

- 102p. Tese (livre docência) - Escola Politécnica, Universidade de São Paulo.
- Laguna, J. C. S. (2006). *Moda, cultura e comunicação*. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, PUC.
- Lipovetsky, G. (1997). *O império efêmero: A moda e seu destino em sociedades modernas*. São Paulo: Cia das Letras.
- Lipovetsky, G. & Roux, E. (2005). *O luxo eterno: da idade do sagrado ao tempo das marcas*. São Paulo: Cia das Letras.
- Manzini, E & Vezzoli, C. (2005). *O desenvolvimento de produtos sustentáveis: Os requisitos ambientais dos produtos industriais*. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Miron, M. V. G., Cavalcanti, F. C. B. & Wongschowski, P. (2005). Inovação tecnológica e produção no setor químico. *Química Nova*, vol. 28, São Paulo.
- Morais, M. M. de (2006). "Moda & Mídia": Aspectos culturais, identitários e sociais. Trabalho apresentado ao Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - UnB. Brasília: UnB.
- Sant'anna, M. R. (2003). *Moda, desejo e morte: Explorações conceituais*. Trabalho de História da Moda. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4131.pdf. (20 maio 2008).
- Santos, S. (2007). *Impacto ambiental causado pela indústria têxtil*. Dissertação apresentada ao curso de Engenharia de Produção e Sistemas na Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis: UFSC.
- Schonberger, R. (1984). *Técnicas Industriais Japonesas*. São Paulo: Pioneira.
- Schulte, N. K. & Lopes, L. D. Sustentabilidade ambiental: um desafio para a Moda. *Actas de Diseño*, n.6, universidade de Palermo. http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A6007.pdf.
- Souza, U.E.L. et al. (1999). Desperdício de materiais nos canteiros de obras: a quebra do mito. em Simpósio Nacional Desperdício de Materiais nos Canteiros de Obras: a quebra do mito. São Paulo, 1999. Anais. São Paulo (PCC/EPUSP).
- Thiolent, M. (1994). Pesquisa e extensão para o desenvolvimento tecnológico em contexto local. *Anais da III Conferência Interamericana de Educação em Engenharia e Tecnologia*.

Gráfica viva: aplicaciones de la imagen múltiple en el mundo contemporáneo

Carles Méndez Llopis

El presente escrito resume brevemente algunas consideraciones acerca de tres de los procesos que definen el uso de la imagen múltiple en la actualidad, y algunas de las aplicaciones en el desarrollo de la gráfica en objetos de la vida cotidiana. Proyectos gráficos internacionales realizados en los últimos años, que conforman a partir de la simbiosis entre Arte y Diseño –tomada según nuestra perspectiva desde las artes gráficas–, una serie de posibilidades generadoras e irruptoras de y en el desarrollo de la imagen en el mundo contemporáneo.

La posmodernidad sigue siendo un tema recurrente para muchos teóricos actuales, que proporcionan nuevas reflexiones acerca de nuestra conceptualización de este nuevo mundo de la información como esfera comunicativa entre los seres que lo habitamos. Estos análisis alcanzan el más amplio sentido del término sociedad, incluyendo lo político, lo económico, lo ecológico, lo tecnológico, entre muchos otros, pero también abarcan lo estético y un importante campo del conocimiento como lo gráfico y sus procesos creativos.

La modernidad, junto a la explosión de presencias tecnológicas y el síndrome liberador que éstas proporcionan, ha generado la proliferación, el uso y el desuso indiscriminado de la imagen. Como símbolo, como condición o como discernimiento, su abuso está ocasionando apatía hacia su contenido y su desvalorización refleja. Esto, a su vez provoca en el individuo la pérdida del sentido de lo bello, o lo feo, o cualquier descripción estética en estos

términos, ya que es una acepción sin valor alguno cuando todo puede ser estetizado, cuando cualquier cosa puede ser arte. Frente a esta expansión de los límites artísticos, el arte encara las dimensiones de su vasto territorio, sus complejos alcances, y finalmente, al desarrollo sostenible de este sistema que se pliega hacia el mercado y neutraliza las provocaciones de toda índole (San Martín, 2007).

En la actualidad, todo este engranaje sirve a la velocidad electrónica, a la inmediatez y al tema candente, al frenesí impulsado por el asesinato de la autoridad de la tradición y el gusto asentado, respondiendo de nuevo a un dispositivo mediático de innovación dirigido a industrializar el conocimiento. Convirtiéndose en un *reality show* documentado que pretende huir de los espacios del arte exponiendo en ellos. Esta información se inserta en dichas ubicaciones con contenidos nuevos (heterotopía), obteniendo un arte obsesionado por la conjunción de lo real con lo actual.

Plantear estrategias válidas para una crítica acerca de la imagen contemporánea en el presente, supone grandes retos asociados a una incapacidad de irrumpir en ámbitos visuales que son alterados, transitados, amalgamados y experimentados con tremenda rapidez y cambios constantes. De este modo, dentro de nuestro campo de expresión afín, el arte gráfico, nos limitaremos a capturar algunas de las expansiones y limitaciones que hoy se concretan en el uso de la imagen (múltiple), para posteriormente –partiendo de estos factores que participan de la definición de ésta en un progreso persistente–, mostrar algunas de las últimas incursiones desde este marco gráfico para con el mundo de la imagen. Incursiones que consideramos, bajo una perspectiva reduccionista, las más cercanas a un intento de progreso estético, conceptual, formal y de innovación, que se suman a la interminable tarea de revisión gráfica en busca de novedosas actuaciones que hablen de nuestro tiempo.

Desde la invención de la imprenta, como sabemos, el conocimiento se ha expandido y difundido enormemente, ha habido numerosas revoluciones en muchos campos y las sociedades se han transformado. Como punto de partida, y bajo la estrecha consideración del campo que aquí pretendemos abarcar, iniciaremos con tres de los grandes cambios que ha sufrido la humanidad, y con ella, la gráfica en todas sus vertientes y disposiciones, incluyendo evidentemente la conceptualización de la imagen múltiple hasta llegar a sus aplicaciones en el mundo contemporáneo. De esta manera comprenderíamos, la tecnificación, la industrialización y por último, la globalización con lo que supone entre comillas la libre comunicación entre culturas. Alteraciones que han influido en gran medida dentro del campo plástico y mucho dentro de la concepción de grabado y gráfica en general. Estas evoluciones sociales, que como decimos, propician cambios profundos en nuestro entender el mundo, así como la expansión de los artificios que constantemente nos comunican con él, han generado una serie de particularidades dentro del campo gráfico que, por un lado lo complementan y definen, y a su vez sustentan sus solapadas soluciones y redefiniciones. Es así como observando su desarrollo podríamos encontrar algunos pros y otros tantos contras en esta situación, si atendemos el desenvolvimiento de las artes gráficas dentro del inherente acto comunicativo, procesual, creativo y transdisciplinario que incluye.

Algunos de los beneficios solapados en la interrelación contextual que presentamos serían: la autonomía que, poco a poco, la gráfica ha ido incorporando como disciplina artística frente a las barreras establecidas por las grandes, como la pintura, la escultura o incluso la fotografía, desarticulando antiguas creencias acerca de su localización artesanal y escasez creativa; la incorporación de las nuevas tecnologías, ha permitido asimismo, una expansión de las posibilidades en la gráfica –así como en la mayoría de campos artísticos –, donde por un lado, el continuo descubrimiento de nuevos productos y materiales irremediamente provoca una mayor versatilidad y rapidez en el proceso creativo, que en simultaneidad genera la incorporación de nuevas estéticas consecuentes a las características de esos materiales o herramientas y su utilización, y por otro, permite un raudo intercambio de información y de intercomunicación entre usuarios de diferentes regiones del globo casi instantáneamente. Todos estos cambios, han generado una profundización teórica, donde como decimos, el arte gráfico se ha visto obligado a redefinir términos y actualizar conceptos que impliquen un reajuste de su composición semántica como lenguaje –y recurso– expresivo que alterna entre la arraigada tradición de la imagen múltiple y la apropiación de nuevas realidades creativas que presenta la industria y las tecnologías actuales. Como vemos, estas revoluciones que resumíamos, no sólo han globalizado muchos recursos y por tanto permitido que mínimamente se pueda hacer uso de las tecnologías siendo solvente en la misma medida de nuestras limitaciones, sino que también han repercutido en una ampliación incontable de posibilidades especulativas dentro de la obra gráfica, por ejemplo, incidir digitalmente tantas veces deseamos en la obra y su posible resultado. La gráfica se ha dese-

cho de la tradición como dogma. Ahora la gráfica puede hacer uso de los lenguajes audiovisuales uniendo a esto la interacción con el usuario espectador.

Por otro lado, también deseamos asociar algunas preguntas o cuestiones negativas que la tecnificación y la industrialización han provocado para con la obra gráfica en particular, y con el ámbito artístico en general: por un lado, todas estas nuevas incorporaciones técnicas, materiales, procesuales, etc., que comentábamos tienen como contrapartida el desconcierto que sentimos al intentar atribuirnos toda nueva expresión, todo nuevo proceso o nueva conceptualización. Pues no somos capaces de ser conscientes de todos los avances que permiten encontrar nuevas elaboraciones creativas y resultados estéticos, ya que pertenecen a un campo de actualización constante que nuestra insuficiencia no puede absorber. Esta situación desencadena también cierta inseguridad acerca de nuestros procesos de creación y de la originalidad de la obra gráfica¹, así como desconfianza en la perdurabilidad de la obra. Una pregunta que aún se forja en la industria de los materiales, aunque evidentemente es una de sus principales preocupaciones: nuevas tintas, nuevos soportes, nuevas máquinas de impresión, etc., toda una lista de continuas incorporaciones tecnológicas que todavía no pueden demostrar que la obra perdure durante un largo período. Dentro de la conceptualización de los procesos que conforman la aceptación de las nuevas posibilidades expresivas, concebiríamos una obsesión de inmediatez artística actual. Pues pese a que esto ha promovido en el último siglo la trascendencia del arte efímero y la creación plástica sometida a la intervención del tiempo como nueva dimensión de la obra, también ha producido que el mensaje deje de persistir. Hasta hace muy poco, el arte era creado teniendo en cuenta su perdurabilidad, su existencia duradera ofrecía información en la horizontalidad cronológica. Hoy en día, esta situación ha cambiado, no se considera necesario tanto esta duración perceptiva como la pulsión de los sentidos y la alteración de los sentimientos, que si bien como decimos, promulga en ocasiones la profundización de la obra en sí misma teniéndose en cuenta para su conclusión, también acelera la inconsistencia conceptual, la incomprensión y fugacidad de conceptos que no logran permanecer más que la duración de su sensación.

Es entonces que deviene el encuentro de la industrialización con optimización de los procesos, una industrialización de la imagen que conquista nuestro contexto, confiriéndonos como espectadores la insolvencia de ser sorprendidos, de reaccionar, de reflexionar acerca de lo que nuestras retinas transfieren. Cuestión que positivamente, causa en el productor de imágenes una necesidad de tender a elaboraciones conceptuales, buscando, en parte, esa vuelta a la originalidad, buscando de nuevo la provocación que, de algún modo, altere aquello que el espectador perdió. Sin embargo, no siempre dicha búsqueda es sintetizada coherentemente, pues esta optimización de los procesos también genera una gran cantidad de pastiches –sin tomarlo por completo en su aspecto peyorativo–. Pareciera que esta saturación e industrialización de la imagen, junto a la tecnología dispuesta en el presente, cause una indagación en ocasiones subyugada a la herramienta ejecutora, olvidando la parte creativa, con lo que se rea-

lizan miles de (re)lecturas técnicas, dejando de lado toda (re)presentación fundamentada en la exploración inicial. Por tanto, paralelamente a implantar una evolución dentro del concepto gráfico, este contexto asume obras que sólo optan a ser documentos tecnificados e introduce aspectos teóricos que requieren una revisión y una redefinición, que a la vez, lo hacen inabarcable en muchos sentidos. Una comodidad innata a las herramientas digitales que hasta cierto punto esclaviza, causando un abandono de anteriores procesos creativos que son desechados antes de ser revisados y cuyos resultados son menospreciados apriorísticamente, nublados por la inmediatez.

Es por esto lógico que, actualmente se inicien polémicas alusivas a la deformación comunicativa, que evidentemente también acusan al arte gráfico, dado que estos tres procesos fundamentales que anotábamos y la consecuente masificación de la imagen favorecen la fractura en la comunicación, siendo todo factible de ser tan (re)interpretado, re y des contextualizado, (re)simulado, (re)presentado, (re)visionado, etc., apariencias donde la transmisión informativa queda estancada y no es capaz de aterrizar en el destinatario tal y como se desea.

Una vez planteados estos conceptos fundamentales dentro del arte gráfico –algunos de los cuales evidentemente no sólo afectan a nuestro tema de estudio sino que abarcan al panorama artístico general–, podemos entrever cómo la modernidad, junto a la explosión de presencias tecnológicas y el síndrome liberador que éstas proporcionan, ha generado la proliferación, el uso y el desuso indiscriminado de la imagen. Como símbolo, como condición o como discernimiento, su abuso está ocasionando apatía hacia su contenido y su desvalorización refleja. Sin embargo, en esta expansión de los límites artísticos, el arte encara las dimensiones de su vasto territorio, sus complejos alcances, y finalmente, al desarrollo sostenible de este sistema que se pliega hacia el mercado y neutraliza las provocaciones de toda índole (San Martín, 2007).

Este contexto rocambolesco ya no sólo está regido por las (de)constructivas palabras de la omnipresente crítica artística, podríamos decir que casi en su totalidad está bajo el yugo de un mercado que extiende sus tentáculos hacia la valoración de lo incategorizable por el resto y el usufructo de los creadores. Mercado que como necesidad alimenticia de subsistencia, fagocita constantemente momentos del presente como apuesta incesante de futuro. Sin embargo, y pese a que sería lógico pensar que, tras este neopastiche, el siguiente acto corresponde a la desaparición del arte, también ofrece nuevas posibilidades en el ámbito de la gráfica² que desembocan en nuevos modelos de actuación que se adaptan concordantemente al presente sin obsesionarse en hacer de la actualidad algo visible, produciendo una estética sostenible para con ella. Estos nuevos modelos de actuación que comentamos, se fueron incorporando de forma paulatina tras la asimilación de la ruptura de paradigmas representacionales de la posmodernidad. Desde Marcel Duchamp y su negación del concepto de obra, que intervienen en el siglo XX con la desintegración del signo y la burla del arte para los ojos, se substituyó progresivamente en el arte la retina y el objeto, siendo desplazados por la idea y su concepción, aunque invariablemente unidas a cierto referente. Con

sus *ready-mades* disolvía la función utilitaria de los objetos y ampliaba su ámbito poético, neutralizando el tradicional gusto estético e implantando la crítica como motor generador y a la vez consecuencia de la obra.

Estas reconsideraciones artísticas ofrecieron los inicios de lo que se llamó arte conceptual, ya fuera en su vertiente lingüística, cuya abstracción discursiva analiza tautológicamente el lenguaje y sus vinculaciones con el mundo exterior; las aportaciones empírico-mediales en las que se acude a los registros lingüísticos para restablecer la relación con el conocimiento y sus aptitudes perceptivas; o el uso del conceptualismo ideológico para el desarrollo de operaciones y procesos activos en el espectador. Reflexiones argumentativas que la gráfica ha instaurado en estos nuevos panoramas artísticos. Si esta conceptualidad y tendencia operacional vira hacia el intento de ruptura con la industrialización incontrolada de la cultura, estos nuevos métodos y materiales aportados han posibilitado una expansión de los usos de los elementos gráficos, popularizándose, reproduciéndose y abandonando el costumbrismo estético de las élites. Conceptualizando los objetos, anteriormente sólo funcionales, y sustituyendo el Arte con mayúsculas por la accesibilidad comercial. En este sentido, la adquisición de un dibujo de Shiele puede resultar algo excesivo para un bolsillo modesto, sin embargo su reproducción gráfica en libros, camisetas, bolsos, agendas, etc., tendrá un valor irrisorio en comparación. Es así como la gráfica y su inherencia reproducible incorpora una fuerte contradicción en el mercado del arte, anulando límites objetuales, haciéndose accesible y portátil, conquistando los elementos cotidianos y coexistiendo en nuestro entorno, transformándose en una gráfica viva.

De este modo, los cambios perceptivos en cuanto a la apreciación y distribución del arte –ligados evidentemente a la teoría no aurática y la reproducción técnica de Benjamin (2003)–, pueden dar a entender una cierta condición mortuoria del estado de la cuestión, sin embargo al hablar de patrones gráficos no podemos sino entrever un resurgimiento sustancial dada sus inmensas posibilidades en los tiempos actuales.

Así, tomando gráfica viva como la utilización –ya sea ésta tradicional, tecnológica y/o industrial– de procesos estético-plásticos y elementos gráficos aplicados sobre objetos de la vida cotidiana, observamos diferentes aplicaciones multidisciplinares que dentro de la gráfica, afectan nuestro día a día, aunque progresivamente vayamos adaptándonos a ellas, y que proveen al estado de la cuestión de una apreciación gráfica de gran interés para el desarrollo de la imagen en el presente. Conceptos como la repetición y el uso de patrones supone para la gráfica viva unos recursos indispensables en lo que a la apropiación y adquisición de objetos de edición limitada se refiere. En este sentido, estas tácticas consiguen apoderarse del objeto al que pertenecen para otorgarle una alteración que podríamos considerar lingüística.

Ejemplos de ello lo podemos observar en un gran número de creativos que vuelven a enriquecer la dicotomía entre forma y contenido en sus diversas actuaciones artísticas, aprovechando por un lado las enormes capacidades de la industria (re)productiva y por otro, las virtudes tecnológicas de la búsqueda/encuentro de nuevas parti-

cularidades materiales. Ciertamente es que, dispuestos en tal plataforma, la lista a enumerar y la heterogeneidad de manejos se difumina en su enormidad, aunque no por ello dejaremos de mencionar al sueco Anders Söderberg³ y su *Homage Småland!*, patrón gráfico estampado, o al danés Lene Toni Kjeld cuyos patrones alterados y variables generan una múltiple forma de distribución y funcionalidad espacial⁴. Bajo esta tesitura, también encontramos diversas aplicaciones asociadas, como algunos patrones creados por Julia Rothman⁵ sobre varios cuerpos, que de la misma forma incorporan valores añadidos a los objetos intervenidos con estas imágenes. Tampoco olvidaremos la utilización de estos elementos gráficos en el textil, como por ejemplo, la obra *Knives & Feathers* (2006) de la finlandesa Ivana Helsinki, donde elementos gráficos, son repetidos en diversos modos para generar diseños de moda. También, el estudio conformado por Mario Minale y Kuniko Maeda en Róterdam (Minale-Maeda⁶) en el que conceptualmente se trabaja sobre los tópicos de la cultura contemporánea con múltiples actuaciones gráficas incorporadas a la innovación y a la expansión del concepto gráfico con los trabajos *Dressed Table* (2005), mantel de encaje estampado serigráficamente sobre una mesa de madera, y *Dressed dishes and cutlery* (2005), mantel de encaje transferido y grabado por láser en platos y cubiertos. A la inversa que la autora anterior, Minale Maeda toma el diseño textil para hacer sus aplicaciones gráficas. Así como quisiéramos destacar a Sigrid Calon⁷ y sus incorporaciones lineales a partir del cosido *DahliaShowWall* (un separador de espacios) o *Majorette* (colección de pañuelos), a Birgit Amadori⁸, especialista alemana en *vector art* afincada en California que investiga diferentes diseños gráficos aplicados al interior de habitaciones (un claro ejemplo de ello son las habitaciones 217, 509 y 510 del Hotel Fox en Copenhague, Dinamarca en el 2005), y los trabajos realizados por los suizos GVA Studio⁹, con múltiples actuaciones gráficas incorporadas a la innovación y a la expansión del concepto gráfico, que abarca desde proyectos tan variados como la serie *Printers*, una serie limitada de cuatro heráldicas estampadas serigráficamente sobre camisetas con una edición de cincuenta ejemplares, hasta la renovación del diseño interior del Centro Internacional de Conferencias de Ginebra. Como vemos, así como la diversidad existente en la adaptación gráfica, a imagen especular, sus impulsores suelen tener una visión multidisciplinar—recordando que el discurso posmoderno se basa en la contaminación de disciplinas (Baudrillard, 1993)—, que les permite incorporarse en ámbitos tan diferentes como el performance, la escultura, instalación, diseño de modas, diseño textil, entre muchos otros. Un ejemplo claro de esta tendencia puede observarse también en los trabajos de Hanna Werning¹⁰, que incorpora el lenguaje gráfico a la escultura, la instalación, el performance y el videoarte en *Apparat No. 1: Suddenly my wall was a mess - and I like it*, obra basada en los dibujos de una máquina de creación de patrones al azar con rotulador negro permanente sobre papel de empapelado de paredes; así como también subrayaríamos el transdisciplinario colectivo JB Classics Lab¹¹, una clara muestra de optimización de las posibilidades gráficas, donde Jason Bass y Miss Mdot inician en el 2001 en San Francisco la realización de ediciones gráficas especiales

de zapato deportivo y diferentes presentaciones artísticas y exhibiciones de la creación de la marca como *Snaker Pimps* (2007). Y de este modo se podría continuar con un gran número de experimentadores visuales y creativos de la gráfica como la enorme asociación Post Creative¹², una oficina sueca orientada al diseño gráfico.

Conclusión

Propuestas, todas las anteriores, que generan un gran apartado del movimiento gráfico, que por su versatilidad y condición de ser reproducido físicamente de forma mayormente limitada, reconsideran todo lo que el mercado puede absorber aplicando ideas creativas. Una vez observado el poder argumentativo y lo mucho que tiene que decir aún la gráfica viva en cuanto a la distribución de nuevas formas estéticas, reconstituyendo una forma propia de liberación lingüística y conceptual, podemos percibir la descontextualización y paralelo (re)posicionamiento, no desde la herencia tradicional de la misma, sino desde ubicaciones particulares que se alojan en las dinámicas actuales de las artes, para adquirir cierta autonomía discursiva como tendencia pensante. Es así como este vehículo expresivo se involucra en las corrientes propositivas y conceptuales, fundiéndose en una gráfica que se expande hacia innovadoras prácticas que revisan las tradicionales técnicas reproductivas, ampliando sus parámetros y reconsiderando sus términos para adecuarlos al presente. Multiplicidad de valores que junto a la búsqueda de experimentación material, el estallido del campo digital y el florecimiento tecnológico, se ajusta a los nuevos modos productivos de comunicación. Una gráfica múltiple que indaga teórica y empíricamente en una mejora sustancial como consecuencia de la liberación conceptual y propone a su vez la conceptualización del consumo gráfico. Novedosas disposiciones gráficas que nos instan a valorar la actual utilización de la imagen y su difusión en la simbiosis entre diseño y arte, teniendo presente que las constantes evoluciones que comentábamos al principio de este escrito, no dejarán estático este proceso cambiante que, en su innegable transdisciplinariedad, pensamos que continuará sembrando el reactivo generador de una imagen gráfica múltiple que muestre las posibilidades de este campo en el mundo contemporáneo.

Notas

1. Existen mercados del arte y galerías actualmente que, por ejemplo, aún desconfían de las impresiones digitales, sin incluirlas dentro de su acervo, concursos o exposiciones.
2. Como se verá más adelante, no nos remitiremos aquí únicamente a la llamada "impresión gráfica", sino a un concepto mucho más amplio del término, que acoja las más variadas y multidisciplinarias vertientes.
3. En su dirección electrónica se pueden observar algunas de las diversas aplicaciones de este diseñador sueco: <http://soderbergdesign.blogspot.com/>
4. Para más información véase su página web: <http://www.walldecorations.dk/index.html>
5. Para más información acerca de las aplicaciones y diseños de sus patrones pueden remitirse a su dirección electrónica: <http://www.juliarothman.com/>

6. En la dirección electrónica de este despacho de diseño pueden observarse algunos de sus exhibiciones, publicaciones y proyectos como *Chroma Key*, *Survival Furniture*, *Table Manners Collection*, *Synthetic Realism* o *Tasteful*, que de la misma forma incorporan conceptualmente elementos de diseño a objetos de la vida cotidiana: <http://www.minale-maeda.com/>
7. Para más información puede consultarse su dirección electrónica: <http://www.sigridcalon.nl/>
8. En su página web se pueden consultar sus proyectos más destacados dentro del campo de la ilustración, *Fine art*, así como informarse acerca de las publicaciones y exposiciones realizadas: <http://www.amadori.org/>
9. Se puede consultar información adicional en línea, en su página web: <http://www.gvastudio.com/>
10. En su dirección online podemos encontrar parte de su extenso portafolio, así como algunos de sus proyectos más destacados: <http://www.byhanna.com/>
11. En su dirección electrónica puede consultarse extenso material heterogéneo acerca de esta agrupación: <http://www.suite2206.com/>
12. Para más información acerca de este despacho de diseño gráfico sueco, consultar su página web: <http://postcreative.se/>

Referencias bibliográficas

- Alcalá, J. R. (2006). "Explorando el laberinto. Gráfica, estampa y grabado en la sociedad digital", en la revista *Grabado y Edición*, núm. 3, julio 2006, pp. 6-16. Madrid, España. Texto extraído de la ponencia impartida en las "Jornadas sobre la obra gráfica: Nueva definición, coleccionismo y mercado de arte". Ayuntamiento de Cáceres, España el 31 de marzo de 2006.
- Alegría, J. (2006). "Duchamp, el Posmodernismo y la Muerte del Arte", en *Crítica.Cl*, revista digital de ensayo, crítica e historia del arte fundada por Adolfo Pardo en Santiago de Chile en 1997. Documento obtenido el 5 de abril de 2008 desde: http://www.critica.cl/html/alegría_licuime_01.htm
- Baudrillard, J. (1993). *La transparencia del mal* (Ensayo sobre los fenómenos extremos). Barcelona: Editorial Anagrama.
- Benjamin, W. (2004). *El autor como productor*. México D.F.: Ed. Itaca.
- _____. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Ed Itaca.
- Bosco, R. (2006). "La revolución digital", en el periódico *El País* en su versión en línea, del 21 de octubre de 2006. Obtenido el 27 de septiembre de 2007 desde <http://www.elpais.com/articulo/semana/revolucion/digital/elpepuculbab/20061021elpb>
- Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Madrid: Cátedra.
- Castro, K.; Soler, A. (2007). "La impresión piezoeléctrica: la estampa inyectada", en la revista *Grabado y Edición*, núm. 7, pp. 30-35. Madrid, España.
- Cavaria, J. (2002). *Artistas de lo inmaterial*. Guipúzcoa, España. Ed. Nerea.
- Claffy, K. (2001). "*Caida*": *Visualizing the Internet*. Universidad de California (San Diego). Este documento puede revisarse en la dirección electrónica: <http://www.caida.org/publications/papers/2001/caida/caida.html>
- Greene, R. (2000). "Web work, a history of Internet Art" en *ARTFORUM International*, núm. 9, pp. 162-167, 190. Este documento puede revisarse en línea, traducido al castellano por Remedios Zafra, en la dirección: http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html
- Lara, J. (2006). "Nuevos tiempos para el grabado contemporáneo", en *Grabado y Edición*, núm. 3, pp. 34 -37. Madrid España.
- Lipovetsky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Ed. Anagrama.
- Luna, M. (2004). "Las situaciones extremas de la sociedad y el arte actual", en la revista digital de ensayo, crítica e historia del arte *Crítica. Cl*. Obtenido el 5 de mayo de 2008 desde: http://www.critica.cl/html/luna_02.htm.
- Martínez, F. (2002). *La revelación del Arte Mediático*. Texto realizado para Interfaces_02 [arte mediático], realizado del 4 al 10 de mayo de 2002 en Montevideo (Uruguay), y publicado en red en la dirección: netart.org.uy/interfaces02/uy
- Marzona, D. (2005). *Arte conceptual*. Madrid: Ed. Taschen.
- Mora, P. (2007). "El grabado no tóxico", en la revista *Grabado y Edición*, núm. 6, pp. 48-53. Madrid, España.
- Osborne, P. (2006). *Arte conceptual*. Barcelona: Phaidón.
- Pujol, M. (2007). *La gráfica como piel urbana*. Buenos Aires, Argentina. Obtenido el 27 de abril de 2008 desde: http://franjafadu.com.ar/blog/wp-content/apuntes/grafico/La_grafica_como_piel_urbana.pdf
- Rush, M. (2002). *Nuevas expresiones artísticas a finales del siglo XX*. Barcelona: Ed. Destino.
- San Martín, F. J. (2007). Una estética sostenible. Arte en el final del Estado de bienestar. Universidad Pública de Navarra, España. Cuadernos de Cátedra Jorge Oteiza.
- Tribe, M.; Jana, R. (2006). *Arte y nuevas tecnologías*. Barcelona: Taschen.

Carles Méndez Llopis. Dr. en Bellas Artes en la Especialidad de Grabado y sistemas de estampación por la Universidad Politécnica de Valencia en España. Profesor y miembro del Cuerpo Académico Gráfica Contemporánea y del Núcleo Académico de la Maestría en Diseño Holístico en el Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte, (IADA) de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Chihuahua, México.

Aproximaciones al libro-arte como medio de expresión

Hortensia Mínguez García

Aproximaciones al concepto de libro-arte

Estamos acostumbrados a idealizar el libro como aquel conjunto de hojas que, por medio de palabras transcritas e imágenes ilustrativas, ocultan un mensaje y un amplio

cabal informativo que sólo a través de la lectura podemos conocer. Sin embargo, esta descripción únicamente vendría de la mano de un tradicional editor de libros de texto aferrado a la idea de que un libro no es más que un contenedor de palabras en prosa o en verso. La realidad, a día de hoy, no obstante es bien diferente, porque desde los últimos cincuenta años bien se ha argumentado que un libro es, en esencia, un arte en el que prima la relación simbiótica entre el continente y el contenido y no, el continente supeditado al contenido, pues ésta sería una visión reduccionista.