

Universidad de Costa Rica  
Facultad de Bellas Artes  
Escuela de Artes Plásticas

Memoria del Proyecto de Graduación para optar por el  
grado de Licenciatura en Artes Plásticas con énfasis en  
Grabado

“Artificios Sociales: una crítica gráfica a las  
actuales formas de socialización”

María Isela Arroyo Fuentes

San José, 2013

## Tribunal Examinador

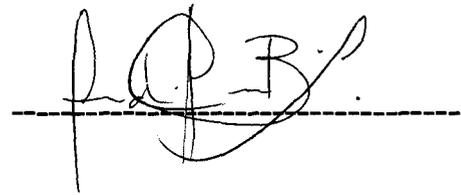
**Master Erick Hidalgo**

Director de la Escuela de Artes Plásticas

Handwritten signature of Erick Hidalgo in black ink, written over a horizontal dashed line.

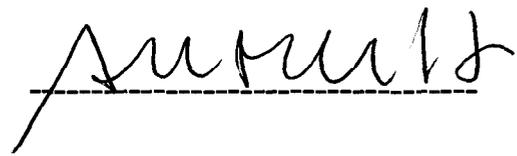
**Lic. Judith Cambronero**

Directora del Proyecto

Handwritten signature of Judith Cambronero in black ink, written over a horizontal dashed line.

**Master Alberto Murillo**

Lector

Handwritten signature of Alberto Murillo in black ink, written over a horizontal dashed line.

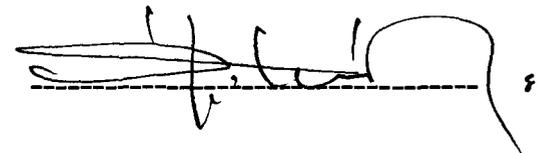
**Master Ólger Arias**

Lector

Handwritten signature of Ólger Arias in black ink, written over a horizontal dashed line.

**Master Álvaro Sánchez**

Profesor Invitado

Handwritten signature of Álvaro Sánchez in black ink, written over a horizontal dashed line.

## **Tabla de Contenidos**

<b>Introducción</b>	<b>1</b>
<b>Objetivos</b>	<b>3</b>
<b>Marco teórico y conceptual</b>	<b>4</b>
Teoría de la Alienación	4
La Sociedad del Espectáculo	8
El homo-consumens de Erich Fromm	11
<b>Estado de la Cuestión</b>	<b>15</b>
Antecedentes Teóricos	15
Antecedentes Plásticos	19
<b>Metodología</b>	<b>30</b>
<b>Desarrollo de la propuesta plástica</b>	<b>33</b>
Conceptualización de la obra	34
Proceso de diseño y composición	37
Aspectos técnicos	42
Descripción de las obras	56
<b>Conclusiones</b>	<b>63</b>
<b>Glosario</b>	<b>65</b>
<b>Anexos</b>	<b>69</b>
<b>Referencias Bibliográficas</b>	<b>79</b>

# Capítulo I

## 1.1 Introducción

La selección de un tema para el proyecto final de graduación provocó necesariamente un recuento de ideas e intereses personales, aunado al deseo de plantear una propuesta plástica que no se limite a lo puramente compositivo, sino que exprese un sentido crítico.

Entre todas las posibles propuestas temáticas, el antagonismo entre lo natural y lo artificial parecía ser un factor común, y era un hecho que todas las ideas surgían de impresiones de la realidad inmediata; así nació esta propuesta plástica, cuya principal motivación es exponer el artificio de las relaciones sociales, cada vez más carentes de naturalidad y confinadas a un juego de simulación y disimulo.

Esta investigación parte de la frustración de presenciar y experimentar diariamente una comunicación social artificial, mecanizada y mercantilizada, que se acepta e incluso impone como la correcta, a pesar de revelar en los gestos y el lenguaje corporal de sus ejecutantes, signos de perturbación, desconfianza y manipulación.

En la presente memoria del proyecto de graduación se recopila, en síntesis, el proceso de investigación que parte de la inquietud anteriormente descrita. La primera parte inicia con una exposición teórica sobre algunos conceptos esenciales sobre la conducta humana, la psicología social y los fenómenos sociales relacionados al sistema capitalista, que posibiliten al espectador un entendimiento de la temática analizada y de nuestro punto de enfoque en particular.

Seguidamente se realiza una breve reseña sobre los artistas y movimientos artísticos que anteceden nuestra propuesta en aspectos estéticos e ideológicos, y que forman parte de una rama artística preocupada por la realidad social de su época.

La segunda parte del texto se enfoca en los aspectos técnicos, conceptuales y estéticos que dan forma a la propuesta plástica "Artificios Sociales", finalizando con una descripción y análisis de cada una de las obras realizadas.

Es pretensión de este proyecto motivar al espectador a un análisis social realista y hacer visibles algunos de los vicios de la socialización humana desarrollados en un sistema social que domina hasta los aspectos más íntimos del individuo.

## 1.2 Objetivos

### Objetivo General:

Desarrollar una propuesta plástica mediante la disciplina del grabado en metal, a partir de un análisis teórico-práctico y una interpretación personal sobre las actuales formas de socialización.

### Objetivos Específicos:

- Determinar a partir del análisis de material bibliográfico las causas y efectos de las actuales formas de socialización, tanto en el individuo como en la sociedad en general, para sustento teórico de la obra gráfica.
- Producir una serie de imágenes en la que se exprese una visión personal en torno a la problemática de las actuales formas de socialización, con el fin de estimular una reflexión crítica al respecto.
- Desarrollar una propuesta artística que integre diferentes técnicas del grabado en metal, con el propósito de crear un lenguaje plástico particular y acorde con la temática analizada.
- Realizar una exposición individual resultado del Proyecto Final de Graduación.

## Capítulo II

### Marco Teórico y Conceptual

Este proyecto ofrece como objeto de estudio nuestros propios actos, al cuestionar la autenticidad de los hechos más cotidianos en nuestra vida social. Surgió de la necesidad de comprender las razones y motivaciones que han producido las actuales formas de interacción social y su manifiesto carácter solapado, y parte del supuesto de un generalizado estado de alienación en el sujeto contemporáneo, sin el cual no sería posible la adhesión a dichas formas de socialización. Se entiende por alienación: un estado de existencia truncada debido a la impotencia que experimentan las personas al no conseguir la realización de su esencia humana idealmente concebida y deseada.

#### 2.1 Teoría de la Alienación

La creciente degradación humana y desarticulación social que se experimenta desde los primeros años del siglo XIX, empujó a los intelectuales de izquierda, a cuestionarse las condiciones reales de la sociedad en la que vivían; y mediante sus ensayos teórico-críticos se elaboró la Teoría de la Alienación, un cuerpo teórico – de tradición hegeliano marxista – que expuso a la alienación, como una condición inevitable del progreso económico de la sociedad industrial<sup>1</sup>.

Si bien, estos primeros trabajos definen la alienación como “*un proceso de disociación humana determinado por las construcciones y deformaciones que el hombre sufre en el trabajo*”, su significación originaria ha sido replanteada, enriquecida y deformada por otros estudiosos a lo largo del los siglo XIX y XX; para este proyecto en específico, nos hemos apoyado en las investigaciones que sobre el

---

<sup>1</sup> Entre los pioneros en los estudios sobre alienación: Hegel, Marx, Feuerbach y Lukacs, entre otros.

tema desarrollan Karl Marx<sup>2</sup> (1818-1883) y Melvin Seeman<sup>3</sup>, porque resultaron más apropiados para fundamentar la obra plástica que se desarrolló.

### **2.1.2 La fetichización de la mercancía según Karl Marx**

Karl Marx (1818-1883) quien vivió en una época donde la ciencia, la tecnología y la economía moderna germinaban, previó que los aspectos negativos de la sociedad que él observaba en su presente histórico, se profundizarían en el transcurso de la historia, si no cambiaban las relaciones de producción entre los hombres. Se preocupó entonces por demostrar cómo los adelantos en la ciencia y la tecnología – que deberían estar al servicio de la humanidad – eran utilizados como instrumentos de alienación y dominación social; y desde dicho supuesto, elaboró su concepto sobre el trabajo alienado y su crítica frontal hacia el capitalismo.

Por su parte, Pilar Sosa<sup>4</sup>, apunta, que para Marx el sistema capitalista en su totalidad es un sistema enajenado, pues se funda en la propiedad privada y el principio mercantil, que subordinan el trabajo a su orden represivo mediante la división de clases y la explotación. Así mismo, el filósofo registró en sus manuscritos económico-filosóficos (1844) cómo en dicha sociedad el productor es convertido en una mercancía que compete en condiciones de inferioridad con otras mercancías que él mismo produce, fenómeno que denominó como *carácter fetichista de la mercancía*, que no es sino el termino que utilizó en su obra para referirse a la alienación en concreto.

Para Marx, dicha fetichización de la mercancía o del dinero, se deriva de la realización del trabajo para la reproducción del capital; pues el trabajador establece una relación de dependencia y servidumbre con los productos, y en un sistema

---

<sup>2</sup> Karl Marx: Filósofo, economista y político prusiano, conocido por ser coautor del Manifiesto Comunista, y por su obra cumbre El Capital.

<sup>3</sup> Melvin Seeman: Psicólogo Social, pionero en la investigación del comportamiento social, movimientos sociales, raciales, étnicos y de minorías. Especialista en el tema de la alienación.

<sup>4</sup> Soza, P. (1978). *Teoría de la Alienación*. Costa Rica: Tesis de Psicología de la Universidad de Costa Rica. p.67.

clasista el producto del trabajo del obrero le es ajeno, pertenece al dueño de los medios de producción y por lo tanto para conseguirlos, debe vender lo único que puede: su capacidad de trabajo. Así, el trabajador se convierte en una mercancía valorada en dinero, su vida deja de pertenecerle por pertenecer al objeto. (Sosa. 1978:71)

En términos generales Marx, señala la alienación como una característica concreta de las relaciones de producción del capitalismo y su principio mercantil o monetario, las cuales determinan al ser humano en su totalidad a partir de su reduplicación como valor de cambio. Así se demuestra, como el capitalismo deshumaniza al hombre y lo convierte en un autómatas que vive por y para el trabajo, pues es su actividad primordial y es también el medio para conseguir más mercancías.

### ***2.1.3 Teoría de la alienación en la sociedad de masas***

Una vez establecida la alienación como un rasgo característico de la estructura del sistema capitalista, se determinaron las manifestaciones inmediatas de este fenómeno en la vida social e individual (hasta el momento presente), basadas en el modelo conceptual de la alienación desarrollado por Melvin Seeman, el cual define cinco dimensiones de la alienación:

1: La impotencia, que consiste en la imposibilidad del individuo de poder incidir en el resultado de lo que acontece. Esto provoca que el individuo se vuelva o se sienta impotente en la resolución de los problemas de la sociedad.

2. La carencia de sentido, generada por la impotencia ante el orden externo. Se trata de la ausencia de comprensión del sentido de los acontecimientos en los que está comprometido el individuo, lo que a su vez provoca que las expectativas de los sujetos sean muy bajas, y que no quede claro en qué debe creerse.

3. La anormatividad o carencia de normas, concepto que trata de explicar las expectativas que tiene una sociedad respecto al individuo y lo que sucede cuando esta sociedad no satisface estos elementos necesarios para el cumplimiento de tales expectativas. La alienación de este tipo revela dos formas de actuar: la rebelión, para exigir los recursos necesarios para cumplir con las exigencias de la sociedad; y la mistificación, que consiste en confiar en las supersticiones o el azar para que las expectativas se cumplan (es decir, esperar que el problema se resuelva solo).

4. El aislamiento, que consiste en una situación donde se le asigna un escaso valor a los objetivos que son centrales en una determinada sociedad. Esta dimensión de la alienación se da por la distancia que existe entre el valor social y el valor personal del individuo, la cual genera un aislamiento de la persona a la red de creencias sociales.

5. La autoenajenación, es la ausencia de autorrealización producto de la incapacidad de los individuos de encontrar auto-recompensa en las actividades que realizan.

Seeman demuestra con estas categorías cómo la organización de la sociedad moderna, provoca en el individuo un sentimiento de impotencia que nace al observar que su comportamiento no influye significativamente sobre la aparición de acontecimientos particulares en su mundo social. Tal fenómeno afecta directamente la capacidad de aprendizaje, al provocar que los sujetos eludan todo esfuerzo por adquirir conocimientos, lo que a su vez, disminuye la posibilidad de que dicha información pueda ser utilizada para generar cambios en su entorno social y personal.

De acuerdo con estos postulados, la renuncia al conocimiento y la disminución de la capacidad de aprendizaje son elementos claves para la reproducción de la Sociedad de Masas, pues consiente el uso y aceptación de valores, normas, costumbres e instituciones, acríticamente<sup>5</sup>; condiciones bajo las cuales es posible introducir al seno

---

<sup>5</sup> Entendemos por uso o aceptación acrítica, la consideración de que las normas, valores, etc., tienen una validez universal y atemporal al no considerarlas como entidades generadas históricamente de acuerdo a los intereses de clase.

de la sociedad los mecanismos sustitutivos de la autenticidad<sup>6</sup>, que se encargarán de reemplazar la percepción real y directa del sí mismo, por subjetividades ideadas por la ideología dominante, ya sea en términos de aspiraciones individuales o sociales, aceptación o pertenencia. Siendo así como el aparato de administración tiende a transformar cualitativamente la estructura psíquica del individuo, quien es sometido a una racionalidad instrumental con arreglo a las necesidades funcionales del sistema. (Sosa. 1978:253)

## 2.2 La sociedad del espectáculo

Como ya se expuso en los apartados sobre la alienación, la modernidad puso de manifiesto la reducción de la vida humana, (tanto en el conjunto de sus manifestaciones individuales como en sus dimensiones sociales), a un valor puramente mercantil, y desde entonces, la mercancía se estableció como el principio y definición del orden y la producción de la cultura, originándose la llamada Cultura o Sociedad de Masas<sup>7</sup> (Subirats.1988:117).

Para Guy Debord (1931 –1994)<sup>8</sup> este es el principio de una nueva etapa en la civilización occidental, en la que argumenta, se ha pasado a la declinación de ser en tener y del tener en simplemente parecer. De acuerdo con él esta condición determina *el momento histórico en el cual la mercancía completa su colonización de la vida social*; punto de partida para su crítica a la “sociedad del espectáculo”<sup>9</sup>, concepto con el cual hace referencia a todas las sociedades donde rigen las

---

<sup>6</sup> Los principales mecanismos sustitutivos de la autenticidad son: la identificación con los “otros”, la identificación con ajenidades, identificación con individuos de la clase antagónica, falso sentimiento de pertenencia, rechazo de la propia identidad, falsas necesidades, escapismo, cosificación de seres humanos, valoración mediatizada de la actividad humana, pasividad-resignación, resistencia a la participación activa.

<sup>7</sup> Término que surge en la década de 1930 con el advenimiento de los medios de comunicación masiva, que sirvieron como vehículo de propaganda ideológica y como medio para promover el consumo masivo de los productos de la Sociedad Industrial.

<sup>8</sup> Guy Debord: filósofo, escritor y cineasta francés, miembro de la Internacional Letrista, del grupo radical de posguerra Socialismo o Barbarie, y fundador y principal teórico de la Internacional Situacionista.

<sup>9</sup> *La société du spectacle*, trabajo de filosofía publicado en 1967. Debord, G. (1995). La Sociedad del Espectáculo. Santiago: Ediciones Naufragio.

condiciones modernas de producción y cuya finalidad es perpetuar el imperio de la mercancía. (Debord.1995:9)

La Sociedad del Espectáculo nos proporciona las bases teóricas para comprender las actuales formas de socialización, es una extensa reinterpretación del trabajo de Marx sobre el fetiche de la mercancía (alienación) aplicado al contexto de desarrollo tecnológico en los medios de comunicación contemporáneos.

Debord apunta que la sociedad del espectáculo es una producción de la clase dominante y el capitalismo, que pretende ocultar los aspectos negativos de la sociedad moderna a partir de la construcción de una imagen de unificación feliz por medio del consumo<sup>10</sup>. Se trata de un proceso de socialización y dominio ideológico que ha sido posible por la aparente racionalidad que asume la lógica del sistema social, ya que el aumento en la riqueza material, – traducido en comodidades para la población en general –, fomenta la imagen y la idea de la satisfacción general en el interior de la sociedad tecnológica, pues en el sistema capitalista el criterio para determinar la “felicidad” es el aumento en el consumo de mercancías.

La sociedad expresada en espectáculo, se presenta como una gran positividad que exige por principio la aceptación pasiva y sin réplica del estadio particular de miseria, que desmiente y mantiene, y su realización es únicamente posible gracias a los medios tecnológicos de comunicación masiva. (Debord.1995:91)

La efectividad de este sistema medial que es la sociedad del espectáculo, se debe al carácter conductista del lenguaje publicitario que lo financia y justifica, y que tiene como función primordial el desvanecer el límite entre las categorías del *ser* y el *parecer*, al promover mediante imágenes un modo de percepción en el consumidor potencial, acerca de un producto, para que éste lo sienta como necesario. En el

---

<sup>10</sup> Una vida agobiada por la repetición y tedio, el “imperialismo de la máquina”, la agresividad y destructividad culturales, la desintegración de la autonomía individual, el establecimiento de una racionalidad técnica y formalizada, la degradación social, ecológica y estética, entre otros. La única arma absoluta del poder consiste en impregnarlo todo de referentes, en salvar lo real, en persuadirnos de la realidad de lo social, de la gravedad de la economía y de las finalidades de la producción.

lenguaje visual publicitario, – y por ende en la sociedad del espectáculo, – es el parecer el que determina al ser. (Díaz.1997:186)

Los medios de comunicación y su lenguaje publicitario trabajan con modelos de comportamiento y estereotipos que llevan al habitante de las ciudades a desear formar parte de una cultura igualitaria, donde todos visten igual, comen lo mismo, aspiren a tener un mismo estilo de vida y formen un mismo modo de pensar sobre el mundo. Así, se afianza el ideal del hombre de la sociedad consumista: el homo consumens<sup>11</sup>; un individuo perfectamente integrado a la sociedad, y cuya única pasión es la de consumir compulsivamente; pues su mentalidad ha sido conformada de acuerdo con la racionalidad instrumental del sistema de administración social, y con arreglo a las necesidades funcionales de este sistema. (Vargas.1998:8) El homo consumens (personaje de la obra gráfica de este proyecto de graduación) es una de las consecuencias más graves de la sociedad del espectáculo, y su consolidación ha sido posible debido al vacío y hastío propios de la depresión, de la sensación de impotencia y debilidad que experimenta el ser humano en la sociedad consumista, en la que la preocupación por *tener* ha desplazado a la de *ser*.

Este nuevo tipo de hombre consumidor, constituye un verdadero peligro porque al haber sido despojado de todo principio de individuación ajeno al sistema, se ha transformado en un ser pasivo que actúa por reacción, y responde mecánicamente a los impulsos que le vienen de fuera<sup>12</sup>; esta pasividad receptiva y estéril, permite que los sujetos se vuelvan condescendientes a la manipulación de su conciencia, abandonándose a la realización del capital y a la mercantilización de la vida como un mecanismo que parece necesario, natural e insustituible.

---

<sup>11</sup> Término desarrollado por Erich Fromm (1900-1980) – Filósofo y psicoanalista alemán, vinculado a la Escuela de Frankfurt. Seguidor de Marx y Freud, de los que se sirve para su análisis crítico de la sociedad actual.

<sup>12</sup> Para Fromm, se trata de un hombre angustiado, que se siente pequeño y desamparado frente a los grandes gigantes económicos y burocráticos producidos por el sistema capitalista; que puede participar cada vez menos activamente en los acontecimientos de la sociedad, que vive con mucho miedo: de no poder ascender, de perder su posición, a su pareja, de que los otros lo consideren un fracasado, al no lograr lo que los otros logran. (Díaz.1997:180)

Esta automatización incitada por el sistema de dominación, pretende neutralizar el ámbito de discernimiento y sustituirlo por reacciones reflejas, cuya intención e interés es controlar al individuo, no dejarlo ser él mismo. El homo consumens, como tal, es la culminación de un aparato de dominación – la sociedad del espectáculo – que se ha consolidado en administrador total de la existencia social e individual.

### 2.3 El homo-consumens de Erich Fromm

Pues bien, de acuerdo con los apartados anteriores, la producción científico-técnica, además de definir el orden de racionalidad epistemológica y de funcionalidad económica y social, irrumpió como un factor determinante en la formación de la cultura moderna y sus formas de socialización. Los avances tecnológicos en los medios de comunicación hicieron posible la dominación de la economía capitalista sobre la vida social, y en virtud del control tecnológico sobre el pensamiento y la conducta se gestó una nueva conciencia social en la que el mercado se estableció como principio de individuación y agente de la socialización. (Vargas.1998:9)

#### **2.3.2 Orientación mercantil del carácter**

De acuerdo con Erich Fromm (1900-1980), la organización que ha experimentado el sistema capitalista durante el siglo XX y lo que lleva del XXI, ha incidido en una transformación cualitativa en las relaciones sociales, asumiendo de manera generalizada un carácter de orientación mercantil. Afirma, que esta condición se debe a que el hombre moderno, agobiado por un fuerte sentimiento de miedo al fracaso y ansias por agradar, se sintió respaldado por el prestigio y el poder proporcionado por la posesión de propiedades, a tal punto que todas sus actividades terminaron por encauzarse a la obtención de bienes materiales. (Funk.2008:304-311)

En nuestro tiempo esta orientación mercantil de la vida consolida todo un nuevo mercado de la personalidad basado en los modelos de comportamiento establecidos por la publicidad, cuya formulación dependerá de las cualidades humanas cotizables en el mercado, las cuales, se promocionarán como patrones que aseguran éxito,

seguridad, prestigio y confort (todos ellos signos de ostentación del bienestar). *El éxito, por tanto, dependerá de cuán bien una persona logre venderse en el mercado, de qué tan buenas sean sus habilidades de actuación. De tal forma que la única realidad personal, está representada por la identidad que se consigue construir a través del material que ofrecen los mundos artificiales de la industria del entretenimiento.*

Así es como en la sociedad del espectáculo la personalidad individual es reemplazada por el aspecto exterior, por la apariencia física promovida en los medios de comunicación; y en consecuencia la *individualidad –, aquello que es peculiar y único en cada persona – pierde su verdadero valor y de hecho se vuelve una barrera, ya que todo rasgo persistente del carácter individual estaría expuesto a entrar en conflicto con las exigencias del mercado, y por lo tanto con la vida social.* El hombre moderno debe procurar una apariencia agradable, dinámica y ambiciosa; así mismo, es muy importante que “esté a la moda”, pues ello representa uno de los máximos emblemas del bienestar, ya que pone de manifiesto la capacidad de las personas para gastar grandes cantidades de dinero, y por tanto, tener garantizado el éxito en sociedad. (Funk.2008:304-306)

Allí donde el mercado se convierte en condición general de vida, las apariencias ya no hacen referencia a la realidad, sino que rebasan el valor estrictamente representativo para adquirir el status de una realidad más verdadera que la propia experiencia subjetiva e individual de lo real. Hoy día, la simulación y la apariencia se han convertido en un valor fundamental de la socialización cuyo propósito y éxito estriban en la posibilidad de controlar las respuestas de los demás en beneficio propio. (Subirats.1988:104)

### **2.3.3 Instrumentalidad y manipulación**

Las formas de socialización de este periodo se caracterizan por la multiplicación de los contactos humanos, su anonimidad, la complejidad de las relaciones sociales, los rigores de la competitividad de las personas y el principio formal de eficiencia económica o técnica. La relación concreta de un individuo con otro ha perdido su carácter directo y humano, y el hombre moderno se ha visto obligado a racionalizar su conducta siguiendo una definición precisa y calculada de las formas de presentación de su persona, y un principio de economía en los intercambios emocionales.

En casi todas las formas de socialización del estadio actual, se revela un espíritu de instrumentalidad y de manipulación; las personas se organizan y desenvuelven entre sí con arreglo al mismo principio de fría calculabilidad y de racionalidad formal con que resuelven sus negocios. No se trata en modo alguno de la relación entre dos seres humanos que poseen un interés recíproco, sino de una mutua utilidad, similar a la relación entre empleado y patrón, o entre el hombre de negocios y su cliente. (Subirats.1988:132)

La apariencia se volvió un elemento tan importante en la manipulación del comportamiento del otro, que la vida social se convirtió en un mundo de simulación y chantaje, en el que los valores rentables del comportamiento y la apariencia externa (cordialidad, alegría, interés, orden y respeto) se emplean como elemento de persuasión. Lo que motiva este comportamiento es el consumismo imperante, al cual se debe que la máxima motivación para trabajar, para esforzarse, para crear y relacionarse con los demás, sea la expectativa de ganar más dinero y consumir más.

Bajo esta práctica manipuladora es que se reglan los vínculos recíprocos en la sociedad actual, la simulación y la apariencia son hoy por hoy la "realidad" de todas las relaciones sociales. Esta escenificación que se da en la práctica social – el espectáculo – constituye en términos generales la representación diplomática de la

sociedad, que encubre el real espíritu de competitividad, agresividad, aislamiento e indiferencia de las comunicaciones sociales en la actualidad.

#### **2.3.4 Inseguridad subyacente**

Esta racionalidad instrumental que se experimenta en la comunicación entre personas en la sociedad actual, no ha hecho sino aumentar los sentimientos de inseguridad y angustia individual, al hacer que la auto-confianza dependa de lo que los otros piensen de uno, de la popularidad de la apariencia física y de la personalidad que se escenifica. *La persona no se preocupa tanto por su vida y felicidad como por ser “vendible”, y prefiere renunciar a toda cualidad autónoma antes de enfrentarse a la descalificación, la ofensa, la discriminación, la risa y el chiste de la llamada opinión pública.*

*En la orientación mercantil el hombre experimenta sus propias capacidades como algo que otros deben juzgar y utilizar, y es esta la causa de que su sentimiento de identidad se vuelve tan inestable como su auto-estimación.* Con la fase monopolista del capitalismo – tal como se ha desarrollado en las últimas décadas –, adquirieron mayor peso los factores tendentes a debilitar el yo individual, al tiempo que el hombre moderno fue identificándose con la ley general de la obediencia al curso de las cosas, el sentimiento individual de impotencia y soledad fue en aumento. (Fromm.2007:139)

## Capítulo III

### Estado de la Cuestión

#### 3.1 Antecedentes Teóricos

En las últimas décadas se ha producido un gran número de estudios referentes al concepto y los procesos de la globalización cuyos enfoques marcan diversos acercamientos a las cuestiones de la sociedad de la información y los efectos sociales de los media; dichas investigaciones son en su mayoría discusiones académicas en torno al uso de los medios de comunicación como instrumentos de manipulación ideológica por parte del Sistema Administrativo de la Sociedad y las consecuencias de este hecho sobre aspectos diversos de la vida cotidiana, refiriéndose a nuestro objeto de estudio tan sólo periféricamente.

La revisión literaria para la realización de este Estado de la Cuestión abarca las publicaciones al alcance en los servicios bibliotecarios universitarios (Universidad de Costa Rica, Universidad Nacional) y estatales (Biblioteca Nacional), seleccionándose aquellos textos que por su enfoque se relacionan más directamente con nuestro problema de investigación y cuyo contenido temático permite obviar un gran número de textos que de otra forma resultarían reiterativos.

#### **3.1.2 Tesis**

Ronulfo Vargas con su tesis en filosofía, “La infelicidad eufórica”<sup>13</sup>, realiza un estudio sobre la crítica de Herbert Marcuse a la sociedad industrial avanzada, lo que permite un acercamiento a las teorías de la Escuela de Frankfurt que resultan básicas para este proyecto de investigación.

---

<sup>13</sup> Vargas, R. (1998). La infelicidad eufórica: un estudio sobre la crítica de Herbert Marcuse a la sociedad industrial avanzada. Tesis de Licenciatura. Escuela de Filosofía de la Universidad de Costa Rica.

En su análisis se retoman aspectos generales sobre la organización que ha experimentado el sistema capitalista durante el siglo XX y lo que lleva del XXI, y se expone el desarrollo de una nueva conciencia social determinada por el mercado; de allí se desprenden algunas conclusiones generales sobre las formas de socialización y su carácter mercantil, que no obstante, conllevan implícita una interrogante que sobrepasa el enfoque de dicho estudio y cuya respuesta constituye el propósito de nuestro proyecto de investigación, a saber: ¿cómo se manifiesta externamente dicha conciencia mercantil en el trato con los demás?

### **3.1.3 Libros**

Por su parte, y con tono un tanto pesimista, Eduardo Subirats en “La cultura como espectáculo”<sup>14</sup>, hace un recuento de los principales análisis críticos y teorías que sobre la cultura moderna se han desarrollado, acompañado por un ensayo acerca de la producción de la cultura como simulacro.

En su obra, Subirats ataca el simulacro medial – o reduplicación técnica de la vida – y registra cómo la existencia humana ha sido reducida a un principio racional de cálculo y escenificación del yo en la vida social; en este sentido comparte con nuestro proyecto el interés por analizar el fenómeno de socialización actual; sin embargo, la intención de este autor parece dirigirse más a explicar cómo surge el fenómeno, que cómo éste se manifiesta en la cotidianidad.

Su aporte, para esta investigación en particular, deriva del recuento histórico de varios siglos de cultura, del cual es posible extraer gran cantidad de datos, nombres y referencias acerca de cuánto y cómo ha sido tratado nuestro objeto de investigación.

---

<sup>14</sup> Subirats, E. (1988). La Cultura como Espectáculo. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

### **3.1.4 Artículos especializados**

Los siguientes artículos forman parte de la antología “Identidad y Sociedad Informatizada”<sup>15</sup> de la Cátedra de Comunicación y Lenguaje de la Escuela de Estudios Generales de la Universidad de Costa Rica.

En el artículo “Moda y Sociedad”<sup>16</sup>, Nicola Squicciarino analiza el concepto de la Moda con una breve reseña sobre algunas de las disertaciones que sobre el tema se han desarrollado; el texto en general es de tipo descriptivo, enfocándose principalmente en el carácter estético de este fenómeno psico-colectivo, lo cual resulta de gran ayuda a esta investigación pues aporta información sobre las características de las actuales formas de socialización y de los signos sociales que las acompañan.

La disertación de Christoph Türcke se refiere a la transformación que ha sufrido la percepción de lo extraordinario tras el desarrollo de la moderna sociedad industrial. En su artículo, “La sociedad de la sensación”<sup>17</sup>, dicho autor expone cómo los medios de comunicación e información han embotado de tal manera la capacidad de percepción del sujeto, que éste requiere del choque de lo sensacional o extraordinario para ser sacado del mero registrar indiferente.

Su indagación lo lleva a constatar la tesis de que en la actualidad *ser es ser percibido*, remitiéndonos indirectamente a uno de los rasgos característicos de las formas de interacción social, y por tanto, vinculándose ligeramente con nuestro enfoque investigativo.

---

<sup>15</sup> Díaz, L. (editora) (1997). Identidad y Sociedad Informatizada. Sección de Comunicación de la Cátedra de Humanidades. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.

<sup>16</sup> Selección de su texto: Squicciarino, N. (1990). El Vestido Habla. España: Ediciones Cátedra.

<sup>17</sup> Texto original tomado de la revista Humboldt N°15, Año 37, 1995.

Un acercamiento similar lo hace Gabriela Chavarría con su balance sobre los rasgos característicos de la comunicación de masas y su lenguaje publicitario, texto en el que expone a la cultura de masas como uno de los procesos de socialización más poderosos de la revolución científico-tecnológica<sup>18</sup>, el cual adapta a los seres humanos para que vivan cotidianamente la fragmentación y el consumismo como su manera de estar en el mundo.

El trabajo de Leda Díaz<sup>19</sup> sobre el universo de lo no-verbal<sup>20</sup>, es quizá el que se aproxima más a nuestro enfoque de estudio al considerar las manifestaciones visuales o no verbales de la conducta social; en su análisis señala la importancia de los movimientos, posturas y gestos concomitantes al habla, sin embargo, y posiblemente por la extensión del mismo, obvia las razones y motivaciones históricas de dicha conducta social, limitándose al ámbito de la comunicación y el lenguaje. Su investigación, por lo demás, carece de los recursos y aportes propios de la gráfica, en los que se encuentra el verdadero aporte de nuestro proyecto de investigación.

---

<sup>18</sup> Artículo: *“La comunicación de masas: agente de transformaciones”*, p. 175-180.

<sup>19</sup> Profesora de la Sección de Comunicación y Lenguaje y coordinadora de la antología que se toma como referencia para este segmento.

<sup>20</sup> Artículo: *“Del universo verbal, al universo del gesto, el vestido y la mirada”*, p. 49-54.

### 3.2 Antecedentes Plásticos

De todos los elementos sociales que pueden darnos una idea de la marcha del mundo y de la génesis de los fenómenos sociales, el arte puede ser considerado como el más elocuente y preciso. En el arte se registra la más irrefutable historia de la vida social de los pueblos y, sin embargo, el artista del presente parece no darse cuenta del carácter social del contenido de su arte porque trabaja para el público, para el mercado artístico.

La disconformidad que desde siempre ha perturbado la creación artística parece haberse transformado en las últimas décadas en una mera reacción sobre los medios de expresión, de manera que la revolución en el arte actual consiste en la transformación de los procedimientos de representación para lograr la realización de “grandes efectos artísticos”, y entre tanto, arte y artistas se desligan de los fines morales y políticos que le corresponden, obstinándose en ser buenos para la publicidad, el diseño industrial y los decorados. (Cossio del Pomar. 1945:10-11)

Si bien es cierto, la historia del arte evidencia la condición de no haber una completa autonomía del arte respecto de los hechos fundamentales de la vida social, pues el artista obedece al imperativo categórico del medio y de la naturaleza que lo rodea, existe una gran diferencia entre el creador que trasmite en imágenes la síntesis de las impresiones que le inspira el mundo en el que vive, y aquellos artistas que hacen suya la misión social del arte, cuya obra tiene la intención de definir claramente los episodios de una época y los conceptos que la dominan.

Cuando el arte adopta dicha orientación práctica y política se le califica como “arte de propaganda”, un arte que nace determinado por las exigencias de nuevas condiciones sociales y cuyo propósito es mover a la reflexión. Para este proyecto de investigación, dicha tendencia constituye un referente directo, eligiéndose de entre sus exponentes aquellos artistas y obras, que tanto por su propósito moralizador y de crítica social, como por su estilo gráfico (monocromático, lineal, con rasgos

caricaturescos, y estética grotesca) anteceden a esta propuesta plástica. (Cossio del Pomar.1945:55)

### 3.2.2 Los Caprichos de Goya

En 1799 se muestra al público la nueva serie de grabados realizada por el artista español Francisco de Goya y Lucientes (1746-1828), una “colección de estampas de asuntos caprichosos, inventadas y grabadas al aguafuerte” que daría inicio al grabado romántico y contemporáneo. Se trata de una serie de 80 estampas satíricas de innovador manejo técnico, en las que el artista fustiga los errores y vicios humanos de la sociedad española de finales del siglo XVIII.

El proyecto “Artificios Sociales” se aproxima a las estampas de Los Caprichos en los aspectos formales, la intención crítica y el proceso técnico. Goya utiliza para sus estampas el lenguaje satírico, ideal para atacar directamente la irracionalidad humana y para ejercitar la fantasía del artista. Los personajes y los escenarios de sus grabados se agitan entre el mundo real y el fantástico, los objetos que representa son puramente ideales, resultado del ejercicio de la libre imaginación, libre de las normas académicas y oficiales de su tiempo.

En la realización de estas obras explora nuevos medios técnicos que le permiten realzar a la vez que lo expresivo, lo dinámico y lo dramático de sus composiciones, volviéndose un innovador al emplear las técnicas del aguafuerte y el aguainta simultáneamente, con las que pudo conseguir cualidades similares a las de la pintura y la improvisación libre y expresión variada de las nuevas formas que se le presentaban.

Un rasgo característico de Los Caprichos que se retoma en “Artificios Sociales”, es el incremento del claroscuro, un uso expresionista y no realista de la luz que confiere a las luces y sombras una importancia equiparable a la del tema o materia en cuanto a la comunicación del significado del grabado (especialmente en los casos en los que se prescinde del color).

Goya emplea en sus grabados la tensión entre luces y sombras para expresar la dualidad entre lo racional y lo irracional, y la tensión – por otra parte – entre lo que es y lo que representa o aparenta, lo que provoca un intenso efecto emotivo en el espectador.

La obra gráfica de Goya posee además un efecto de ambigüedad alusiva que se persigue en nuestra propuesta plástica, pues las imágenes poseen la cualidad de no dejarse interpretar en un solo sentido, y por lo tanto, instan al espectador a un mayor análisis de la obra.

Para este proyecto de investigación en general, dicha obra constituye un referente fundamental, pues revela el potencial que encierra el grabado como técnica artística, es decir, un método de enseñanza y un medio de difusión.

Imagen #1

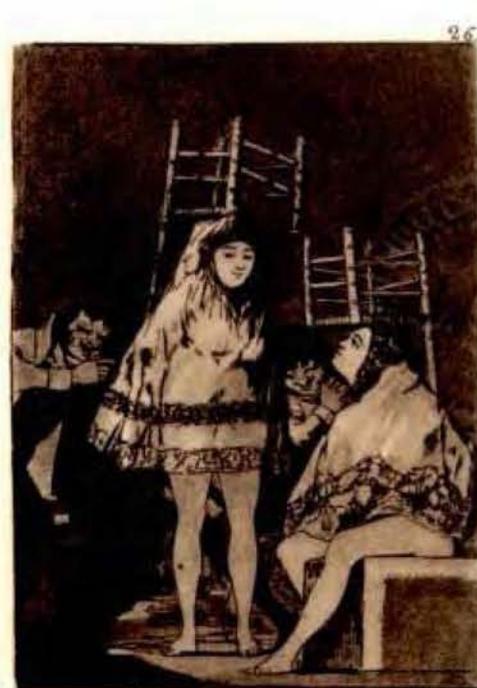


*De que mal morira*

Goya, F. (1799). Capricho 26.

[Grabado en metal]

Imagen #2



*Ya tienen asiento*

Goya, F. (1799). Capricho 30.

[Grabado en metal]

### 3.2.3 Litografías de Daumier

Honoré Daumier (1808-1879) es otro de los maestros que comprende los acontecimientos históricos con ojos de artista. Metido de lleno en los eventos de la Francia del siglo XIX, retrata la realidad social del naciente mundo capitalista a través de la pintura, la escultura y el grabado.

Considerado subversivo, en cuanto enemigo de la aceptación pasiva y resignada de la vida tal como era, se sirvió de esa condición esencial del grabado – la de ser el único medio de información visual masiva – para comunicar sus ideas sobre las gentes y las instituciones de la monarquía, el gobierno, la justicia y el militarismo. Con su trabajo como ilustrador en las publicaciones periódicas de *La Silhouette*, *La Caricature* y *Le Charivari*, produjo aproximadamente 4.000 litografías de sátira política, social y de costumbres que lo colocaron entre los primeros artistas verdaderamente revolucionarios y modernos.

El carácter social y psicológico que da Daumier a la caricatura abre camino a un nuevo estilo de dibujo satírico que toma al hombre moderno como ser contradictorio, en contraste consigo mismo y con las cosas que le rodean, una creación plástica no concebida para deleitar la ilusión de vivir tranquilo, sino apta para perturbar a quien comprende lo trágico de la vida cotidiana, es por esto que las litografías de dicho artista son un antecedente tan significativo para la propuesta “Artificios Sociales”. (Alcántara. 1973:12)

Sus cuatro mil litografías constituyen una galería de escenas y personajes de la vida diaria revestidos por un estilo épico, grotesco e inacabado, en el que resaltan las composiciones simplificadas, grandes contrastes de luces y sombras, contornos bien definidos y la amplitud de los volúmenes. Pero más allá de los aspectos meramente formales, encontramos en su obra la capacidad de registrar agudamente no sólo el aspecto exterior, sino también el carácter y la esencia moral e interior del modelo imaginario. (Alcántara. 1973:7)

La influencia de este artista para el arte moderno y para este proyecto en específico, procede del desarrollo de un lenguaje gráfico que fusiona la caricatura, la sátira política y la crítica social, un lenguaje que demanda una reflexión sobre la verdad de las cosas observadas.

Imagen #3



Daumier, H. (1857). Mr. Babinet warned by his concierge of the arrival of the comet. [Litografía].

Imagen #4



Daumier, H. (1840). Human Weaknesses. [Litografía].

### 3.2.4 Nueva Objetividad (Neue Sachlichkeit 1924-1929)

Los problemas sociales y políticos que habían ocupado el primer plano en el periodo posterior a la I Guerra Mundial impulsaron a más de un artista en Europa a reflexionar sobre la experiencia pasada y sobre la situación de la cultura figurativa tal y como se desarrollaba por aquellos años. La reflexión tomó un carácter crítico y un tono polémico, les pareció que el énfasis en los aspectos puramente formales del arte eludía los problemas más urgentes de la sociedad, y bajo este clima, se gestó un retorno al realismo, un arte enraizado precisamente en la realidad contradictoria y accidentada que atravesaban. (De Micheli. 1999:104)

En Alemania, a la forma que tomó esta reacción se le denominó Nueva Objetividad, término que acuñó Gustav Friedrich Hartlaub<sup>21</sup> – Director de la *Kunsthalle de Mannheim* – al anunciar en 1925 la exposición de nueva obra figurativa de un grupo de pintores alemanes<sup>22</sup>. Formalmente, esos artistas seguían principios ampliamente diferentes, pero la mentalidad con que aplicaban esas formas era clara: una preocupación por la claridad, la precisión y la economía de medios, dirigida hacia lo colectivo más que hacia lo personal y fundamentada en un análisis social realista. (Willet. 1970: 185-190)

El presente proyecto de investigación se identifica con la Nueva Objetividad en su propósito de redimir la obra plástica de su complicación puramente estética para identificarla con el espíritu social del periodo. Así mismo – si bien, no se puede afirmar la existencia de un estilo común y homogéneo en este movimiento–, se asemeja a nuestra propuesta plástica en cuanto a los valores formales y plásticos de algunos de sus máximos exponentes – Georg Grosz y Max Beckmann –, a saber: figuración de carácter crítico-satírico tratada mediante un dibujo caricaturesco, representación ambivalente de la realidad (ausencia de emociones más aparente que real), gran nitidez visual con contornos bien marcados y trazos ágiles y vigorosos, temática de denuncia social que resalta los aspectos más sórdidos de la realidad, composiciones rígidamente estructuradas (generalmente de cualidad narrativa) y una equiparación plástica de personas y objetos que son representados de manera rígida, mecánica, grotesca y desindividualizada.

---

<sup>21</sup>Hartlaub no fue el único que percibió esta nueva tendencia al realismo en la pintura alemana, el crítico e historiador del arte Franz Roh publicó *Nach-expressionismus: Magischer Realismus* (Post-expresionismo: Realismo Mágico), aportando así su propia etiqueta para designar el estilo incipiente (el éxito de la exposición de Mannheim hizo que prevaleciera el término de Hartlaub). (Foster, 2006:202).

<sup>22</sup> La muestra tuvo lugar en setiembre de 1925, e incluyó obras de Maz Beckmann, Otto Dix, Georg Grosz, Alexander Kanoldt, Carlo Mense, Kay Nebel, Georg Scholz y Georg Schrimpf.

**a. El estilo incisivo de Grosz**

Georg Grosz (1893-1959) fue un artista alemán cuyo estilo evolucionó del Dadaísmo a la Nueva Objetividad, corriente de la cual fue uno de los principales maestros. En sus trabajos de esta época creó convincentes representaciones del estado desesperanzado del mundo de la posguerra echando mano de su característico estilo incisivo derivado de la epigrafía popular y de los dibujos infantiles. (De Micheli. 1999:109)

Sus inclinaciones políticas lo ubicaron en el ala izquierda del movimiento de la Nueva Objetividad, sin embargo, el compromiso del artista con la causa proletaria suscitó ya en su tiempo ciertas dudas, pues en sus obras lo que el artista parecía pretender era expresar la perversión de toda la vida en general, más que la de un grupo en específico. (Lesmes. 2005:349)

Sus dibujos cargados de crítica social evidencian un nuevo lenguaje visual marcado por la denuncia, la ironía y las imágenes impactantes y grotescas. En las obras plásticas de Grosz encontramos reunidos una serie de elementos estilísticos y simbólicos que se asemejan mucho a la forma en que este proyecto pretende representar el tema en cuestión; vemos en sus composiciones y diseños un compromiso con la realidad objetiva, la caricatura como lenguaje artístico, una representación simbólica de la vacuidad, la atención especial al rostro de sus personajes y un evidente rastro del hombre autómatas (la iconografía del manichino/machino); todos ellos elementos que se retomaran en nuestra propuesta plástica.

Imagen #5



Grosz, G (1919). Blood is the best sauce [Dibujo].

Imagen #6



Grosz, G. (1919). The World Made Safe for Democracy. [Dibujo].

**b. Fisonomía de lo cotidiano en la gráfica de Max Beckmann**

De acuerdo con la historia del arte, Beckmann (1884-1950) es considerado uno de los artistas más importantes del siglo XX, fue un académico con prestigio que se movía en los ambientes impresionistas hasta que su experiencia personal en la I Guerra Mundial le llevó a una radical transformación estilística en la que la deformación y la incertidumbre se hicieron manifiestas en su técnica y en sus medios de representación.

Durante los años de la Nueva Objetividad siguió caminos temáticos y estilísticos similares a los de artistas como Otto Dix y George Grosz, representando escenas de la vida cotidiana con un arte dramático y de advertencia caracterizado por formas duras y marcadas, casi escultóricas. Muchas de sus obras, no obstante, poseen la peculiaridad de mezclar el presente, el pasado y el futuro, utilizando mitos y hechos históricos bien conocidos para representar y explicar su presente histórico.

Su obra gráfica en particular, constituye un precedente de nuestro proyecto en tanto representa al sujeto en su vida cotidiana y en interacción con los demás, explora los juegos de rol y el aislamiento del hombre como un problema acuciante de la sociedad. Así mismo, comparte con nuestro proyecto semejanzas en cuanto a los medios de representación, tales como: el carácter lineal del dibujo, la vacuidad de los fondos, la representación de la figura humana con cabezas desproporcionadas, el interés por las figuras gesticulantes y el uso de una trama arbitraria para definir algunos volúmenes y texturas.

Imagen #7



Beckmann, M. (1918). *The Yawners*. [Grabado en Metal].

Imagen #8



Beckmann, M. (1917). *Happy New Year*. [Grabado en Metal].

Así, se dio inicio a la redacción del plan de trabajo, y en consecuencia, el desarrollo del trabajo escrito, el cual se trabajó de forma paralela al proyecto plástico.

#### 4.2 Segunda Etapa: Producción de la Obra

El análisis teórico sirvió de guía para conceptualizar la propuesta plástica, tomándose de él los conceptos e ideas elementales que debían contener las obras en conjunto. A partir de ahí, se hizo una selección de imágenes – obras plásticas de varios artistas, imágenes digitales de fuentes como Internet, revistas, libros y fotografías – que sirvieron de referencia visual para la realización de los diseños y se realizaron los primeros bocetos.

Simultáneamente, se analizó el presupuesto con que se contaba, tipo de materiales, recursos técnicos y tiempo en el que debía ser presentado el Proyecto de Graduación, para así establecer el tipo de diseño y formato que mejor se adaptasen a dichas condiciones, y que fueran adecuados para la realización de la propuesta plástica tanto a nivel conceptual como económico.

De esta manera, inició el proceso de creación plástica, se buscaron y revocaron soluciones a las composiciones de acuerdo con los propósitos del proyecto, y se estableció la línea estilística que daría cohesión al conjunto de diseños. Paralelamente se realizaron pruebas con el material seleccionado para el proceso final, con el propósito de definir el acabado de las obras, el tiempo requerido para su elaboración, preparar los materiales y herramientas necesarios, y evitar futuras complicaciones en la etapa final de producción.

Posteriormente se trabajaron las matrices metálicas y se realizaron los cambios que requerían los diseños de acuerdo a la técnica empleada (aguafuerte, aguatinta y aguatinta a la manera negra). Una vez terminadas las matrices, se hicieron pruebas de impresión y se determinó la paleta de color y el tipo de enmarcado para la presentación final de las obras.

Finalmente, y con asesoría de la directora del proyecto de investigación, se seleccionaron las obras para ser expuestas públicamente.

## Capítulo V

### Desarrollo de la propuesta plástica

Un creciente interés personal por el papel social del arte originó en el último año de la carrera de Artes Plásticas una serie de estampas en torno al tema de la identidad nacional, en éstas se pueden encontrar las bases técnicas y estéticas que inspiraría el proyecto "Artificios Sociales". De entre las serie de estampas merece especial atención la obra titulada "Relaciones", pues marca el punto de partida a una indagación temática más seria acerca de la interacción social y la conducta humana; y el desarrollo de una estética propia de lo monstruoso. (Ver imagen #9)

Imagen #9



Arroyo, I. (2009). Relaciones. [Grabado en Metal].

Cabe mencionar que, si bien, en la propuesta de Artificios Sociales se retoman una serie de aspectos técnicos y estilísticos (el uso y combinación de las técnicas de aguafuerte, aguatinta y manera negra; y una estética de lo monstruoso), ésta pretende ser un paso adelante en el proceso de evolución de la técnica y el desarrollo de un estilo propio.

### 5.1 Conceptualización de la obra

En este proyecto el proceso de creación plástica se enfoca principalmente en la construcción de una iconografía particular que represente la simulación y el disimulo evidente en las actuales formas de socialización. La investigación teórica previa nos ha servido para respaldar la idea inicial de este proyecto, la cual dictaminaba una escenificación sobreactuada en todas las relaciones sociales y personales, una conducta social mecanizada que parece preferirse a la expresión real de los pensamientos y sentimientos individuales.

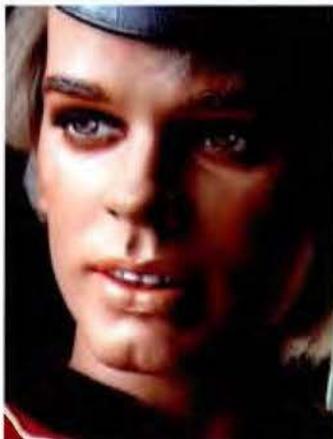
La conceptualización de la obra, por tanto, se construye a partir de las ideas teóricas desarrolladas en nuestro marco teórico, de tal manera que el diseño y la composición se sustentan en las ideas de una sociedad del espectáculo y del sujeto que la habita, el homo-consumens. En consecuencia, el proceso creativo inicia con la búsqueda de elementos visuales capaces de transmitir dichas ideas.

Para la representación del homo-consumens se elige la fisonomía del maniquí, pues refleja ese aspecto artificial y estereotipado que el ser humano insiste en adquirir; lo estático, la apariencia artificial y lo contenido de sus gestos son elementos visuales y característicos de los maniqués que se retoman en la construcción de los personajes de nuestra propuesta.

Otro importante referente visual para nuestra propuesta plástica son las muñecas de porcelana, que al igual que los maniqués comerciales, se han convertido en símbolo de la banalidad y el consumismo, y evidencian los anhelos de belleza física en la actualidad. En el diseño de los personajes, se retomaron algunos rasgos distintivos de las muñecas de porcelana, tales como, las expresiones tensas del rostro y las posiciones corporales estáticas, elementos que son usados para remitir a la idea de un comportamiento social mecanizado en el que se reprimen las emociones. (Mesa.2002)

Con un sentido muy diferente al de los maniqués y las muñecas, se incorpora un tercer elemento visual, la estética de las máscaras de Teatro Noh. La decisión deriva del interés de proponer en la serie de estampas, elementos fantásticos y una estética particular de lo monstruoso. De estas máscaras lo que más nos interesa es la simplicidad de su estilo y su *expresión intermedia* que sugiere gestos de un modo simbólico, lo que a su vez dota a la imagen de los personajes de un halo de misterio. (Ver imágenes #10, #11 y #12)

Imagen #10



Maniquí comercial

Imagen #11



Muñeca de porcelana

Imagen #12



Máscara tradicional japonesa

El rostro de los personajes se presentará de frente, dado que lo más relevante en su representación es el lenguaje no verbal, en el que el rostro y la mirada son los factores más significativos; por esta misma razón es que se decide aumentar las proporciones de la cabeza y las manos en comparación con el resto del cuerpo, pues son estos rasgos los que evidencian el sentir y pensar de los sujetos de cada diseño.

En el caso de la mirada, se decidió en algunos casos jugar con una doble o triple pupila con el fin de comunicar la ambigüedad inherente en las relaciones sociales, lo que a su vez le otorga un carácter más dinámico a la composición, permitiéndole al espectador inferir las verdaderas intenciones y sentimientos de los sujetos representados.

Cada elemento de la composición posee un valor simbólico, no sólo los personajes sino también las acciones que realizan y el entorno en el que son ubicados, fueron pensados con el propósito de que el espectador se sintiera identificado con su contexto social inmediato; los escenarios están insertos en paisajes urbanos pues proporcionan elementos arquitectónicos sugerentes que pueden subrayar el contraste entre lo natural y lo artificial, de ahí la elección por el diseño geométrico de los espacios y la aparición de la naturaleza en espacios sumamente reducidos.

Por su parte, si bien, las circunstancias en que se ven envueltos los personajes se inspiran en situaciones comunes en la convivencia social, un interés personal por ejercitar la creatividad y el gusto por lo monstruoso y fantasmagórico, concluye en una desrealización de la realidad observada en beneficio de la fantasía, de modo que en conjunto se puede observar un imaginario particular que obliga a adivinar – en algunos casos – los conceptos envueltos en cada composición.

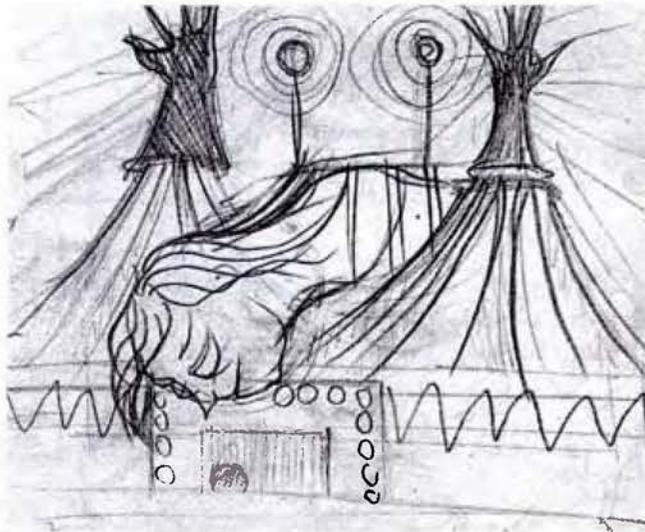
Es importante señalar también, que en la construcción de estas escenas más o menos fantásticas, la luz y la sombra constituyen un elemento simbólico que expresa la tensión entre lo racional y lo irracional, entre lo que el hombre siente y piensa y lo que aparenta.

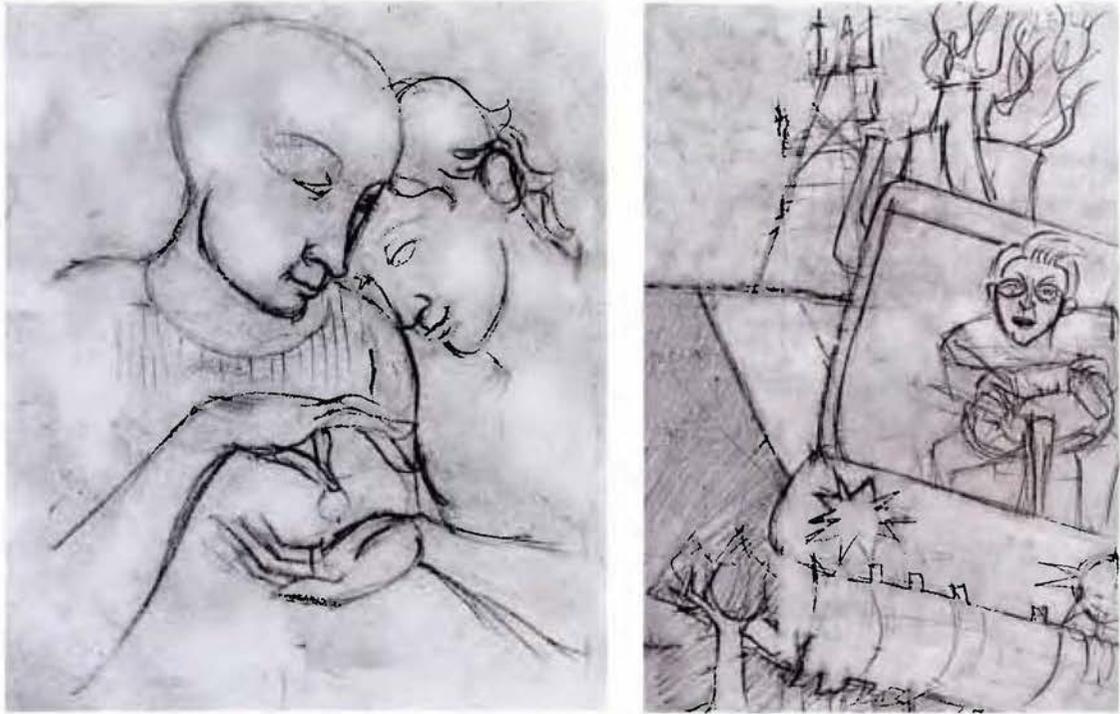
## 5.2 Proceso de diseño y composición

El proyecto “Artificios Sociales” tuvo desde su inicio un marcado interés por conseguir un lenguaje visual adecuado para la crítica social, que a su vez ofreciera medios expresivos eficientes para la creación de una particular fisonomía de lo monstruoso.

En este sentido, la sátira y el dibujo caricaturesco emergieron como el lenguaje propicio, al ser estos un instrumento transgresor que, si bien tienen como objetivo el ataque y amonestación a las incongruencias, lo ridículo y lo grotesco de la realidad representada, lo hace en razón de la reflexión y la corrección. Una vez definido el lenguaje gráfico, se realizan los primeros esbozos.

Al principio las ideas no estaban totalmente definidas, se elaboraron varios dibujos cuyos motivos nacían de la reflexión personal sobre el tema, no obstante, no se relacionaban directamente con el problema de estudio en cuestión. Estos primeros bocetos ante todo sirvieron para definir la línea estilística de la propuesta plástica en general. (Ver imágenes #13, #14, #15 y #16).





Imágenes #13,#14, #15 y #16. Arroyo, I. (2011).

Algunos de los bocetos preliminares. [Imágenes escaneadas]

Posteriormente, conforme se ahondaba en el tema – gracias a la investigación teórica –, se precisaron los conceptos e ideas básicas, de los cuales se extrajeron los elementos claves del proyecto y la inspiración para los diseños. Se optó entonces por definir en primera instancia los rasgos de los personajes a representar (los homo-consumens).

### **5.2.2 Rostros**

Se decide diseñar primero los rostros por ser un elemento fundamental en la creación de los personajes, y donde se enfatizará la noción de simulación y disimulo, punto cardinal de nuestro proyecto de investigación. Se busca, ante todo, crear una fisonomía que denote la intención de ocultar el estado emocional del personaje para neutralizar la expresión de su rostro, se busca un aspecto rígido e inexpresivo que delate inmediatamente la voluntad de disimulo.

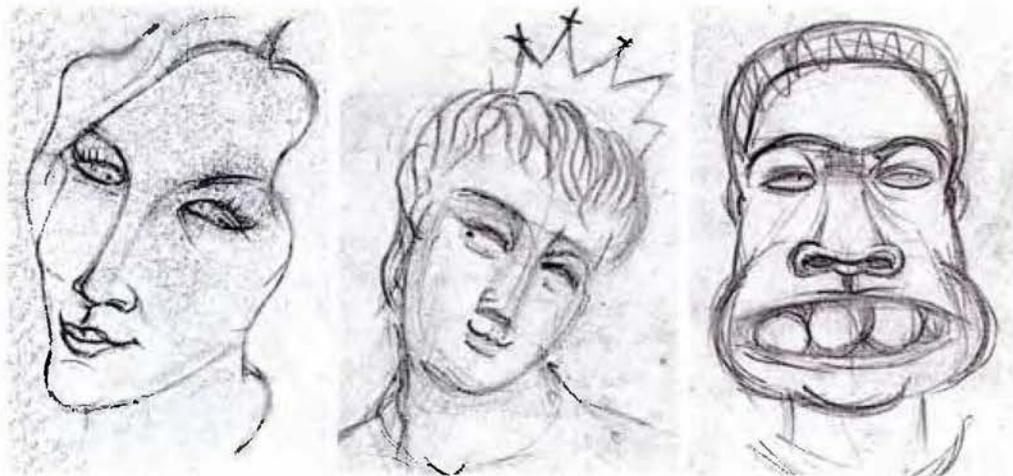
Los primeros resultados no logran alcanzar tales características, resultan aun muy expresivos y su estilo muy convencional. (Ver imágenes #17, #18 y #19).



Imágenes #17, #18 y #19. Arroyo, I. (2011).

Primeros bocetos de los rostros. [Imágenes escaneadas]

Se opta entonces por elaborar los diseños de los rostros con un dibujo de contornos más fuertes, en donde se eliminen los detalles innecesarios, y se aborde el aspecto de la mirada esquiva. (Ver imágenes #20, #21 y #22).



Imágenes #20, #21 y #22. Arroyo, I. (2011).

Bocetos de rostros para definir la línea estética del proyecto. [Imágenes escaneadas]

En esta fase se produjo la línea estética definitiva que integraría al conjunto de grabados del proyecto, se designó un grafismo arbitrario para enriquecer con textura el diseño lineal y se ideó la pupila múltiple para expresar la ansiedad y la tensión que experimenta el sujeto en su comunicación con los demás.

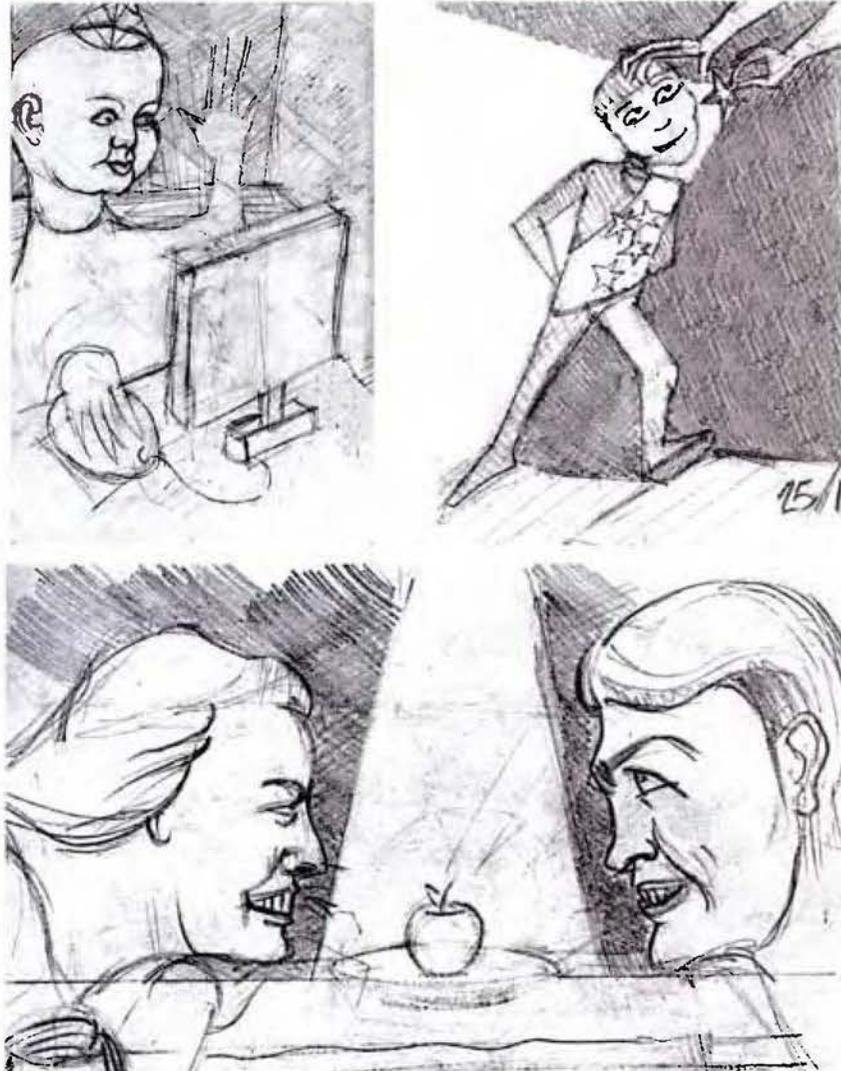


Imagen #23. Arroyo, I. (2012-2013). Proceso de diseño de personajes.

[Fotografía, boceto escaneado y grabado en metal]

### **5.2.3 Escenarios**

Una vez elegidos los rostros que se utilizaran, se plantean las situaciones que envolverán a los personajes, y de la reflexión personal, conversaciones con allegados e imágenes de referencia (imágenes obtenidas en revistas, periódicos, internet y fotografías tomadas personalmente) surgen las primeras ideas y sus respectivos bocetos. (Ver imágenes #24, #25 y #26).



Imágenes #24, #25 y #26. Arroyo, I. (2011).

Ideas preliminares para algunas de las composiciones finales. [Imágenes escaneadas]

Para cada escenario se elige el rostro que más se adapte a la situación y de ser necesario se modifican las expresiones y la dirección de las pupilas. En esta fase la fisonomía de los personajes se desproporciona para enfatizar ciertos gestos y como parte del proceso creativo se transforma el espacio con una atmosfera irreal y fantástica.

Una vez se esté conforme con la composición de los elementos del dibujo, se hacen pruebas de color para definir la versión final de diseño y se determinan las secciones de luz y sombra. En nuestro caso se eligió una paleta monocromática con una escala de grises texturizada para enriquecer el dibujo lineal.



Imagen #27. Arroyo, I. (2011-2012).

Proceso de composición para uno de los diseños finales. [Imágenes escaneadas]

### 5.3 Aspectos técnicos

La propuesta plástica en su totalidad se produce mediante el método no tóxico de grabado en metal, específicamente grabado electroquímico, en el que el mordente (sustancia química corrosiva/sales de metales) disuelve las áreas expuestas de la placa metálica, para grabar imágenes en su superficie.

Se elige como soporte de las planchas el hierro, como mordente se emplea el sulfato de cobre salino y como aislante parafina y un barniz hecho a base de cera de abeja, crayones, asfalto y varsol.

La serie consta de siete grabados<sup>24</sup> trabajados mediante las técnicas del aguafuerte y el aguainta, las cuales se explican a continuación.

#### 5.3.2 Aguafuerte:

Antes de traspasar el diseño a la lámina de hierro, ésta debe estar cortada al tamaño elegido para el grabado, con la superficie lijada y con los bordes biselados en un ángulo de cuarenta y cinco grados. A continuación se barniza la lámina con el barniz a base de asfalto y cera y se deja secar.

El diseño definitivo se escanea y se modifica su tamaño de acuerdo a las proporciones de la placa de metal, con el fin de transferir el dibujo a la lamina de hierro; una vez transferido el diseño sobre la superficie barnizada de la placa, se traza el dibujo con ayuda de una punta metálica, y posteriormente se sumerge la lamina en el mordente<sup>25</sup> - sulfato de cobre salino en el caso del hierro- para hacer el aguafuerte. (Ver imagen #28).

---

<sup>24</sup> La cantidad de grabados realizados responde a las dimensiones de las matrices trabajadas, la complejidad técnica, el presupuesto y el tiempo límite para el proceso de investigación.

<sup>25</sup> La solución de sulfato de cobre salino se hizo con una proporción de tres cucharadas de sulfato de cobre por tres cucharadas de sal de mesa por cada litro de agua.



Imagen #28. Arroyo, I. (2012). Traspaso del dibujo a la placa.  
[Fotografía].

Para este proceso se recomienda tomar en consideración las siguientes acotaciones:

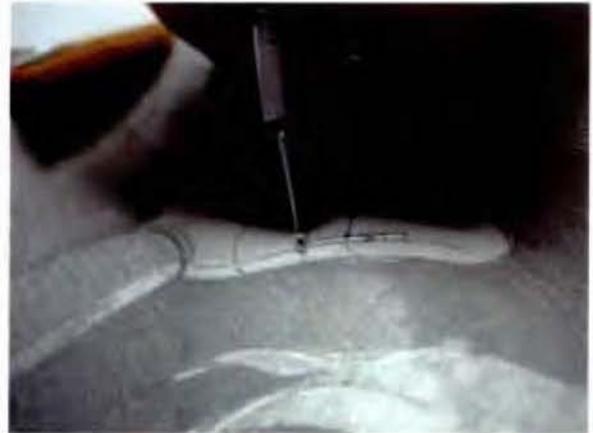
- En el caso del uso de barniz hecho a base de asfalto y cera, se recomienda barnizar la placa metálica mediante el uso de un pincel y con sucesivas capas delgadas de barniz realizadas en diferentes direcciones, esto hace que la superficie de la placa quede totalmente cubierta y lisa, evitando no solo la posible filtración del mordente, sino además la presencia de grumos secos de barniz que puedan dificultar un trazo libre y limpio a la hora de trasladar el dibujo a la placa.
- Si se quieren corregir errores en el dibujo antes de sumergirlo en el mordente, es mejor no usar el barniz muy líquido, tarda más en secar y hay más posibilidad de que el mordente se filtre un poco y el grosor y forma del trazo se modifique involuntariamente.

Ya que se ha grabado la primera fase del dibujo con la técnica del aguafuerte, se puede completar, detallar o modificar este primer dibujo mediante la repetición del mismo proceso de sumersión de la placa en el mordente. En nuestro caso se utilizó parafina en lugar del barniz de cera y asfalto, para completar el diseño grabado, pues esta permite ver las líneas grabadas anteriormente. La parafina se aplica directamente al pasar una vela o candela sobre la placa caliente, esta deja una capa transparente sobre la superficie que puede ser fácilmente trabajada y removida. (Ver Imágenes #29 y #30).

Imagen #29



Imagen #30



Cheng, J. (2012).

Aplicación de la parafina sobre la matriz metálica y, retoques sobre la capa de parafina. [Fotografías].

Algunas consideraciones sobre el uso de la parafina como aislante son las siguientes:

- La capa de parafina por lo general no queda homogénea, por lo que se hace necesario cubrir aquellas partes donde evidentemente la parafina quedó mucho más delgada, de no hacerlo el mordente actuara sobre el metal.

- Es recomendable el uso de instrumentos de repujado para dibujar o raspar la parafina, especialmente si se quiere despejar zonas más amplias, pues estos quitan mucho mejor la capa de parafina que las puntas filosas de metal.
- Una vez que el dibujo sobre la parafina esté listo y se sumerja en el mordente, se recomienda revisar las líneas trazadas a los tres minutos de sumersión (aproximadamente) para cerciorarse de que se graba el dibujo correctamente. Frecuentemente no se raspa lo suficiente y queda una capa delgada que aísla el mordiente.
- Cuando se haya concluido el proceso de grabado y se pase al del entintado e impresión, asegúrese de haber quitado toda la parafina de la superficie.

### **5.3.3 Aguatinta:**

En el caso de las aguatinas se emplean crayones en sustitución de la resina tradicionalmente usada; los crayones se aplican directamente sobre la matriz (placa metálica grabada) como cuando se dibuja, así la grasa que dejan los trazos es la encargada de repeler la acción del mordente, por tanto, entre más cera se aplique más protegida estará esa sección y menos se corroerá. (Ver imágenes #31 y #32).



Imagen #31  
Proceso de aguatinta:  
Aplicación del crayón sobre la placa grabada.  
(Fotografía tomada por I. Arroyo)



Imagen #32  
Proceso de aguatinta:  
Cubrimiento con barniz de las secciones a aislar.  
(Fotografía tomada por I. Arroyo)

El crayón tiende a desvanecerse por acción del mordiente lo que obliga a hacer varias aplicaciones según el tiempo de sumersión, es por esta razón que se aconseja cubrir las áreas colindantes con esmalte para uñas, pues de hacerlo con barniz se puede arrastrar grasa y esta puede modificar el efecto propio del crayón, lo cual se notará en la impresión. (Ver imágenes #33 y #34).

Imagen #33



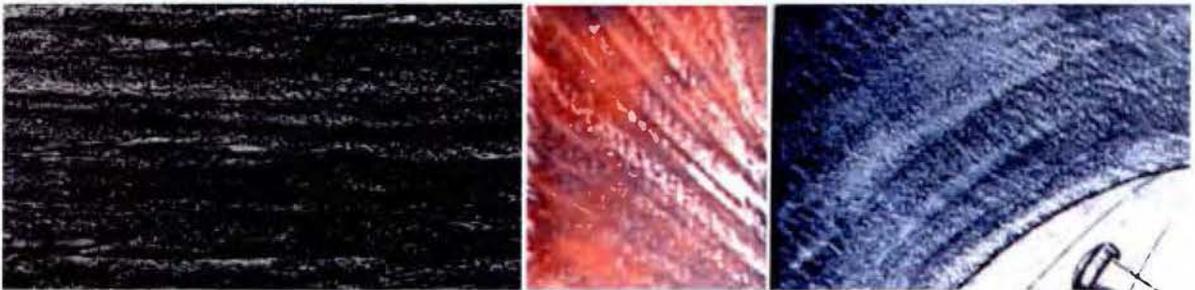
Imagen #34



Arroyo, I. (2012). Resultado del aguatinata con crayón y retoque del crayón para una nueva sumersión de la placa en el mordente. [Fotografías].

El uso del crayón como aislante permite además dar textura al grabado, consiguiéndose una gran variedad de efectos al variar la dirección, la cantidad y el movimiento de los trazos. (Ver imagen #35)

Imagen #35



Arroyo, I. (2009-2010). Ejemplos de texturas que se pueden realizar con el uso del crayón para las aguatinatas. [Detalles de proyectos anteriores, escaneados].

Estas son algunas de las atenciones que deben de tomarse en cuenta al utilizar el crayón para la técnica de aguatinta:

- Es mejor usar crayones de tonalidades rojizas ya que pueden distinguirse mucho mejor sobre la superficie del hierro y con ello se obtiene un mayor control sobre los trazos que se realizan.
- Es importante recordar que la cera del crayón bloquea la acción del mordente, de manera que se debe tener control de los trazos que se realicen sobre la superficie.

#### **5.3.4 Efectos de luz:**

Como ya se mencionó, el contraste de luz y sombra en esta serie de grabados es de gran importancia a nivel conceptual y estético, los efectos de luz se realizaron de dos formas: la primera se hizo mediante la diferenciación de tiempos de “quemada” (sumersión en el mordente) entre una zona y otra; la segunda, mediante el uso del pulidor y el bruñidor tal como se hace en la técnica de manera negra, es decir, se quema la placa metálica hasta que quede saturada y posteriormente se pule la superficie con ayuda de estos instrumentos, los cuales se frota sobre el metal aceitado hasta dejarlo pulido (con aspecto brillante), con el fin de evitar que estas zonas acumulen tinta durante el entintado. (Ver imágenes #36 y #37).

Imagen #36



Imagen #37



Cheng, J. (2013). Uso del raspador y el bruñidor para obtener luces y corregir errores en la matriz metálica.  
[Fotografías]

Las siguientes son algunas recomendaciones para llevar a buen término el anterior proceso:

- Para grandes zonas de luz es preferible utilizar ambas técnicas, especialmente si el aguatainta se realizó con crayón, ya que la textura resultante es difícil de bruñir y posiblemente si se quema de más no se pueda conseguir la claridad deseada tan solo mediante el pulidor y el bruñidor.
- Los instrumentos de repujado son también de utilidad para pulir la placa metálica y dar efectos de luz, no obstante, debe de considerarse que estos por lo general están hechos de un material más suave que el del bruñidor y el pulidor, por lo que su desgaste es mucho mayor cuando se utiliza para estos casos.

- Es importante recordar que cuando se utilizan el bruñidor, el pulidor y los instrumentos de repujado para pulir la superficie de la placa, esta queda marcada, por lo que es necesario lijar nuevamente la superficie para evitar que las marcas se noten en la impresión de la matriz.

### ***5.3.5 Pruebas de estado e impresión***

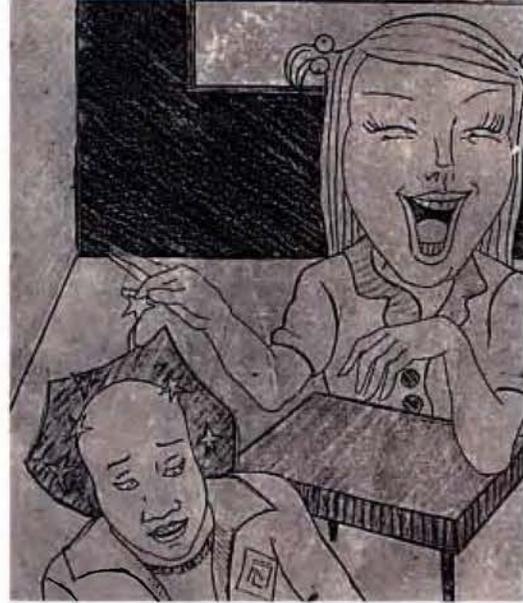
Después de lijar las láminas de hierro y pulirlas, se efectuó el proceso de grabado, se inició con el aguafuerte y posteriormente se realizaron una serie de aguaintas texturizadas que pretendían establecer una escala de cuatro tonalidades distintas, todas ellas realizadas con crayón. Como resultado se obtuvieron siete matrices que muestran diferentes profundidades según los tiempos de exposición al mordente y texturas realizadas por el uso del crayón como aislante.

El siguiente paso fue realizar la impresión de las matrices, las pruebas de estado del grabado. Los resultados fueron los siguientes: una veladura de tinta sobre toda la superficie de impresión, una escala tonal casi nula, la desaparición de los efectos de textura realizados con crayón y la ausencia de blancos o zonas claras. (Ver imágenes #38 y #39).

Imagen #38



Imagen #39



Arroyo, I. (2012) Detalle del primer estado de dos grabados distintos.

[Imágenes escaneadas].

La causa de este resultado es la superficie porosa del hierro a la cual se adhiere la tinta y cuyo efecto es similar al del aguainta o al de una placa graneada, un tono grisáceo. Se buscaron entonces posibles soluciones para rescatar el trabajo realizado, entre ellas: el pulido, bruñido y lijado del metal para conseguir zonas claras, la incorporación de una mayor cantidad de trama en el dibujo para dar un aspecto más contrastado a la composición, la profundización del quemado en las aguaintas para obtener distintos valores tonales y un aumento de efectos de luz para dar un mayor volumen a las formas.

Una vez realizado los cambios necesarios para mejorar la impresión de la imagen, se continuó con las pruebas de color; durante el proceso se pensaron distintas opciones para el acabado de las obras, al principio se eligió imprimir los grabados en tinta negro ya que existía la posibilidad de que estos fueran intervenidos posteriormente con algún medio seco, sin embargo, con el resultado de las pruebas de estado se

decidió obviar esta opción. Posteriormente y como resultado de las pruebas de impresión se tomó la decisión de utilizar colores distintos en cada grabado, pues en algunos casos el color negro no produce la misma fuerza en el grabado que la que se quiere expresar.

Según nuestra experiencia en el proceso de impresión de las matrices en hierro, hacemos las siguientes observaciones:

- Fue fundamental preparar la tinta con bastante aceite (en este caso aceite Druckoll), pues facilitó considerablemente la limpieza de la placa y redujo consecuentemente el tiempo de cada impresión.
- En el caso de las matrices de mayores dimensiones, ya que la tinta permanece por más tiempo sobre la superficie tiende a espesarse, esto dificulta la limpieza, por lo que se hace necesario el uso de la tarlatana
- Para acentuar las áreas de luz pueden utilizarse aplicadores cartones o tela para remover la tinta en dichas zonas.

### ***5.3.6 Uso del hierro como material de soporte en la elaboración de matrices de grabado artístico:***

Uno de los mayores retos que se presentaron a lo largo de este proyecto de investigación fue la experimentación con el hierro como matriz de los grabados. La escogencia de dicho material se dio ante todo por tres principales razones: el acabado que proporciona al grabado, un menor costo monetario (en relación con otros metales como el cobre) y la posibilidad de trabajarlo mediante métodos menos tóxicos que los tradicionales (en los que se utilizan entre otros: ácidos fuertes y resinas tóxicas).

Al iniciar este proceso solo se tenía claro el tipo de mordente requerido para grabar las placas de hierro mediante el proceso electroquímico, el sulfato de cobre salino; el material bibliográfico encontrado no profundiza acerca de las particularidades del hierro como soporte del grabado artístico, ya que se limita únicamente a los procesos de grabado de las placas, a las reacciones químicas involucradas en los métodos electroquímicos y en la electrólisis. Es por ello que en este trabajo, se presenta un resumen de la experiencia personal obtenida al trabajar con dicho metal, con la pretensión de que dicha información pueda contribuir a un mejor desempeño de aquellos que se interesen en utilizar el hierro para la elaboración de matrices de grabado artístico.

Las siguientes son algunas observaciones y recomendaciones para el trabajo del hierro como material de soporte en el grabado artístico.

- La dureza del hierro evita que sean eliminadas muchas de las marcas (rayones, oxidación, manchas) de la superficie. Se aconseja utilizar aceite en el proceso de lijado ya que este ayuda a remover muchas de las manchas de oxidación. Tome en cuenta que el bruñidor y pulidor poco pueden hacer para eliminar los rayones y golpes en la superficie del hierro.
- El hierro se oxida muy fácilmente, y dado que durante el proceso de grabado la placa es humedecida constantemente, es indispensable secarla una vez terminada cada fase. Así mismo, cuando se haya concluido con la impresión, es importante proteger la matriz metálica de la oxidación ya sea con una capa de parafina o con una capa de aceite (se probó el aceite marca ADARGA, al poco tiempo de aplicado, pero manchó la superficie)

- Para la impresión de la matriz es preferible utilizar una tinta muy aceitosa, esta se limpia con mayor facilidad, en menor tiempo y evita que el papel se adhiera a la placa de metal al pasarla por la prensa de grabado.
- Tome en consideración que la impresión va quedar oscurecida por la porosidad del hierro, por lo tanto, es aconsejable que reduzca el número de valores tonales y aumente los tiempos de exposición al mordente entre cada uno de ellos.
- De acuerdo con los resultados obtenidos al utilizar el hierro, consideramos que este soporte resulta mejor para diseños gestuales, de alto contraste, y no tanto para diseños lineales y de gran variedad tonal.

#### 5.4 Descripción de las obras

Imagen #40



“Los extingue sueños”

Dimensión: 30 X 33.9cm

Este diseño presenta las actuales formas de socialización como un espacio de disuasión articulado sobre una ideología de consenso. Se elige como escenario un aula de estudio para remitir a la idea de un espacio de aprendizaje de códigos sociales adversos a un relación armoniosa y sincera; así mismo, se hace referencia a un fenómeno social que ha cobrado gran relevancia en los últimos años, el llamado “**bullying**”<sup>26</sup>, esto con el fin de ejemplificar el hecho de que las relaciones sociales tal y como se viven en el presente, son un foco de inercia y por ende foco de una violencia nueva, diferente de la violencia explosiva pero igualmente agresiva.

---

<sup>26</sup> Entiéndase: acoso escolar, hostigamiento escolar, matoneo escolar. Es cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo determinado.

Imagen #41



“Novedades”

Dimensión: 32.3 X 36.5cm

Esta obra remite a la noción de moda como expresión de una actitud de competitividad e intenta poner de manifiesto la idea que identifica la felicidad y la plenitud con la posesión de objetos. Así mismo, representa un aspecto real y tangible de las formas de interacción social, el como la moda y la adquisición de productos novedosos satisfacen la necesidad de apoyo social y fomentan la imagen de éxito.



**“600 o más”**

Dimensión: 33.8 X 25.7cm

El grabado titulado “600 o más” trata el tema de cómo la realidad ha sido sustituida por otra realidad artificial que es percibida como más excitante y cautivadora que el contacto real con la naturaleza y con las demás personas. El diseño se inspira en el fenómeno de las redes sociales y las telecomunicaciones, pone en evidencia la construcción de una realidad a partir de disimulos y simulaciones, que en este caso en específico, confrontan lo manifiesto de la creciente soledad y aislamiento que aqueja al hombre moderno con la invención de amigos virtuales y contactos sociales.



**“Fuegos artificiales”**

Dimensión: 19.5 X 44.7 cm

La imagen de este grabado titulado “Fuegos artificiales” representa la indiferencia ante la realidad social y el gran poder de los media para desviar la atención ciudadana hacia la ficción de un mundo espectacular, el mundo artificial de la industria del entretenimiento.

Imagen #44



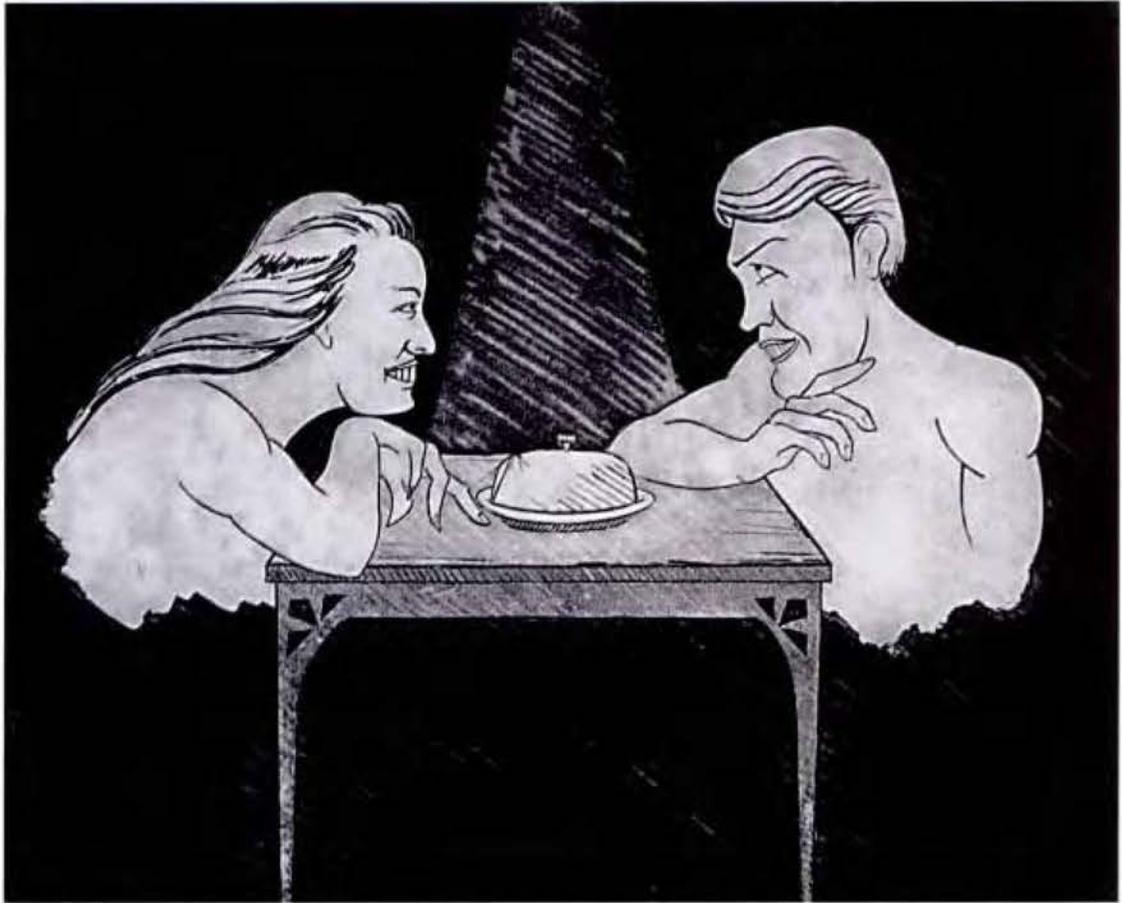
“Yo muy bien, gracias”

Dimensión: 27.1 X 37.1cm

El carácter manipulador de las relaciones sociales es visto en esta obra a través de una imagen en donde dos personajes se encuentran e interactúan únicamente por las condiciones de necesidad de uno de ellos, la de resguardarse de la lluvia.

La sonrisa tensa y la mirada desviada de cada una de ellas muestran el verdadero sentir de ambas cuando se ven atrapadas en una situación en la que los códigos sociales confunden el verdadero carácter instrumental del encuentro, con una falsa cordialidad.

Imagen #45



**“La importancia de una buena presentación”**

Dimensión: 34 X 27cm

Este grabado expone los rigores de la competitividad de las personas y la eficiencia de un *“buen aspecto físico”* como técnica manipuladora en los intercambios sociales, mediante una composición en la que contrasta la luz que expresa lo aparente, y la sombra que oculta las verdaderas intenciones de los personajes.

Imagen #46



“Contra-natura”

Dimensión: 30.4 X 39.9cm

El carácter mercantil de las formas de socialización en la actualidad ha puesto de manifiesto una sobrevaloración de cualidades humanas como la competitividad, la astucia, la osadía, entre otras, en detrimento de una expresión libre y espontánea de aquellas emociones que social y culturalmente han sido etiquetadas como ejemplo de debilidad o vulnerabilidad (la rabia, la ternura, la tristeza, el miedo, entre otras); este grabado hace alusión a dicha tendencia reforzando la idea mediante un escenario en el que el espacio natural se reduce a un pequeño espacio encerrado entre rejas.

En la composición tenemos a dos personajes en una situación de cortejo (a la derecha), la joven representa una conducta emotiva sin restricciones, mientras que el joven a su lado muestra con un gesto tenso la represión de sus emociones al no saber cómo debería actuar. El sujeto del lado izquierdo simboliza la presencia de una sociedad pendiente del actuar de los demás, y nos muestra con un gesto sutil su juicio de desaprobación.

## Capítulo VI

### 6.1 Conclusiones

La finalización de este proyecto de investigación arroja una serie de resultados en dos campos diferentes pero complementarios, en cuando a la investigación teórica que sustenta la propuesta plástica, hemos de concretar que en la actualidad las formas de socialización son definidas por una marcada orientación mercantil del carácter que hace de las relaciones interpersonales un juego de manipulación e instrumentalidad, el cual tiene como consecuencia directa el aumento de los sentimientos de inseguridad y angustia individual.

La lectura y análisis de estudios referentes al comportamiento social permitió no solo un mayor entendimiento del fenómeno en cuestión (la socialización), sino que además enriqueció el proceso creativo al ser una importante fuente de inspiración para los diseños y al establecer los lineamientos conceptuales que dieron coherencia a la serie de grabados.

En cuanto a la etapa de desarrollo de las obras, el proyecto implicó un estudio detallado de las técnicas a utilizar. Fue necesario evacuar muchas dudas y adquirir nuevos conocimientos técnicos según se presentaron nuevos desafíos.

La experiencia previa en grabado en metal, si bien, fue esencial, carecía del conocimiento que solo la nueva experimentación con los materiales y las técnicas podía proveer, es el caso del trabajo con el hierro como material de soporte, cuyas propiedades aun no se han evaluado suficientemente – al menos en el campo del grabado artístico –; el tratamiento de este metal mediante métodos de grabado no tóxico, cuyas técnicas en la actualidad continúan explorándose; la utilización del crayón para efectos texturados en las aguatinas, y la posibilidad de recrear con el grabado en metal apariencias propias de la litografía y el dibujo, lo que no se ve con frecuencia, al menos en el grabado costarricense.

En términos generales el proyecto alcanzó los objetivos plásticos y técnicos propuestos desde su inicio, al generar una iconografía particular a partir del estudio de las actuales formas de socialización, y la creación de una propuesta plástica mediante la aplicación de métodos y técnicas del grabado no tóxico. Deja, no obstante, abierta una gran veta de trabajo que puede ser constantemente explorada por distintas disciplinas y bajo muchas perspectivas diferentes a las de este proyecto.

Queda mucho por decir sobre la socialización actual, y la plástica posee un sin número de lenguajes para hacerlo y con ello mover a la reflexión sobre temas de interés social; en cuanto a los aspectos técnicos, este proyecto espera aportar algunos lineamientos prácticos sobre el uso del hierro y el crayón en el grabado artístico para aquellos que se interesen en explorar las particularidades de dichos materiales en sus proyectos.

## 6.2 Glosario técnico

**Aguafuerte:** El aguafuerte es una técnica indirecta de grabado calcográfico. La plancha se recubre con un barniz protector sobre el que dibuja el grabador con una punta metálica, asegurándose de que dicha punta, toca la superficie del metal sin hacer surco alguno en ella. La punta, en consecuencia, puede ser roma o, en cualquier caso menos afilada que la utilizada en la punta seca.

Una vez realizado el dibujo sobre el barniz, se sumerge la lámina en una cubeta de ácido mordiente rebajado con agua – aguafuerte – que tiene la capacidad de atacar el metal y disolverlo en aquellas zonas en que se ha hecho desaparecer el barniz. La profundidad de las tallas depende del tiempo de exposición al ácido y de la concentración de éste.

Las líneas del aguafuerte carecen de la precisión de las de buril y punta seca, sus perfiles no son tan regulares por que la mordida del ácido no corta el metal sino que lo desgasta irregularmente. Son líneas nerviosas, entrecortadas y de grosor variable.

La dificultad de esta técnica estriba en el cálculo de la capacidad de corrosión del ácido, teniendo en cuenta que la mordida será más activa cuanto más concentrado esté el aguafuerte, mayor sea su temperatura y menos veces haya sido utilizado. Dependiendo de su poder de corrosión y de la profundidad que se quiera dar a las líneas, el grabador debe calcular el tiempo de exposición del tiempo de la lámina al ácido. Esta operación es sumamente delicada, pues un cálculo incorrecto de tiempos puede provocar un desgaste excesivo del metal y la destrucción de la matriz. Por otra parte, si el barniz protector no ha sido eliminado correctamente del dibujo, el metal no será atacado por el ácido y quedará sin grabar. Una vez abiertas la totalidad de las tallas se limpia el barniz sobrante con un trapo mojado en alcohol quedando la lámina en condiciones de ser estampada.

**Aguatinta:** El aguatinta se basa técnicamente en el mismo principio del aguafuerte, pero a diferencia de aquél las líneas se sustituyen por superficies tonales.

Es una técnica pictórica de grabado calcográfico que permite la obtención de semitonos o infinitas gradaciones de un mismo color. Sobre la superficie de la lámina se espolvorea uniformemente resina de pino pulverizada. El punto de resina, como la capa de barniz en la técnica del aguafuerte, actúa de aislante. Es decir, al sumergir la lámina en el ácido éste solo ataca los intersticios que se encuentran entre los puntos de resina que previamente han debido ser fijados al metal. Para ello se calienta el dorso de la lámina sujetando ésta con unas tenazas – antenallas - . Tal calentamiento, provoca la dilatación de la resina y su adherencia a la plancha. El tiempo de exposición al calor debe ser suficiente para que se adhiera el punto de resina, pero no exagerado, porque una dilatación excesiva de los granos provocaría la fusión de éstos con sus vecinos formando una capa uniforme que impediría la actuación del aguafuerte.

**Barniz:** Materia grasa con la que se recubre la superficie de la lámina para aislarla del ataque del ácido mordiente en las técnicas indirectas de grabado calcográfico.

**Bruñidor:** Utensilio de acero carente de aristas y cuya punta aparece ligeramente doblada, de manera que el perfil del extremo del instrumento presenta forma en curva. Se emplea en grabado calcográfico para determinados trabajos cuya finalidad común consiste en alisar la superficie de la lámina. Así, el bruñidor, con unas gotas de aceite, solía pasarse por la plancha en su preparación, con el objeto de reducir al máximo cualquier posible irregularidad del metal. También el bruñidor se utiliza para corregir tallas defectuosas después de haber procedido al rebote de los surcos en el dorso de la lámina. Pero sin duda la aplicación más extendida del instrumento es la de sacar luces, suprimiendo graneado, en la técnica de la manera negra. Resulta muy frecuente que el bruñidor vaya unido en la misma pieza con el rascador, ya que en definitiva, ambos útiles se complementan al ser similares sus funciones: tras

reducir el metal que delimita las tallas con el rascador, se aplasta con el bruñidor. El resultado es una superficie lisa que no tendrá tinta durante la estampación.

**Grabado electroquímico:** Método en el cual se emplea el propio potencial electroquímico de los distintos elementos para grabar la placa metálica. El potencial electroquímico de un elemento se traduce en su avidez para capturar electrones de otro elemento con menor potencial; en química esto significa que el elemento que captura o capta electrones se reduce, en tanto, el que los dona o pierde se oxida.

En el sistema de grabado electroquímico, los átomos metálicos de la placa que se va a grabar, están “donando” electrones a los iones de una solución en la cual se ha sumergido la placa (el mordente). Los átomos de la placa metálica, al perder electrones se están oxidando y convirtiéndose en iones que entran en solución, pasando de la placa al mordente, esto equivale a afirmar, que el metal se está disolviendo.

En términos sencillos, podríamos decir que el mordente disuelve las áreas expuestas de la placa metálica, y eso significa, que la placa se está grabando. Todo esto ocurre, gracias a que los iones del mordente tienen un mayor potencial electroquímico que el metal de la placa; por lo tanto, esos iones roban electrones a los átomos de la placa, oxidándolos y disolviendo el metal en esas zonas; o sea, todo ocurre por la acción electroquímica.

**Manera negra:** Técnica pictórica de grabado calcográfico. La manera negra, también llamada mezzotinta o grabado al humo, consiste en obtener los blancos de la estampa a partir de un negro total. Así pues, mientras las técnicas de grabado calcográfico parten del blanco a partir del que se obtienen las líneas o superficies tonales, en el grabado al humo el proceso es a la inversa. Se sacan los blancos rebajando el graneado con el rascador o aplastándolo completamente con el bruñidor. De este modo se obtienen transiciones de clarooscuro de gran delicadeza, suaves efectos tonales y negros brumosos e intensos.

**Mordiente o mordente:** soluciones químicas que se utilizan para comer el metal de las planchas.

**Obra gráfica:** En ciertos ámbitos – galerías de arte, editoriales - , se recurre a la expresión “Obra gráfica original” refiriéndose a la estampa de creación del artista contemporáneo por oposición a cualquier tipo de reproducción fotomecánica.

**Prueba de color (P.C.):** Producto del ensayo en el taller de estampación con tintas de diferentes colores son estas pruebas que el estampador lleva a cabo ante la supervisión directa del artista. Tanto las de color como el resto de las pruebas realizadas para comprobar el tipo de papel más adecuado o el método de estampación idóneo se obtienen cuando el trabajo sobre la matriz está completamente terminado.

**Prueba de estado (P.E.):** durante el proceso de intervención, el artista gráfico examina en fases sucesivas el desarrollo de su trabajo y el efecto del mismo sobre el papel. Esta comprobación se realiza estampando la matriz en el estado en que se encuentra. Las pruebas de estado son por tanto, un instrumento de apreciación de extraordinario valor para el artista ya que le permiten reorientar la intervención en el soporte, tomando, en su caso, decisiones que afectaran a la composición de la imagen o la construcción de las luces y sombras. En la medida en que los resultados varían considerablemente de una prueba de estado a otra como consecuencia de la adición o sustracción de elementos, cada una de ellas será única.

**Raspador:** Es una herramienta de sección triangular, con filos en sus tres cantos que acaba en punta, que se utiliza para corregir los errores del grabado mediante pasadas para conseguir eliminar las líneas o el graneado de la superficie metálica.

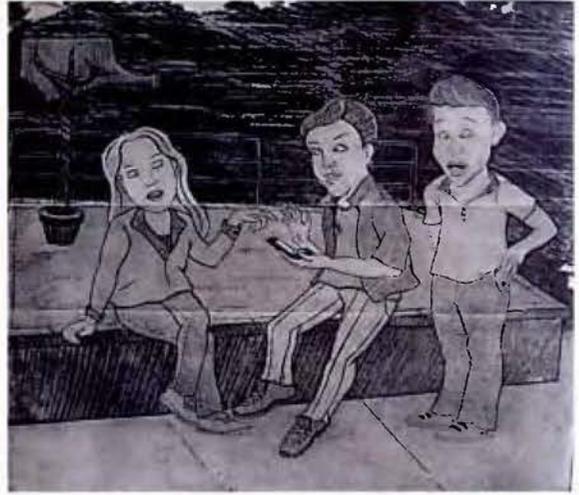
**Tarlatana:** Especie de gasa con apresto utilizada en grabado para retirar la tinta de las planchas durante el proceso de entintado e impresión.

## 6.3 Anexos

### 6.3.2 Imágenes de las pruebas de estado



Primer Estado



Segundo Estado



Tercer Estado



Impresión Final



Primer Estado



Segundo Estado



Impresión Final

6.3.3 Imágenes de la bitácora del proyecto





#### 6.3.4 Recetas de barnices

##### **#1 Barniz a base de pasta tapagoteras y diluyente (para retocar áreas previamente barnizadas)**

Ingredientes:

Se necesitan unos 250 gramos de pasta tapagoteras, 100 mililitros de varsol (aguarrás o espíritu mineral), y media lámina de cera de dentista (se consiguen en los depósitos dentales, por lo general es de color rosado, de unos 3 milímetros de grosor y aproximadamente 10 centímetros de largo).

Procedimiento:

- A la pasta tapagoteras agregue unos 100 mililitros de varsol y remueva hasta que se disuelva la pasta y se obtenga una solución menos densa.
- Con el fin de retener las fibras de la pasta, cuele con un cedazo fino la mezcla.
- Coloque la mezcla líquida en un recipiente de metal y lleve a baño maría, asegúrese de hacer esto en un sitio con buena ventilación ya que la solución desprende vapores.
- En otro recipiente metálico funda media lámina de cera de dentista cortada en trozos pequeños (al calor se funde rápidamente). Agréguela despacio a la mezcla de tapagoteras y varsol que tiene en baño maría, remueva mientras agrega la cera de dentista derretida.
- Retire del fuego y deje enfriar antes de usarlo.

Observaciones:

- Si no seca en una hora aproximadamente puede volver a calentar el barniz y agregar más cera (crayones, cera de dentista o cera de abejas); si por el contrario, queda demasiado pastoso, entonces se le debe agregar más varsol.
- Este barniz aun cuando esta seco se siente pegajoso al tacto; aparenta no estar seco.
- El secado es muy rápido, ideal para retoques sobre otros barnices o aislantes.
- Se aplica en frio.

## **#2 Barniz a base de cera y asfalto (para aguafuerte y aguatinta)**

### **Ingredientes:**

2 paquetes de cera cremosa para piso (600 gramos), 18 crayones (de aproximadamente 5 gramos cada uno), 2 láminas de cera de dentista, 1 cucharada de cera de abejas, 3 onzas de varsol y 4 onzas de asfalto.

### **Procedimiento:**

- Para lograr una mezcla homogénea, la cera para pisos se calienta (en baño maría o directo en el fuego) hasta que se funde totalmente, y una vez licuada, se le adiciona la mezcla de los 18 crayones y la cera de abejas (previamente fundidos al calor).
- La mezcla se agita y se le agrega 4 onzas de asfalto líquido y 3 onzas de varsol.
- Se remueve por algunos minutos más y se deja enfriar.

### **Observaciones:**

- La mezcla adquiere la consistencia de un gel.
- Puede ser utilizado tanto en frío como en caliente.
- Seca rápido y no se desprende tras varias horas de estar expuesto al mordente.
- Excelente para el aguafuerte y aguatinta mediante electroquímica (esto es, con un mordente).
- La cera ayuda a dar la consistencia ideal al barniz y la capacidad de secado.
- Si el barniz queda muy líquido se le debe añadir más cera.

- El asfalto se obtiene remojando la pasta tapagoteras en varsol (aguarrás, espíritu mineral) y colándola con el uso de un colador.
- La calidad del barniz es mejor cuando se emplea el asfalto utilizado para el asfaltado de las calles.

### **#3 Barniz transparente a base de betún neutro y crayones (para retoques del aguafuerte)**

#### **Ingredientes:**

1 lata pequeña de betún neutro<sup>27</sup> (30 gramos), 1 crayón (preferiblemente de color claro, 10 gramos aproximadamente), y varsol (aproximadamente el 10% de la mezcla).

#### **Procedimiento:**

- Se coloca el betún en un recipiente (de vidrio o metal) y se derrite en baño maría.
- Cuando el betún esté líquido, se le agrega un crayón previamente derretido y se le añade el varsol (aproximadamente el 10% de la mezcla)
- Se deja enfriar.

#### **Observaciones:**

- El resultado deber ser una mezcla pastosa.
- Para aplicarlo la placa metálica debe calentarse.
- Este barniz deja una capa homogénea y delgada que es fácil de rayar, y que a diferencia de la parafina, no se desquebraja, ni satura la línea con el producto que se quita al trazar el dibujo sobre la superficie barnizada.
- Tiene la desventaja de no ser un barniz económico.

---

<sup>27</sup> El barniz probado se hizo a base de betún neutro marca Nugget.

#### **#4 Barniz a base de crayón (para retoques del aguafuerte)**

Ingredientes:

Crayones.

Procedimiento:

Pasar directamente el crayón sobre la placa metálica caliente.

Observaciones:

- Aplicar el crayón con rapidez para que la capa de barniz quede lo más delgada posible, esto en el caso de que se necesite ver el dibujo grabado a través del barniz.
- Si se quiere un barniz transparente se deben usar crayones de color suave.
- Es preferible aplicar el crayón en franjas y en la misma dirección, ya que si se repasa varias veces una sección, o se hace en círculos, la superficie no queda lisa y se pierde la transparencia debido a la acumulación de crayón derretido.

## 6.4 Referencias Bibliográficas

- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Bois, Y., Buchloh, B., Foster, H., Krauss, R. (2006). *Arte desde de 1900: Modernidad, Antimodernidad, Posmodernidad*. Madrid: Ediciones Akal.
- Carrete, Juan. (2007). *Goya: Estampas, Grabado y Litografía*. Barcelona: Electa.
- Cossio del Pomar, F. (1945). *La rebelión de los pintores*. México: Editorial Leyenda.
- Chavarría, F., Arias, O., Murillo, A. (2007). De la alquimia al grabado metálico sin acido: una guía simple para el grabado electroquímico. *El Artista: Revista de Investigaciones en Música y Artes Plásticas*. Universidad de Pamplona, Colombia, (04), 36-46.
- Chavarría, F., Murillo, A., Cambroner, Y. (2009). Trucos y consejos en el grabado en metal. *El Artista: Revista de Investigaciones en Música y Artes Plásticas*, en prensa.
- De Micheli, M. (1999). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Madrid: Alianza Editorial.
- Debord, G. (1995). *La Sociedad del Espectáculo*. Santiago: Ediciones Naufragio.
- Díaz, L. (Ed.). (1997). *Identidad y Sociedad Informatizada*. San José: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Fromm, E. (2007). *La vida auténtica*. Barcelona: Paidós.
- Fromm, E. (2007). *Miedo a la libertad*. Barcelona: Paidós.
- Helman, E. (1993). *Trasmundo de Goya*. Madrid: Alianza Forma.
- Iglesias, L. (2007). *La cultura contemporánea y sus valores*. Barcelona: Anthropos Editorial.
- Mesa, D. (2002). *Extraños semejantes: el personaje artificial y el artefacto narrativo en la literatura hispanoamericana*. Zaragoza: Prensas Universitarias.
- Nochlin, L. (1991) *El Realismo*. Madrid: Alianza Forma.
- Ruhrberg, K., Schneckenburger, M., Fricke, C., Honnef, K. (2001). *Arte del siglo XX*. Barcelona: Taschen.

Soza, Pilar. (1978). *Teoría de la Alienación*. Costa Rica: Tesis de Psicología de la Universidad de Costa Rica.

Subirats, E. (1988). *La Cultura como Espectáculo*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.

Stoichita, V., Coderch, A. (2000). *El último carnaval*. Madrid: Editorial Siruela.

Vargas, R. (1998). *La infelicidad eufórica: un estudio sobre la crítica de Herbert Marcuse a la sociedad industrial avanzada*. Costa Rica: Tesis de Filosofía de la Universidad de Costa Rica.

Willet, J. (1970). *El rompecabezas expresionista*. Madrid: Ediciones Guadarrama.

### **Fuentes electrónicas**

Fromm, E. (n.d.). Abundancia y saciedad en la sociedad actual. En: El amor a la vida (Conferencia Radiofónica en los años setenta). Obtenida el 29 de febrero del 2012, de [http://www.educa2.madrid.org/cms\\_tools/.../4\\_erich\\_fromm.pdf](http://www.educa2.madrid.org/cms_tools/.../4_erich_fromm.pdf).

Fromm, E. (n.d.). Sobre la orientación mercantil del carácter. Obtenida el 29 de agosto de 2012, de <http://www.rafaelcastellano.com.ar/Biblioteca/ARTICULOS/ERICH%20FROMM.pdf>.

Fromm, E. (n.d.). La situación psicológica del hombre en el mundo moderno. Obtenida el 29 de agosto de 2012, de <http://www.erich-fromm.de/data/pdf/1967h-sp.pdf>.

Funk, R. (2008). Los efectos psíquicos actuales de la orientación mercantil. *Revista Chilena de Neuro-Psiquiatría*, 46(4). Consultada el 14 de octubre del 2011, <http://www.scielo.cl/pdf/rchnp/v46n4/art08.pdf>

Lederman, V. (n.d.). Apuntes Sobre Técnicas y Tecnología del Grabado, Universidad de Chile. Obtenida el 2 de febrero del 2013, de <http://www.uchile.cl/cultura/grabadosvirtuales/apuntes/grabado.html#1.1.2>

Lesmes, D. (2005). Georges Grosz y los malos humos de Moloc. Noviembre 4, 2005, Universidad Complutense de Madrid. Obtenida el 7 de octubre del 2011, de <http://www.ucm.es/BUCM/revistas/ghi/02146452/articulos/ANHA0606110339A.PDF>

Valdés, L. (n.d.). Glosario de Términos de la Estampa. En: La siempre Habana: Obra gráfica contemporánea. Obtenida el 2 de febrero del 2013, de <http://www.lasiemprehabana.com/24-glosario.html>

## **Referencia de ilustraciones**

Francisco de Goya y Lucientes, Capricho 40. Obtenida el 12 de setiembre del 2011, de: <http://www.franciscodegoya.net/Caprichos--Plate-40--Of-What-III-Will-He-Die.html>

Francisco de Goya y Lucientes, Capricho 26. Obtenida el 12 de setiembre del 2011, de: <http://www.franciscodegoya.net/Ya-tienen-Asiento,-Plate-26-from-Los-Caprichos.html>

George Grosz, *Blood is the Best Sauce*. Obtenida el 12 de setiembre del 2011, de: [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=70002](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=70002)

George Grosz, *The World Made Safe for Democracy*. Obtenida el 12 de setiembre del 2011, de: [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=69993](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=69993)

Honoré Daumier, *Monsieur Babinet prévenu par sa portière de la visite de la comète*. Obtenida el 12 de setiembre del 2011, de: <http://arttattler.com/archivelookinglistening.html>

Honoré Daumier, *Human Weaknesses*. Obtenida el 12 de setiembre del 2011, de: <http://www.dallasartsrevue.com/ArtSpaces/DMA/JRs-DMA-Dream/My-DMA-Dream.shtml>