

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA - FACULTAT DE BELLES ARTS

**MATERIALIZANDO MUNDOS IMAGINARIOS**

El dibujo y el *collage* digital desde la pantalla hasta al objeto impreso

Tipología 4



Autor: Bibiana Alexandra Cárdenas Robayo

Tutor: Alberto March Ten



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

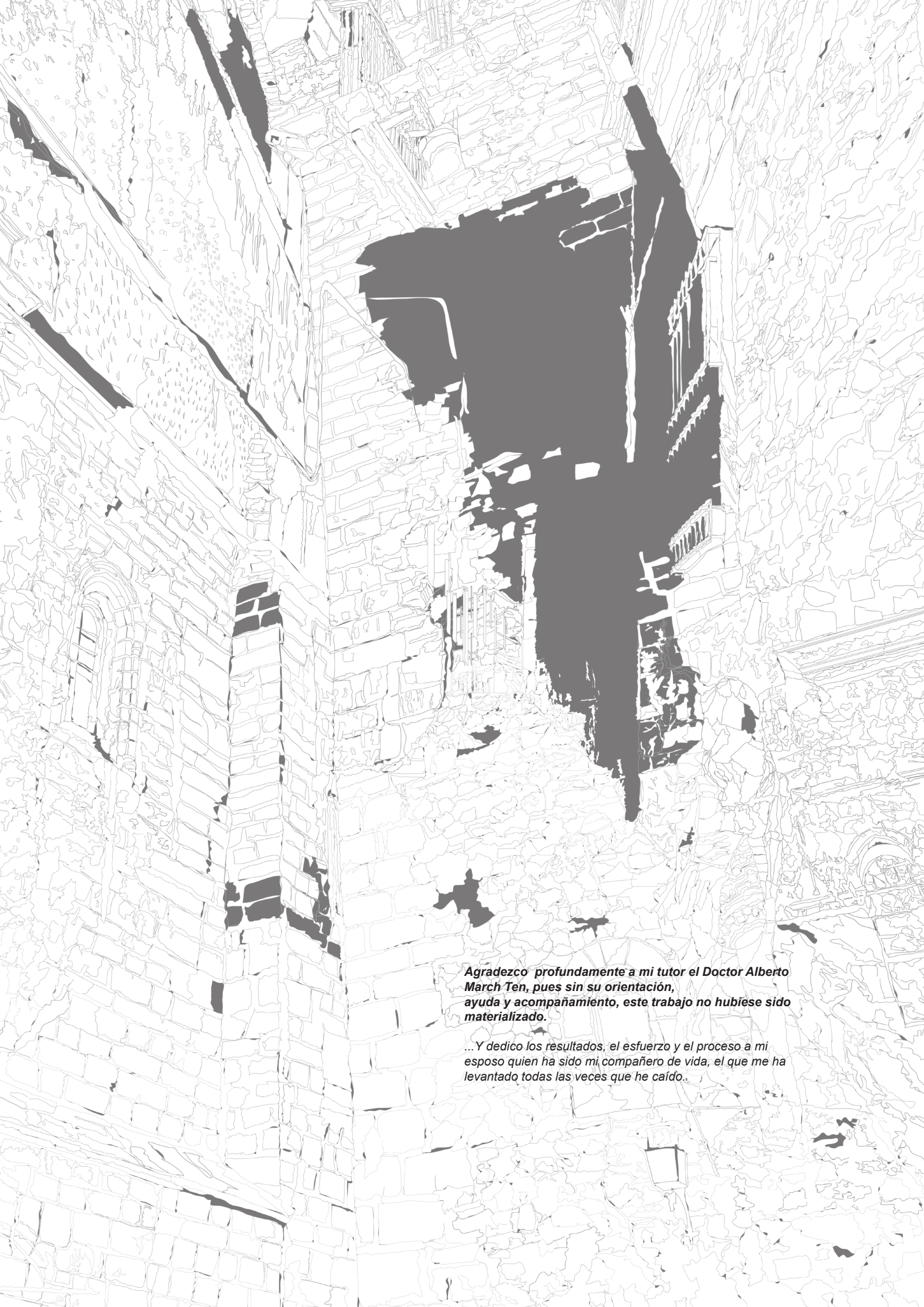


FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÀSTER en  
PRODUCCIÓ ARTÍSTICA  
Universitat Politècnica de València

Valencia, Septiembre 2016



***Agradezco profundamente a mi tutor el Doctor Alberto March Ten, pues sin su orientación, ayuda y acompañamiento, este trabajo no hubiese sido materializado.***

***...Y dedico los resultados, el esfuerzo y el proceso a mi esposo quien ha sido mi compañero de vida, el que me ha levantado todas las veces que he caído.***



## **MATERIALIZANDO MUNDOS IMAGINARIOS**

El dibujo y el *collage* digital desde la pantalla hasta el objeto impreso

Los medios digitales han permitido nuevas formas de creación visual, redefiniendo técnicas convencionales de producción artística como el *collage*. Mediante este proyecto exploro las posibilidades del dibujo creado en el medio digital a partir de fragmentos vectorizados y su posterior materialización objetual, sustentándose en una forma de pensamiento y visualización de la realidad que parte del concepto de levedad.

Con el objetivo de hallar una re-conceptualización plástica propia del *collage*, creo una serie de imágenes que representan diez ciudades que recorrí, materializadas sobre diferentes soportes de distintos formatos de acuerdo a una interpretación subjetiva de lo que para mí significó cada espacio. Utilizando medios digitales y analógicos se pretendió determinar nuevos valores conceptuales y expresivos en la creación de la imagen visual nacida del mestizaje, permitiendo así una conclusión práctica y teórica del *collage* digital dentro de una actividad artística propia.

### **PALABRAS CLAVE:**

Fragmentación, construcción, levedad, mundos imaginarios, hibridación de medios, *collage* digital y dibujo vectorial.

## **MATERIALIZING IMAGINARY WORLDS**

Drawing and digital collage from the screen to the printed object

New forms of visual creation are enabled by digital media through the redefinition of conventional artistic production techniques like collage. This project explores the possibilities of the drawing created in a digital environment starting with vectorized fragments and progressing to its objective instantiation, supported by a way of thinking and visualization of reality which starts with the concept of lightness.

With the objective of finding a plastic re-conceptualization unique to collage, images of ten cities are created. Cities visited by the author and materialized over multiple format supports according to a subjective interpretation of the meaning of the spaces. Using digital and analog media new conceptual and expressive values are explored in the creation of image based on fusion. This permits a theoretical and practical conclusion of collage within a unique artistic activity.

### **KEYWORDS:**

Fragmentation, construction, lightness, imaginary worlds, media hybridization, digital collage and vector drawing.



## ÍNDICE

|   |    |
|---|----|
| 1- Introducción.....  | 6  |
| 2- Estructura que soporta mi pensamiento, mi manera de hacer, de mirar y analizar.  |    |
| 2.1 -El porqué del trabajo vectorial.....   | 11 |
| 2.2 -Miradas alternativas del espacio imaginario. ....  | 13 |
| 2.3 -Dos conceptos, dos ideas que dan vueltas en mi cabeza. ....  | 19 |
| 3- Proceso de creación con un <i>software</i> vectorial y materialización objetual mediante el impreso.....                   | 22 |
| 4- Mis ciudades, mis recorridos, pantallazos mentales almacenados en la imaginación: <i>De dónde vienen y cómo son.</i> ..... | 28 |
| 5- Conclusiones.....  | 56 |
| 6- Índice de Imágenes .....   | 57 |
| 7- Bibliografía.....  | 62 |
| 8- Anexos   |    |

## 1- INTRODUCCIÓN

*“Sin embargo, la necesidad de tener siempre en cuenta durante la experiencia de la contemplación de la obra de arte los parámetros hápticos de la percepción, es decir, el sentido táctil de la experiencia visual, ha forzado a los creadores digitales a recuperar su sentido físico-matérico en la visualidad de la imagen. Así, medio siglo después de trabajar con imágenes digitales, seguimos realizando constantes viajes de ida y vuelta entre la vieja condición física y la nueva naturaleza intangible de la experiencia de lo visivo.”<sup>1</sup>*

José Ramón Alcalá

Como artista plástico que he experimentado tanto en medios analógicos como digitales la imagen fragmentada, componer ideas a partir de su convergencia, aprovechando las cualidades que posibilita cada uno de estos medios y experimentando sobre ellos para producir pensamientos que conduzcan a una construcción objetual que nace de la hibridación de distintos recursos, se ha convertido en el principal propósito de mi exploración artística.

Puede considerarse que el medio digital ha incorporado nuevas formas de pensamiento y producción en el arte, lo cual ha conducido a una necesaria redefinición de conceptos, procesos y la generación de nuevos planteamientos en torno a los valores que el mismo arte adquiere al sustentarse en un medio múltiple donde se hace ambigua y de difícil definición la idea de originalidad. Parte de esa multiplicidad, se halla en las posibilidades técnicas que el medio ofrece en la combinación de medios y la digitalización de la realidad: imagen, audio, video, materia, textura, texto, luz, todos ellos elementos singulares que a pesar de su diferenciada naturaleza, se homogenizan inevitablemente como información binaria que existe como datos: *“Las imágenes digitales son eso, digitales, lo que quiere decir que se representan y almacenan en forma de un conjunto ordenado de dígitos binarios (bits): unos y ceros”<sup>2</sup>*; naturaleza que permite una recombinación de elementos que sin duda recuerda, en alguna medida, las prácticas expresivas del *collage*; fragmentos del ser; la imagen que se cimienta y se desarma como las piezas de un rompecabezas que siempre se disponen de distintas maneras produciendo realidades diferentes propias del mundo virtual o, por qué no decirlo, del medio digital que ha constituido un espacio de expresión en donde se han redefinido las prácticas de creación artística a partir de las nuevas posibilidades de interacción que otorga como medio de producción.

Es así como las formas convencionales de expresión, en este caso específico,

<sup>1</sup> ALCALÁ, José Ramón. *La piel de la imagen: Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia: Sendemá, 2011, p. 28

<sup>2</sup> ATIENZA VANACLOIG, Vicente Luis. *El tamaño de una imagen digital*, [en línea] : disponible en riunet , 2011, hdl.handle.net/10251/12710



el *collage*, han adquirido nuevos métodos de producción y conceptualización de la imagen dentro del medio digital, efecto de las particularidades que su lenguaje otorga en la desmaterialización y homogenización de la información, que la hace leve y que se plantea aquí como un concepto principal que se desarrolla a partir de una experiencia personal considerada como una visión subjetiva en donde la creación artística se sobrepone completamente a aproximaciones teóricas específicas.

De aquí entonces que el desarrollo del presente proyecto, tenga como objetivo explorar las posibilidades del dibujo creado digitalmente. Particularmente, a partir de fragmentos trabajados en un *software* vectorial desde el que se analice en la práctica las relaciones entre las tecnologías creadas por los nuevos medios y una forma propia de pensar y visualizar la levedad a partir de una reconceptualización propia del *collage*. Un rompecabezas mental llevado a lo físico a través de impresos de diferentes tamaños que hacen parte de un todo mediante una visión propia de la imagen, como una proyección de múltiples pantallazos proyectados en la mente que no siguen una secuencia sino que más bien son simultáneos. Una visión mental que no es un recuerdo, sino una vivencia continua que se registra en cada momento; una cuestión atemporal que no habla de memoria sino de vivencia.

El método utilizado no se sustenta aquí en una linealidad inflexible, por lo que los pasos que se siguieron para el desarrollo de este proyecto parten esencialmente de la experiencia personal en la práctica artística, en donde se reflexiona sobre el concepto de levedad. De aquí que como se ha planteado, aunque no se está hablando de una linealidad estricta en el desarrollo del presente TFM, sí se parte de esta reflexión vivencial que produce una experimentación gráfica del dibujo digital, a nivel práctico y teórico, donde se cuestionan los conceptos que de alguna manera se ven replanteados en mi actividad artística como lo matérico, lo virtual y el *collage*.

La exploración teórica, en torno a problemas conceptuales y técnicos, se produce simultáneamente a la obra que se ve afectada a su vez por la investigación de las posibilidades expresivas que otorga el medio para mis intereses plásticos y gráficos en la creación artística, llevando su desarrollo a una experimentación a través de la materialización de la obra como elemento objetual que se vislumbra mediante el impreso. Como consecuencia de ello, se produjeron diferentes imágenes realizadas durante el proceso de investigación, las cuales, condujeron al desarrollo de algunos trabajos que han sido expuestos en diferentes momentos



Imagen 1

**PAM 2015 UPV**

**Autor: Bibiana Cárdenas Robayo**

Título: ÁBSIDE SECULAR - Díptico.

Dimensiones : 241,5 cm X 117 cm cada una.

Técnica: dibujo digital, impreso por capas sobre papeles traslúcidos, acetato y papel vegetal.



<http://valenciaplaza.com/pam-cuenta-atras-para-la-mayor-exposicion-del-ano-en-valencia>

durante el curso: entregas de asignaturas como Instalación audiovisual, eventos extracurriculares como PAM 2015, concursos profesionales como el XXXVII Certamen de Minicadros, Huestes del Cadi de Elda, 2016, en el cual fui seleccionada, y el desarrollo de un proyecto artístico personal como ganadora de la beca [Pedro Marco 2016](#).

Para el desarrollo de las siguientes reflexiones se exploraron antecedentes que encuentran afinidad con el desarrollo visual de mi obra, se indagaron fuentes teóricas que apoyan los conceptos planteados y se describieron procesos experimentando técnicamente en la construcción y materialización de la misma.

De esta manera se produjo una obra inédita que respondió a mis intereses artísticos que fueron enriquecidos por las diversas actividades y asignaturas realizadas durante el Máster, producto de la convergencia de la experimentación práctica y la reflexión teórica, cuyo proceso creativo y conceptual constituye el desarrollo del presente documento.



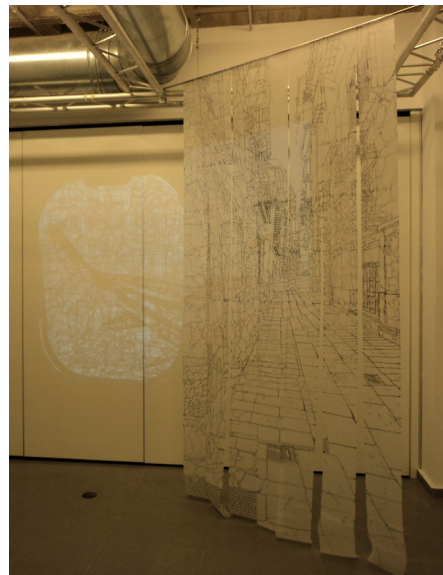
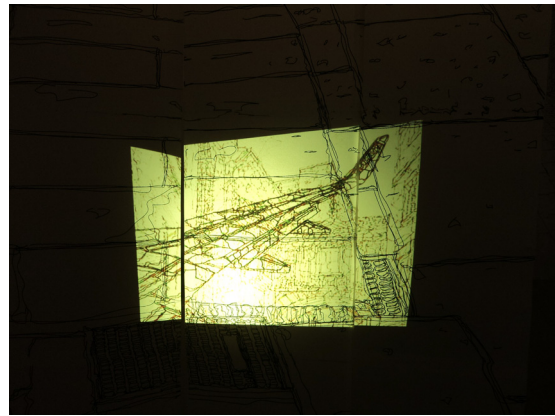
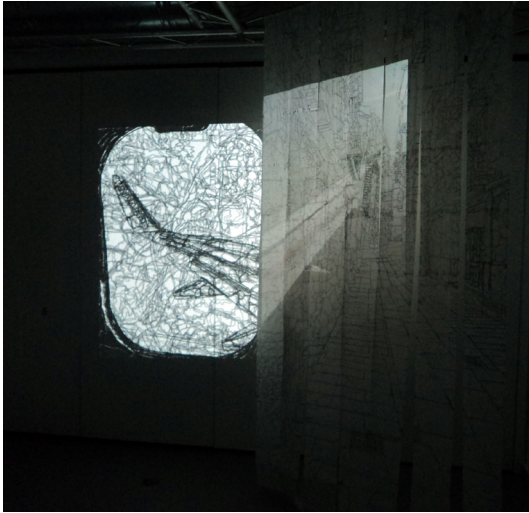


Imagen 2

**MOMENTO 2' 40'**

Instalación Audiovisual. Video compuesto por dibujo animado y fragmentos de video tomado en la ventana de un avión con un dispositivo móvil, proyectado sobre la pared y sobre una de las cortinas de papel vegetal. La animación es proyectada sobre la pared y el video sobre el dibujo. El video del evento real es proyectado sobre el dibujo mental que ha sido materializado creando una paradoja entre lo real y lo virtual.

<https://www.youtube.com/watch?v=tOUJWogOrE>

[https://www.youtube.com/watch?v=AL4GZu\\_jMRk&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=AL4GZu_jMRk&feature=youtu.be)

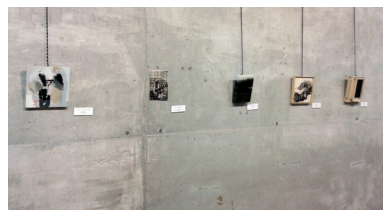
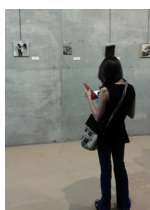


Imagen 3

**Seleccionado XXXVII CERTAMEN DE MINICUADROS, HUESTES DEL CADI de Elda.**

Autor: Bibiana Cárdenas Robayo

Título: NOMENCLATOR 4

Dimensiones: 20 x 14 cm

Técnica: Dibujo digital analógicamente tecnológico.

[http://www.huestesdelcadi.com/attachments/File/MINICUADROS/Premiados\\_y\\_Seleccionados\\_2016.pdf](http://www.huestesdelcadi.com/attachments/File/MINICUADROS/Premiados_y_Seleccionados_2016.pdf)



## 2- ESTRUCTURA QUE SOPORTA MI PENSAMIENTO, MI MANERA DE HACER, DE MIRAR Y ANALIZAR

*“Así, montados en nuestro cubo nos asomaremos al próximo milenio sin esperar encontrarnos nada más que aquello que seamos capaces de llevar.”<sup>3</sup>*

*Italo Calvino*

### 2.1 EL PORQUÉ DEL TRABAJO VECTORIAL

Mi interés por el medio digital empezó por la necesidad de movilidad y de desplazamiento; el deseo de producir imágenes que pudiese transportar fácilmente y que no ocupara mucho espacio físico.

Mi formación como artista la realicé con énfasis en la escultura, utilizando distintos materiales y realizando ensambles de gran tamaño y gran peso físico, pero siempre con una constante: la unión de partes pequeñas que van formando piezas más grandes, algo que de una u otra manera se encuentra relacionado con lo digital, que en términos generales puede pensarse como la unión de elementos o valores discontinuos que existen solos y existen como totalidad, pero con la gran diferencia que estas primeras obras no eran de fácil transportación, ni de fácil almacenaje, algo que por cuestiones prácticas para mí se convirtió en un inconveniente y me hizo explorar el medio digital como una solución a los problemas de producción y conservación de mi obra.

Después de probar con diferentes programas digitales, me interesé profundamente en los vectoriales, pues sentí afinidad con las posibilidades técnicas en la exploración de fragmentos y la unión de partes que conforman un todo. Empecé realizando composiciones de pequeñas formas de color plano unidas azarosamente, pero pensando en equilibrio, composición y sensaciones transmitidas por el color vibrante de formas irregulares al encontrarse unas al lado de otras. De esta forma realicé múltiples composiciones y experimentos al unir partes irregulares de color –como pinturas abstractas–, aunque ello no fue suficiente para expresar las cualidades plásticas de la forma que venía experimentando en mis anteriores prácticas.

Mi manía de unir y armar cosas no era satisfecha, pues los fragmentos eran un poco torpes al utilizar el ratón como dispositivo para pintar, siempre recurriendo al mismo formato de tamaño en el momento de abrir el archivo en el que iba

<sup>3</sup> CALVINO, Ítalo. *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Ediciones Siruela, 1989, p. 41

guardando lo que iba realizando, trabajando en una misma capa y utilizando la pantalla como un lienzo de un único tamaño.

Como exploración inicial estaba bien, pero se quedaba corta, así que indagué más en las posibilidades del programa y cómo podía llevarlo al acto de pintar físicamente o construir una imagen ensamblada como las que hacía materialmente. Lo primero, me hacía falta un pincel. El lienzo en blanco estaba, que era la pantalla del ordenador, pero el pincel que utilizaba hasta ese momento era de movimientos torpes. Conocí las tabletas digitales para dibujo y las posibilidades que estas me ofrecían al poder definir los trazos con mayor claridad y mayor detalle. Paralelamente me di cuenta que podía acercarme tanto como quisiera y concebir la imagen desde la parte más pequeña e irme alejando hasta verla en su totalidad: un lienzo de múltiples formatos en una misma superficie. Pero ¿qué iba a hacer? ¿Qué quería pintar? o ¿qué me interesaba construir? Al igual que en cualquier proceso creativo que había realizado, me aferré a lo que tenía a la mano y de lo cual disponía o podía ver en ese momento: la observación como medio de conocimiento. Empecé con lo que podía ver desde la ventana del lugar donde habitaba. Vivía en la planta seis en un edificio en el centro de la ciudad y mi modelo que era ese paisaje urbano siempre estaba allí. Como había hecho antes, empecé por ubicar el formato y seleccionar el punto de referencia, definiendo de dónde hasta dónde iba la imagen que quería plasmar en el lienzo digital, trazando la horizontal y ubicando el punto de fuga que me iba a dar la profundidad. Solo que en el medio digital puedo acercarme al lugar más profundo al hacer *zoom* sobre el lienzo para empezar a construir la imagen desde la parte más distante, que por cierto, es la parte más pequeña que el ojo percibe, trabajándola de tal forma que este espacio minúsculo ocupa ahora el total de la pantalla. Empiezo a armar mi imagen a partir de fragmentos yuxtapuestos de color colocados de acuerdo a la observación previa que he realizado del análisis de texturas y formas, pues la identidad de algo le da la forma, la experiencia visual y táctil que se tiene con el objeto de interés, que en este primer caso era el paisaje urbano que veía desde mi ventana.

Un paisaje que tuve mucho tiempo de observar, intentando tomar su identidad mediante las formas repetitivas que dan ciertos edificios. La mezcla de colores y formas, yendo desde lo más distante a lo más cercano, proporcionando la imagen y encuadrando las distancias, que en el ordenador podía trabajar en distintas capas, ampliando el tamaño de la imagen y desplazándola de un lado hacia otro para así ir construyendo el rompecabezas visual: unión de partes que conforman un todo.

Trozos de color, como hacían los impresionistas con sus pinceladas yuxtapuestas, pensando en el fragmento y en el todo, que voy construyendo minuciosamente por partes, empezando del centro hacia afuera hasta completar la imagen.

Al crear la imagen empiezo a manipularla de distintas maneras, descomponiendo los fragmentos e imprimiéndola por partes; materializándola, para luego intervenir sobre ella físicamente y digitalizarla de nuevo para así crear distintas versiones de la misma imagen, las cuales muchas de ellas guardan similitud, pero otras, por la manipulación y la mezcla, dejan de ser lo que eran para convertirse en otra cosa que ya no guarda relación con el espacio representado originalmente sino que crea uno nuevo: un mundo imaginario. Un lugar en el cual habita la mente y el espíritu, en donde no hay tiempo y la memoria es algo simultáneo que se va construyendo en un mismo instante, como una representación de lo sensible, que habita en la mente del individuo como imagen real.

## **2.2 MIRADAS ALTERNATIVAS DEL ESPACIO IMAGINARIO**

El trabajo de investigación realizado partió de algunas inquietudes personales, como fueron las connotaciones que la idea de lo digital atribuye a la levedad —y por oposición a el peso—, lo relativo que puede llegar a ser el tamaño de la imagen, la manera en la cual es mirada o la forma en la cual es materializada, elementos que condujeron a indagar algunas cualidades del dibujo y del *collage* como medios de creación y expresión dentro de nuevas formas de producción. Por ello, aunque son muchos los artistas que han influenciado mi quehacer artístico, fueron particularmente importantes dentro de esta nueva exploración aquellos en los que encontré elementos similares a esta aproximación conceptual.

### **Giovanni Battista Piranesi - Lugares que representan el espíritu.**

Encuentro como un referente visual y técnico, tanto a nivel conceptual como formal, la obra de Giovanni Battista Piranesi “*Carceri d’Invenzione*” (1745-1760), compuesta por quince grabados en aguafuerte y una portada, cuya realización parte de las ruinas de espacios reales, las cuales completa y transforma en cárceles mentales como estados encadenados del pensamiento humano. Un paisaje interior lleno de melancolía y confusión que es plasmado mediante caminos que no llevan a ninguna parte; líneas intensas y fuertes cuyo deseo es mostrar la angustia del encierro mental. Ese encierro que muchas veces he sentido mientras mi cuerpo se desplaza, como si mi mente quedara atrapada en un recuerdo muerto que revive virtualmente en el interior de mi ser y que se hace



tan real y presente como mis dibujos cuando los materializo. Un trabajo creado por líneas intensas superpuestas, que se mezclan unas a otras y crean redes laberínticas que la mirada recorre buscando una salida o un escape mental.

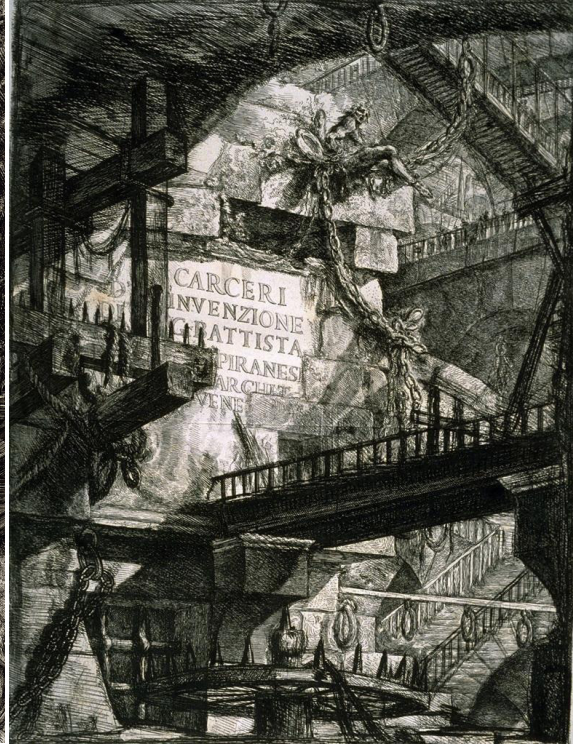


Imagen 4  
**Autor: Giovanni Battista Piranesi**  
 Título: Carceri d'Invenzione (Hoja de título)  
 Técnica: Agua fuerte y buril  
 Dimensiones: Huella de la plancha 548 x 417 mm. en hoja de 845 x 580 mm.  
 realizadas entre 1745 y 1760 compuestas por 15 planchas

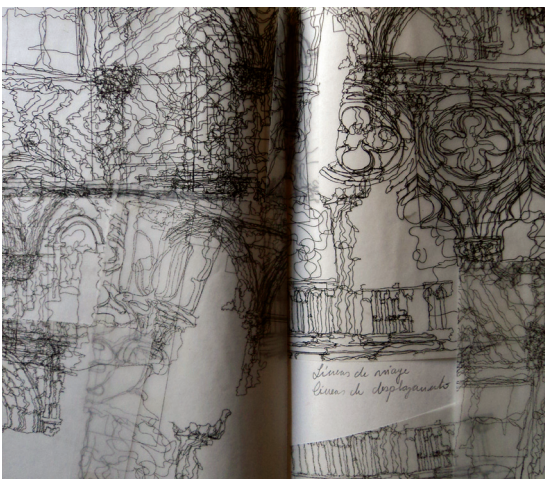


Imagen 5  
 Apuntes propios de dibujo digital. Doble impresión sobre papel vegetal 20 cm x 28 cm, pegado sobre una página de un cuaderno de apuntes. Fragmento de una imagen compuesta en 92 capas de un software vectorial, capas 33 y 46.



Imagen 6  
**Autor: Giovanni Battista Piranesi**  
 Título: Interior de prisión con la columna dórica y las inscripciones latinas.  
 Técnica: Agua fuerte y buril  
 Dimensiones: 1 estampa, huella de la plancha 406 x 551 mm. en hoja de 580 x 845 mm



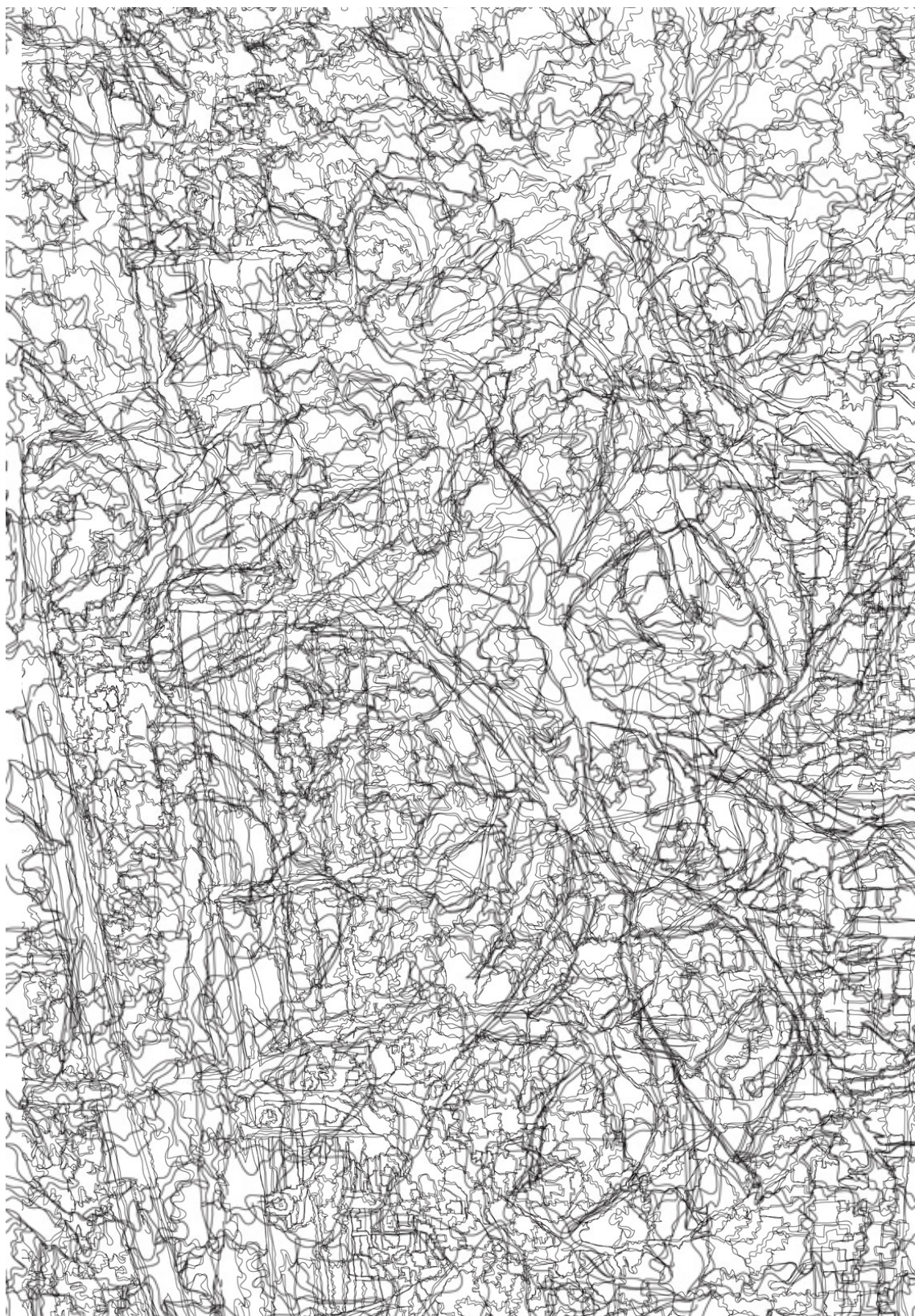


Imagen 7

**Apuntes propios de dibujo digital en software vectorial.**

La línea, como el *collage*, han sido para mí un componente primordial por las cualidades plásticas que otorga a la imagen en la construcción de elementos discontinuos que posibilitan la mezcla de distintos lugares que crean uno nuevo. Estos espacios mentales, que se convierten en reales en el momento de ser materializados, producen nuevas aproximaciones a la manera de hacer y de crear; hacer visible mediante imágenes lo que ve el pensamiento, utilizando procedimientos técnicos, e l modo de hacer y el pensamiento que lo precede.





Imagen 8

**Autor: Dionisio González**

Título: Roberto Marinho I (De la serie Favelas)

Fotografía intervenida , siliconada sobre metacrilato

2004

### **Dionisio González - Arquitectura imaginaria que se hace real porque hay una imagen que la representa.**

Otro de mis referentes es Dionisio González, cuyo trabajo parte de la realidad, de lugares que existen y que luego transforma mediante el fotomontaje, creando una nueva dimensión del espacio original como una realidad paralela; un nuevo lugar creado perfectamente dentro de la realidad naturalista de la mirada óptica de la fotografía, que da la sensación que existe, ya que los espacios existen porque hay una imagen que los representa.

Su trabajo se sustenta en la imagen virtual aunque parte de la imagen real, manipulada mediante lo digital de manera magistral, cortando y pegando de tal forma que crea lugares que parecen reales y que engañan al ojo por la aparente veracidad que le otorga la calidad de lo fotográfico; arquitectura inexistente creada en la virtualidad de un *software*, para luego ser materializada en amplios formatos que potencian la imagen convirtiéndola en un ícono de referencia.



Imagen 9

**Autor: Dionisio González**

Título: The Theater of the World Aldo Rossi 1979  
Fotomontaje, Fotografía siliconada sobre metacrilato.  
Serie Venezia  
2011

Estos dos referentes, Giovanni Battista Piranesi y Dionisio González, parten de espacios reales, que transforman y convierten en lugares creados por la mente; espacios que fueron concebidos pero nunca construidos (González), o de los cuales solo quedan ruinas y son completadas de manera mental (Piranesi).

Arqueólogos y arquitectos del espacio, con técnicas diferentes, uno en grabado y el otro en fotografía, pero con un interés similar: el espacio y la construcción mental de este.

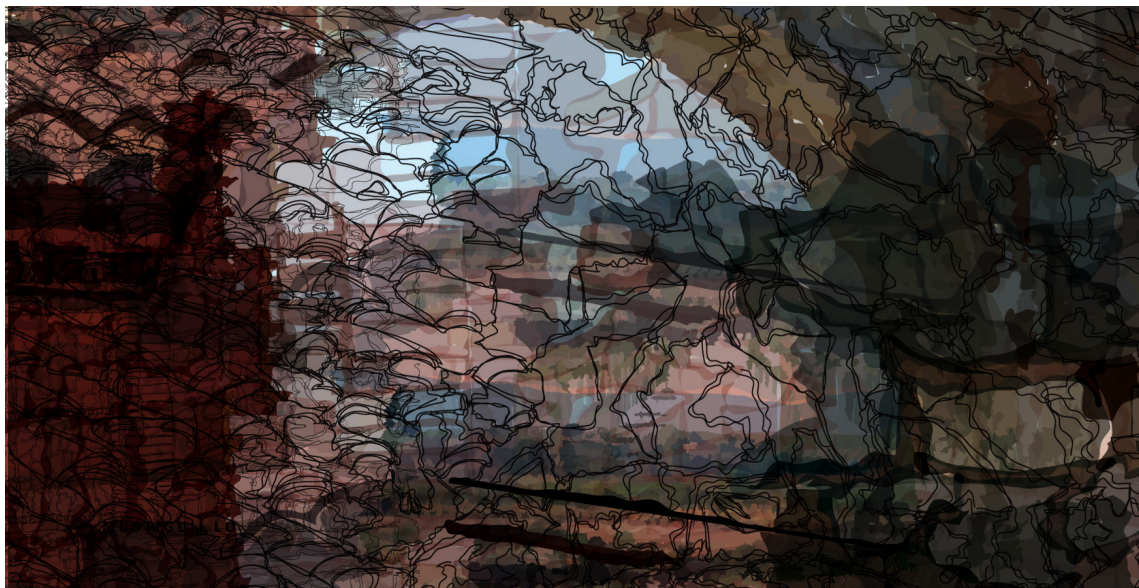


Imagen 10

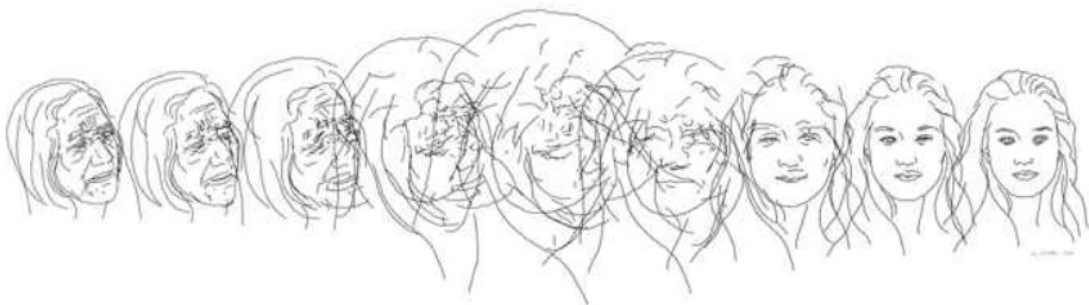
Apuntes propios. Fragmentos en color producidos en *software* vectorial que no han sido materializados físicamente. Se han sobrepuesto transparencias en un mismo plano.



### **Charles Csuri - Inspiración para conocer el medio digital.**

En mi aproximación hacia el medio digital, en un desconocimiento total de este, me dirigí hacia lo que pudiese encontrar del mismo, y descubrí que el trabajo artístico por ordenador era una labor nada reciente, que las nuevas tecnologías han permitido crear cosas que antes no se podían hacer, pero que sí eran visualizadas por mentes adelantadas a su tiempo y espacio, como lo es el caso de Charles Csuri, pionero en el arte y la animación digital. Ya que su primera obra por ordenador fue realizada en 1964, ha sido reconocido como un precursor en el arte digital y en la animación con ordenador por el Smithsonian magazine y el Museo de Arte Moderno de New York (MOMA).

Me interesa este artista y su trabajo como fuente inspiradora en mi quehacer artístico y en mi investigación del medio digital como instrumento de creación, del cual puede surgir una producción sensible y pensada que va mas allá de los efectismos del medio. Una manera de racionalizar que entiende la imagen y sus posibilidades estéticas y conceptuales a partir de las posibilidades de manipulación y transformación “infinita” que otorga el medio digital.



*Imagen 11*

**Autor: Charles Csuri**

Título: Aging Process II

Técnica: Dibujo en blanco negro generado por computador.

Tinta negra sobre papel.

1967

## 2.3 DOS CONCEPTOS, DOS IDEAS QUE DAN VUELTAS EN MI CABEZA

Mi producción artística está sustentada en dos conceptos: la levedad, como elemento conceptual experimentado desde el mundo digital y tecnológico, y el *collage*, como elemento expresivo y explorativo.

Esta cualidad leve de lo digital es expresada por Italo Calvino de una forma afín a mi comprensión y experiencia con el medio.

*“Es cierto que el software no podría ejercitar los poderes de su levedad sin la pesadez del hardware, pero el software es el que manda, el que actúa sobre el mundo exterior y sobre las máquinas, que existen sólo en función del software, se desarrollan para elaborar programas cada vez más complejos.[...] Las máquinas de hierro siguen existiendo, pero responden a los bits sin peso”.<sup>4</sup>*

Veo lo digital como un medio dual que necesita tanto de *hardware* —la parte sólida— como de *software* —la parte virtual— que contiene información abstracta, contenida en carpetas, que tácitamente almacenan un sin número de posibilidades y versiones del mismo archivo sin que su peso —como datos— afecte su corporeidad aunque su contenido aumente. Esta ausencia de peso físico es lo que me interesa del trabajo por ordenador: la capacidad de almacenar y transportar imágenes en carpetas y subcarpetas, acomodadas de la manera que mejor crea a mi libre albedrío. La libertad que permite la liviandad de ajustar, armar y desarmar algo teniendo una certeza —no tan cierta— de que todo está allí almacenado en el icono de la carpeta, que es un elemento evocador de un archivador material, real y físico, que guarda sin mayores excesos el trabajo realizado durante horas desfragmentando cada imagen minuciosamente. La levedad y el *collage* como elementos expresivos que se constituyen además como esencia del medio digital.

Me aferro igualmente a la literalidad del relato de Calvino cuando expresa que *“para cortar la cabeza de la Medusa sin quedar petrificado, Perseo se apoya en lo más leve que existe: los vientos y las nubes, y dirige la mirada hacia lo que únicamente puede revelársele en una visión indirecta, en una imagen cautiva en un espejo”<sup>5</sup>*, para poder explicar y entender el peso virtual de la información que

<sup>4</sup> CALVINO, Ítalo. *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Ediciones Siruela, 1989, p. 20

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 16

genera la matriz digital de mi trabajo y la posibilidad que tiene de ser modificada casi que infinita cantidad de veces antes de ser llevada al impreso. Me cuestiono el cómo la ligereza de un archivo —los vientos y las nubes para Perseo— permiten materializar una imagen en infinita cantidad de tamaños físicos y sobre diversos soportes impresos que vienen a ser la imagen cautiva en el reflejo del espejo.

El dibujo vectorial, en el que se sustenta mi obra como técnica gráfica aplicada dentro del medio digital, deja de depender de una matriz sólida y se convierte en una matriz “líquida”, que es inestable y que genera una permanente sensación de duda, pues ha perdido la consistencia material que da la rigidez de la matriz en las prácticas de grabado tradicional abriendo otras posibilidades a la materialización y reestructuración de la forma. Así como para Bauman “*la «sociedad» se ve y se trata como una «red», en vez de como una «estructura» (menos aun como una «totalidad» sólida): se percibe y se trata como una matriz de conexiones y desconexiones aleatorias y de un número esencialmente infinito de permutaciones posibles*”<sup>6</sup>, veo en el medio digital una relación con la matriz que se constituye como una red de posibilidades infinitas pero ahora constituida dentro de la matriz digital de la gráfica: un corta y pega de fragmentos de realidades diferentes que en esencia nos hablan de un *collage* que es modificable y constantemente permutable. Una deconstrucción de la imagen que se produce por la desmaterialización y homogenización promovida por lo digital, que sin duda se opone a la esencia expresiva del *collage*, que como medio de creación plástica y visual ha estado delineado, en gran medida, por la materialidad de los elementos que lo conforman.

El valor de la materia, como elemento expresivo que se manifiesta en el *collage* por la discontinuidad que produce la yuxtaposición de sus componentes claramente separados y alejados de la fluida continuidad de la representación naturalista, es enfatizado por su naturaleza visual.

Y como todo pensamiento genera un sinnúmero de inquietudes, ¿puede seguir entonces hablándose de *collage* dentro de un medio que niega la materialidad de su naturaleza expresiva? Si es así, ¿qué es lo que realmente define el *collage* como medio de expresión? Si no es así, ¿es posible una redefinición del concepto *collage* dentro de la creación visual a través del medio digital?

---

<sup>6</sup> BAUMAN, Zygmunt. *Tiempos líquidos: vivir en la época de la incertidumbre*. Traducción de Carmen Corral. Barcelona: Tusquets Editores S.A., 2007, p. 9

Aunque estas preguntas no pretenden ser respondidas sino que constituyen inquietudes que dan origen a mi exploración artística dentro del medio digital, las respuestas que puedan generarse serán apreciaciones subjetivas sobre las posibilidades expresivas que produce un medio que se hace novedoso dentro de mi trabajo. Una amalgama de fragmentos tanto vectoriales como físicos, en donde las capas que conforman cada una de mis imágenes se van desplazando y reacomodando sobre los elementos que la componen como si flotase. Información abstracta que se asienta sobre un papel en forma de tinta la cual adquiere corporeidad a manera de impreso y la levedad que se encuentra implícitamente en la digitalización de la realidad y en la estampación de la imagen sobre la translucidez de los papeles utilizados para materializar las imágenes escogidas entre miles de posibilidades.



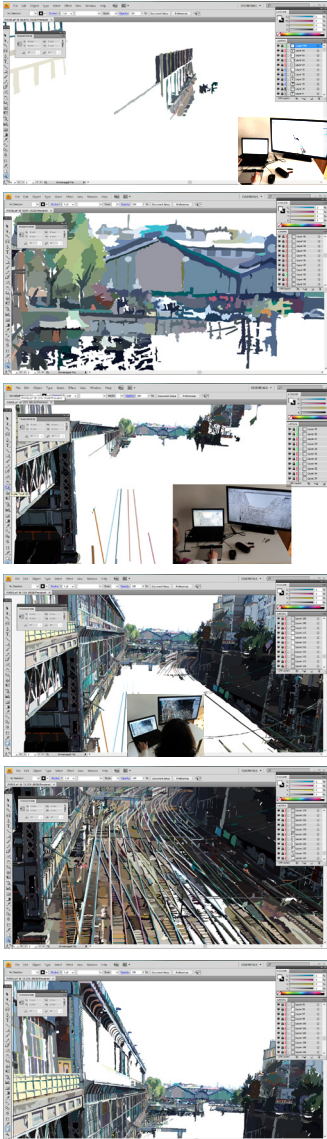


Imagen 12  
Capturas de pantalla de algunos pasos del proceso de vectorizar palmo a palmo cada una de las imágenes en el programa ADOBE ILLUSTRATED CS4.



Imagen 13  
Imprimiendo en formato A4 sobre papel vegetal, en una impresora SAMSUNG Xpress M2022

### 3 - PROCESO DE CREACIÓN CON UN SOFTWARE VECTORIAL Y MATERIALIZACIÓN OBJETUAL MEDIANTE EL IMPRESO.

1- Lo primero fue escoger en mi archivo personal de fotos las imágenes de las ciudades en las cuales quería trabajar, las cuales se seleccionaron por diferentes motivos e inspiración propia de cada una de ellas que hacen parte de este trabajo. Se escogieron 10 ciudades de los diferentes recorridos que por impresión personal han marcado de una u otra manera mi vida y mí que-hacer artístico.

2- Se empezó a trabajar en cada una de ellas a través de un programa Vectorial (ADOBE ILLUSTRATOR CS4), en el que inicio una desfragmentación de cada una de las imágenes. Juego con el zoom (lo que me permite trabajar sobre un lienzo multiformato) vectorizando pieza a pieza la imagen como un rompecabezas el cual puedo armar y desarmar a mi antojo. Como el trabajo se realiza con vectores, el tamaño lo manipulo sin perder calidad en la imagen. La duración en la vectorización depende de la complejidad de cada imagen, ya que no utilizo los filtros del programa sino que lo hago de forma “analógica”, como un dibujo tradicional pieza a pieza, lo que me permite manipular la imagen de acuerdo a mis interpretaciones de fondo y forma que no son reconocidas por el ordenador, creando así una nueva partiendo de lo hecho.

**1-Madrid** 51 horas trabajo vector, **2-Barcelona** 37 horas trabajo vector, **3-Montenegro** 65 horas trabajo vector, **4-Oporto** 48 horas trabajo vector, **5-París** 125 horas trabajo vector, **6-Atenas** 47 horas trabajo vector, **7-Santorini** 87 horas trabajo vector, **8-Cáceres** 72 horas trabajo vector, **9-Roma** 81 horas trabajo vector, **10-Venecia** 79 horas trabajo vector.



Imagen 14  
Pruebas Impresas, pruebas de montaje sobre las ventanas

3- Para poder dar corporeidad a la imagen y sus distintas versiones desarmadas, desfragmentadas y manipuladas debo exportarlas a el formato jpg para así poderlas materializar mediante el impreso. Como pruebas iniciales empecé imprimiendo en formato A4 sobre papel vegetal, en una impresora personal SAMSUNG Xpress M2022, en la cual imprimía por fragmentos que formaban la imagen en varios pedazos o la imagen total en el tamaño folio.

Después de realizar varias pruebas con la impresión de varias versiones de las distintas imágenes, decidí cuáles eran las que les iba a dar otro tipo de corporeidad. Estas serían impresas en mayor tamaño jugando con otro tipo de fragmentos. En un principio pensé en comprar un rollo de papel vegetal para imprimirlas en gran formato como cortinas que cayeran del techo al piso, pero todas serían trabajadas de la misma manera, lo que a mi modo de ver le restaría cierta personalidad a cada una de las ciudades escogidas, así que empecé a mirar distintos tipos de papeles y a pensar cuál me serviría para cada ciudad y cuál sería el óptimo para evocar lo que me interesa de cada una. Con ayuda de mi Tutor, el profesor Alberto March Ten, tuve la oportunidad de utilizar una impresora de gran formato, quien me explicó su funcionamiento, me dio varias pautas y me orientó en el manejo de la misma, mostrándome la posibilidad de trabajar sobre distintos



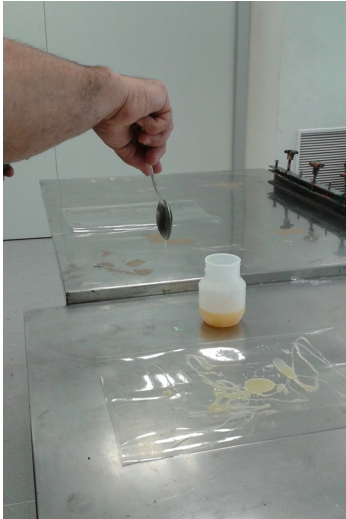


Imagen 15  
Preparando superficie para ser impresa  
Prueba fragmento 21 cm x 29 cm  
Profesor Alberto March Ten  
Base serigrafica sobre PVC



Imagen 16  
Preparando superficie para ser impresa  
A cetato cubiero con cello.

materiales para llevarlas al medio impreso, acompañándome en el proceso de materialización de mis ciudades.

La diferencia entre el trabajo de plotter y el de la impresora personal es bastante amplia por sus mecanismos de impresión, siendo la de plotter mucho más lenta por su forma de estampación mediante chorro de tinta. Trabajé con el controlador de impresión NEOESTAMPA 7 utilizado para filmación en un Plotter EPSON STYLUS PRO 9880, produciendo las imágenes de acuerdo a las siguientes características y orden:

**1-Madrid.** La imagen escogida se fragmentó en 8 partes en donde cada una de ellas se imprimió sobre hojas de la prensa del periódico *El PAIS* con fecha de 24 de septiembre de 2015. El tamaño de cada hoja es 58 cm x 39 cm; el tamaño de cada uno de los fragmentos de la imagen es de 56 cm x 37 cm; la imagen total después de armada 112 cm x 148 cm. Como el papel periódico era muy delgado corría el riesgo de arrugarse en la impresión así que debía estar pendiente e ir solapándolo, primero con una hoja entre las ranuras del plotter y luego con mis manos para ayudarlo a avanzar y que no se recogiera. La impresión de cada una de las partes duro aproximadamente 47 minutos, para un total de 368 minutos. Luego doblé las pestañas sobrantes, armé y pegué la imagen.

**2-Barcelona** esta ciudad se fragmentó en dos piezas, cada una de ellas de un tamaño de 100 cm x 70 cm; papel *Svecia Ivory 210 gr*. La imagen total es de 100 cm x 140 cm. Cada pieza duró en imprimirse 1 hora 17 minutos. Duración total: 2 horas 34 minutos.

**3-Oporto** la imagen se imprimió completa en papel *Diamant Transcard 100 gr* marmolado con estrías blancas de 100 cm x 70 cm. La impresión duro 1 hora 19 minutos.

**4-Santorini** fue fragmentada en tres partes. Cada una mide 100 cm x 70 cm, para un total de la imagen de 100 cm x 210 cm. Escogí un papel *Diamant Transcard 100 gr.* marmolado con estrías grises, La impresión de cada una de las partes duro 1 hora 24 minutos para un total de 4 horas 8 minutos.

**5-París** la imagen fue fragmentada en 18 partes, cada una mide 46 cm x 63 cm. El tamaño total de la imagen es de 276 cm x 189 cm. Fue impresa sobre distintas páginas de los periódicos franceses *Le Monde, Le Fígaro, Les Echos*, todos ellos con fecha de 24 de septiembre de 2015. La impresión de los primeros diez fragmentos duró 38 minutos, para un total de 380 minutos, ya que se realizaron en NEOSTAMPA. Los últimos ocho fragmentos fueron más rápidos, pues se utilizó directamente Photoshop y cada uno duró 12 minutos, para un total de 96 minutos. Como en la impresión de Madrid, que también fue sobre prensa, esta al ser muy delgada la hoja corría el riesgo de arrugarse y había que ayudarla a correr no halándola sino mas bien sosteniéndola para evitar que se atascara. Como mi interés es la traslucides del papel en algunos sectores, apliqué aceite de linaza para generar transparencia y que la impresión se viera por ambos lados.

**6-Roma** para estampar la esta ciudad me decanté por un *Svecia Chamois 210 gr.* de dimensiones de 100 cm x 70 cm. La duración de impresión fue de 1 hora 20 minutos.

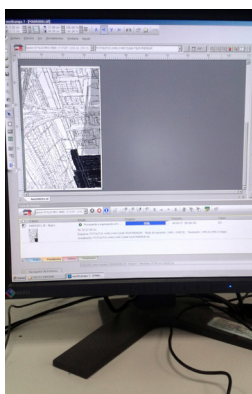


Imagen 17  
Monitor Plotter



Imagen 18  
Plotter EPSON STYLUS PRO 9880



Imagen 19  
Fragmento impreso



**7-Atenas** para esta ciudad tomé la decisión de imprimir dos imágenes sin fragmentar pero en donde cada una de ellas contiene a la otra de manera sutil e imperceptible. Para materializarla utilicé un papel *Svecia Vibrante 210 gr.* de 100 cm x 70 cm. El tiempo de impresión de la imagen uno fue de 1 hora 17 minutos, aunque por algunos inconvenientes con el plotter no pude trabajar. Hubo que formatear el equipo y reiniciarlo nuevamente. Cuando nuevamente pude volver a obrar, se decidió trabajar directamente desde Photoshop, dando la orden directamente desde este programa, lo cual me favoreció notablemente pues el tiempo de impresión se hizo más eficaz agilizando la materialización de la obra. Ya la segunda imagen duró 24 minutos en imprimirse.

**8-Cáceres** fragmenté la imagen en dos piezas de 100 cm x 70 cm en un papel *Pergamenata blanco 160 gr.* La duración de la impresión fue de 23 minutos por cada imagen, para un total de 46 minutos.

**9-Venecia** diferentes fragmentos de la misma imagen puestos unos sobre otros para que se complementen visualmente mediante la transparencia. En un principio también pensé que podría imprimir sobre acetato laminado con cello pero como mi experimento no funcionó, puse a experimentar protegiendo la imagen con otro acetato e imprimiendo con la impresora láser fragmentos que luego puse unos sobre otros con el interés que la imagen se complementara por sobreposición y por unión de partes. Busqué también un papel de la familia de los que ya había utilizado y que sabía me funcionaban, encontré un *Svecia gris perla 210 gr.* que al colocarlo a la luz generaba unos visos que llamaron mi atención, pues al colocar sobre el *collage* que había formado con el acetato el cello y el acetato reciclado podía generar profundidad, sensación de multiformato. El tamaño del papel 100 cm x 70 cm y las imágenes tienen múltiples dimensiones sobrepuestas, tanto impresas a tinta como impresas en láser. La duración de impresión en plotter fue de 18 minutos.

**10-Montenegro** en mi experimentación personal, no propiamente para el desarrollo de este TFM, sino de mi práctica artística en general sobre materiales y fragmentos, y teniendo muy presente que los materiales hablan de la imagen que lo deben contener porque el simple hecho no es imprimir por imprimir sino que debe de haber un pensamiento y concepto que soporte dichos procedimientos, imprimí algunas piezas pequeñas que no hacen parte de este trabajo en particular,

sobre papel recubierto con cello, generando capas y sobreimpresiones que son muy recurrentes en mi quehacer artístico.



*Imagen 20*

Impresión de tinta sobre acetato laminado con cello. La imagen se va degradando poco a poco con el paso del tiempo porque la tinta no seca.

Como en la impresora láser me funcionaba muy bien, pensé que sería igual con el plotter y que podría generar una textura sobre la superficie para trabajar con la transparencia sobre un acetato que tapicé con cinta toda su superficie. Al lanzar la impresión apenas pasó la banda de seguridad noté que la tinta no secaba. Se detuvo la impresión, pues si la tinta no secaba no valía la pena seguir gastando tinta en un intento fallido. Como ya había preparado el acetato de impresión y sabía que en la impresora láser sí podría imprimirlo, decidí córtalo en cuadrados de 21 cm x 20 cm e imprimirlo y armar un tríptico sobreponiendo fragmentos de la imagen pensada en mayor tamaño.

#### **4- MIS CIUDADES, MIS RECORRIDOS, PANTALLAZOS MENTALES ALMACENADOS EN LA IMAGINACIÓN: *De dónde vienen y cómo son***

Mis Ciudades imaginarias, es un trabajo que parte del recorrido y los “pantallazos” mentales de un diario de viaje, apropiándome del recurso que utiliza Marco Polo en el libro “Las Ciudades Invisibles” de Italo Calvino, donde cuenta sus viajes y describe los lugares que ha conocido y que ha visto, ciudades que denomina y agrupa de formas diferentes. De la misma manera, yo le cuento a mis allegados (familia) lo que veo en las ciudades que voy conociendo en mi viaje hacia lugares desconocidos nunca antes vistos por mí, pero conocidos por otros que me contaban lo que veían mientras yo creaba una imagen mental de lo que para mí era ese relato.

Cuando era niña siempre vi a Europa distante, lejos de mí. Sabía de su existencia, pero era tan lejos, como si nunca fuese a conocerla, pero tampoco existía una necesidad de ir allí, simplemente era un mapa en un libro de geografía que hablaba de los continentes. Internet no existía y la televisión era muy local y no había programación todo el día. Era muy poco lo que a nivel de imagen exterior se veía, ni siquiera sabía cómo era completamente mi ciudad, mi país, mucho menos me preocupaba como era el antiguo continente.

Así que cuando tuve la oportunidad de viajar por primera vez, la emoción y la realidad colapsaron en el interior de mi ser al descubrir lo que se siente, cuando se perciben las cosas, los lugares y las ciudades. La primera vez impacta, como un sueño que no parece real, como que no se cree que se está allí en ese sitio que solo conocía por los ojos de otros, y que ahora muchos tantos conocen por mí; una historia que se transmite por imágenes salidas de la historia de la palabra y de la fotografía como medio inmediato de atrapar un recuerdo que varía, dependiendo del estado anímico y de la sensación que me va produciendo ese lugar.

Y fue en donde empecé a construir **mis** Ciudades Invisibles, recordando cada uno de los lugares que he visitado, mirando fotos tomadas allí; recuerdos no muy lejanos pero que por la rapidez de la vida se hacen comunes, cuando realmente son singulares y han marcado mi vida y pensamiento, no solo como artista sino también como persona.

## ***Mis ciudades invisiblemente visibles***

### **-Primera. Ciudad de Madrid - Estación de Atocha-**

Inicio y fin de un recorrido. Miles de historias que se cruzan entre sí, todos van y viene en el movimiento de la vida, rapidez y caos en el orden desordenado del movimiento.

Después de vectorizar la imagen escogida de la estación de Atocha, desarmo y vuelvo a armar, para generar esa sensación en mí percibida de múltiples vivencias en un solo lugar.



*Imagen 21*

**Uno - Ciudad de Madrid - Estación de Atocha-**

Tomé la decisión de imprimirla sobre la prensa “El País” del día 24 de septiembre de 2015, periódico que adquirí en el aeropuerto Charles de Gaulle ese día, con muchos otros de distintos países de la comunidad europea conocidos anteriormente en viajes cortos de aprendizaje, miles de microcosmos en un solo espacio, información sobre información.

Fragmentada una vez más la imagen armada, decidí que iba a ser de ocho partes del mismo tamaño, tomadas de las páginas de la prensa de ese día de unión



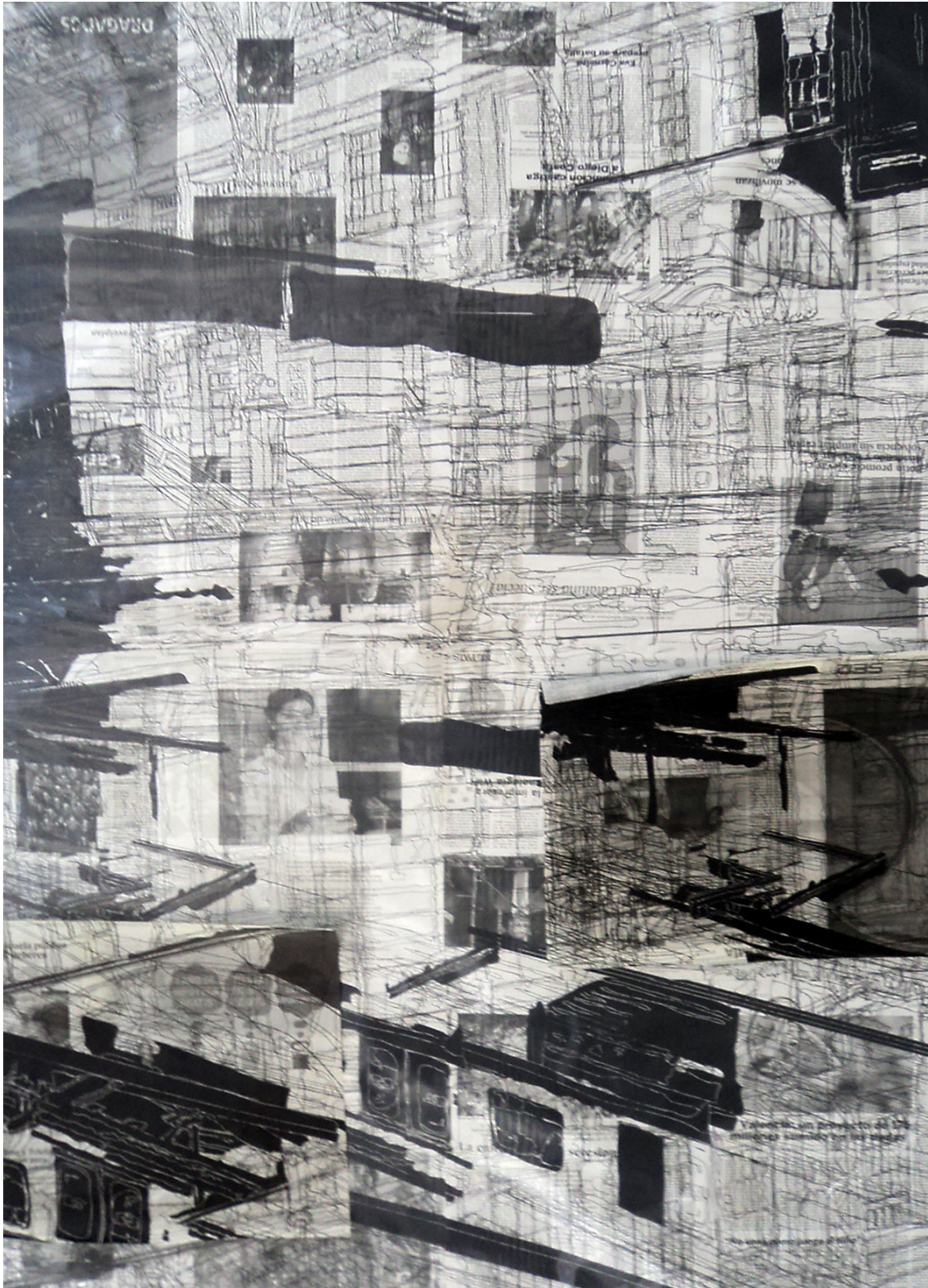


Imagen 21

**Uno - Ciudad de Madrid - Estación de Atocha-**

Impresión tinta, 8 partes en donde cada una de las partes corresponde a hojas del periódico El PAIS con fecha de 24 de septiembre de 2015. El tamaño de cada hoja es 58 cm x 39 cm, el tamaño de cada uno de los fragmentos de la imagen es de 56 cm x 37 cm, la imagen total después de armada 112 cm x 148 cm



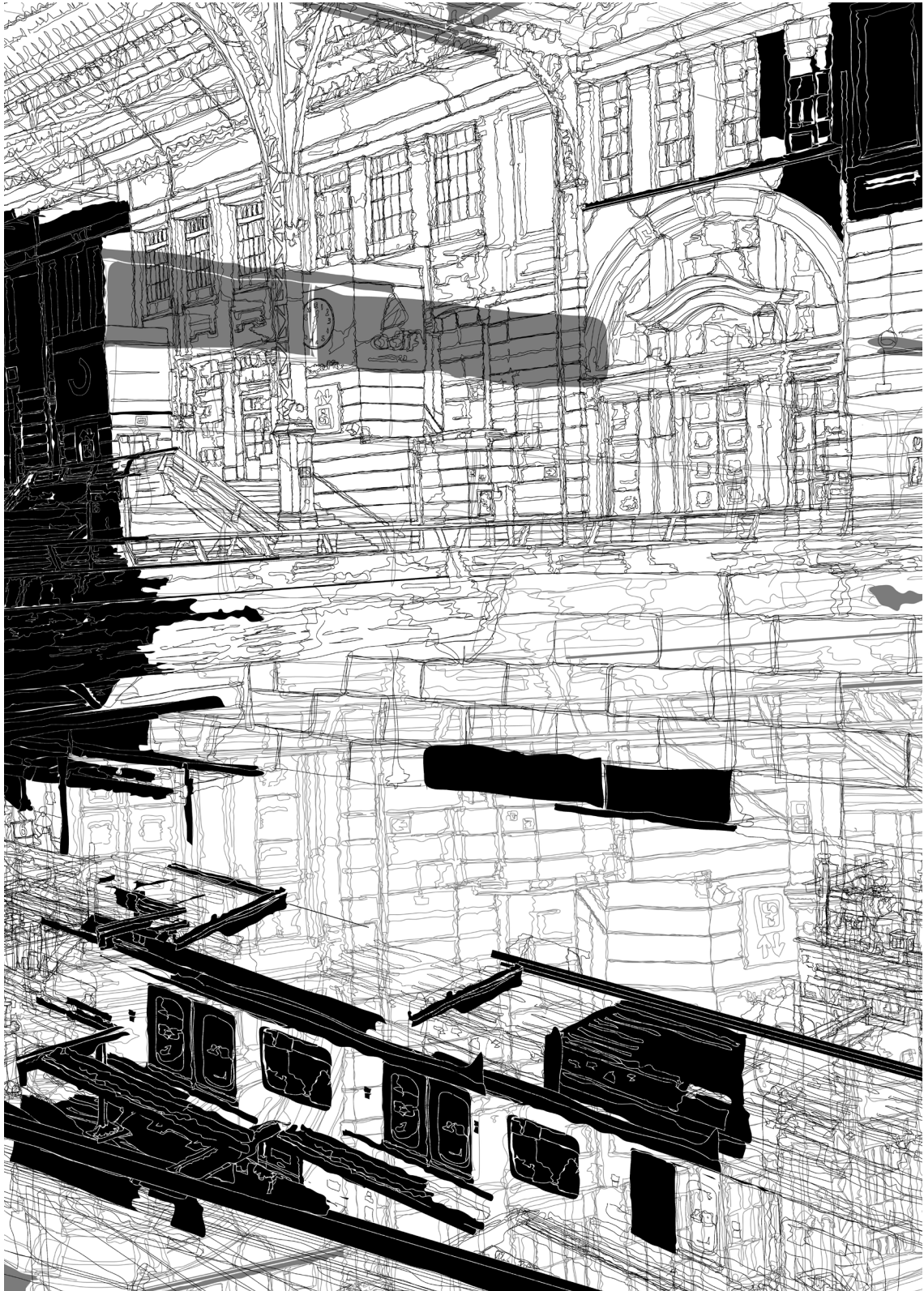


Imagen 22

**Madrid**

Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 6614 x 8740 pixeles  
Tamaño 17,3 MB

y desunión en mi vida. Hasta el momento todas las imágenes solo se habían materializado en folios y en distintas versiones en mi impresora personal, pero era el momento de materializar esas partes en otro dispositivo de impresión, en este caso, el plotter; fragmentos más grandes y de diversos tamaños, ya no estaba limitada al formato A4, podía jugar con fragmentos de distintas dimensiones y específicamente, en este caso, con las páginas de un periódico de circulación nacional (España) tomado en una escala en un aeropuerto internacional de Francia.

### -Segunda. **Ciudad de Oía (Santorini) -Las Casas en el aire-**

La ciudad de Oía es simplemente una ciudad en el cielo, que se ve desde el mar con sus casitas blancas y algunos techos azules, sobre la cima de una aparente cordillera, intercalada como si estuviera flotando entre las nubes. Cuando la ví pensé en una canción de mi tierra, un Vallenato: “La Casa en el Aire”, de Rafael Escalona, y eso es lo que quise plasmar, tanto en la materialización impresa de la imagen como la imagen en sí misma. De esta escogí para vectorizar dos fotografías: una de la ciudad vista desde el mar y otra ya dentro de la



Imagen 23  
Fragmento -Oía - Santorini-

ciudad. Al vectorizar las imágenes y desfragmentarlas, procedí a mezclarlas y generar una sola imagen que por sobreposición y transparencia se sintiera lo que para mí representa Oía: **una ciudad con casas en el aire.** Luego para materializarla escogí un papel vegetal marmolado, generando una sensación de atmósfera que me parece oportuna con la ciudad y con lo que ella produjo en mí. Fragmenté la imagen total en tres partes de tamaño pliego 70 cm x 100 cm. El tamaño total de la imagen, después de ser unida, es de 207 cm x 69 cm, teniendo en cuenta los márgenes de impresión, aunque estos valores son relativos ya que puedo manipular la imagen, su tamaño, forma de imprimirse, negando la idea de reproducción serial y haciendo que cada una de estas imágenes sea única.



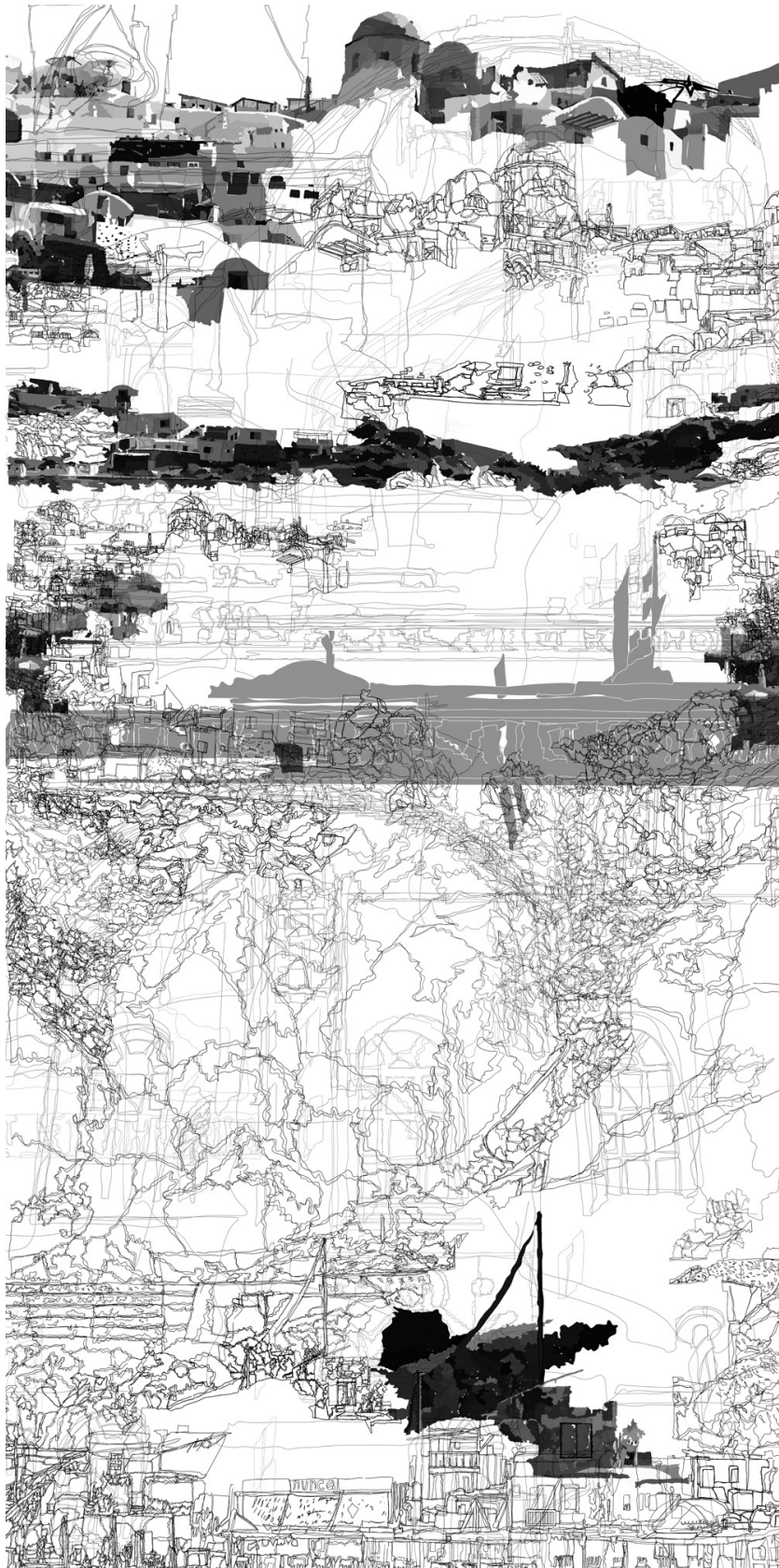


Imagen 24

**Oia - Santorini**

Tipo de elemento: Archivo JPG

Dimensiones 5846 x 12224 pixeles

Tamaño: 48,1 MB





*Imagen 25*

**Dos - Ciudad de Oía (Santorini) -Las Casas en el aire-**

Tres partes cada una mide 100 cm x 70 cm para un total de la imagen 100 cm x 210 cm, impresión tinta sobre papel Diamant Transcard 100gr. marmolado con estrías grises.



### -Tercera. Ciudad de Oporto -El Jardín Japonés-

Oporto ciudad tranquila de aire suave, en donde se desplaza uno con ligereza pero sin afán; lugar de meditación, la mente se relaja con el paisaje y la vista hacia el río Duero a lo lejos.



Imagen 26

**Oporto**

Tipo de elemento: Archivo JPG

Dimensiones 5512 x 7874 píxeles

Tamaño 15.6 MB



Se pueden pasar horas sentado contemplando la inmensidad de paisaje, la luz que va desapareciendo entre las ramas de los árboles y el ocaso del cielo en medio de silencio.

Y esa fue la imagen que escogí para mostrar la paz de este jardín japonés en Portugal. La imprimí en un papel vegetal texturado blanco de 70 cm x 100 cm y decidí no fragmentarla sino imprimirla completa en una sola pieza, ya que para mí esta ciudad es una estampa japonesa.



Imagen 27

**Tres - Ciudad de Oporto -El Jardín Japonés-**

Impresión sobre papel Diamant Transcard 100gr. de 100 cm x 70 cm marmolado con estrías blancas





Imagen 28

**Barcelona**

Tipo de elemento: Archivo JPG

Dimensiones 6299 x 8819 píxeles

Tamaño 8.11 MB



#### -Cuarta. **Ciudad de Barcelona - Ciudad merengue-**

Movimiento, música, playa, merengues; por donde quiera que vaya hay tiendas que exhiben en sus vitrinas merengues deliciosos, blancos, esponjosos, gigantes y pequeños para todos los gustos, dulces que me recordaban mi infancia y las tardes con mis hermanos intentando cocinarlos, aunque nunca nos quedaron como los de las vitrinas, es mas, ni siquiera levemente parecidos porque no tenían las ondas propias de los mismos ni ese esponjoso aspecto que tanto me gusta mirar.

Singularidad que encontré y sentí en la ciudad de Barcelona, no solo porque vendían los merengues más deliciosos, sino por la arquitectura, los techos ondulados, los dorados y el marfil en algunos acabados. Me permito especular sin una sustentación real que Gaudí tuvo gran influencia de estos en su obra, ya que los techos, las formas de algunas de sus edificaciones, me recuerdan por sus ondulaciones a los merengues de las vitrinas.

Por eso para esta imagen escogí fragmentos de reflejos de la ciudad sobre los techos merengue, así como yo me reflejo en las vitrinas de estos postres apetecidos por mí.



*Imagen 29*

#### **Cuatro -Ciudad de Barcelona - Ciudad merengue**

Esta ciudad se fragmento en dos piezas cada una de ellas de un tamaño de 100 cm x 70 cm, papel Svecia Ivory 210 gr. La imagen total es de 100 cm x 140 cm



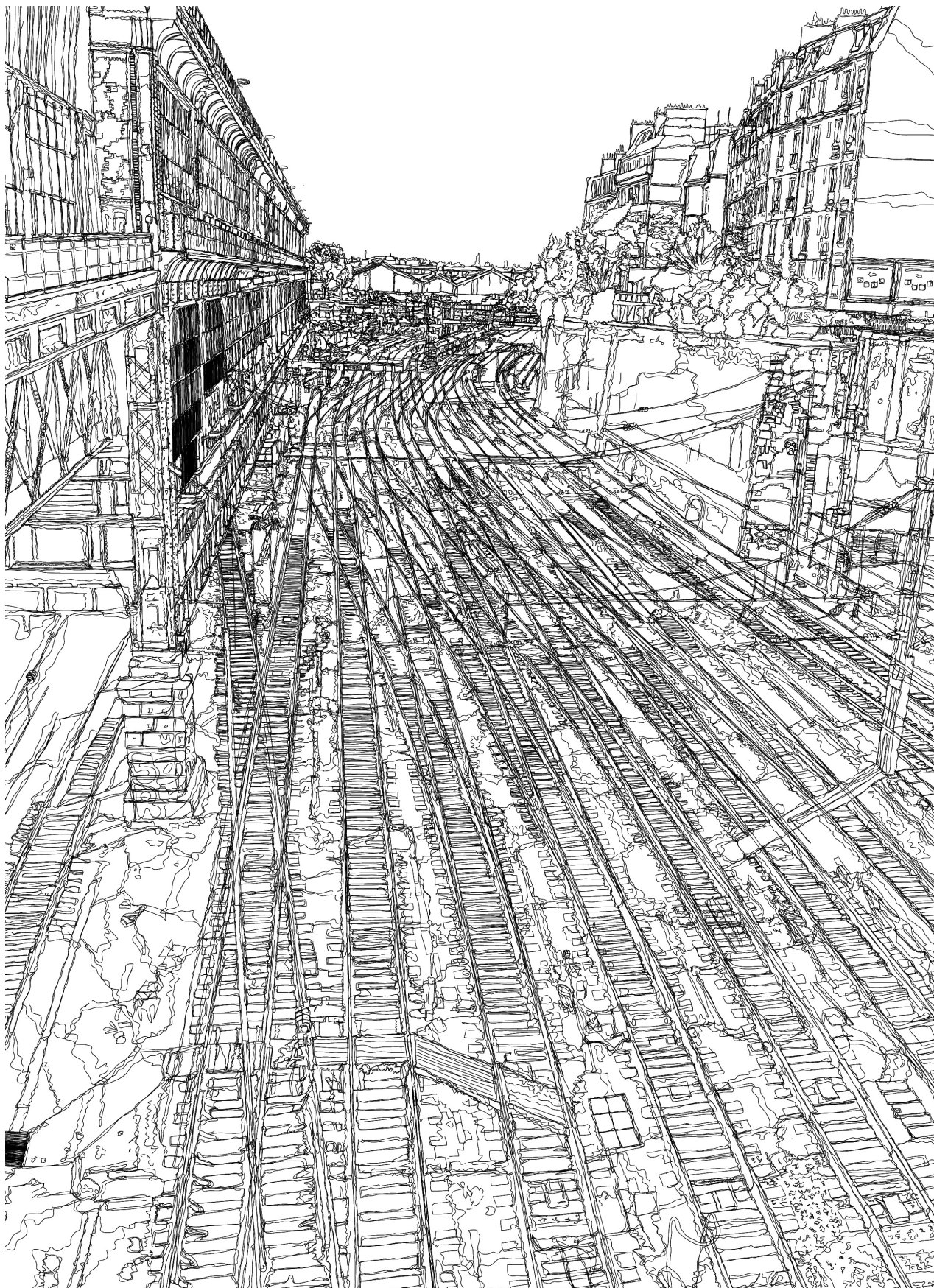


Imagen 30

**Paris**

Tipo de elemento: Archivo JPG

Dimensiones 11116 x 48897 píxeles

Tamaño 43.5 MB





Imagen 31  
Paris fragmento 05  
Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 3720 x 2717 píxeles  
Tamaño 2,30 MB

Imagen 32  
Paris fragmento 04  
Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 1240 x 906 píxeles  
Tamaño 7,91 KB

#### **-Quinta. Ciudad de París - Rieles, caminos, centro de múltiples destinos.-**

Al llegar a París sentí como si estuviese en el centro de algo que podía ir a cualquier parte, que miles de historias se cruzaban en un mismo instante. Me sentí tan pequeña en medio de tantas posibilidades que se mezclaban ante mis ojos, que por eso escogí la imagen de los rieles de Tren, miles de líneas de tramos que configuraban las redes que comunican, se interceptan y transmiten información.

El recorrido, más que el destino, siempre ha sido para mí lo más importante y estas líneas de tren representan eso: los múltiples trayectos que se pueden seguir o recorrer. Es por ello que para esta imagen también utilicé periódicos franceses, el Le Monde, Le Fígaro, Les Echos, distintas páginas de estos diarios, todos con fecha de 24 de septiembre de 2015, prensa que tomé del Aeropuerto Charles De Gaulle en París mientras hacía escala para ir a otro sitio. Así que imprimí la imagen fragmentada en 18 pliegos de 64 cm x 47 cm para luego volverla a unir nuevamente ya materializada sobre el papel. La imagen total mide 276 cm x 189 cm. Desde un principio pensé en colgar las imágenes de mis ciudades como cortinas, pero con esta y con la de la ciudad de Madrid, tomé la decisión que debería ir sobre el piso en sitios de paso como son y fueron concebidas originalmente.



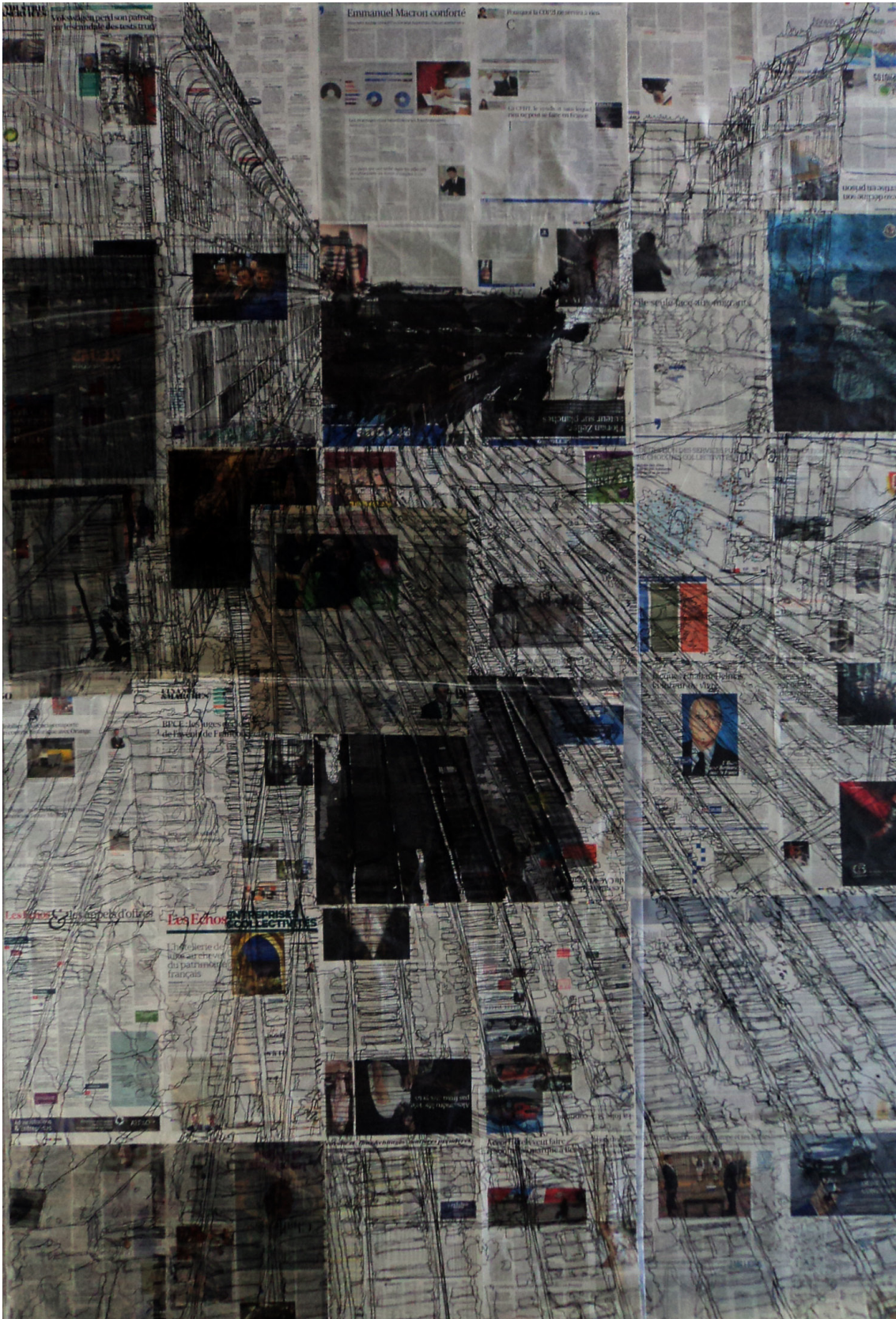


Imagen 33

**Cinco - Ciudad de París - Rieles, caminos, centro de múltiples destinos.-**

La imagen fue fragmentada en 18 partes, cada una mide 46 cm x 63 cm. El tamaño total de la imagen es de 276 cm x 189 cm. Fue impresa sobre distintas páginas de los periódicos franceses Le Monde, Le Figaro, Les Echos, con fecha de 24 de septiembre de 2015.



### I-Sexta. Ciudad de Roma - Distancia visual y corporal.-

Mi educación fue Cristiana, bajo los principios del catolicismo en un colegio de Hermanas de la Caridad de Santa Ana en Colombia, la cual era una congregación de monjas Españolas quienes estrictamente basaban sus principios en la premisa Católica, Apostólica y Romana, así que de una u otra manera me sentía atraída a esta idea más que a la idea artística de Roma y tesoros culturales, al Vaticano, al Papa, a la religión en sí, por lo que para mí representaba no por elección sino por educación básica primaria y familiar.



Imagen 34

#### Roma

Tipo de elemento: Archivo JPG

Dimensiones 4075 x 5821 píxeles

Tamaño 7,92 MB



Imagen 35

**Seis -Ciudad Roma - Distancia visual y corporal.-**  
Impresión tinta sobre Svecia Chamois 210gr. de  
dimensiones de 100 cm x 70 cm.



Fui en invierno y hacía mucho frío, y cuando se siente frío los muros se hacen más grandes y abarcan todo. Me sentía emocionada, pero también intimidada. La carga emocional también influye en la manera de apreciar las cosas y la forma en que las representamos. Muros cercanos y lejanos, ventanas inalcanzables, a veces ni siquiera por la visión. Me dirigí a la Plaza de San Pedro y, como todos los domingos, el Papa rezaba el Ángelus a las doce del día. Efectivamente fui a ver y se abrió una ventana muy alta y muy lejana, por la cual saldría aquello tan anhelado para mí. Aparece un figura blanca que no pude identificar que podría ser cualquiera, que rezaba en varios idiomas y que llamaba la atención por la bandera roja que se descolgaba del marco y acentuaba el punto de visión, señalando que ahí era donde había que dirigir la mirada: el manto rojo y la figurita blanca. Por eso para mi Roma son muros en espejo sobre una bandera roja. Y por ello materialicé la imagen de Roma, o el Vaticano, sobre un papel vino tinto encerado de 100 gramos y con un tamaño de 70 cm x 100 cm que me recordaba lo único que había podido ver.

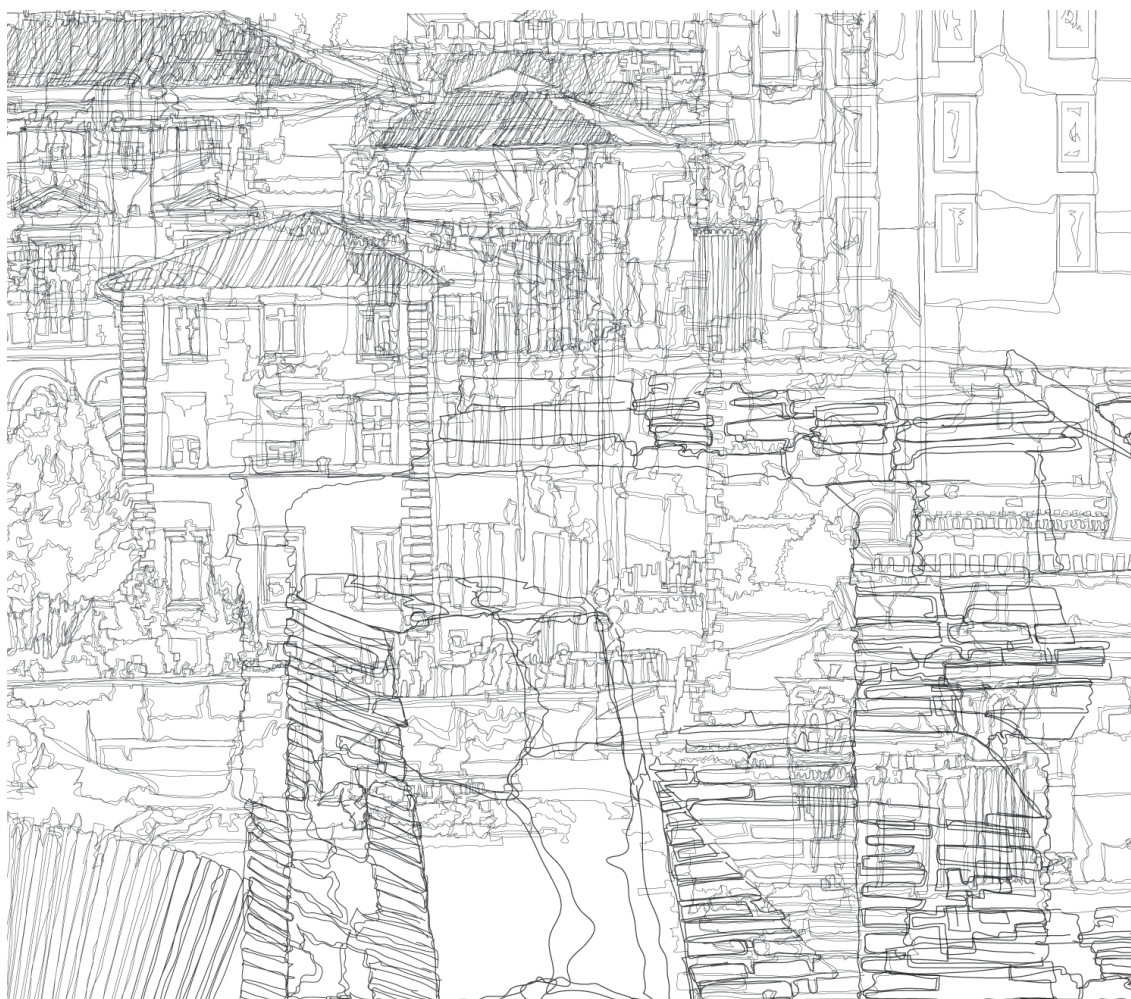


Imagen 36  
Fragmento Roma



### -Séptima. Ciudad de Atenas - Bogotá

Atenas, sobre todo Pireo, el lugar al cual llegué, me recordó un poco a Bogotá Colombia, mi ciudad natal, a la ciudad de cuando era niña con cafeterías llenas de terrazas, sillas de pasta con bordes dorados, comercios y tiendas de diferentes productos y la gente alegre dedicada a comerciar con la palabra y con la vida; una ciudad que ya no es así y dista muchísimo de mi recuerdo, ya no sé si es real o si fue un invento de mi imaginación que al llegar a Atenas volvió a mi memoria con nostalgia y distancia. Sensación de origen, y, tal vez es eso, el inicio de algo, el centro de algo.

En una clase del máster se habló del origen del sentimiento europeo surgido en Atenas. No soy europea pero también sentí algo al pisar su suelo, que era el centro de algo, no sé, de pronto, hasta del centro de la tierra, porque el calor que hacía era abrazador, no permitía respirar y el cuerpo se me ahogaba entre debilidad y emoción; el deseo de saber y el esperar con una necesidad absoluta que algo llegara a mí, no sabría decir qué pero ese ayuno de lo desconocido se hacía más grande en mí. Es por eso que Atenas para mí es la ciudad más etérea y a la vez más mestiza que otras, ya que mezcla partes complejas de pensamiento y de vida, muchas ciudades en una sola con características propias de distintos espacios contenidos en un mismo medio.

Por ello escogí para representar a Atenas dos imágenes: una que culturalmente identifica la ciudad y otra que habla de su condición como metrópoli, las cuales fusioné mediante el dibujo vectorial y el *collage* digital, la cual como todas las imágenes se materializó de en distintas versiones: en casa, formato A4 sobre papel vegetal y luego, de mayor tamaño, en el plotter de la universidad en un papel apergaminado color crema muy similar al color de las ruinas de Atenas bajo la luz brillante del sol.



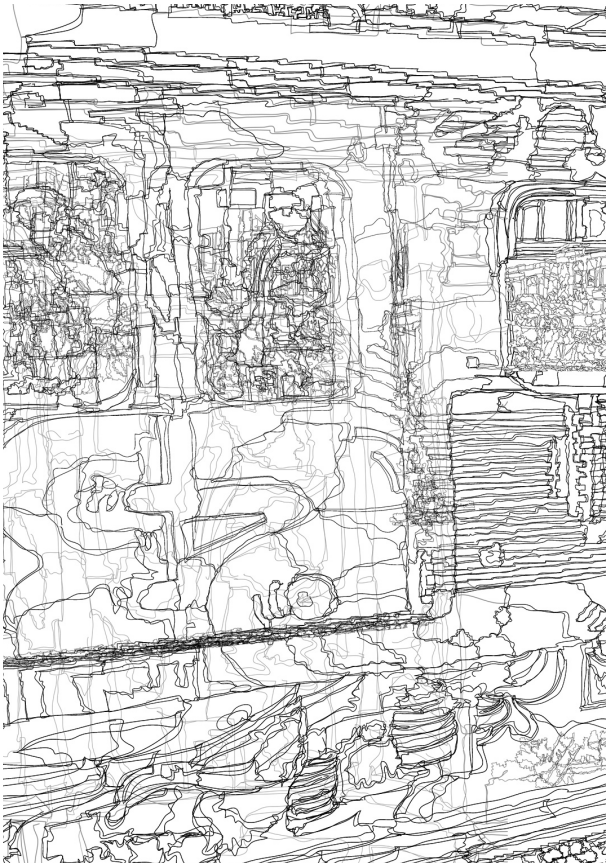
Imagen 37  
Fragmento Atenas



*Imagen 38*

**Atenas 1**

Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 4075 x 5846 píxeles  
Tamaño 2.66MB



*Imagen 39*

**Atenas 2**

Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 1240 x 1771 píxeles  
Tamaño 1.29 MB





*Imagen 40*

**Siete -Ciudad de Atenas - Recordando a Bogotá**

Dos imágenes sin fragmentar impresas independientemente que son sobrepuestas, impresión a tinta sobre papel Svecia Vibrante 210 gr. de 100 cm x 70 cm



### -Octava. Ciudad de Cáceres - Subiendo muros-

Para mi Cáceres está hecha de piedra, el suelo, las paredes, el cielo, pero no como una barrera que atrapa sino que más bien invita a recorrer, caminar en sus entrañas con ventanas que rozan el suelo y otras muy altas que se ven como si estuvieran en el cielo, y cuando los rayos del sol se reflejan sobre esta, desaparecen convirtiéndose en muros luminosos, muros de cielo.



Imagen 41

#### **Cáceres**

Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 5905 x 8268 píxeles  
Tamaño 19.9 M



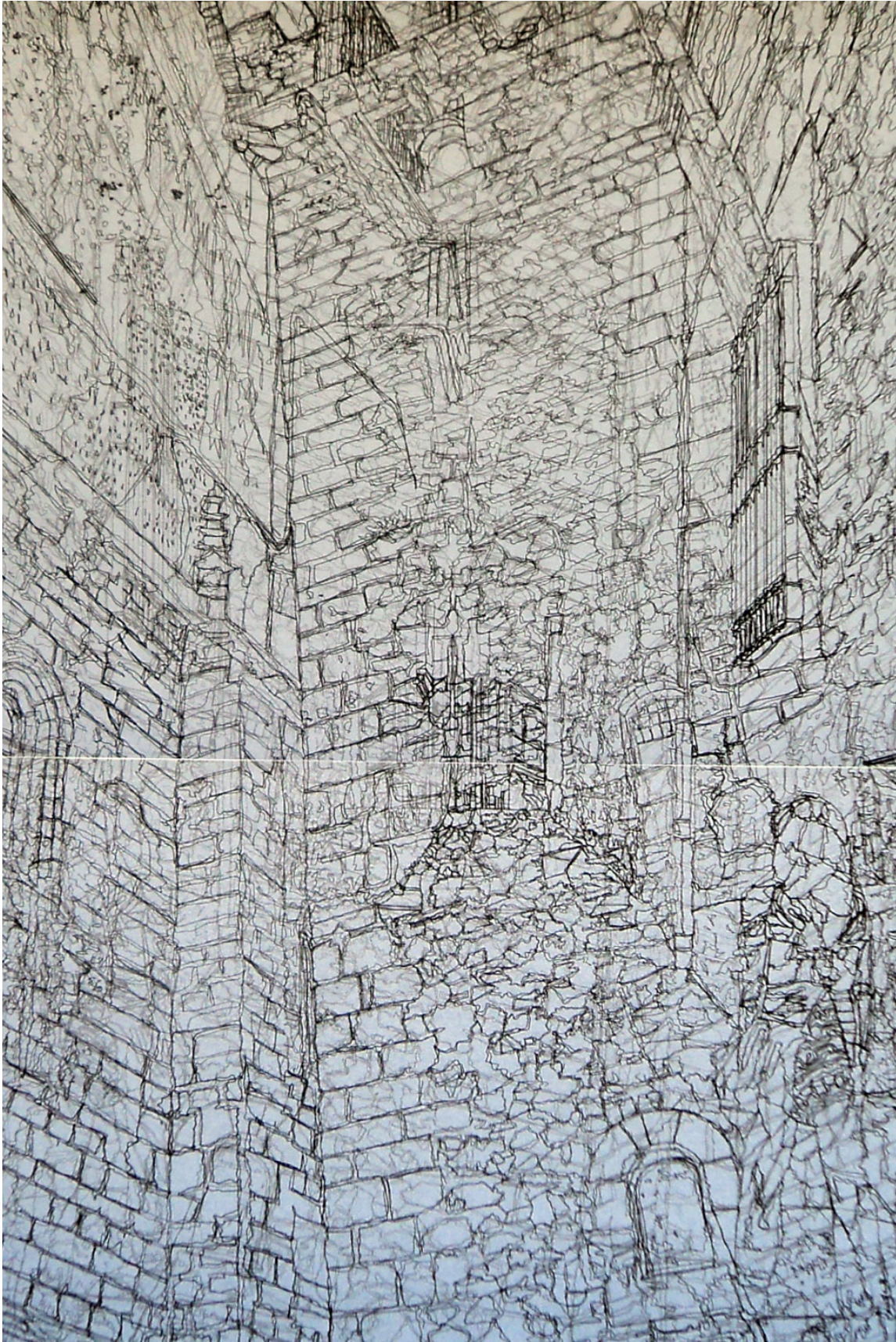


Imagen 42

**Ocho -Ciudad de Cáceres - Subiendo muros-**

Fragmenté la imagen en dos piezas de 100 cm x 70 cm. Imprimíndola por el tiro y el retro del papel. Imagen total 100 cm x 140 cm impresión tinta sobre papel Pergamenata blanco 160gr.



**-Novena. Ciudad de Venecia - Belleza que se hunde en el Adriático.**

La magia se apodera del cuerpo al llegar a Venecia, desde el aeropuerto hasta el centro de la ciudad por la manera peculiar en que es ella, acuosa por todos lados, inclusive el suelo firme da la sensación de estar en continuo movimiento hundiéndose a cada paso.



Imagen 43

**Venecia**

Tipo de elemento: Archivo JPG

Dimensiones 3455 x 4902 píxeles

Tamaño 4.88MB



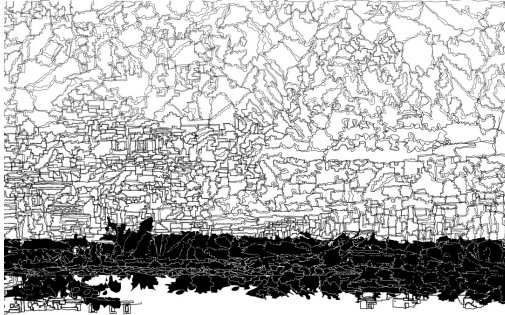


*Imagen 44*

**Nueve -Ciudad de Venecia - Belleza que se hunde en el Adriático.**

Imagen compuesta por distintos fragmentos impresos en laser y tinta sobre acetato laminado con cello y papel Svecia gris perla 210 gr. El tamaño total de la imagen es de 96 cm x 67 cm





*Imagen 45*  
**Kotor - Montenegro**  
Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 5906 x 5906 píxeles  
Tamaño 9.30 MB

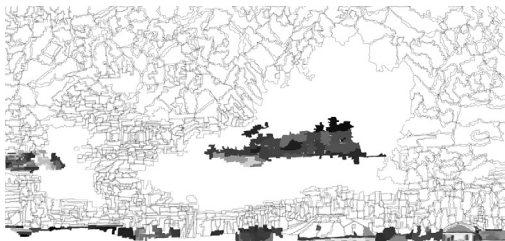


*Imagen 46*  
**Kotor - Montenegro**  
Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 5906 x 5906 píxeles  
Tamaño 11.1 MB

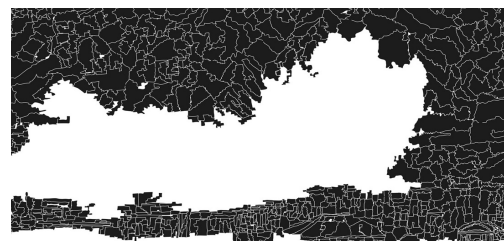
### -Décima. Ciudad de Kotor (Montenegro)

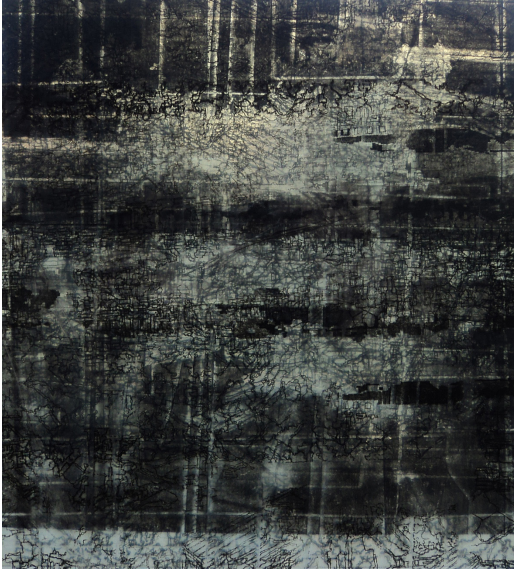
El apellido materno de mi padre es Montenegro, por ello de una u otra manera me sentí identificada con este país y lo asumí como propio, pues siempre fui comparada con mi abuela, y muchos de mis conocidos y familiares consideran que yo era su vivo retrato, lo que quiere decir que yo era una Montenegro y al llegar

*Imagen 47*  
**Kotor - Montenegro**  
Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 5906 x 5906 píxeles  
Tamaño 8.91MB



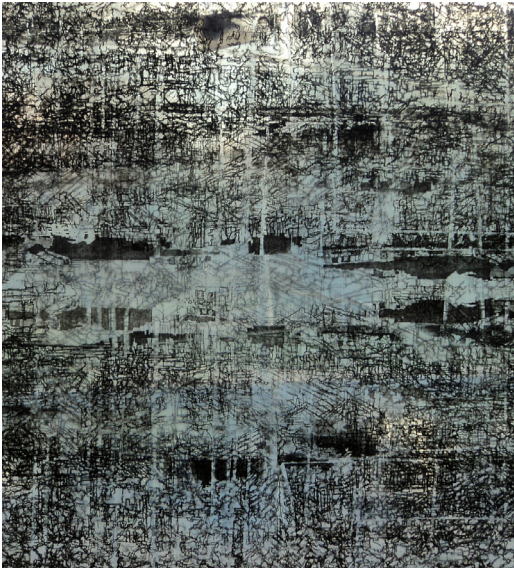
*Imagen 48*  
**Kotor - Montenegro**  
Tipo de elemento: Archivo JPG  
Dimensiones 5906 x 5906 píxeles  
Tamaño 6.34 MB





a este lugar, Kotor, perteneciente a Montenegro, estaba como en algo propio que me era familiar por más lejos que estuviese y probablemente un lugar al que no volveré pero que sería guardado en mi mente y en mi corazón.

Una ciudad cimentada y construida en una montaña en donde las casas en la distancia se ven en niveles y las sombras de unas sobre otras en escala hace que se vea como un monte - negro.



Para conseguir esta sensación decidí imprimir la imagen compuesta por distintas versiones de la montaña puestas unas sobre otras, en un acetato forrado por pedazos de cello transparente en ambas caras impresas doblemente en ambos lados.



*Imagen 49*

**Diez -Ciudad de Kotor (Montenegro)**

Impresión láser sobre acetato laminado con cello  
Cada imagen está compuesta por tres láminas  
impresas por lado y lado.  
21 cm x 20 cm





Imagen 50  
Diez ciudades empacadas





Imagen 51  
Trabajo listo para emprender un nuevo recorrido.



## CONCLUSIONES

Las conclusiones obtenidas en el desarrollo de este proyecto son el resultado de una experiencia simultánea en la reflexión conceptual y la creación práctica. De aquí que pueda establecer dos ejes principales que hablan de su realización, aunque evidentemente no los considero como elementos autónomos sino que se van dando paralelamente durante el desarrollo del mismo: la concepción de la imagen mediante la fragmentación y la materialización de la imagen a través del impreso, ambos elementos vinculados por el elemento común de la creación.

De este modo, en cuanto a la concepción de la imagen a través del medio digital, se generó una reflexión creativa del proceso desde las posibilidades experimentadas en el medio en el que se pudo establecer una práctica de su levedad como instrumento de creación y almacenador de información, donde la imagen se hizo ligera por los procesos mismos de una digitalización que permitió partir de fragmentos de color, para luego ser vaciados y así hacerse más ligeros en apariencia de lo que ya son.

De igual manera, se aprovecharon las cualidades que la vectorización de la imagen tiene en la posibilidad de acomodar y desplazar cada una de las partes a mi elección, para deconstruir y construir la realidad dentro de mi propia aproximación al *collage* en el que predominó su noción como proceso.













Entendiendo las propiedades impersonales que el medio digital otorga como herramienta automatizada que produce una estética homogenizada de la imagen, se continuó con la exploración personal del medio desde una negación de la reproducción sistemática de la imagen que permitiera el desarrollo de posteriores versiones desde su archivo de creación todas las veces que se desee.

Ya que en el proceso de impresión se experimentaron múltiples circunstancias, vinculadas tanto a aspectos técnicos de los dispositivos como a la escogencia de las superficies sobre las que se materializó la imagen, las piezas se hicieron irrepetibles así el archivo del cual se produjeron mantuvieran indefinidamente sus propiedades y pudieran ser reproducidas muchas veces más, haciéndose por la tanto únicas en el momento de ser impresas.



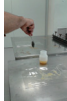









A partir de estas reflexiones se produjeron dos series de imágenes diferenciadas por las técnicas de impresión utilizada: las desarrolladas en pequeño formato en una impresora láser personal y las desarrolladas en gran formato en impresión a tinta en plotter en el taller de la Universidad.

Estas dos prácticas fueron materializadas en distintos soportes y formatos, cada una de ellas explorando distintas aproximaciones a los conceptos planteados y a la búsqueda de la unidad de un lenguaje propio que se vio enriquecido por el desarrollo de la práctica.

## ÍNDICE DE IMÁGENES












|   |   |
|---|---|
|    | <b>1- PAM 2015 UPV</b><br>ÁBSIDE SECULAR díptico  |
|    | <b>2- MOMENTO 2' 40'</b><br>Instalación Audiovisual.  |
|    | <b>3- NOMENCLATOR 4</b> - Mini cuadros Elda   |
|    | <b>4- Giovanni Battista Piranesi</b><br>Carceri d'Invenzione<br><a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Le_Carceri_d%27Invenzione">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Le_Carceri_d%27Invenzione</a>   |
|    | <b>5-</b> Apuntes propios de dibujo digital.  |
|  | <b>6- Giovanni Battista Piranesi</b><br>Interior de prisión con la columna dórica y las inscripciones latinas.<br><a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Le_Carceri_d%27Invenzione">https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Le_Carceri_d%27Invenzione</a> |
|  | <b>7-</b> Apuntes propios de dibujo digital en <i>software</i> vectorial.   |
|  | <b>8- Dionisio González</b><br>Roberto Marinho I<br><a href="http://www.dionisiogonzalez.es/2004-2007.html">http://www.dionisiogonzalez.es/2004-2007.html</a>   |
|  | <b>9- Dionisio González</b><br>The Theater of the World Aldo Rossi 1979<br><a href="http://www.dionisiogonzalez.es/2011_venecia.html">http://www.dionisiogonzalez.es/2011_venecia.html</a>  |
|  | <b>10-</b> Apuntes propios fragmentos color <i>software</i> vectorial.  |
|  | <b>11- Autor: Charles Csuri</b><br>Aging Process II<br><a href="http://csuriproject.osu.edu/index.php/Detail/objects/537">http://csuriproject.osu.edu/index.php/Detail/objects/537</a>  |
|  | <b>12-</b> Capturas de pantalla de algunos pasos del proceso de vectorización de la imagen.   |



|   |  |
|---|--|
|    | <b>13-</b> Imprimiendo en formato A4 sobre papel vegetal, en una impresora SAMSUNG Xpress M2022. |
|    | <b>14-</b> Pruebas Impresas, pruebas de montaje sobre las ventanas                               |
|    | <b>15-</b> Preparando superficie para ser impresa, base serigráfica sobre PVC                    |
|    | <b>16-</b> Preparando superficie para ser impresa acetato cubierto con cello.                    |
|    | <b>17-</b> Monitor Plotter   |
|   | <b>18-</b> Plotter EPSON PRO 9880  |
|  | <b>19-</b> Fragmento impreso.  |
|  | <b>20-</b> Impresión de tinta sobre acetato laminado con cello.                                  |
|  | <b>21-</b> Uno - <b>Ciudad de Madrid - Estación de Atocha-</b>                                   |
|  | <b>22- Madrid</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG   |
|  | <b>23-</b> Fragmento <b>-Oía - Santorini-</b>  |
|  | <b>24-Oía - Santorini</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                                       |

|   |  |
|---|--|
|    | <b>25- Dos - Ciudad de Oía (Santorini)</b><br><b>Las Casas en el aire.</b>                 |
|    | <b>26- Oporto</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG   |
|    | <b>27-Tres - Ciudad de Oporto.</b><br><b>El Jardín Japonés.</b>                            |
|    | <b>28- Barcelona</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                                      |
|    | <b>29- Cuatro - Ciudad de Barcelona</b><br><b>Ciudad merengue</b>                          |
|  | <b>30- Paris</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG  |
|  | <b>31- Paris fragmento 05</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                             |
|  | <b>32- Paris fragmento 04</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                             |
|  | <b>33- Cinco - Ciudad de París</b><br><b>Rieles, caminos, centro de múltiples destinos</b> |
|  | <b>34- Roma</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG   |
|  | <b>35- Seis - Ciudad de Roma</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                          |



|   |   |
|---|---|
|    | <b>36- Fragmento Roma</b>   |
|    | <b>37- Fragmento Atenas</b>   |
|    | <b>38- Atenas 1</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                          |
|    | <b>39- Atenas 2</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                          |
|    | <b>40- Siete - Ciudad de Atenas</b><br>Recordando a Bogotá.                   |
|   | <b>41- Cáceres</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                           |
|  | <b>42- Ocho - Ciudad de Cáceres</b><br>- Subiendo muros-                      |
|  | <b>43- Venecia</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                           |
|  | <b>44- Nueve - Ciudad de Venecia</b><br>Belleza que se hunde en el Adriático. |
|  | <b>45- Kotor - Montenegro</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG                |
|  | <b>46 - Kotor - Montenegro</b><br>Tipo de elemento: Archivo JPG               |

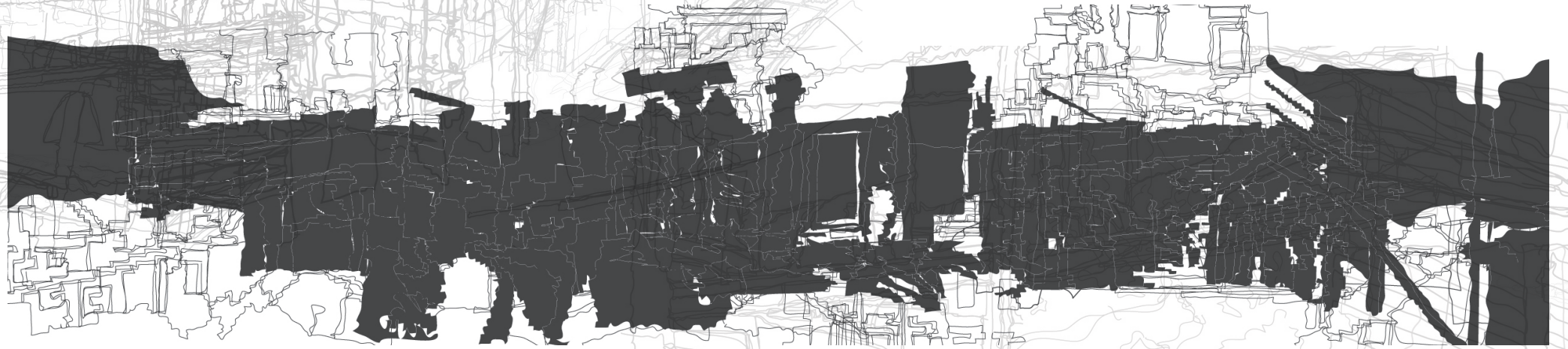
|   |   |
|---|---|
|    | <p><b>47- Kotor - Montenegro</b><br/> Tipo de elemento: Archivo JPG</p> |
|    | <p><b>48- Kotor - Montenegro</b><br/> Tipo de elemento: Archivo JPG</p> |
|    | <p><b>49- Diez - Ciudad de Kotor (Montenegro)</b></p>                   |
|   | <p><b>50- Diez ciudades empacadas</b></p>                               |
|  | <p><b>51- Trabajo listo para emprender un nuevo recorrido.</b></p>      |



## BIBLIOGRAFÍA

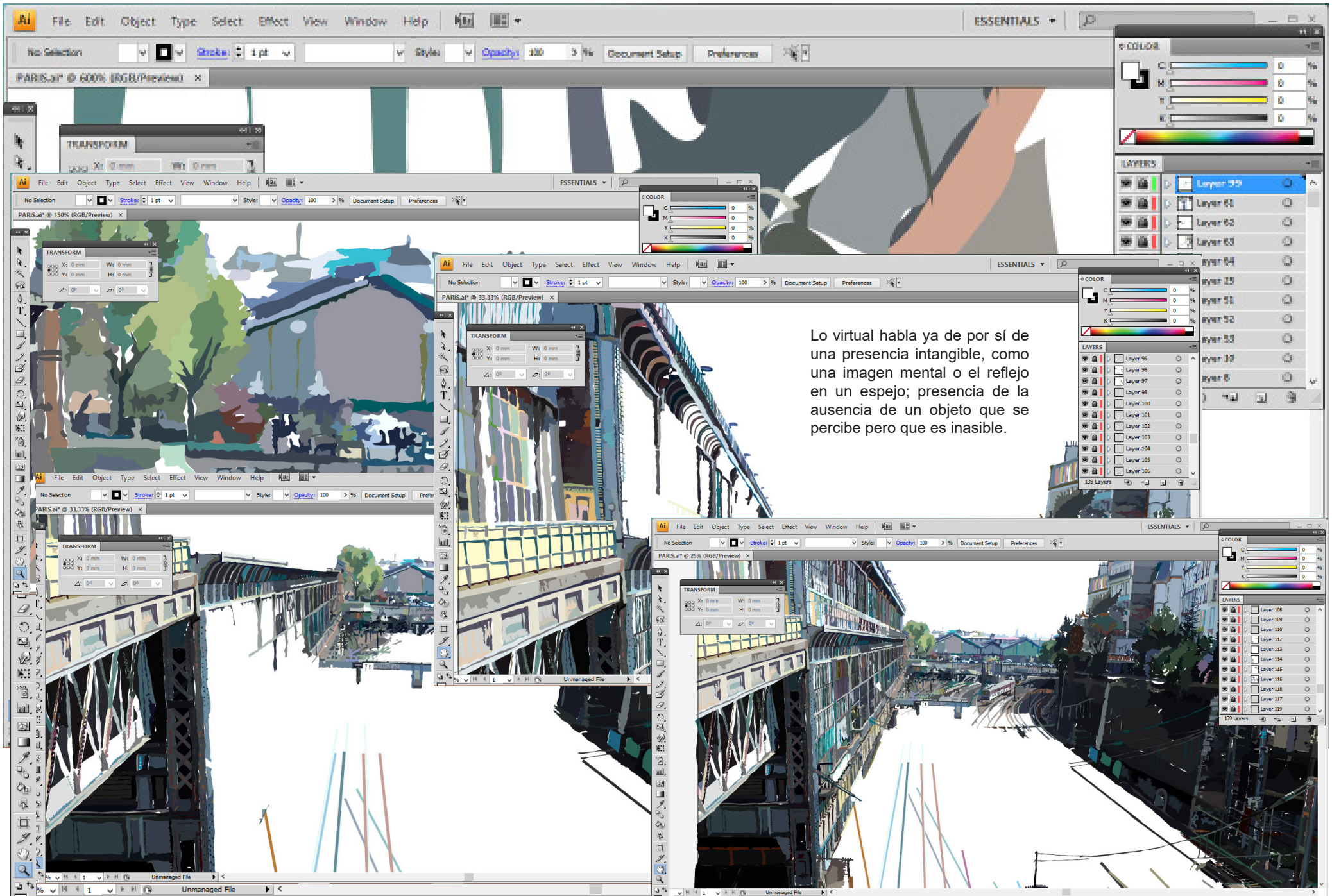
- ALCALÁ, José Ramón. La piel de la imagen: ensayos sobre gráfica en la cultura digital. Valencia: Sendemá, 2011
- ATIENZA VANACLOIG, Vicente Luis. El tamaño de una imagen digital, [en línea]: disponible en riunet , 2011, hdl.handle.net/10251/12710
- BAUMAN, Zygmunt. TIEMPOS LIQUIDOS Vivir en la época de la incertidumbre, Traducción de Carmen Corral, Tusquets Editores S.A., Barcelona, 2007.
- CALVINO, Italo. Seis propuestas para el próximo milenio. Madrid : Siruela, D.L. 1998.
- \_\_\_\_\_. Las Ciudades Invisibles. Barcelona: Minotauro, 1995.
- INSÚA, Lila. La hierba crece por dentro. En: SOLER, Ana; CASTRO, Kako (coord.). La matriz intangible. Universidad de Vigo: grupo dx5, 2004
- MUNÁRRIZ, Jaime. Imagen digital. Madrid: Tursen/Hermann Blume, D.L. 2006
- PLASENCIA, Carlos (coord.)... et al. El dibujo: del carbón al píxel. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, 2010
- YVARS, José Francisco. El siglo del collage: una apreciación radical. Barcelona: Elba, cop. 2012.

# ANEXOS





VECTORIZANDO LA IMAGEN



Lo virtual habla ya de por sí de una presencia intangible, como una imagen mental o el reflejo en un espejo; presencia de la ausencia de un objeto que se percibe pero que es inasible.





**COLOR**

C  
M  
Y  
K

**LAYERS**

- Layer 123
- Layer 125
- Layer 126
- Layer 127
- Layer 128
- Layer 129
- Layer 130
- Layer 131
- Layer 132
- Layer 133
- Layer 134

139 Layers



Ai File Edit Object Type Select Effect View Window Help | **ESSENTIALS**

No Selection Stroke: 1 pt Style: Opacity: 100 % Document Setup Preferences

PARISLINEASTERMINADO.ai @ 200% (RGB/Preview)

**TRANSFORM**

X: 0 mm Y: 0 mm W: 0 mm H: 0 mm

**COLOR**

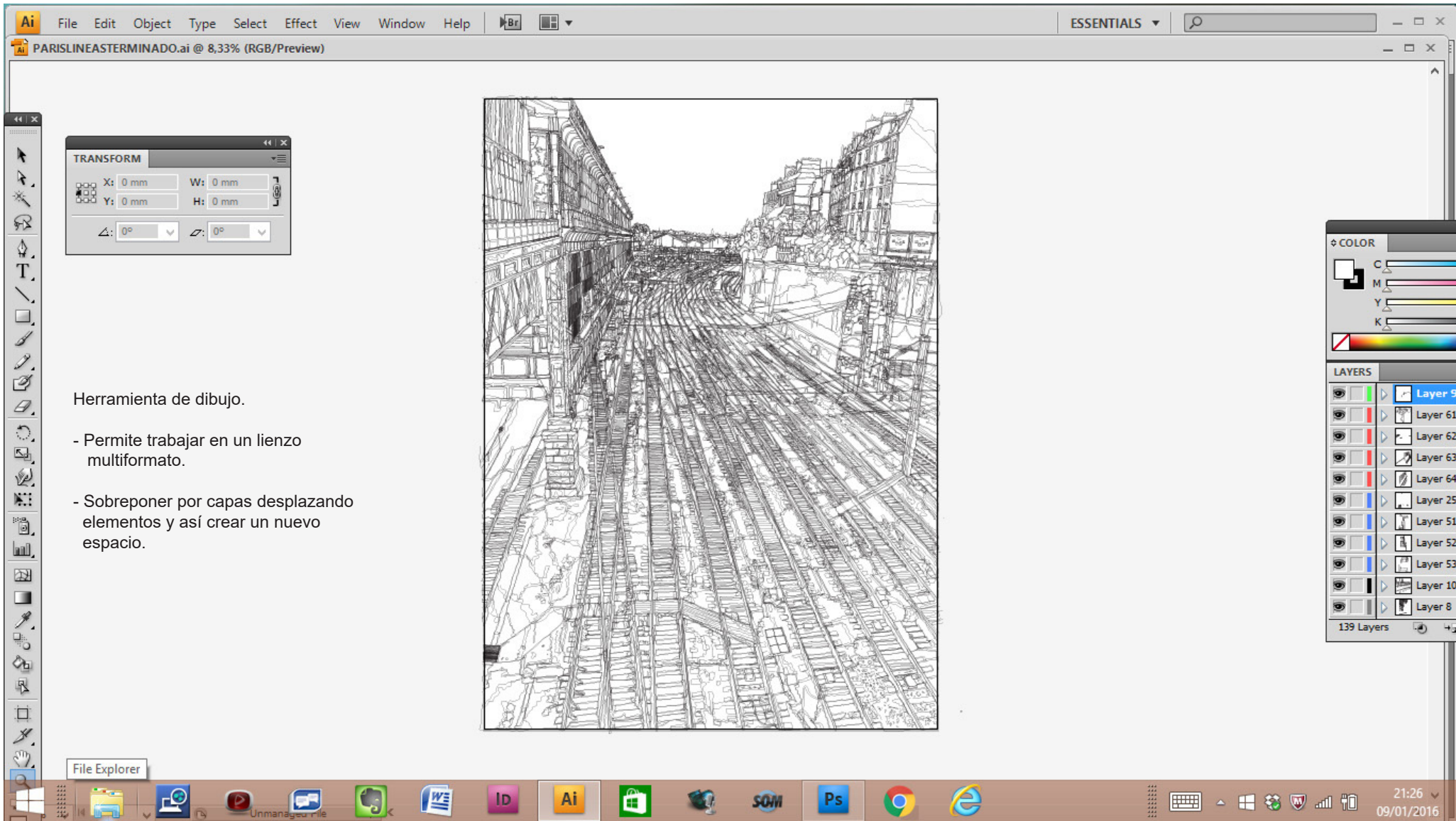
C  
M  
Y  
K

**LAYERS**

- Layer 9
- Layer 61
- Layer 62
- Layer 63
- Layer 64
- Layer 25
- Layer 51
- Layer 52
- Layer 53
- Layer 10
- Layer 8

139 Layers

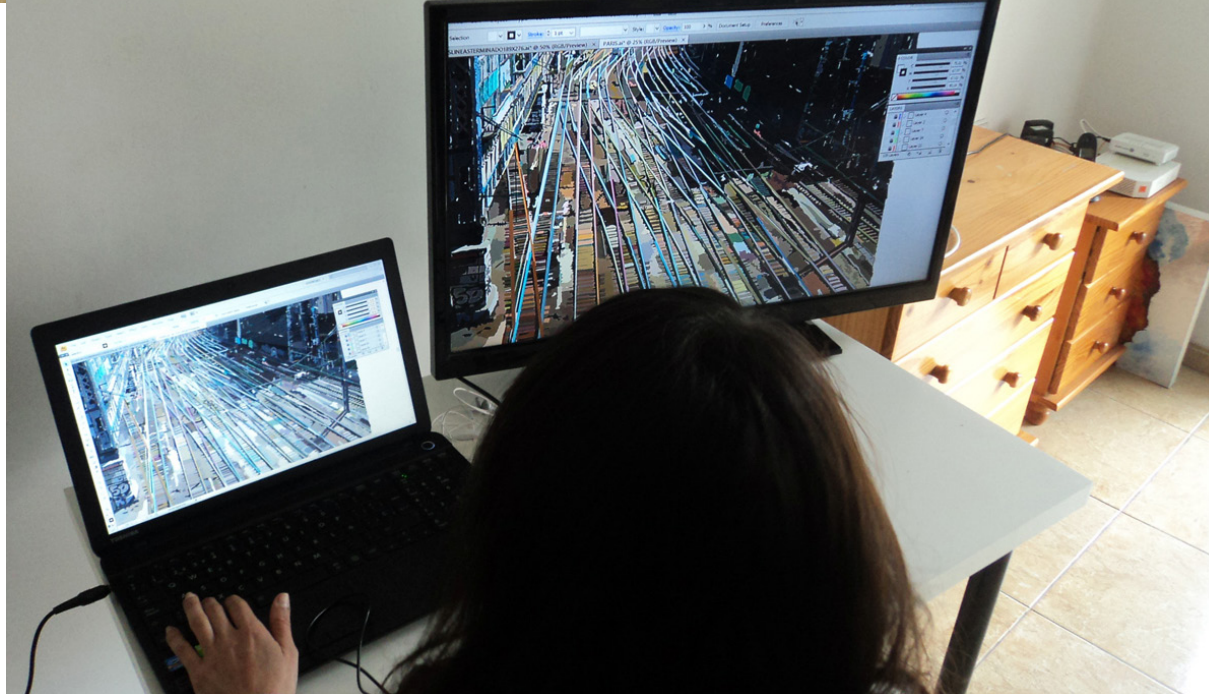
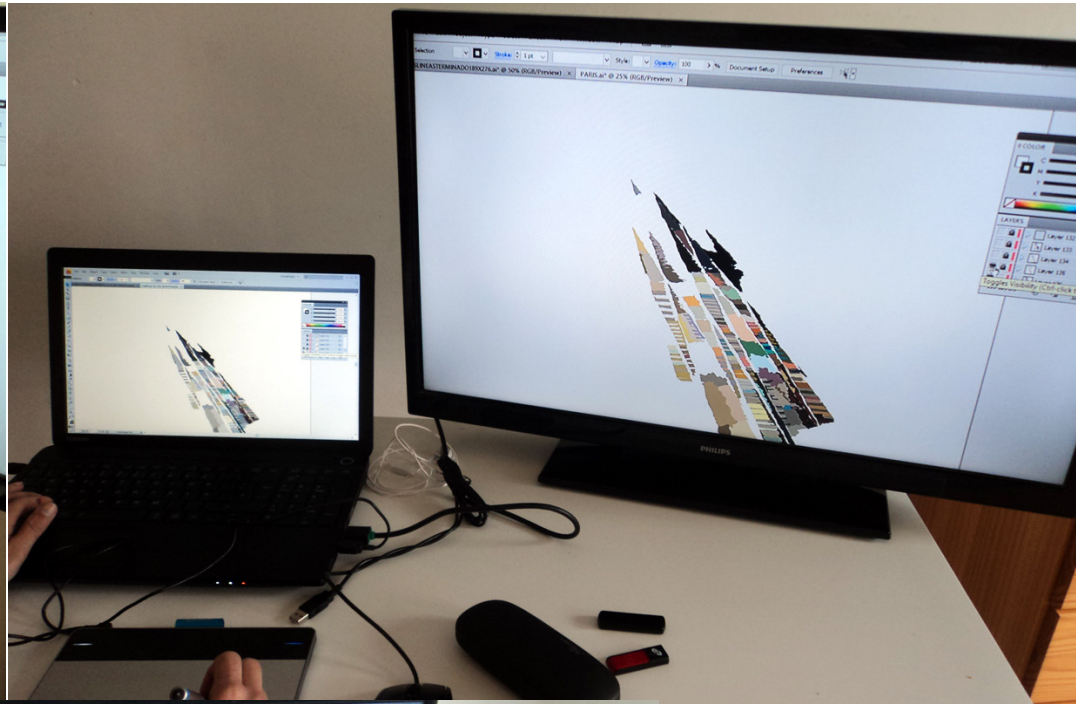




Herramienta de dibujo.

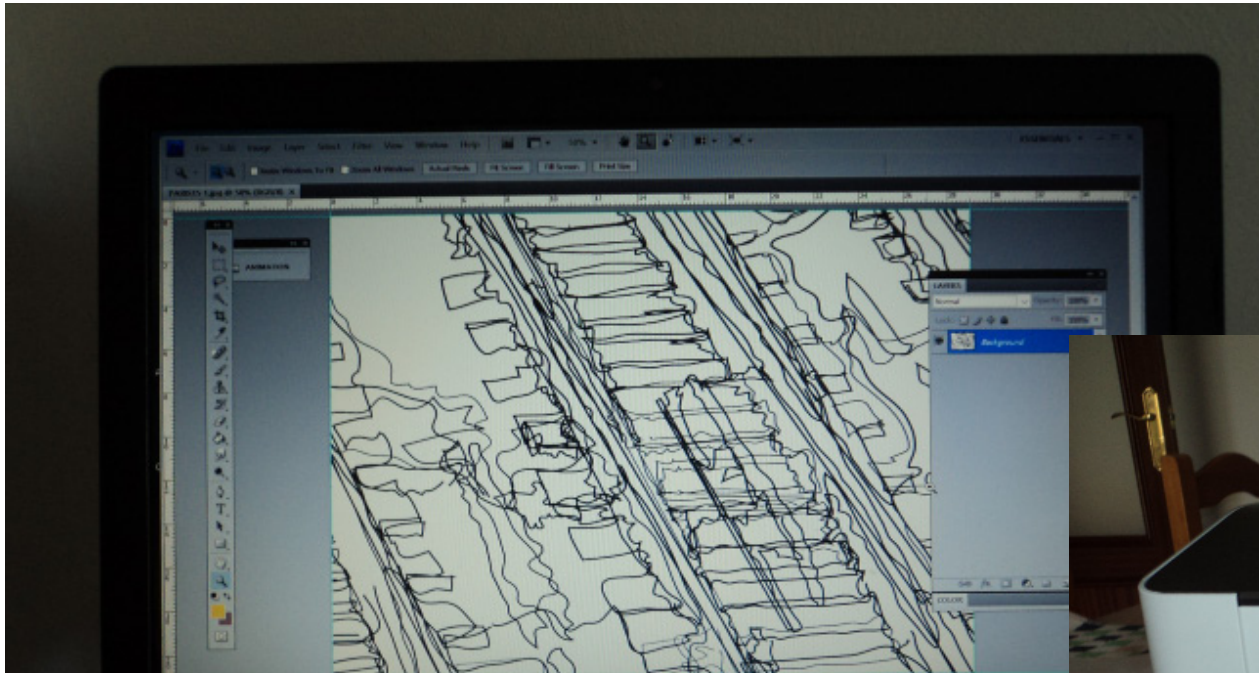
- Permite trabajar en un lienzo multiformato.
- Sobreponer por capas desplazando elementos y así crear un nuevo espacio.





No hay peso material.  
No tiene incidencia el formato y las  
dimensiones de la imagen.  
Reducción del espacio físico, tangible  
y estático.





Materialización mediante el impreso.  
Impresora Láser formato A4.



JUGANDO A ARMAR Y DESARMAR VECTORES

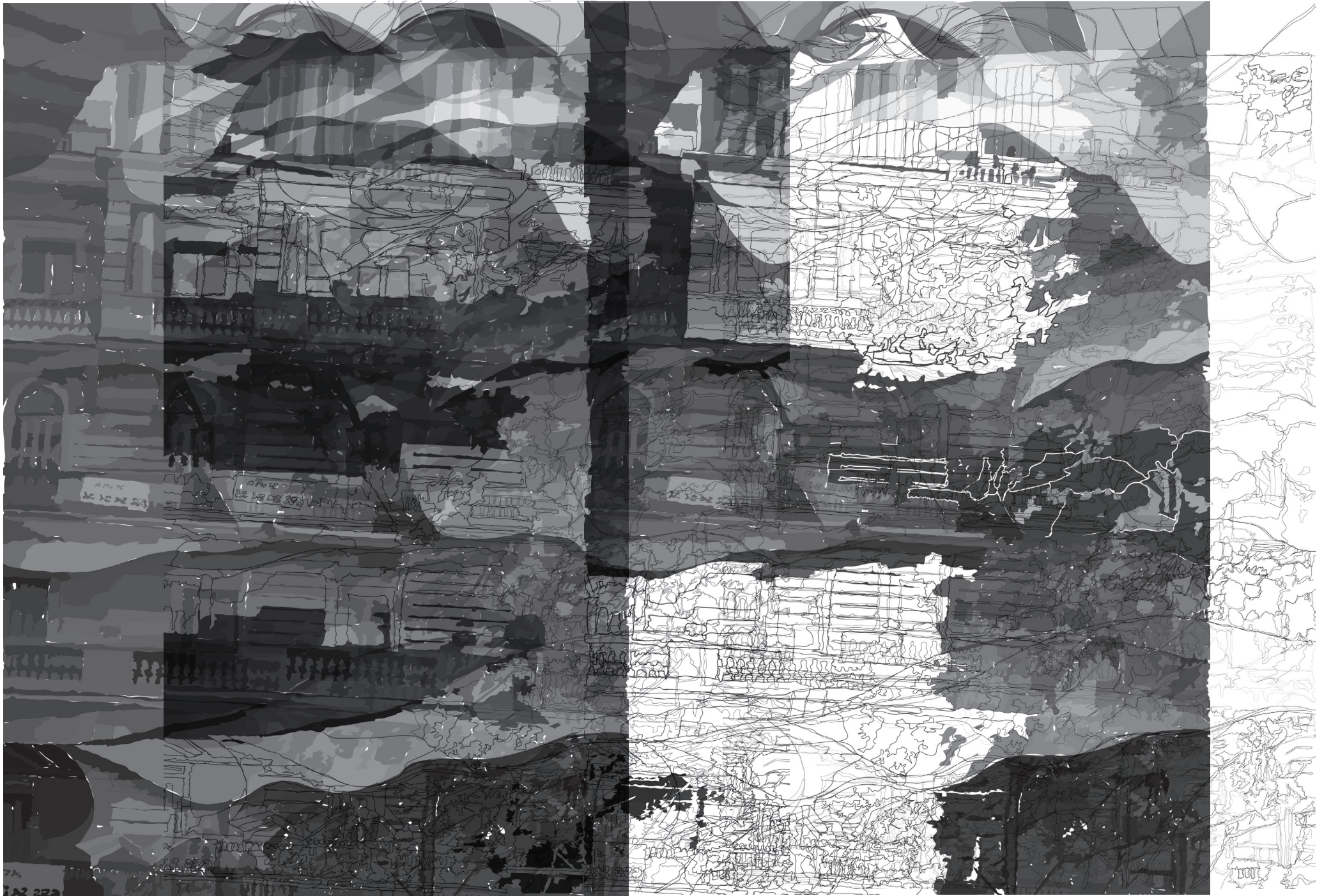




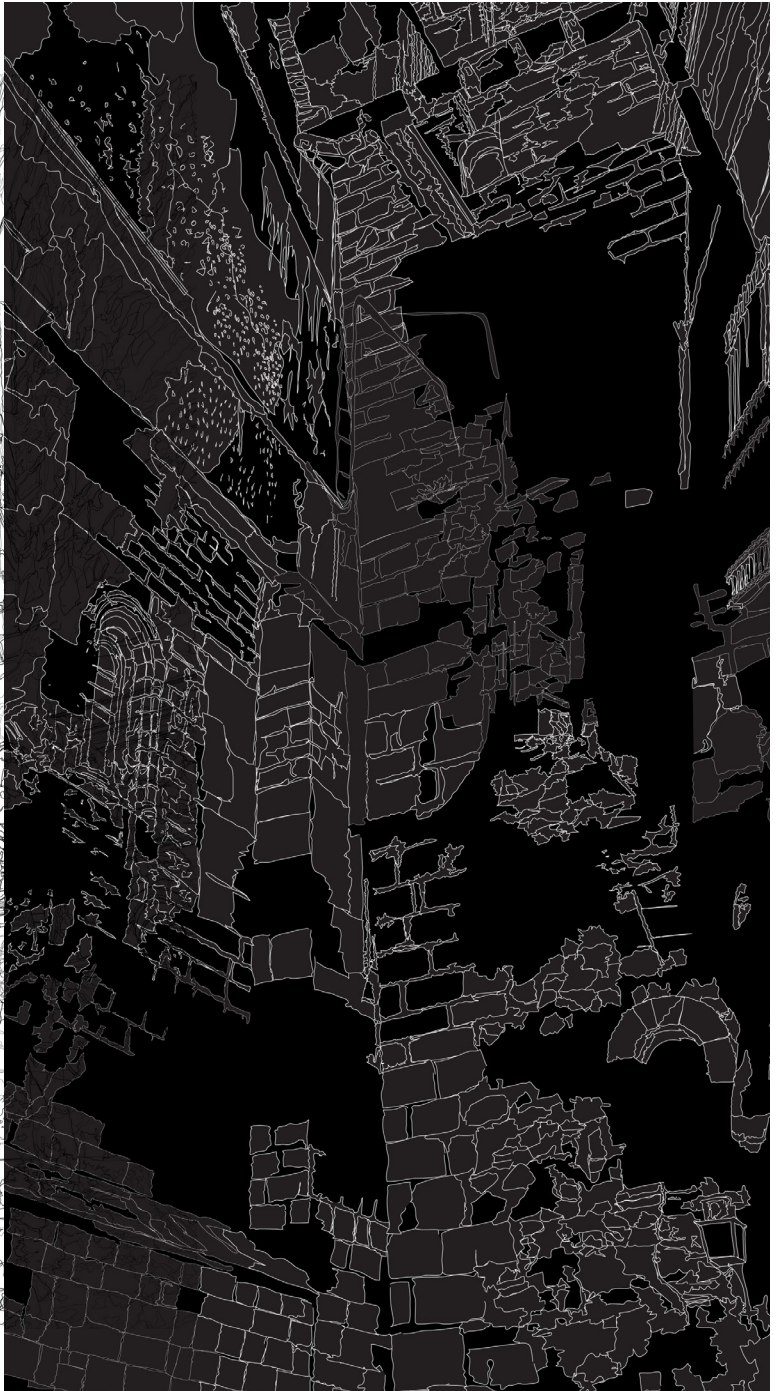
“La creación digital, la estampa digital, es el resultado de una conjunción de términos que nos obliga a replantearnos la definición tradicional de estampa”<sup>1</sup>.

---

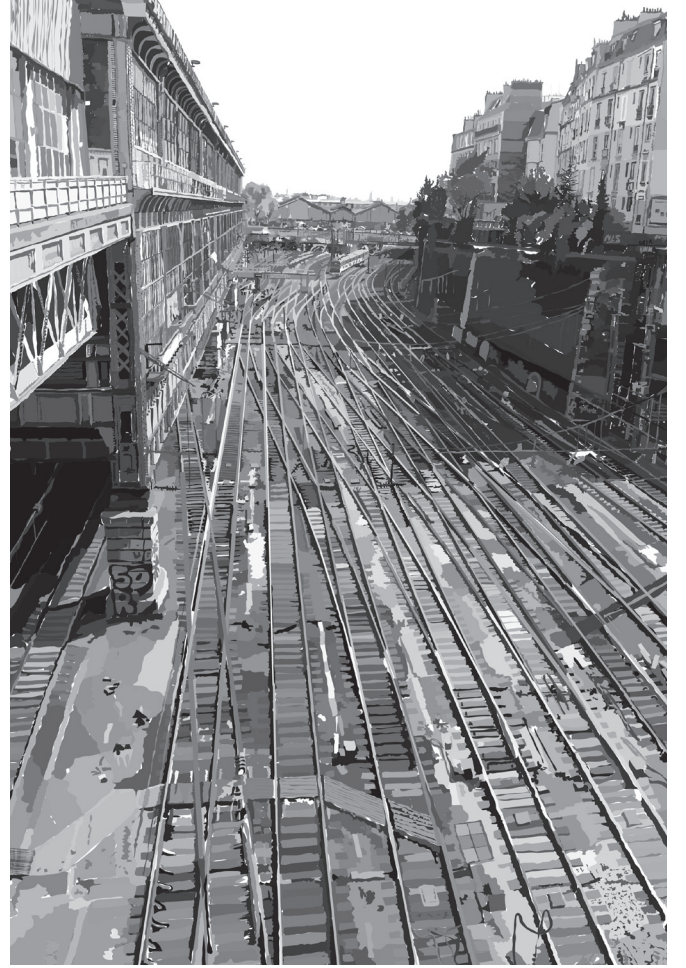
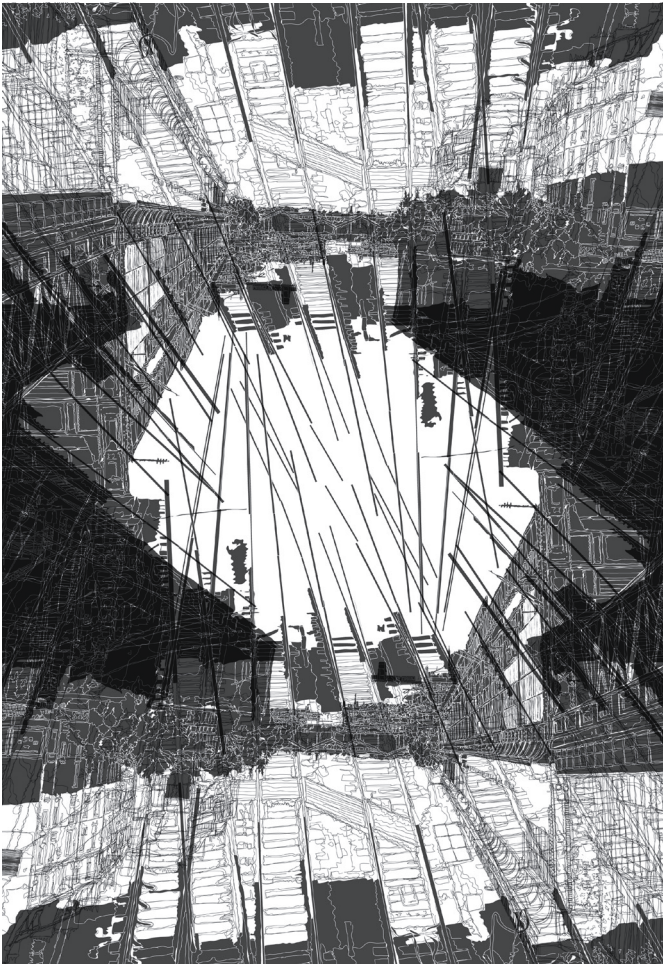
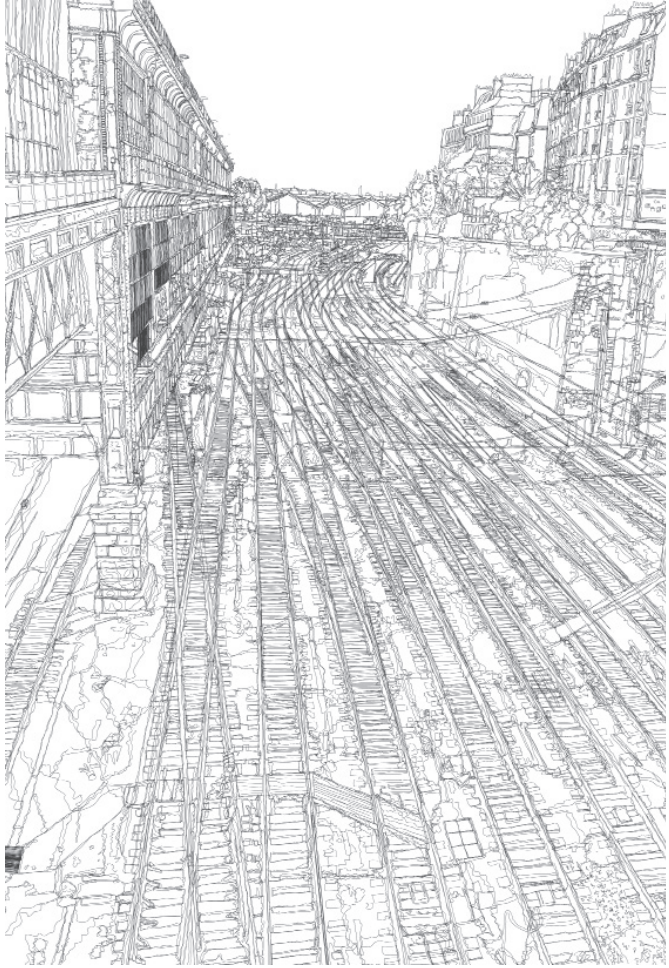
<sup>1</sup>-INSÚA, Lila. La hierba crece por dentro. En: SOLER, Ana; CASTRO, Kako (coord.). *La matriz intangible*. Universidad de Vigo: grupo dx5, 2004, p.38







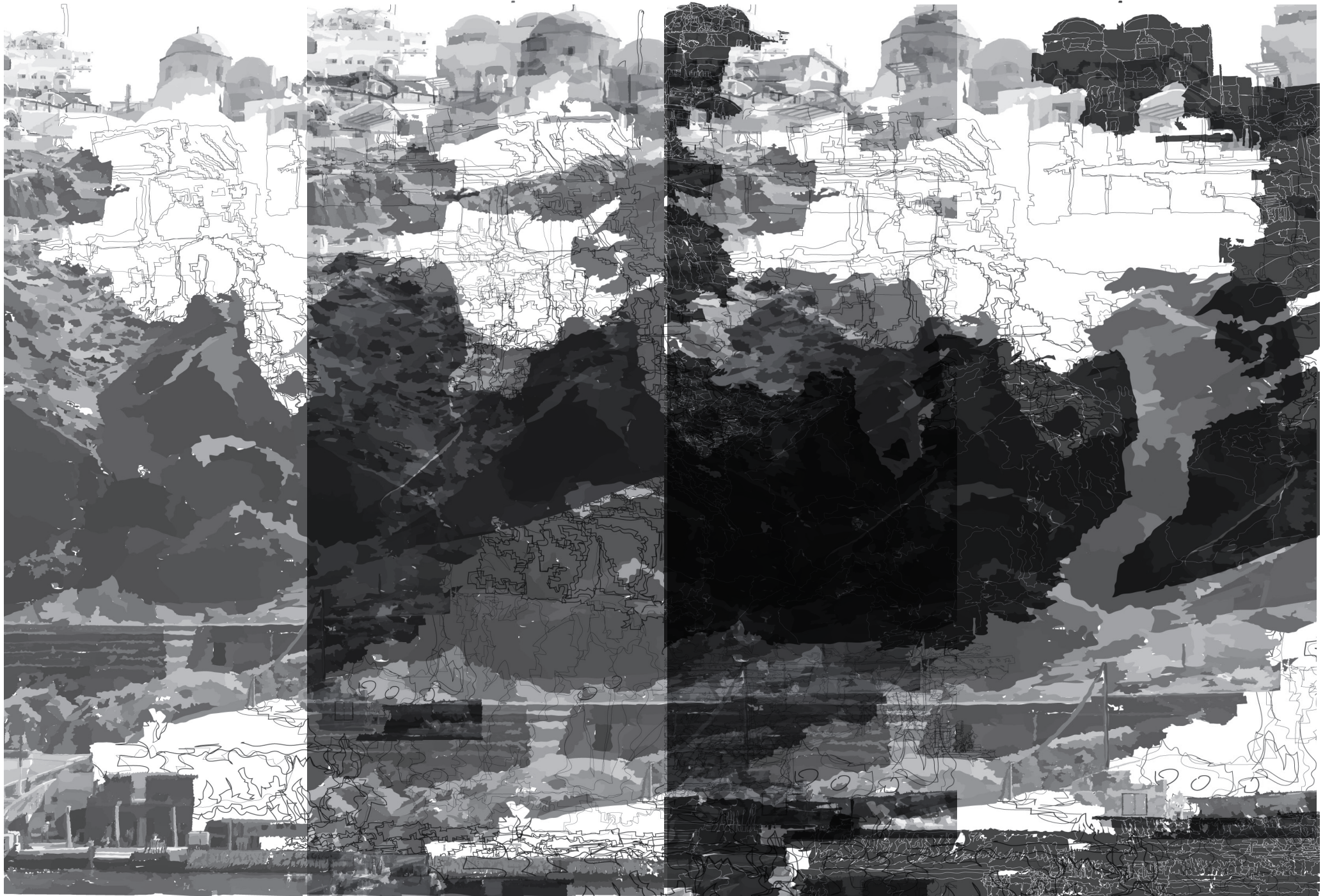








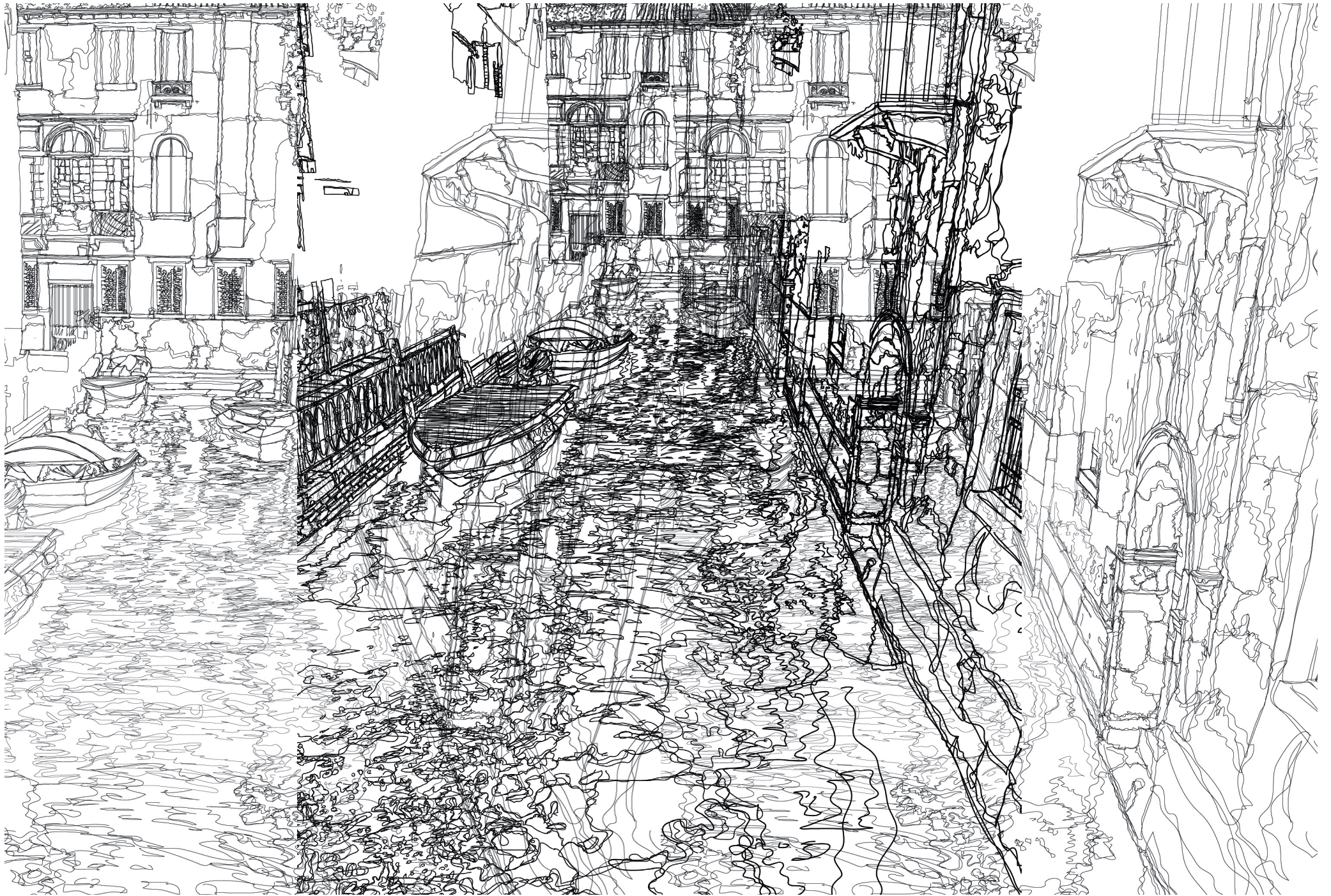








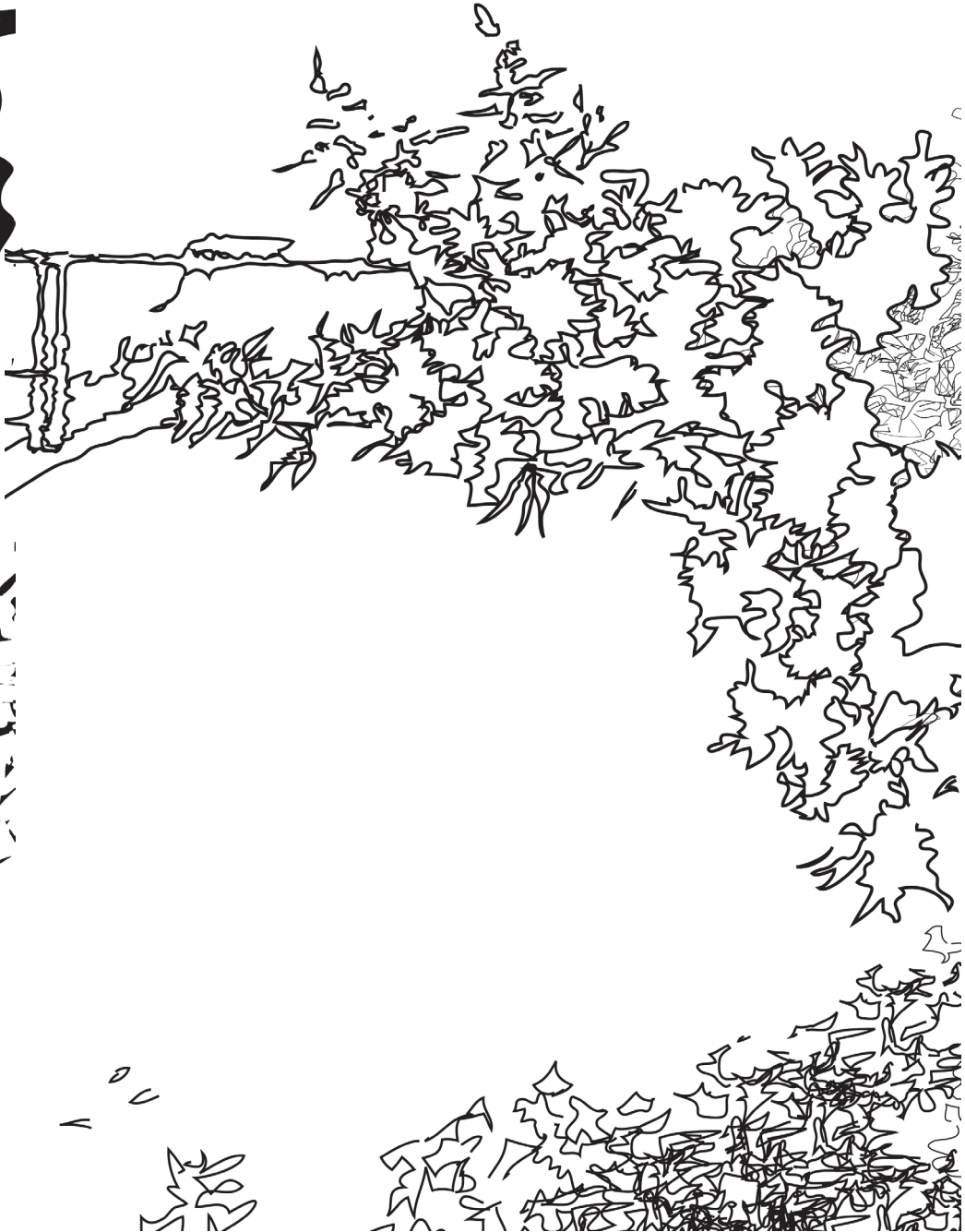
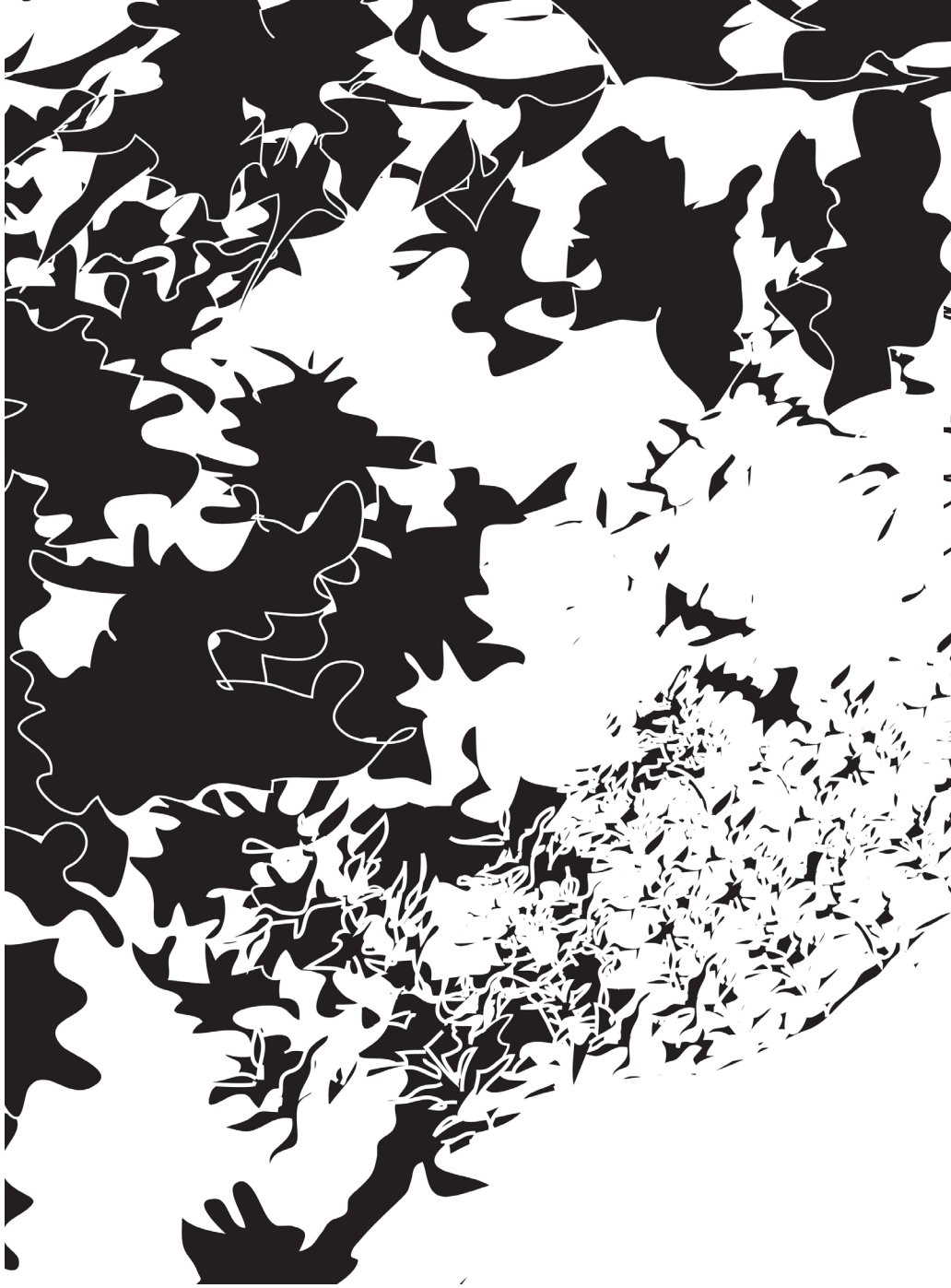






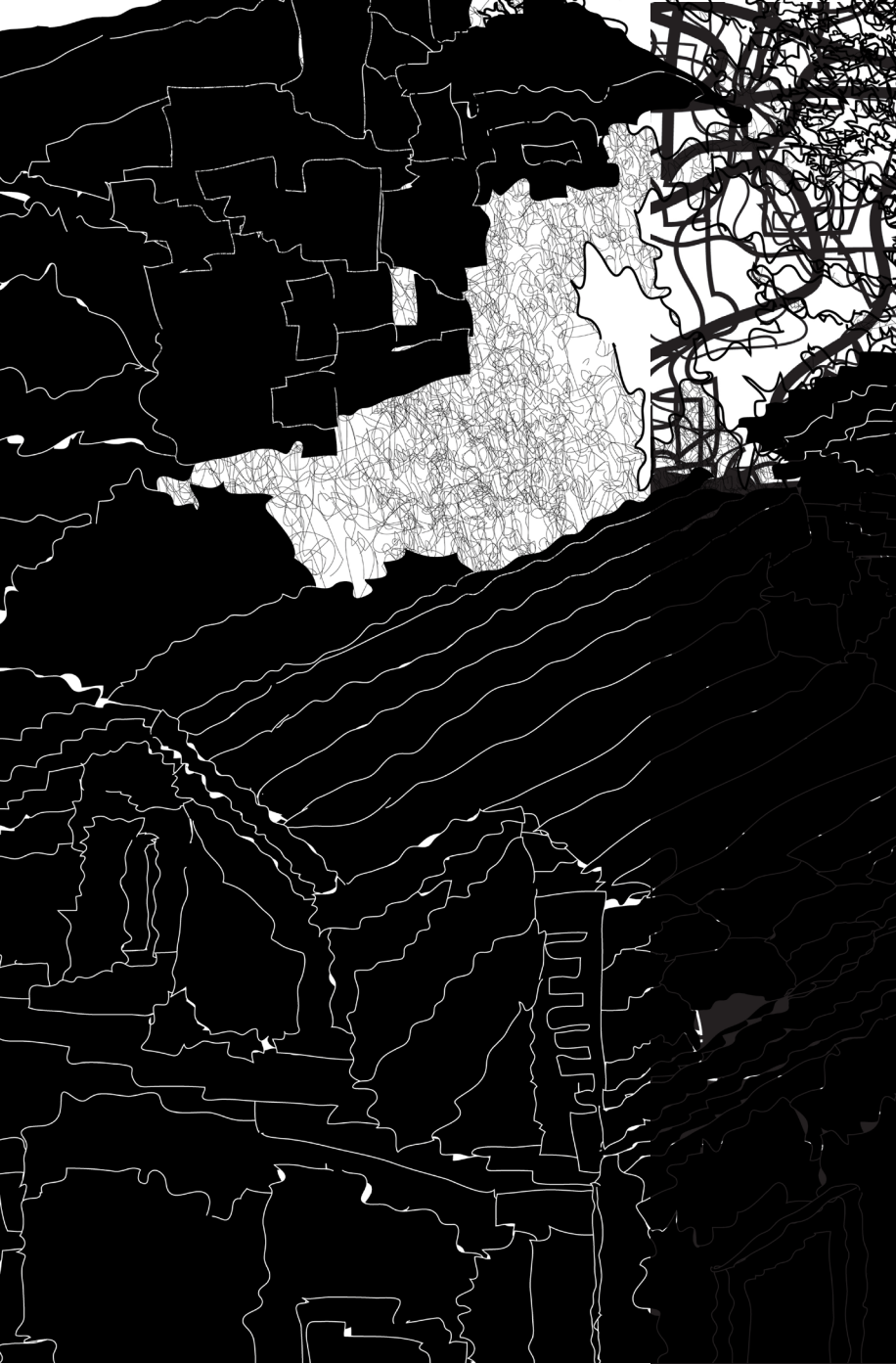




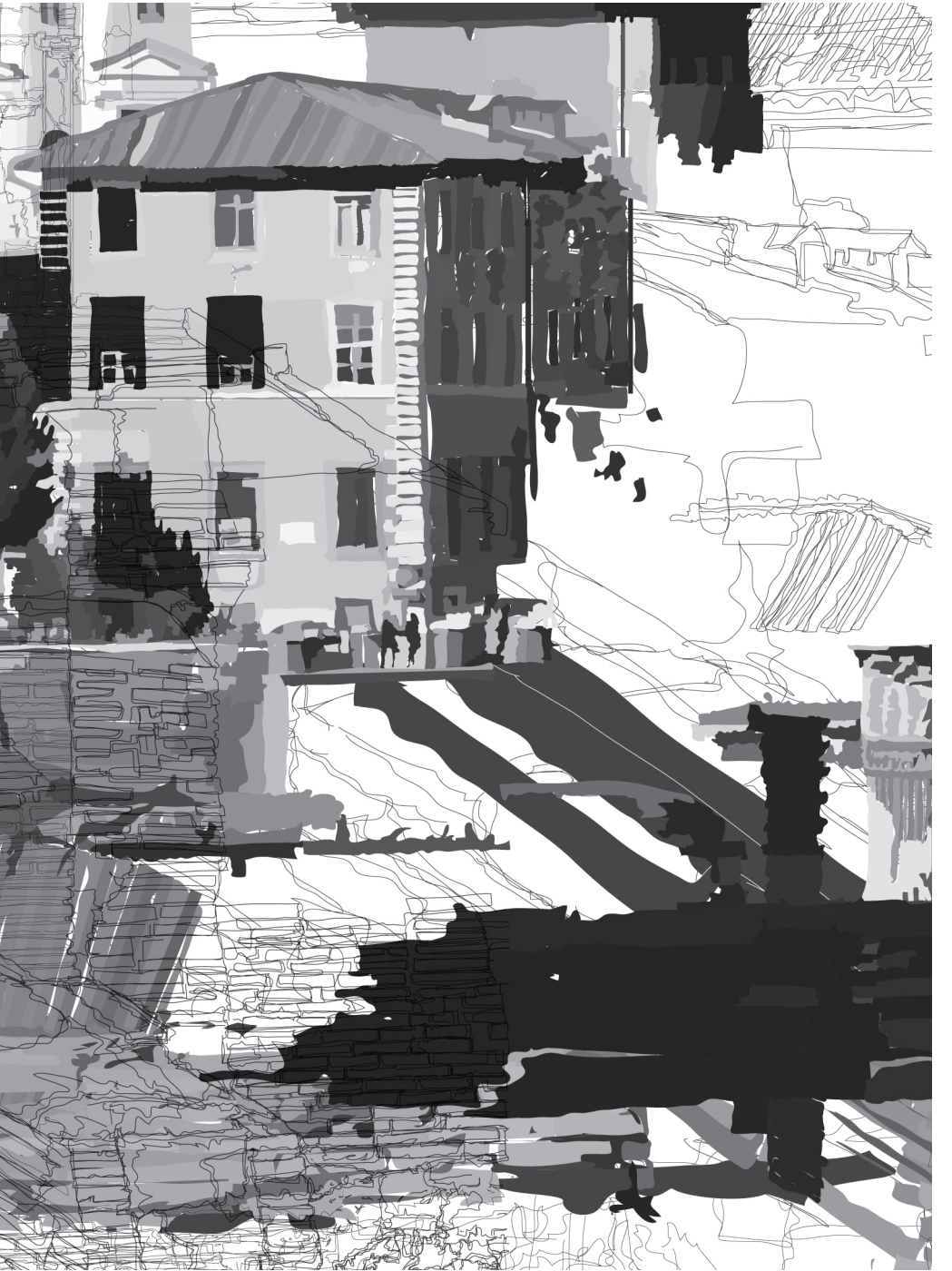




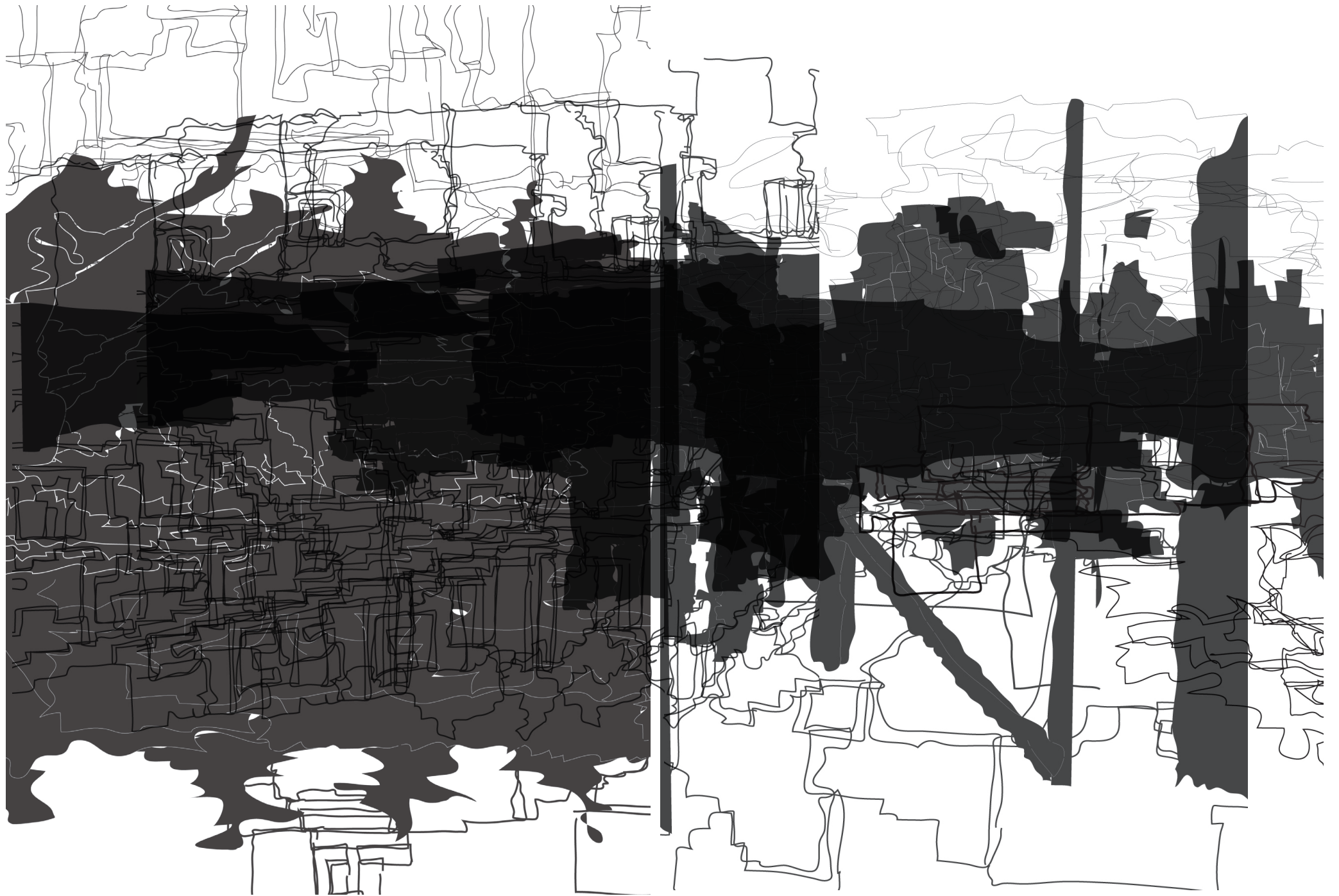




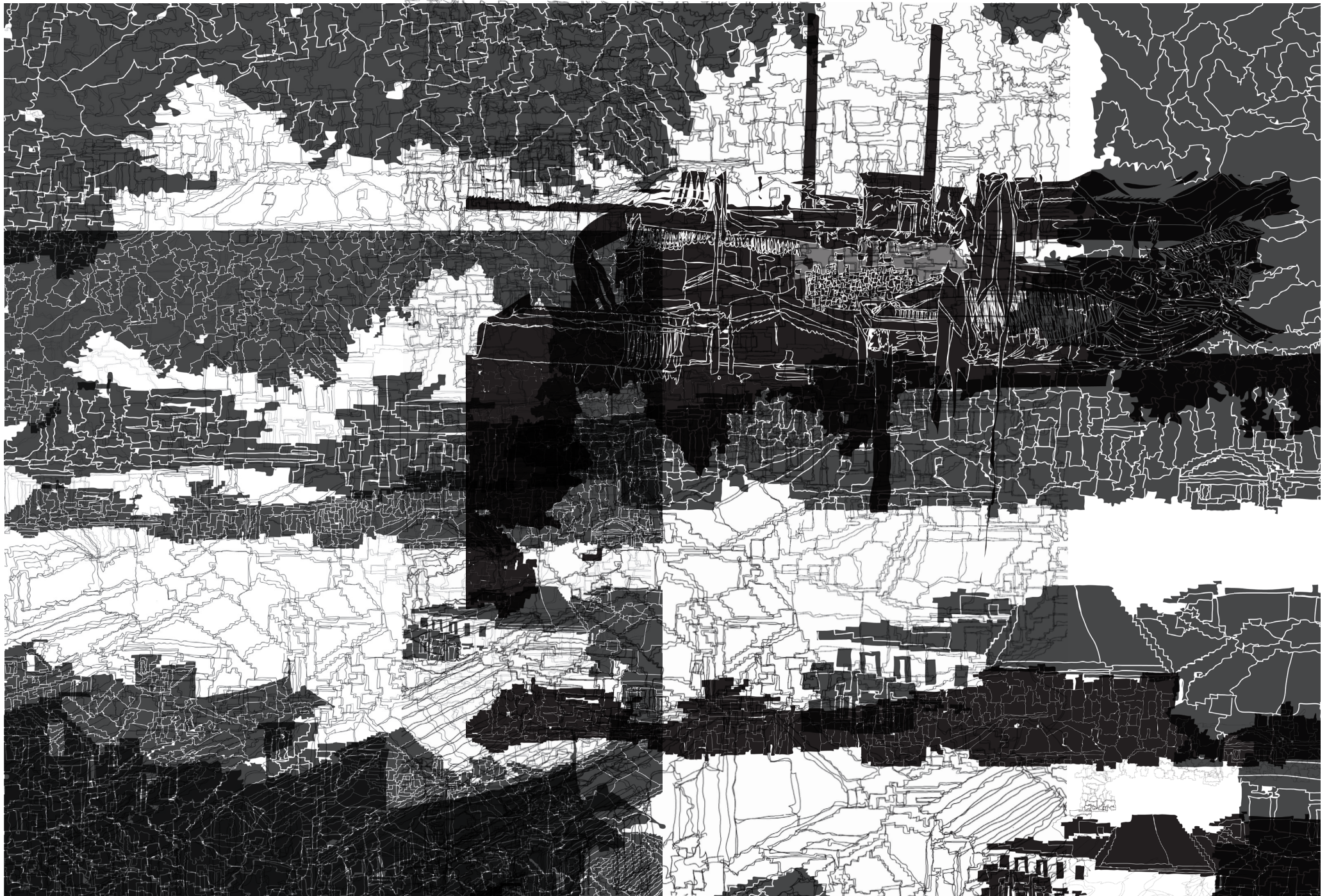














# MEDIO DIGITAL

.Posee una naturaleza dual, ya que su existencia como medio expresivo es necesaria física y virtual

.Lo virtual del medio no puede mostrarse sin su ser físico.  
.Lo Físico no tiene sentido, como instrumento sin las cualidades expresivas que otorga lo virtual (software), sin su condición abstracta

FÍSICO

VIRTUAL

.Lo virtual habla ya de por sí de algo que está pero no está (imagen virtual, como imagen mental o el reflejo en un espejo), presencia de la ausencia de un objeto que está pero que es insible

Lo que está ahí pero no se puede coger termina siendo otra cosa

Inmaterialidad

Levedad

.No hay peso material  
.No tiene incidencia el formato, las dimensiones de la imagen.  
.Reducción del espacio físico, tangible y estático, al espacio virtual.

.Desmaterialización del mundo físico

Interpretación conceptual propia:  
- El mundo físico es digitalizado  
- El mundo físico trasladado al mundo digital.

.Desmaterialización de la imagen

Interpretación estética:  
- Procesos de dibujo, partiendo de la mancha.  
- Pérdida de profundidad de la mirada óptica y el naturalismo.



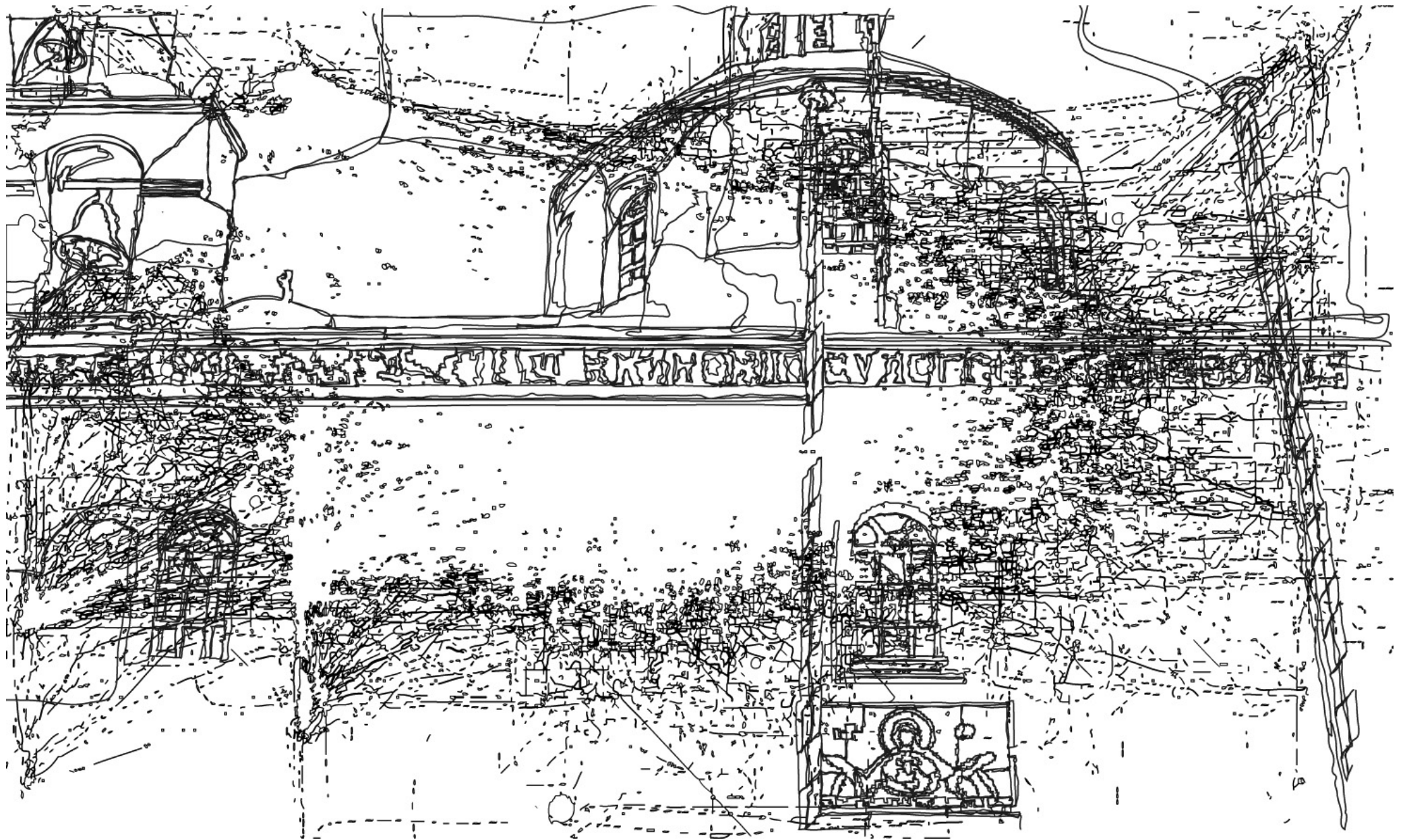


“El *collage* digital tiene una característica que lo diferencia: los elementos se superponen sin costuras.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>MUNÁRRIZ, Jaime. *Imagen digital*. Madrid: Tursen/Hermann Blume, D.L. 2006, p.23



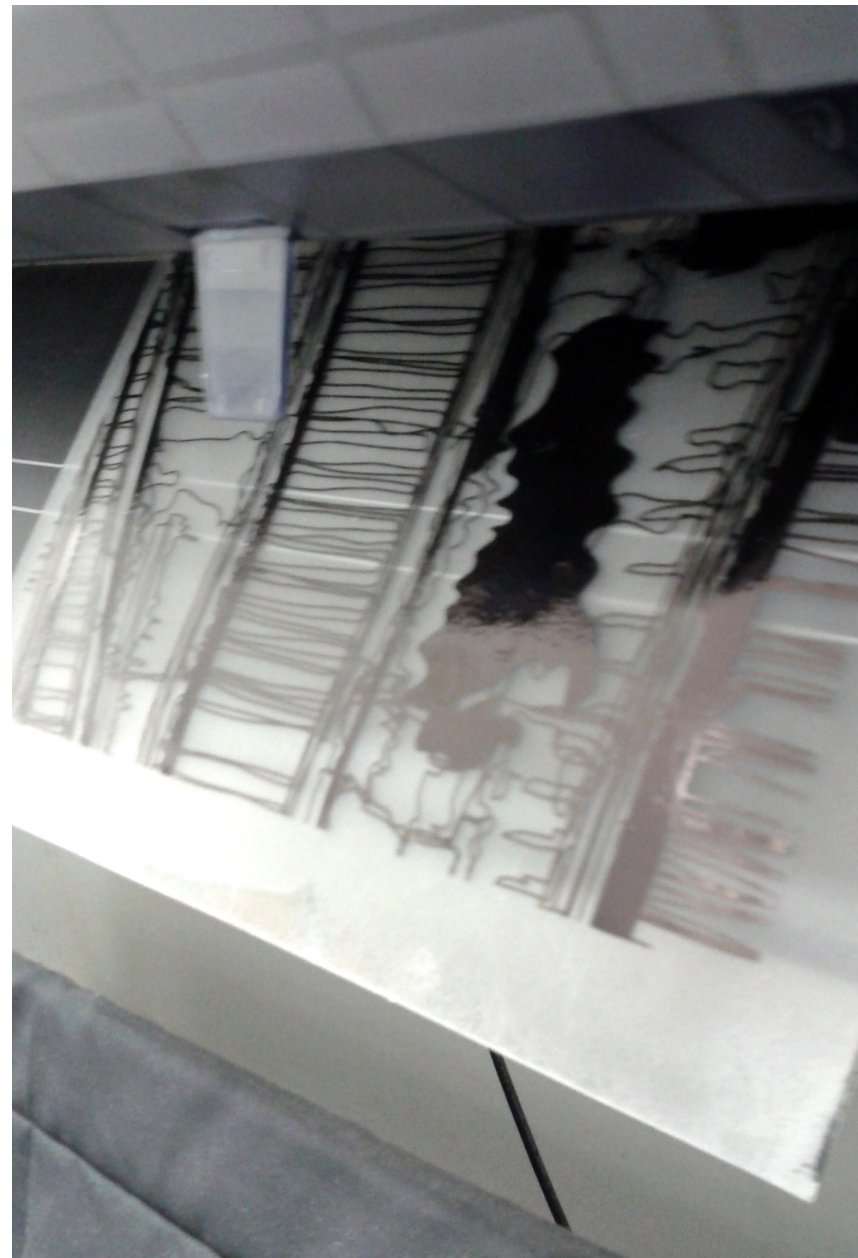








MATERIALIZANDO MEDIANTE EL IMPRESO



Preparando superficies para hacer pruebas de impresión  
en Ploter EPSON STYLUS PRO 9880



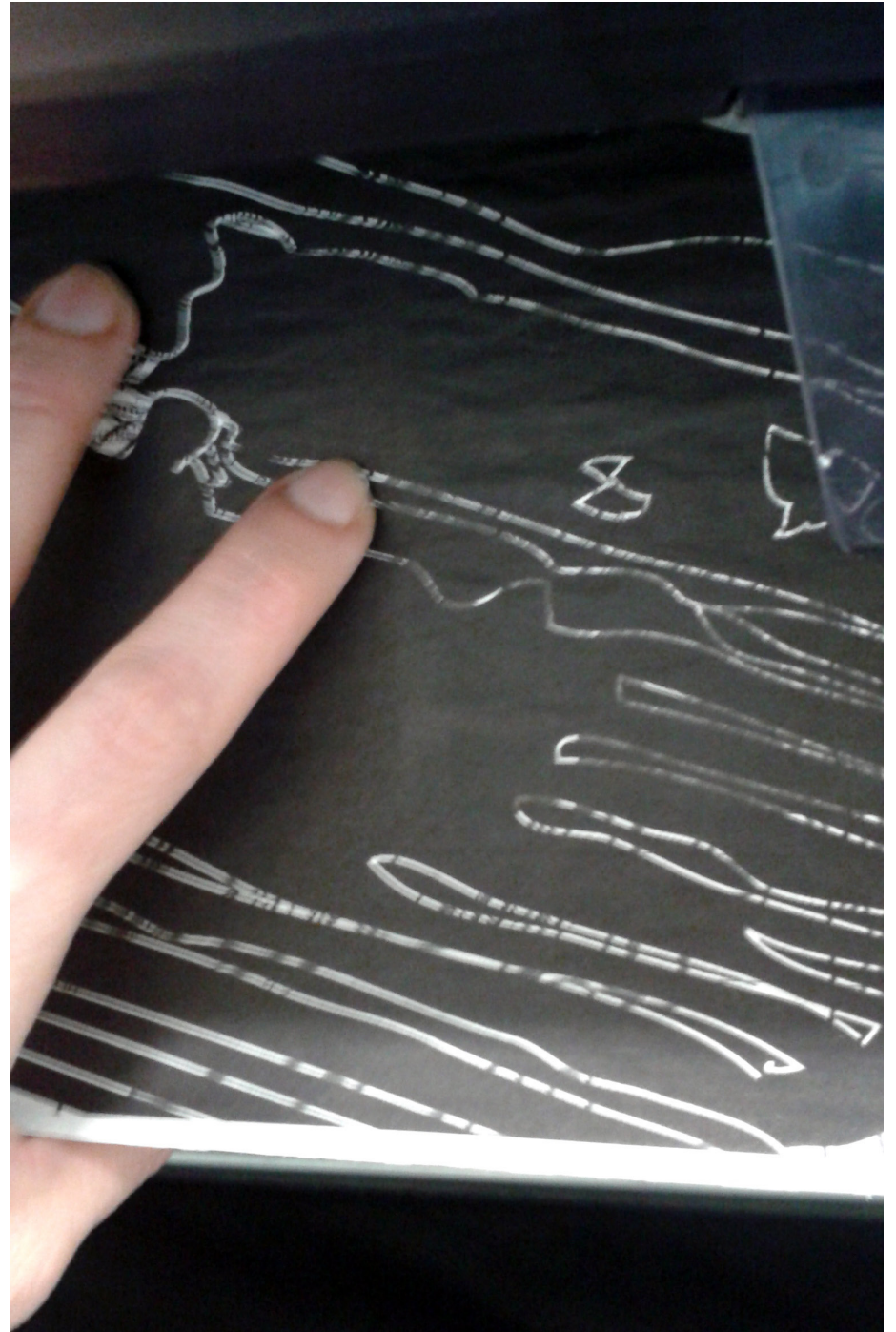
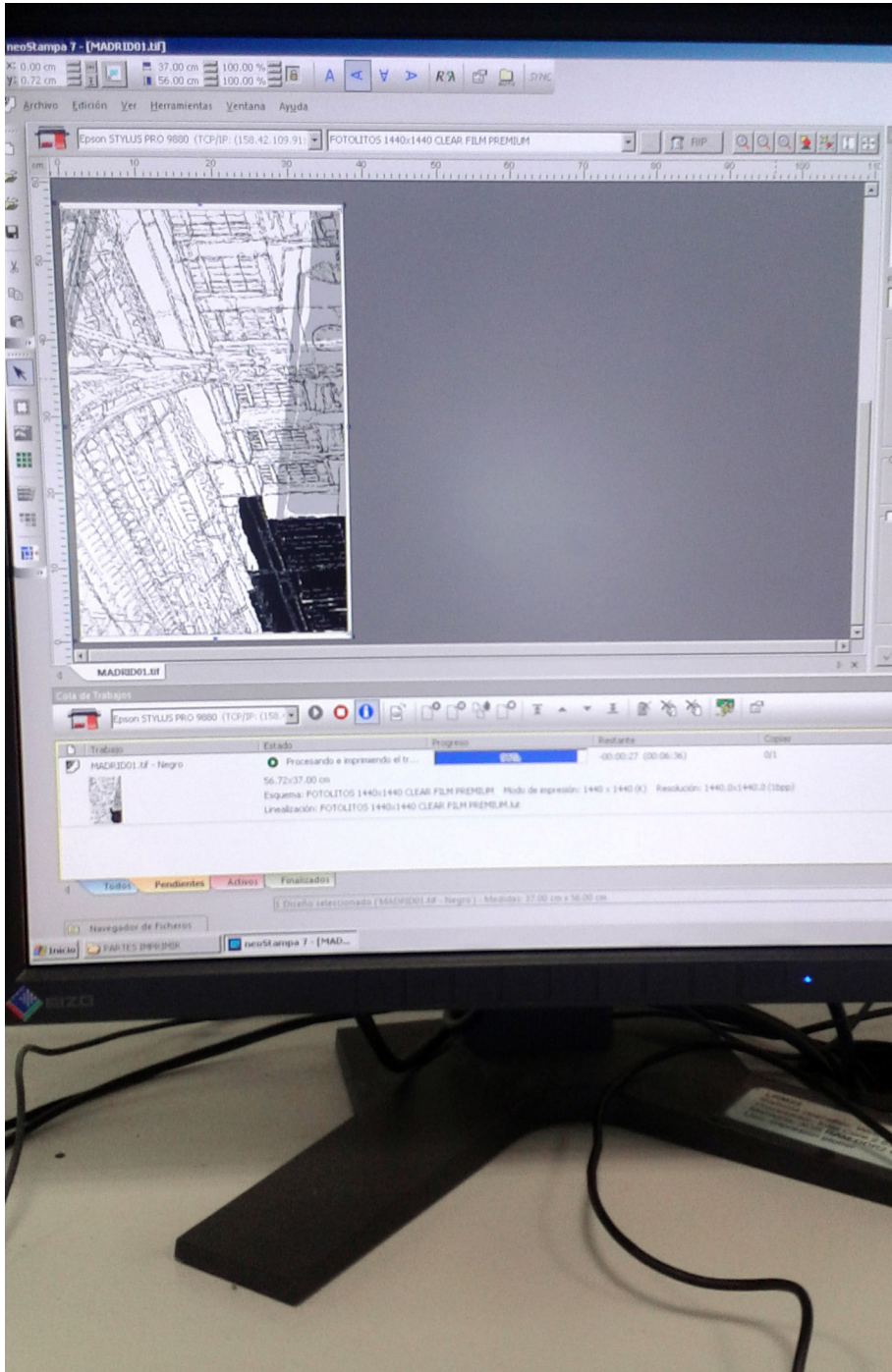




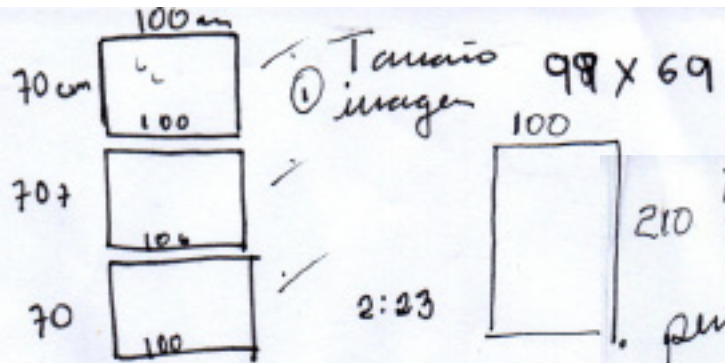


Impresión Ploter EPSON PRO 9880 sobre cello cubierta con acetato para evitar que se desdibujara la imagen. La degradación se produjo como efecto de la tinta que no secó.







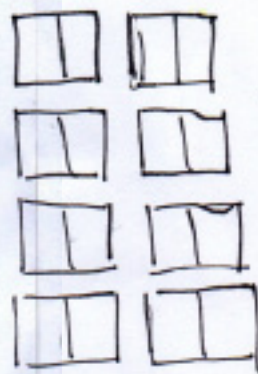


Madrid - Estación de  
 Pícolico EL PAÍS  
 24 de Septiembre / 2011

3) Barcelona - ciudad nueva



Tamaño papel 58 x 39 cm  
 87 cm



Tamaño imagen 56 cm x 37 cm

4) Opanto Sembrar chin



70  
 100

5) PEPAZO DE MURALLA

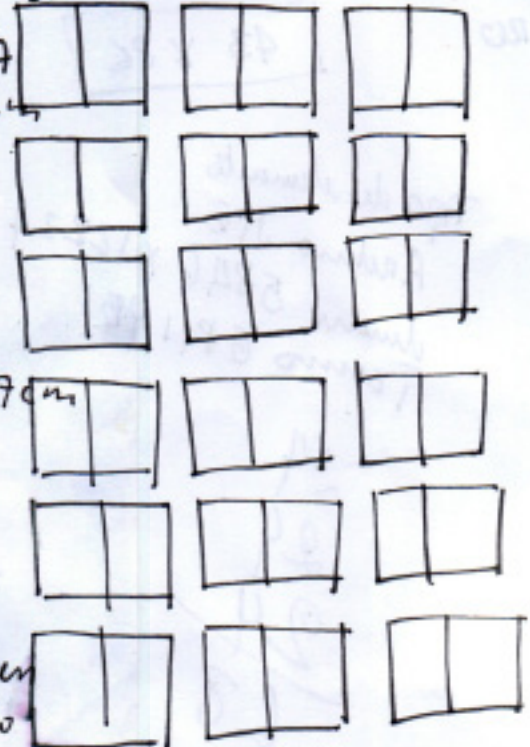


70/100

Castellón - Lanterna  
 cosas en el cielo

38 líneas

RIELES DE  
 PARIS



TAMAÑO PAPEL 47 x 64  
 TAMAÑO FRAGMENTO IMAGEN 46 x 63  
 TAMAÑO TOTAL IMAGEN 976 cm x 189

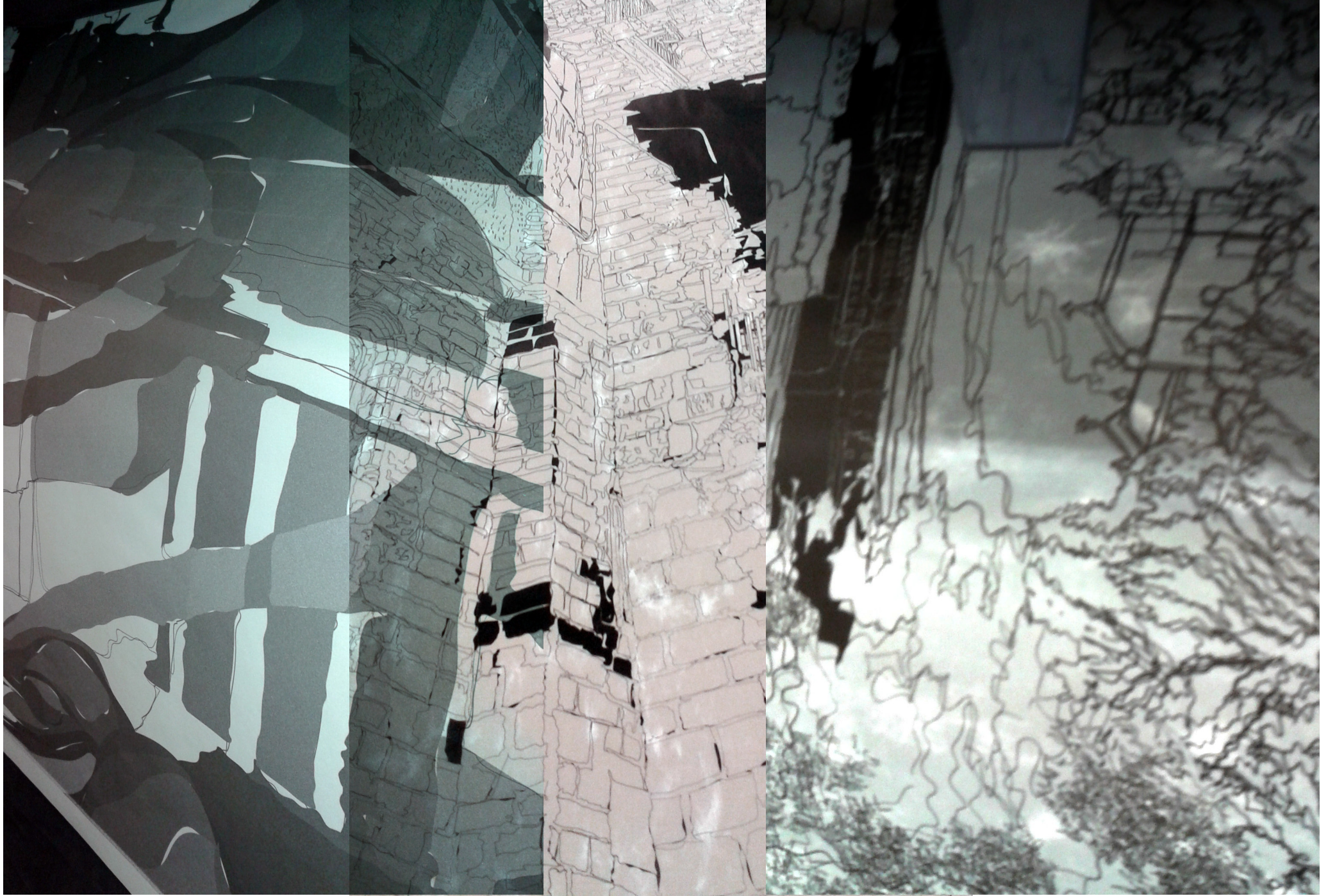
Apuntes para coordinar la impresión.





ARMANDO Y DESARMANDO EN EL MUNDO FÍSICO

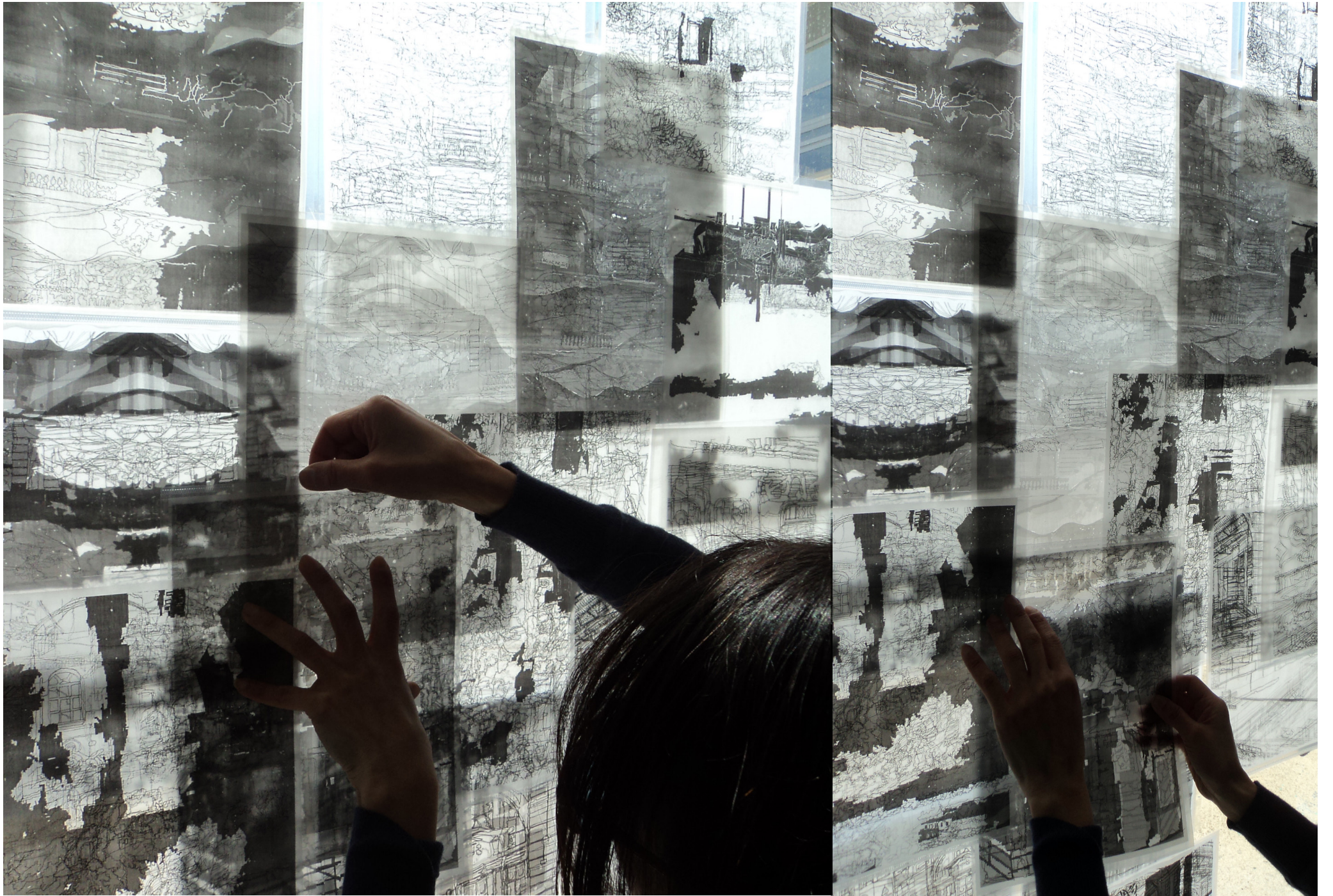


























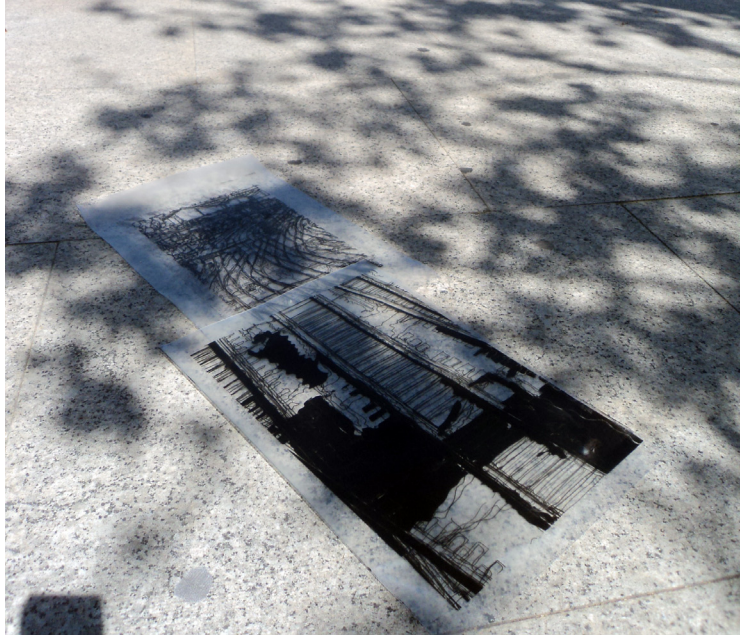


Cortar y pegar









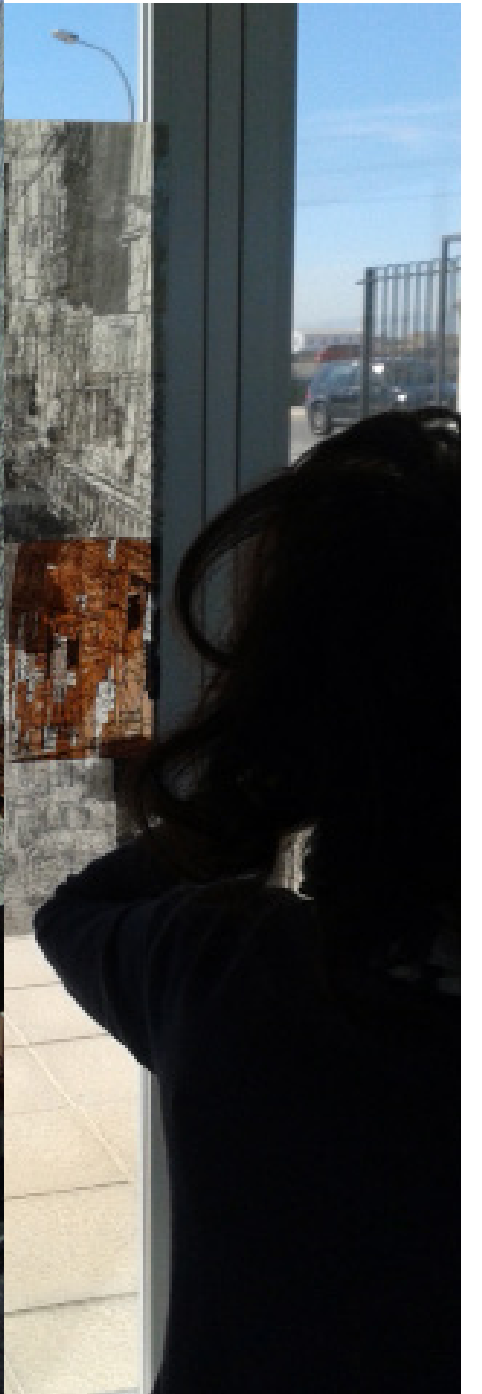




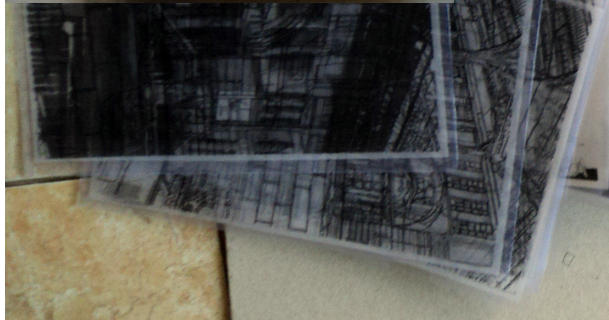












EMPAQUETANDO

















