

EL GRABADO EN LA ERA DE LAS TICS

1. [El Grabado digital una nueva técnica, un nuevo medio, de la grafica contemporánea.](#)
2. [El grabado creado por oreneador](#)
3. [¿Qué pasa con las ediciones masiva y computarizada?](#)
4. [El grabado digital una nueva técnica de la grafica contemporánea.](#)
5. [Creacion de una estampa digital](#)
6. [Artistas del grabado digital](#)
7. [Proyecto grabado en la red](#)
8. [Bibliografia](#)
9. [Samuel Buelvas](#)

TENDENCIA DEL ARTE IMPRESO DE FINALES DEL SIGLO XX COMIENZO DEL SIGLO XXI.

EN EL CARIBE COLOMBIANO



“De todas las artes, el grabado es la que por su propia historia e idiosincrasia se ha acercado más a los avances tecnológicos brindados por las computadoras”

(Alicia Candiani. Ponencia :textos, intertextos, contextos: estrategias e interferencias)

El Grabado digital una nueva técnica, un nuevo medio, de la grafica contemporánea.

La revolución tecnotrónica o la era de las computadoras, está planteando a los artistas plásticos contemporáneo la incorporación a sus proceso creativos las nuevas técnicas digitales. En los más recientes salones internacionales de Grabado, se han venido observado la inclusión de estampas realizadas mediante el procesador, como herramienta y recurso artístico, provocando una interesante discusión, en torno a las prácticas del grabado y los nuevos medios, de igual modo sobre su enseñanza, la originalidad y su preservación.

En nuestro medio y su escaso apoyo al fomento de la gráfica como parte de las bellas artes, en donde el único taller de grabado es el de la facultad de Bellas Artes de la universidad del Atlántico. y se encuentra en unas condiciones muy precarias, volvimos a quedar sin prensas, des pues de la caída de su techo.

¿Qué hacer frente a esa realidad?, ¿Qué podemos hacer los interesados en practicar la grafica y su enseñanza como parte de las bellas artes en la universidad?

En primer orden se ha optado por Luchar por la preservación de nuestra escasa tradición grafica manual INICIADA por Pedro Peñaloza como parte de las bellas artes tradicionales y fundamentales en la formación académica del futuro maestro en artes plásticas , retomar las gubias, restablecer las prensas y experimentar con nuevas tecnologías, experimentando con el grabado por ordenador por ejemplo que nos permitan fortalecer el taller como Laboratorio fundamental de la investigación en artes plásticas.

En realidad en los últimos concursos salones y bienales o trienales de grabado realizados a nivel mundial, se han venido abriendo algunos espacios para establecer puentes, comunicantes con el fenómeno digital; de los artistas seleccionados en estos eventos, más del 60 % han trabajado con técnicas tradicionales, los restantes se mueven entre lo experimental multidisciplinar e impresiones digitales o "compugrafías",

Aunque estos artistas todavía son pocos, sin embargo, la tendencia es aumentar, hecho que merece un análisis desde la perspectiva académica. Algunas de las razones por las que los artistas contemporáneos recurren al grabado digital son las siguientes: No se necesitan gubias, buriles ni ácidos, para tallar o morder las imágenes sobre la plancha de madera o metal, ni grandes dotes de dibujante y tallador para crear la plancha o matriz.

En el grabado digital, la matriz o soporte, para la edición? o soporte es un archivo digital deletable y se visualiza en la pantalla del computador. En estos procedimientos gráficos "DEL GRABADO REALIZADO POR COMPUTADOR" las herramientas son El mouse; el teclado, las tablas y los lápices digitales, con los que se puede trazar, la línea corregir y poner colores simultáneamente, las puedes borrar y archivar y retomarlas de nuevo con mucha facilidad. Las tintas o colores se sacan de un programa y se puede obtener cualquier color y los hay a millares, estos colores se pueden imprimir sobre papel o plásticos y están físicamente contenidos en solo cuatro cartuchos de la impresora.

Esas comodidades que ofrece el estampado digital o el grabado digital, permite que el joven creativo eche mano de estas herramientas las aplique en su investigación gratifica.

Otra razón de mayor peso la sostienen los artistas que consideramos que ***la “grafica por ordenador” es la expresión de la grafica actual, es la grafica de la era de las TIC,*** de las tecnologías, de la informática y la comunicación y deben ser incorporadas emplearlas no solo como medio de creación artística sino también en el procesos de enseñanzas desde del grabado, y la educación artística en general.

El grabado creado por ordenador

¿Se puede hacer grabados con la computadora?

Sí, se puede hacer grabados con la computadora, pero la diferencia con el grabado tradicional en donde la matriz debe ser física en este procedimiento la matriz es digital.

Las estampas realizadas con los métodos tradicionales, todavía carga auestas el mito del unicum, que lo hace lo original, por ser realizado totalmente realizado a mano, para ser coleccionables como obras de arte, como mercancía. O lo que según Benjamín, llama el "aura" eso que lo hace ser original,

En el grabado realizado con el procesador, ese "aura" , el “ unicum” de “obra original, que puede ser coleccionable que puede ser comercializable, se pierde mayormente se diluye, lo cual no quiere decir que las ediciones tengan menos valor que el grabado tradicional. Ellas adquieren tal valor, en primer lugar si el artista tiene el cuidado de firmarlas y aplicar los sistemas y tipologías de

finidas sobre la signación correspondiente a la obra gráfica, en donde se distingue, el ejemplar del tiraje, mediante su número en la edición, estados y pruebas.

La importancia y esencia del grabado ha sido su reproductibilidad. Por consiguiente la estampa realizada por ordenador es también un grabado, *una estampa mediática* que debe ser considerado como una tendencia artística de nuestra época.

¿Pueden realizarse extensas ediciones que alteren y descuiden su carácter de originalidad y La idea de que el primero como el último de la serie debe ser, en lo posible, iguales, ¿pasó a la historia?

Sobre la cuestión del “grabado original” ese documento plástico serial, que ha sido producido directamente en su totalidad por su autor, y cuyas impresiones no tiene el carácter de copia, se viene cuestionando, desde la incorporación de las técnicas del grabado por parte de los artistas del renacimiento, donde se vienen planteando los estos interrogantes: ¿Cuál es el original, la plancha grabada o la estampa editada?.

En el grabado tradicional La plancha no es más que un trozo de madera o metal trabajado con las imágenes al revés, ¿es sólo el medio para lograr una edición de originales o constituye en sí mismo la obra original esta Matriz? en El procedimiento clásico del grabado existen leyes muy claras y de finidas por eso, una vez conseguida una edición prudente y limitada de impresiones todas son originales, la plancha o matriz debe ser anulada se la perfora para invalidarla. Con esta especie de Histerectomía se contribuye a darle esa “aura” de originalidad a la obra editada, impresa y con esto se contribuye a “*determinarla como obras de arte únicas*”. Se garantiza la existencia de un grupo limitado de orinales, donde cada

estampa nacida de una misma matriz se constituye en *un ser* original único. Un ser que puede ser abordado como ser

ONTOLÓGICO ARTÍSTICO

¿Qué pasa con las ediciones masiva y computarizada?

los actuales medios masivos de comunicación como los diarios o la prensa y los computarizados y de redes virtuales han expandido los criterios de la obra serializada, por que Se pueden hacer millares de copias y se supone que iguales, dependiendo de la calidad de las tintas y del papel.

Algunos artistas en Barranquilla han explorado este límite, como Álvaro Barios, para quien los medios masivos de comunicación son una oportunidad para llevar el arte a las grandes masas, mediante su propuesta de “grabado populares”, plantea que cualquiera tiene derecho a recortar una imagen reproducida masivamente en un diario, ponerle un marco y disfrutarla como una obra de arte una manera de obtener una experiencia estética. Conservándola como arte. Fue una serie de grabados populares. Iniciada en el heraldo de Barraquilla y posteriormente el Tiempo donde se logró un record de reproducciones infinitas abriendo el debate en nuestro medio sobre el límite de una edición y la concepciones sobre el aurora de lo orinal.

Para otros artistas el empleo los medios computarizados no son medios para la proliferación y abundancia no es la meta deseada lo asumen como otro medio de exprecion

Como lo asumió el artista Efraín Arrieta en su serie del castillo de salgar, quien en 1999 experimenta con los primeros computadores y la aplicación Paint de windo 95 y realizado impresiones en las impresoras Xerox denominándolas “Xerox copias” y cuya ediciones no superaban el numero de tres.

Frente a estas posturas la única certeza es la intención que el artista tiene y sus concepciones, de sus conceptos su conocimiento sobre el grabado y cuáles son sus objetivos: fomentar y preservar la tradición del grabado manual y/o dejar abierta la posibilidad de incorporar los nuevos desarrollos tecnológicos. Para crear obras de artes originales, De esto dependerá un cambio en las propuestas gráficas de los creadores y de los salones.

El grabado digital una nueva técnica de la grafica contemporánea.

El desarrollo de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), ha abierto nuevas posibilidades para la creación y reproducción seriada de imágenes en computadora.

Los sistemas de impresión mediante las nuevas tecnologías digitales para algunos artistas actuales resultan muy atractivos y lo están investigando como medio artístico, como medio de creación en la actualidad es muy común ver impresiones digitales en las galerías de arte que se exhiben como objeto estético como obras de arte autenticas firmadas y seriedad por el artista, las impresiones digitales empiezan aparecer en la escena artística

contemporánea como obras de arte , por ello es necesario que reflexionemos e intentemos definir qué es lo que caracteriza a este tipo nuevo de arte, llamado grabado digital y los sistemas de impresión.

la cultura actual mente está dejando de concebirse, de entenderse no solo como un conjunto de prácticas de costumbres de tradiciones y de archivo datos históricos,

Sino también se está concibiendo y se está creando como una cultura de procesamiento, de interconexión, en una cultura de la red, mediante la cual las tradiciones tendrán visibilidad global la red. Una cultura que ya no manifiesta en lugares únicos o escenarios de privilegio y momentos de terminados irrepetibles, únicos, si no una cultura que se clona, se dispersa, en múltiples direcciones se reproduce mediante redes o interconexiones productivas a todo lugar, deslocalizándose, creando mediante la transmisión de la información diversos lugares de vivencia cultural lugares nuevos, activos de tiempo real vivencial.

En Barranquilla las transmisiones y proyecciones un partido de fútbol de la selección Colombia, los del junior, Real Madrid y el Barcelona, en el Bernabéu, crea múltiples lugares reales vivenciales. LA PROYECCION DEL partido en pantalla gigante crea micro escenarios culturales, y comerciales, en torno al deporte del fútbol, en las tiendas de los barrios, por ejemplo se producen escenarios lugares de reconocimiento de la comunidad barrial en donde en donde se vivencia misma emotividad una emotividad real como si estuviera viendo el partido en el estadio.

En la actualidad asistimos aun una a época de una cultura también virtual. En este orden las imágenes impresas en físico y de manera virtual, han jugado un papel importante. Protagonico, en esa dispersión de la cultura. Fenómeno que se inicia con el descubrimientos del grabado y estampa, con los que se pudo crear la imprenta, la hoja impresa el libro, la grafica y el consiguiente desarrollo hasta nuestros días de la era de las tic contexto donde se desarrolla el grabado digital.

¿Que es el grabado digital?

En sentido más amplio podemos definir como grabado, estampa digital o “compucrafias” toda imagen procesada mediante el computador, Sé podría considerar como estampa digital, a toda aquella imagen múltiple creada desde un ordenador y difundida en cualquier red informática, los grabados en discos duros, disquetes o cualquier sistema de almacenamientos o “memorias” y aquellas impresas sobre el soporte tradicional del papel mediante las nuevas técnicas de impresión digital.

La plancha o matriz de madera, metal o piedra que se emplea en las técnicas de grabado como la xilografía, aguafuerte o litografía, se sustituye en el en el proceso de grabado digital, por un nuevo tipo de matriz, que podríamos denominar matriz digital. Esta matriz digital es una información registrada en un archivo digital, inmaterial, o software y que se almacena en un disco duro, flexible o en CD. Esta matriz digital al tratarse de archivo de imagen, se caracteriza por el elevado tamaño del fichero, sobre todo si queremos obtener buenas resoluciones.

Desde el mismo momento del nacimiento del grabado xilográfico en siglo XV, la imagen ha sido sometida a todo tipo de manipulaciones por parte de los artistas para obtener obras múltiples que le permitieran llegar a un mayor público, estas van desde la imagen calcográfica, la litografía, la fotografía, la impresión offset, la imagen multidisciplinar, en donde los artistas de vanguardia mezclarán todos los procedimientos conocidos antiguos y actuales, para obtener una imagen nueva creando una obra experimental. Actualmente, El procesador permite al artista tener acceso a una gran variedad de fuentes: dibujo, pintura, fotografía, etcétera para concretar sus creaciones, acudiendo a integrar las imágenes de resolución clásicas de estampación con nuevas imágenes píxeles, deshaciendo las fronteras que aparentemente aparecen entre la tradición del grabado y en el universo digital, creando una especie de nueva realidad gráfica que se manifiesta como una aldea global o de globalización de la gráfica.

“Es el grabado digital arte”

La inclusión en las artes plásticas o visuales del grabado realizado mediante el computador, tienen sus antecedentes muy recientes, que y podríamos decir que se inicia de manera institucional con la sexta edición de Estampa, Salón Internacional de Grabado y Ediciones de Arte Contemporáneo, celebrada en el Pabellón XI del Recinto Ferial de la Casa de Campo, Madrid, del 4 al 9 de noviembre de 1998. En el marco de la feria “Estampa’98” cuando se realizó una exposición en la Calcografía Nacional titulada “La Estampa Digital”, fue Allí donde se presentaron diversas propuestas en torno a la imagen generada por ordenador y las nuevas técnicas de impresión. En aquel momento, dice Gómez Isla,

“tuvimos la sensación de estar asistiendo a un mestizaje singular entre disciplinas hasta entonces irreconciliables. Sin embargo, en esta muestra convivían sin aparentes conflictos medios tan dispares como el grabado tradicional, la infografía, la fotografía o incluso la propia escultura generada por ordenador. Todo esto se justificaba, no sólo por la asunción de las nuevas tecnologías bajo el término inglés print, sino también porque estos procedimientos se redefinían bajo el denominador común de imagen múltiple generada digitalmente.¹

Posterior mente En el otoño del año 2000 fue creado el Centro de Investigación y Desarrollo de la Estampa Digital, en el ámbito de la Calografía Nacional de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, con el propósito de incorporar el arte digital en el mundo de la imagen impresa y está realizando una amplia labor de investigación y difusión de la estampa digital, A fin de que se reconozca la estampa digital como arte.

Creacion de una estampa digital

En el proceso de creación de una estampa tiene tres fases:

El primer paso es crear una matriz digital ,consiste en capturar las imágenes para luego editarlas o crearlas directamente con Microsoft Paint.

Generación de un archivo digital por medio de captura previa y/o programas de dibujo y tratamiento de la imagen.

Para la captura de imágenes se dispondrá de scanner y cámara digital

para la creación o la transformación de la imagen digital se utilizan programas de dibujo como . Adobe PhotoshopCorel Draw o Paint . Macromedia Freehand,

Manipulación y transformación del archivo.

Para el tratamiento de la imagen digital, se debe utilizar un ordenador con procesador potente, elevada memoria RAM , tarjeta gráfica de gran memoria y con un disco duro rápido.

Transferencia de la imagen a un soporte físico. Para el proceso de impresión digital se debe de disponer de una impresora color de alta calidad o de plotter trazador a color.

El programa de dibujo Microsoft Paint, que es un programa de manejo sencillo para editar gráficos que está incluido en Microsoft Windows, con lo cual esta disponible sin costes adicionales y sin problemas de licencias.

Microsoft Paint es un programa de dibujo básico pero muchas de sus opciones se incluyen en otros programas similares pero más sofisticados, así que Paint nos va a permitir introducirnos en la estampación digital realizando esta actividad.

Se ofrece una guía rápida en la se describen las funciones que se realizan con las diferentes herramientas de Microsoft Paint. Esta guía puede descargarse e imprimirse, pero para su lectura e impresión, es preciso el programa gratuito Acrobat Reader (si no se dispone de el mismo, puede descargarse en español desde este enlace).

Una impresora de chorro de tinta color.

El primer paso para crear una matriz digital consiste en capturar las imágenes para luego editarlas o crearlas directamente con Microsoft Paint.

Con el scanner se pueden capturar imágenes interesantes partiendo de fotos, anuncios, hojas, trozos de cristal, papel aluminio, celofán, gasas, etc...

En la Red se pueden efectuar capturas de imágenes con las que se pueden lograr efectos y composiciones sorprendentes. Se pueden utilizar este acceso directo al el buscador Google. También se puede utilizar también descargando la imagen (1), creada a partir de un fragmento de una obra de Robert Delaunay (1885-1941).

A través del visor se presenta una demostración el proceso de creación utilizando muy pocas herramientas del programa Paint. Como ejemplo se incluyen al final algunas composiciones.

Una vez realizada la matriz digital se puede imprimir en una impresora de chorro de tinta, eligiendo la opción de calidad óptima, en un papel de 120 g. Imagen digital:

Artistas del grabado digital

Imágenes



David Hockney. The Studio March 28 th, 1995. Impresora Iris de chorro de tinta sobre papel. Nash Editions, California

Imágenes tomadas del blog realizado sobre técnicas de grabado. Por María del Mar Bernal, profesora de grabado de la facultad de bellas artes de la universidad de Sevilla.



Peter Halley y George Whale. *ExplodingCell*, 1997-2000. Creada e impresa a partir de un proyecto interactivo online para el MOMA;

Imágenes tomadas del blog realizado sobre técnicas de grabado. Por María del Mar Bernal, profesora de grabado de la facultad de bellas artes de la universidad de Sevilla.



Charles Long, the internalized page project, 1998. Muse [X] Editions. California

Imágenes tomadas del blog realizado sobre técnicas de grabado. Por María del Mar Bernal, profesora de grabado de la facultad de bellas artes de la universidad de Sevilla.



“porque nadie toma en serio este contexto”

Young –havechang

Young-Hae Chang Heavy Industries (장영헤중공업) es un grupo con sede en Seúl Web de arte con formado por los artista Marc Voge (EE.UU.) y Young-Hae Chang (Corea).

Su trabajo, presentado en 17 idiomas, se caracteriza por un texto basado en la animación compuesto en Adobe Flash, que es altamente sincronizado con una partitura musical que a menudo es original y jazz general. En 2000, el trabajo YHCHI fue reconocida por la San Francisco Museum of Modern Art, por su contribución al arte en línea. En 2001 el grupo fue galardonado con una beca de la Fundación para Becas de Artes Contemporáneo de artistas. Su espectáculo en solitario, "Negro sobre blanco, gris ascendente", una instalación de siete canales, era parte de la apertura inaugural de el Nuevo Museo de Arte Contemporáneo, Nueva York, en 2007.

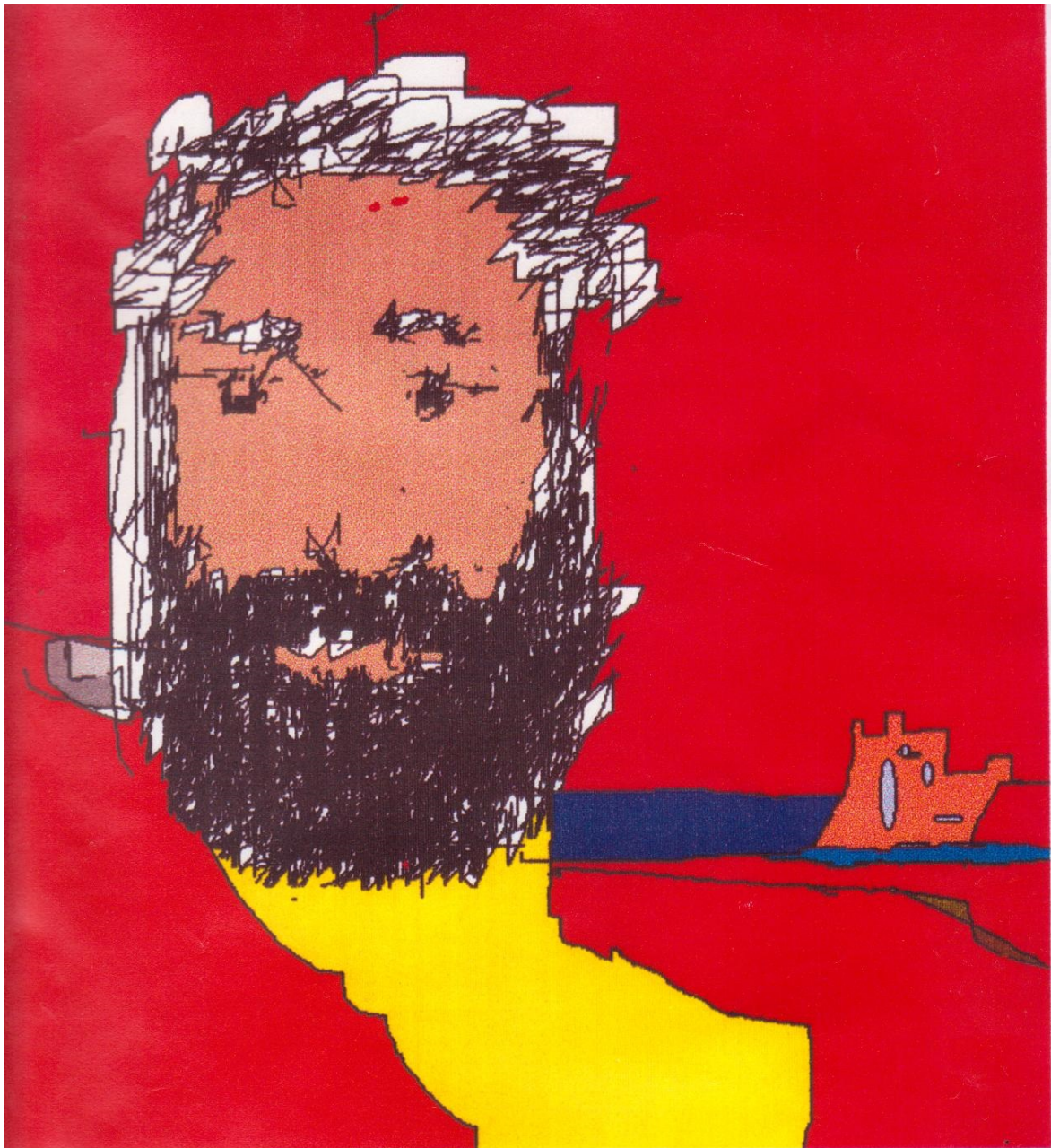
De acuerdo con los artistas, su obra Dakota "se basa en una lectura atenta de los Cantos de Ezra Pound I y II de la primera parte." [3] Sus piezas se caracterizan por la velocidad, las referencias al cine, la poesía concreta, etc Su trabajo es a veces llamada literatura digital o arte en la red, pero no hay consenso.



Biografías. 2002
Instalación de video, 3 proyecciones
134 x 134 cm c/u, con sonido

Óscar Muñoz - 2 Philagrafika 2010

EN
BARRANQUILLA



"AUTO RETRATO"

XEROGRAFIA A COLOR
JUNIO 99
ETRAIN ARCELA



Efraín Arrieta.(q.d
)



1/2

"CASTILLO DE SALGAN III"

XEROGRAFIA A COLOR

JUNIO 99

EFRAIN ARRIETA





2/2

"CASTILLO DE SALGAR II"

XEROGRAFIA A COLOR
JUNIO 99

ETRAIN ARRIETA





"CASTILLO DE SALGAR III"

XEROGRAFIA A COLOR
JUNIO 99

EFRAIN ARRIETA





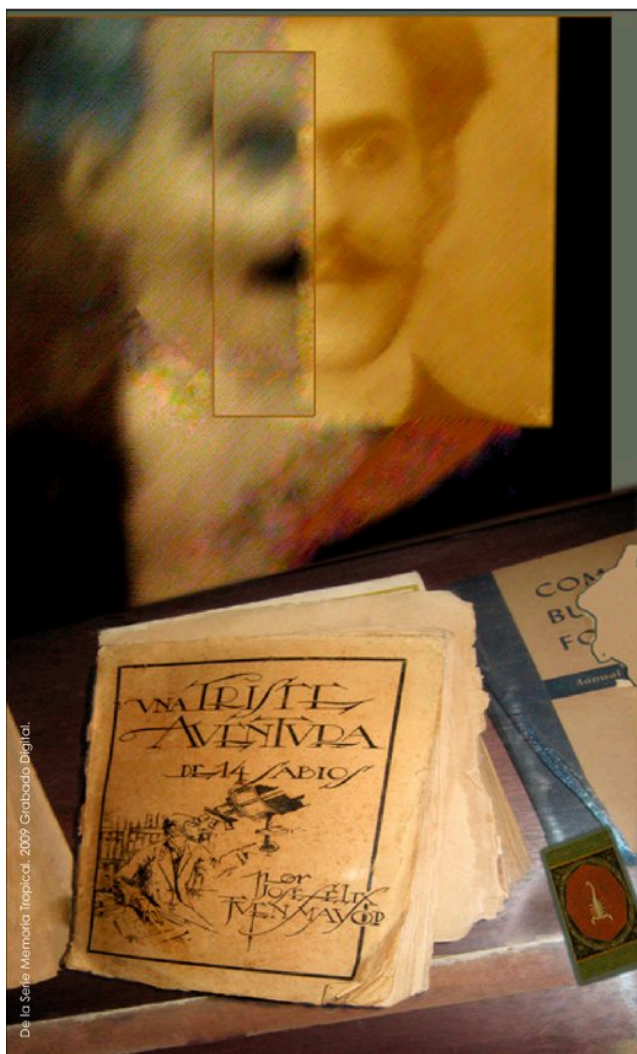
Martha Luz De Castro

Del disparate de Goya al disparate del carnaval

GRABADO DIGITAL

Adobe Photoshop

DELFINA BERNAL



MUSEO DE ANTROPOLOGÍA
DE LA UNIVERSIDAD DEL ATLÁNTICO

Rostros y Voces del Caribe Colombiano

Delfina Bernal

Grabados Digitales
Abril 4 - Mayo 24 de 2013

Sala de Exposiciones Itinerantes
Sala del Agua

Apertura: Abril 4 de 2013
Hora: 7:00 pm

Curaduría: Eduardo Vides Celis

Museo de Antropología - Edificio Bellas Artes
antropologia@mail.uniatlantico.edu.co
Calle 68 No 53-45 Tel: 3560067 - 3197031



Apoya: Casa Creativa

Proyecto grabado en la red

Grabado en la red es una experimentación grafica con los nuevos medios electronicos y las redes sociales, que se viene realizando en el taller de grabado de la facultad de bellas artes en la electiva de profundizacion grafica II .

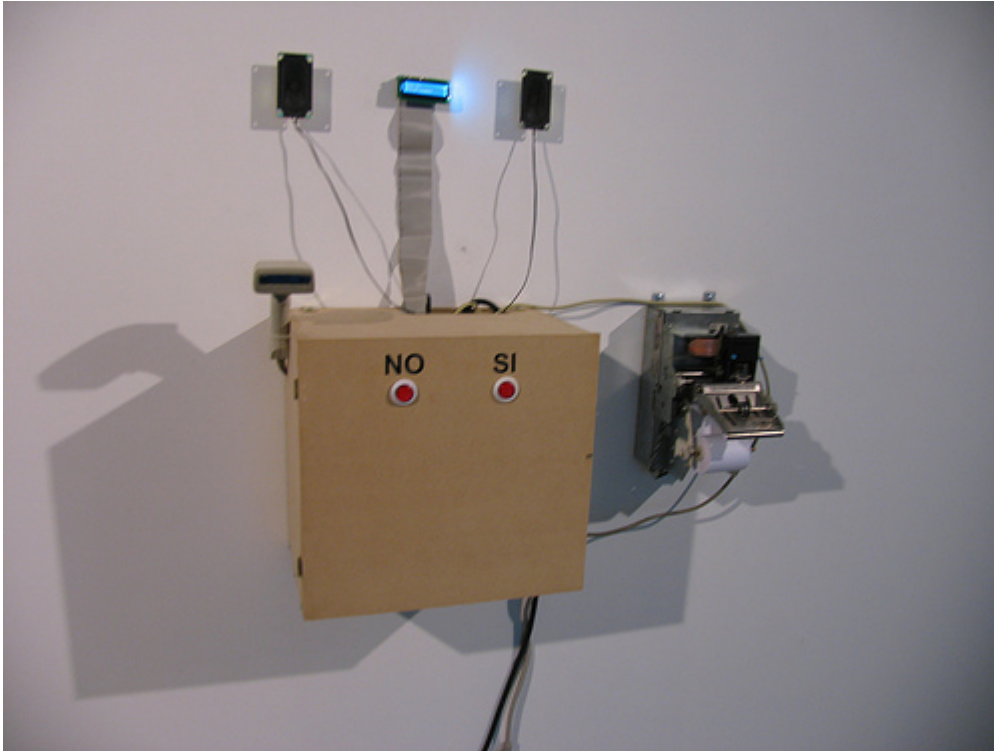
El proyecto tien la inteción de ofrecer una serie de experiencias virtuales y visuales, a la comunidad de amigos y conconocidos de los estudiantes, de la asignatura, mediante la utilizacion de las redes sociales. Con el objetivo de difundir las investigaciones graficas del taller y despertar el interes por conocer EL ARTE DEL GRABADO .

- **PROYECTO GRABADO EN LA RED**

Grabado en la red es una experimentación grafica con los nuevos medios electronicos y las redes sociales, que se viene realizando en el taller de grabado de la facultad de bellas artes en la electiva de profundizacion grafica II .

El proyecto tien la inteción de ofrecer una serie de experiencias virtuales y visuales, a la comunidad de amigos y conconocidos de los estudiantes, de la asignatura, mediante la utilizacion de las redes sociales. Con el objetivo de difundir las investigaciones graficas del taller y despertar el interes por conocer EL ARTE DEL GRABADO .

El martes a la(s) 7:08 · Me gusta



(<http://martinez-zea.info/proyectos/polarizador/index.html>)

El Polarizador

Esta máquina propone una simple forma de interacción que nos resulta familiar, cotidiana. Todo el tiempo estamos realizando transacciones a través de dispositivos electrónicos, interactuamos con máquinas varias veces al día realizando transacciones que generalmente involucran intercambio de información, o dinero. Estas máquinas nos hacen preguntas, las respondemos y nos entregan un recordatorio de lo que acabamos de hacer. Pero esas transacciones no son transitorias o totalmente volátiles, quedan registradas, sin darnos cuenta, generan cambio o adición en un sistema de almacenamiento y recuperación de información, es decir una base de datos. Así es como los sistemas nos reconocen y pueden, en ciertos casos tomar decisiones sobre lo que podemos o no hacer, de acuerdo a nuestro estado en el sistema (Ej: No podemos sacar dinero porque no tenemos fondos). Con este trabajo queremos explorar esta forma de comunicarnos con las máquinas, y como ellas nos reconocen únicamente por nuestra condición en el sistema. Pero en este sistema solo se puede estar en una de dos posiciones, porque al igual que el resto de las máquinas, el Polarizador solo está preparado para escuchar ciertas respuestas o hacer ciertas preguntas.

Como funciona ?

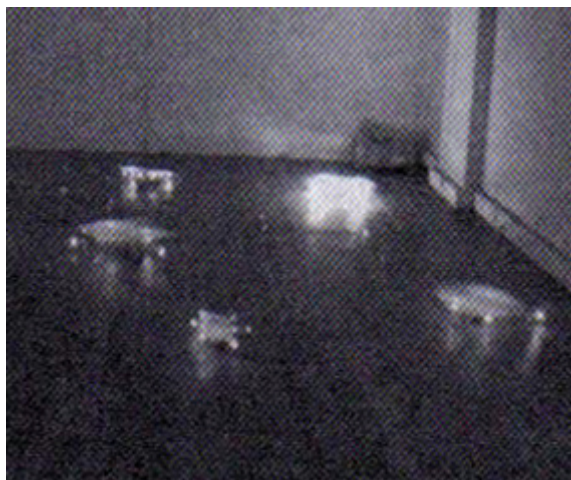
Cada visitante se identificó en el sistema por medio de un código de barras que al ser ingresado por medio de un lector le permite al Polarizador escoger una pregunta al azar, para leerla y esperar la respuesta del visitante y guardarla en su base de datos; con esta información, el Polarizador hace una búsqueda de respuestas similares y le dice al visitante el número identificador de otro visitante que respondió lo contrario; al finalizar imprime un recibo en el cual queda constancia de la pregunta, la respuesta y una estadística frente a los datos ya recolectados en la máquina.

Como está hecho ?

Técnicamente el Polarizador está compuesto hardware reciclado: un computador con más de siete años de vida, una impresora y lector de códigos de barras comprados en el mercado de segunda mano son las piezas fundamentales del sistema, el software es desarrollado a la medida integrando los componentes de hardware con diferentes programas como un motor de bases de datos o un conversor de texto a voz corriendo sobre aplicaciones de código abierto.

Código

El polarizador está escrito en Python, y utiliza MySQL como motor de bases de datos, eSpeak para el habla, Arduino para las interfaces físicas y corre sobre Ubuntu. Puede revisar el código fuente del Polarizador directamente en nuestro repositorio



abriel Zea

Colombia, 2005

Instalación

Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Artes, Escuela de Artes Plásticas

Descripción: mixta sobre madera (p5 + pd + Carnivore + bx-24)

Ondulaciones es un traductor que convierte el aleatorio flujo de datos proveniente de un servidor de internet en imágenes sonoras y visuales.

Seis objetos luminosos posados sobre el piso se encienden y apagan intermitentemente, mientras el espacio es inundado por un sonido repetitivo que proviene directamente del rastreo e interpretación de dichos datos.

Bibliografía

1 HENNING, Michel. "Encuentros digitales: pasados míticos y presencia electrónica". Texto recogido en La imagen fotográfica en la cultura digital. Compilador: Martin Lister. Ed. Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, 1ª edición, 1997. Pág. 286.

2 Cfr. BREA, José Luis. Un ruido secreto. El arte en la era póstuma de la cultura. Ed. Mestizo, A.C., Murcia, 1996.

3 Cfr. BAUDRILLARD, Jean. L'autre par lui-même. Editions Galilée, París, 1987.

RESEÑA DE TESIS DOCTORAL Insúa Lintridis, Lila

La estampa digital: El grabado generado por ordenador

Departamento de Dibujo I. Facultad de Bellas Artes

Universidad Complutense de Madrid. Junio, 2003

(Director: Dr. Álvaro Paricio Latasa)

- 1 (<http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/fhibridas.htm>)
- <http://www.riat-serra.org/tgraf.html#tga-down>
-
- <http://fcom.us.es/fcomblogs/tecnicasdegrabado/2010/01/13/la-estampa-digital/>
- Poéticas del borde
- La presencia de los medios digitales en el arte latinoamericano contemporáneo
- Lic. Arq. Alicia Candiani

AliciaCandiani

Ponencia Poética del borde, Simposio Latinoamericano y del Caribe Febrero 2002

- Poéticas del borde La presencia de los medios digitales en el arte latinoamericano contemporáneo
- Texto-Intertextos-Contextos Estrategias e interferencias

Esta ponencia fue presentada en

SimpLAC 2002, Simposio Latinoamericano y del Caribe

La Educación, La Ciencia y la Cultura en la sociedad de la Información

La Habana, Cuba. Febrero de 2002 bajo los auspicios de la U.N.E.S.C.O

- Lecturas híbridas José Gómez Isla
- - <http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/fhibridas.htm>

- Filosofía y producciones digitales1
(<http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/fhibridas.htm>)
- <http://www.riat-serra.org/tgraf.html#tga-down>
- <http://fcom.us.es/fcomblogs/tecnicasdegrabado/2010/01/13/la-estampa-digital/>
- Poéticas del borde
- La presencia de los medios digitales en el arte latinoamericano contemporáneo
- Lic. Arq. Alicia Candiani
AliciaCandiani
Ponencia Poética del borde, Simposio Latinoamericano y del Caribe Febrero 2002

- Poéticas del borde La presencia de los medios digitales en el arte latinoamericano contemporáneo
- Texto-Intertextos-Contextos Estrategias e interferencias

Esta ponencia fue presentada en
SimpLAC 2002, Simposio Latinoamericano y del Caribe
La Educación, La Ciencia y la Cultura en la sociedad de la Información

La Habana, Cuba. Febrero de 2002 bajo los auspicios de la U.N.E.S.C.O

- Lecturas híbridas José Gómez Isla
- - <http://www.ucm.es/info/univfoto/num1/fhibridas.htm>

Biblioteca Alfagrama: Pensamiento XXI

Autor Margarita Schultz

Editor Alfagrama, 2006

ISBN 9871305168, 9789871305162

N.º de páginas 126 páginas

SOBRE EL GRABADO: dudas y certezas

Alfonso Castrillón

<http://controversiarte.blogspot.com/2010/06/como-integrar-la-practica-aristica-las.html>

Autor:

Samuel Vicente Buelvas Ochoa

Docente investigador Universidad del Atlántico

Autor:

Samuel Buelvas

Docente investigador : Universidad del Atlántico