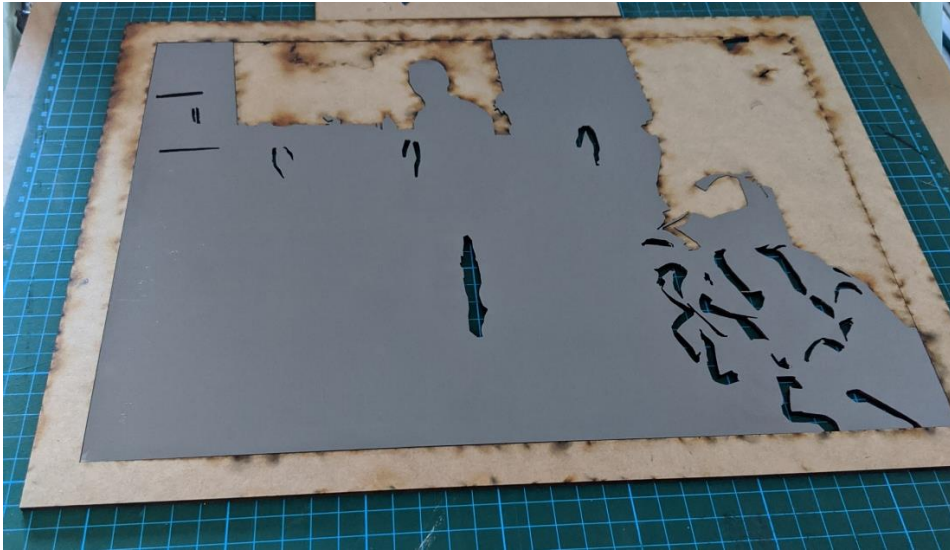
Esquema de entintado cuarta matriz (Valor Bajo). Piezas encastrables.



Boceto digital superponiendo las cuatro matrices



Entintado primer matriz



Entintado segunda matriz



Proceso de estampación (una y dos matrices superpuestas)



Estampa terminada con 4 matrices superpuestas.



Xilografía sobre papel obra 49 x 22 - 2020



Xilografía sobre papel obra 39 x 22- 2020



Xilografía sobre papel obra 40 cm diámetro - 2020

Parte (e)

Inspiración

Quisiera nombrar algunos referentes de los que he podido aprender y se ha nutrido mi obra.

Carolina Antoniadis, por unir el lenguaje de lo pictórico con el del grabado. Por utilizar técnicas de impresión milenarias pero con un semblante totalmente contemporáneo. Por desdibujar, de manera sigilosa y sensual los lindes entre arte, decoración, diseño textil, diseño de indumentaria, entre otros, antes etiquetas sólidas para universos concretos.

Julian Opie, por la utilización de las últimas tecnologías en su obra. Además de la reducción de imágenes y los trazados por ordenador, incorpora vinilos con luz interior, paneles led o pantallas de cristal. Por poner estas herramientas al servicio del arte.

William Blake, Por su obsesión constante entre pensamiento y oficio. Por su capacidad de experimentación. Por fusionar poesía, pintura y grabado.

Chiachio y Gianonne, por ampliar el límite del concepto de la pintura y trasladar el oficio de la pintura a otros oficios. Por esta especie de constante “work in progress”, esta intención de vivir en un estado de creación permanente, que asumo también en mi trabajo.

Por re-significar el trabajo artesanal-manual, tensionando el ritmo de las coordenadas del arte contemporáneo, que tienden a ser más aceleradas. El trabajo manual invita a la demora, me interesa esa manera de trabajar. Por esa pregunta por lo bello de manera constante.

Cristina Santander, por su incansable producción entre grabados y pinturas, de una técnica extraordinaria y original. Por ser una artista inquieta y reflexiva, actualizada constantemente, que ha sabido crear un estilo singular de hacer arte.

Ukiyo-e “pinturas del mundo flotante” o “estampas japonesas”, por considerarlas una de las manifestaciones artísticas más sublimes. Por su manera de reivindicar la belleza intrínseca de lo efímero y lo imperfecto. Por representar la vida en la ciudad, por sus encuadres atrevidos y sus originales puntos de vista. Por su delicadeza, su composición original y la belleza de sus colores. Por la habilidad y precisión con la que han sido realizadas y que he querido recuperar y celebrar en este trabajo final.

Parte (f)

Reflexiones Finales

El presente trabajo comenzó como un intento de establecer un vínculo entre el lenguaje de la pintura y el del grabado, tensionarlos, desde la reflexión, pero también desde la experimentación práctica.

Considero que esta trayectoria ha funcionado como una herramienta cognitiva y me ha dado la posibilidad de habitar ese linde, esa frontera entre pintura y grabado, y de generar puentes entre los procesos plásticos tradicionales y las nuevas herramientas tecnológicas.

La gráfica contemporánea se ha visto beneficiada en diversos sentidos por los avances tecnológicos. Sin esas herramientas tecnológicas, sería muy difícil desarrollar nuevos resultados para llegar a conocimientos frescos u originales. Cuando las técnicas artesanales y las tecnologías digitales entran en un diálogo de colaboración, se crea un proceso interesante y singular, una experiencia, que no solo decanta en el producto final, sino también en nuevas formas de producción y prácticas de la gráfica contemporánea.

El cruce entre lo artesanal y lo digital implica también una pregunta por nuestra relación con el tiempo, por el ritmo de producción y circulación de las imágenes en su inmaterialidad digital y la demora que implica el trabajo manual.

Como plantea el filósofo Byung-Chul Han : “La densificación de acontecimientos, informaciones e imágenes hace imposible la demora. El veloz encadenamiento de fragmentos no deja lugar a una demora contemplativa. Las imágenes que pasan de manera fugaz por la retina, no logran captar una atención duradera. Propagan su atractivo visual y se desvanecen”

El arte en este sentido, habilita nuevas posibilidades de reflexionar sobre el tiempo y nuestra relación con las imágenes de la vida contemporánea.

Mi reflexión personal proviene de una mirada diferente hacia la ciudad, y en este sentido mi obra funciona como un constante “work in progress”, cada serie es continuidad de algo anterior, una narración, un pensamiento constante. A veces, algo que pasaría desapercibido para otra persona, se convierte en un disparador en mi proceso creativo.

Siempre me interesaron las vidrieras, esa engañosa superposición de siluetas, esa imagen impactada en el vidrio que no está ni adentro ni afuera. La profusión de elementos que conviven en un mismo plano, nos habla también de una inestabilidad en la imagen y en la representación. Mis obras, se construyen a través de la superposición de capas, y esta manera de proceder me ha permitido trasladar el oficio de la pintura al del grabado. En algunos casos, delicadas capas de acuarela se sobreponen hasta lograr plenos de color que tensionan las posibilidades del lenguaje pictórico, y en otros, pequeñas incisiones y planos netos de bordes afilados, desafían los límites de la tradición manual del grabado, habitando esas fronteras de manera apacible y silenciosa.

Parte (g)

El montaje

“El proceso nunca termina, siempre queda abierto. Lo que se realiza, se silencia, desaparece de mis notas de trabajo; lo que no logro realizar sigue siendo materia de reflexión.”

Eulalia Valldosera

La virtualidad, como forma de comunicación, caracteriza nuestro presente. Esta particularidad, se ha visto intensificada por las necesidades de contacto de una comunidad global atravesada por una situación extraordinaria: La pandemia de coronavirus Covid 19.

Los entornos telemáticos son capaces de constituir una extensión o nuevos tipos de realidades habitables, en donde lo material y presencial es intercambiado por lo informacional y representacional. Las pantallas de dispositivos tecnológicos actúan como médium o soporte del cuerpo virtual, en orden de generar estímulos sensoriales y experiencias reales. Los espacios virtuales no se pueden interpretar como recipientes existenciales permanentes, sino que son entendidos como intensos focos de acontecimientos, como concentraciones de dinamicidad, como caudales de flujos de circulación, como escenarios de hechos efímeros.¹⁴

El arte contemporáneo ha experimentado en los últimos años una suerte de desmaterialización. El arte como proceso es ejemplo de la tendencia hacia su consolidación, no como resultado final de la obtención de un objeto, sino como el producto de la alteridad de los contenidos sustanciales del mismo, en su intento por revalorarlos abandonando la simulación de los pensamientos manifestados en exclusiva narrativa. La virtualidad ha venido a contribuir a la disolución de la materia, no como un acto pretencioso de negar nuestra corporeidad, sino de posicionar lo que se encuentra en el discurso procesual artístico, y aspirar más allá de lo previsto.¹⁵

Teniendo en cuenta lo anterior y el particular contexto de producción del presente Trabajo Final, la propuesta de montaje consiste en hacer circular, de manera virtual esas producciones, aprovechando las potencialidades de la virtualidad y para que funcione como un material didáctico que pueda ser de utilidad y esté disponible para quien quiera consultarlo.

Los contenidos se alojarán en una plataforma virtual llamada *Linktree*, una herramienta capaz de reunir varios enlaces a páginas externas o sitios web en una sola página. Se proponen tres fragmentos a saber:

1 - ENTRE- Publicación digital Es un material didáctico realizado a partir de una serie de fotografías capturadas durante el proceso de producción del presente trabajo final, se complementan con pequeñas intervenciones de texto y dialogan en una especie de revista digital, con estructura y funcionamiento similares a la de una revista física, pero que transcurre de manera virtual y que se puede visualizar en la *plataforma Issuu*.

2 - Serie Xilografías: Un video de registro, realizado en el propio taller, que documenta el proceso de producción de esta serie e intenta trasladar a los espectadores

14 Padilla Córdova, Arturo J. La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. Universidad de Guanajuato, México, 2014.

15 Padilla Córdova, Arturo Joel. «La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. Una alternativa en proceso». Obra digital: revista de comunicación, [en línea], 2014, n.º 6, pp. 51-73, <https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/282682> [Consulta: 20-05-2021].

Al ámbito del taller, se encuentra alojado en la plataforma *Vimeo*, un sitio destinado a la difusión de contenido audiovisual.

Una (re) acción ante la inestabilidad de lo cotidiano: Un video de registro, más performático de la serie de xilografías. Se encuentra alojado también en la plataforma *Vimeo*.

El link de acceso a la página es el siguiente:

<https://linktr.ee/MonicaAmbrosi>

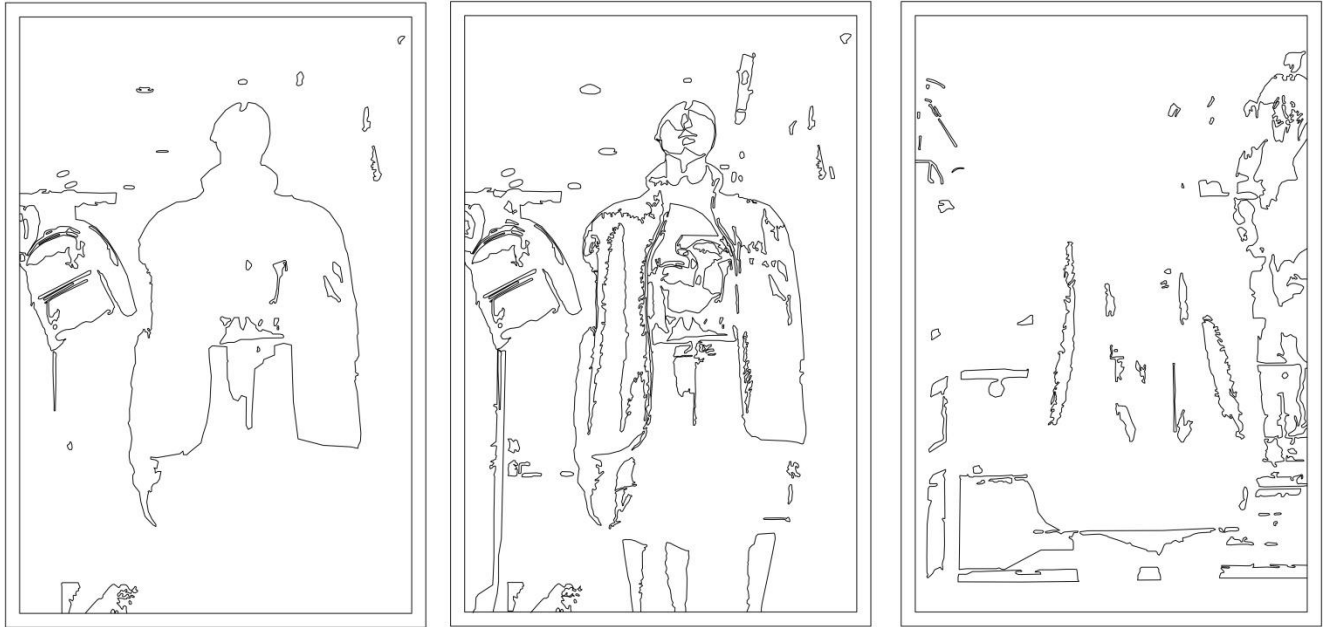
Una vez dentro de la página, se contará con botones diferenciados para acceder a los diversos contenidos.



Esquema de visualización de la plataforma en un teléfono celular

Parte (g)

Anexo material fotográfico



Trazado en autocad de matrices (Valores altos, medios y bajos)



Esquema de entintado con todas las matrices superpuestas realizado en AUTO Cad



Matriz antes del entintado



Entintado matrices valores altos



Estampación primeras matrices



Matriz entintada valores altos



Proceso de estampación

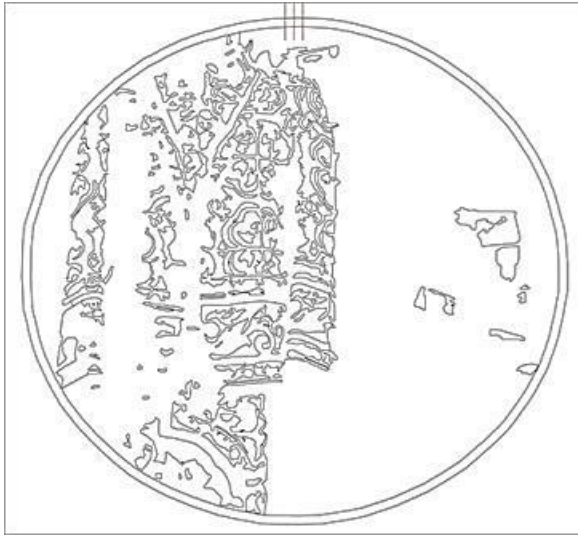




Proceso de estampación valores medios



Estampas terminadas



Primer matriz (valores altos) Piezas encastrables



Segunda matriz (valores bajos) Piezas encastrables



Esquema de entintado elaborado con hatch de AUTOCad



Matriz cortada con tecnología láser , antes del entintado.



Estampación primera matriz.



Estampa terminada con 5 matrices superpuestas.

Material Bibliográfico

- **BECKER, Howard** “Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico” (2008, Editorial Universidad Nacional de Quilmes)
- **LÓPEZ IZQUIERDO, María Ángeles** “El grabado animado experimental : nuevas posibilidades de creación técnica y simulación estética.” (2006, Editorial Universidad Politécnica de Valencia).
- **JACOBO, Mónica** “Confluencias entre lo artesanal y lo digital, como vías de experimentación en el arte argentino, de la década de 1990” Universidad Nacional de Córdoba AVANCES 20 (2): 131 - 140 2011 – 2012
- **MANOVICH, Lev** “ El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” (2005, Paidós comunicación, Barcelona)
- **MANOVICH, Lev** “ The Language of New Media” (USA, MIT Press. 2001)
- **MARTÍNEZ MORO, Juan.** “Un ensayo sobre el grabado (a finales del siglo XX)” (1998, Creática Ediciones)
- **MENNA, Filiberto** “La opción analítica en el arte moderno” (1974, Editorial Gustavo Gili S.A)
- **PADILLA CORDOVA, Arturo Joel.** «La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. Una alternativa en proceso». Obra digital: revista de comunicación, [en línea], 2014, n.º 6, pp. 51-73, <https://www.raco.cat/index.php/ObraDigital/article/view/282682> [Consulta: 20-05-2021].

Referencias en la web

- **BECKER, Howard** (s.f) Recuperado el 3 de Septiembre de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Howard_Becker
- **Ródchenko, Aleksandr Mijáilovich** (s.f) Recuperado el 3 de septiembre de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/Aleksandr_R%C3%B3dchenko
- **LISSITZKY, Lázár Márkovich** (s.f) Recuperado el 3 de septiembre de 2020 de https://es.wikipedia.org/wiki/El_Lisitski
- **ANSIO MARTÍNEZ, Tania** “La deriva gráfica con el grabado a la deriva” III Congreso Internacional de Investigación en artes visuales ANIAV 2017” Recuperado el 20 de diciembre de 2019 de <http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2017.4859>
- **El Monotipo.** Recuperado el 8 de Marzo de 2020 de <https://tecnicasdegrabado.es/2010/el-monotipo>
- **Munárriz Ortiz, Jaime** (s.f) Recuperado el 4 de septiembre de 2020 de <https://bellasartes.ucm.es/jaime-munarriz>
- **OPIE, Julian** (s.f) Recuperado el 20 de agosto de 2020 https://es.wikipedia.org/wiki/Julian_Opie
- **Ukiyo-e** (s.f) Recuperado el 21 de junio de 2020 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Ukiyo-e>