

Lenguajes experimentales de la representación plástica a través de las nuevas tecnologías





Diseño: Dpto. de Diseño CMYK Diseño e Impresos S.A.S.

LUIS EDUARDO MOTTA

Director Licenciatura básica con énfasis en educación
artística
Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO
lmotta@uniminuto.edu

Resumen:

La tecnología constituye uno de los factores de gran importancia en la creación artística, la relación del arte tradicional a través de sus distintas épocas, la evolución de las nuevas tecnologías y su empleo en el arte contemporáneo, el desarrollo del video-arte, la fotografía digital, el computador, la video conferencia, el teléfono celular, las imágenes virtuales, las instalaciones multimedia, internet y los nuevos soportes informáticos entre otros, se suman para dar paso a nuevas expresiones artísticas y complejos canales y redes de comunicación, estimulando la complejidad de lo novedoso y la imaginación. El mundo de la imagen y los universos artificiales dan paso a nuevas manifestaciones, transformando las expresiones artísticas como la música, la plástica, el teatro, la danza, entre otras, pareciendo como si nuestra sociedad entrara en una verdadera mutación.

Palabras clave: Arte, Técnica, multimedia, Transformación, imágenes virtuales

Abstract:

Technology is one of the important factors in artistic creation, the relationship of traditional art through its different periods, the evolution of new technologies and their use in contemporary art, the development of video art, digital photography, computer, video conference, cell phone, virtual images, multimedia facilities, internet and new storage media among others, are added to make way for new artistic expressions and complex communication channels and networks, stimulating complexity of novelty and imagination. The world of artificial universes image and give way to new forms, transforming artistic expression such as music, visual arts, theater, dance, among others, looking as if our society entered a true mutation.

Key words: Art, Thecnics, Multimedia, Transformation, Virtual images

Introducción:

Una obra de arte es un producto humano, una consecuencia de los pensamientos y emociones del hombre. En la creación de una obra de arte, los aspectos fundamentales y profundos los podemos encontrar representados en cualidades estéticas, también en la habilidad o destreza en el manejo de los medios técnicos, en la evolución de los instrumentos que maneja el artista y la búsqueda permanente y progresiva de la perfección, en la técnica como uno de los elementos claves en el desarrollo de la obra, como medio o como obstáculo para la expresión de sus ideas, resultando esencial todo lo que está directamente relacionado con la expresión de lo vivido, tocando el punto esencial de la motivación y de la creación.

En esa dirección solo hay que volver la mirada hacia el pasado, hacia las grutas de la prehistoria, donde se hallan las pinturas rupestres con fuerza fascinadora e influencia simbólica, con sus grabados y dibujos representados en figuras humanas, signos abstractos, huellas de manos y cortejos de animales, con un gran realismo y estilo mágico que los grandes artistas contemporáneos han reconocido con un empleo justo en su sutil interpretación, en la espontaneidad de una visión identificadora, todavía no alcanzada por los esquemas conceptuales y geometrizados de las sociedades agrarias. En el arte antiguo prima una gran concordancia entre el estilo y la vida, entre la rejilla numérica y la observación concreta, que el arte egipcio baso en un sistema lineal de canon hierático fijado para la eternidad.

En la cultura egipcia reposa bajo los fulgores calcáreos y las lentejuelas de arcilla subsistiendo miles de bocetos preparatorios, cuadriculados o diagramas de trazos simples, lineales que ilustran el libro (Papiro) de los muertos, el dibujante era el escriba de formas transcritas según el ser y la verdad, no según la apariencia.

En el arte griego, Apeles (1ª mitad del s. IV A.C.) ponía su superioridad trazando una sola línea de figura sin igual. La pintura mural griega se ha perdido casi por completo, pero la cerámica transmite su reflejo que gracias a su inalterable materia permite seguir a lo largo de los siglos la evolución del dibujo griego y su triunfo lineal. Roma en la antigüedad fue la puerta triunfal por la cual desfilaron y se fundieron todos los estilos, formas e ideas de la civilización mediterránea con una gran influencia masiva en los gobernantes, en los pueblos y en los artistas.

La preocupación y el continuo interés de los artistas, impulsa la relación espacial entre el hombre y la naturaleza. Se establece en el renacimiento el empleo de nuevos aportes como la perspectiva; el cuerpo es estudiado en función de su antropometría, estableciendo cánones y medidas precisas, se inventa cuadrículas, diagramas, esquemas geométricos, cifras y numeraciones y aparecen reglas de proporción del cuerpo humano que son elaboradas y difundidas en toda Europa especialmente por Piero della Francesca (1415-1492), Leonardo da Vinci (1492-1519) y Alberto Durero (1471-1528) entre otros, consistiendo las proporciones en inscribir el dibujo de la figura humana en un trazado geométrico al que se le sobreponía una red de líneas y medidas; surgen estudios que resumen todos los conocimientos antropométricos con una colaboración estrecha entre anatomistas y artistas dando como resultado colecciones de modelos con fines didácticos.

Surgirían en las siguientes épocas nuevas incursiones y descubrimientos de técnicas que se irían complementando e incorporando, hasta llegar al arte contemporáneo. Cada época histórica marcó un eminente desarrollo quedando firmemente cimentado en su evolución.

La posición del artista en relación al mundo, así como su propia relación con el arte, reemplaza más seguidamente el afecto y el funcionamiento empático, que el concepto y la crítica; todas las formas operacionales asociadas al nacimiento de la emoción retornan al primer plano de la creación; la tragedia, el drama, la comedia, se desplazan a través

de las distintas formas y técnicas artísticas, si se trata de medios clásicos de la pintura, de la escultura o del dibujo, ven su reafirmación, pasando por toda una serie de técnicas y métodos experimentales como la instalación, el video y los medios numéricos, convirtiéndose en ósmosis entre las prácticas artísticas y los grandes movimientos que atraviesan la sociedad.

En el siglo XX y XXI, hablar de arte y las formas de expresión a través de las nuevas tecnologías como el arte por computador, el video arte, la fotografía digital, la telefonía celular, la interactividad y los dispositivos virtuales, la imagen numérica, las instalaciones multimedia, los nuevos soportes como el CD-ROM, las redes de comunicación, internet, nos muestran la incursión y el desarrollo de estos importantes medios informáticos de expresión, su impacto y el enriquecimiento en las diferentes artes como; la pintura, la danza, el teatro, la música, etc. y su aporte tecnológico en el mundo contemporáneo, influyendo de una manera decisiva en una gran transformación del campo social.

Las nuevas tecnologías en el arte contemporáneo

El arte del siglo XXI nace bajo el signo de las emociones, las estimulaciones sensoriales, las empatías, convirtiéndose hoy en los modos de expresión artística, obras que testimonian las fuerzas vivas de la tragedia, el drama o la comedia; niños terribles hijos de la modernidad, herederos de Goya (1746-1828) y de Shakespeare (1564-1616) que reflejan los efectos depresivos de nuestro tiempo, expresiones que comunican y buscan una interpolación directa con el espectador, el trauma, la vanidad, lo grotesco, la animalidad, la inmadurez, en zonas de exploración, dentro de las cuales el arte nos invita a reflexionar, en una forma de conocimiento sensible, pasando del concepto al efecto .

En el siglo XXI resurgen las estéticas de los años 1950, con todos sus componentes, como el Arte Cinético y el Pop Art, de forma más bien juzgada y poco obsoleta,

la abstracción orgánica geometrizable, así mismo el minimalismo convirtiéndose en el vocabulario de base de las instalaciones; artistas guiados por afinidad colectiva se identifican a estas formas artísticas, navegando de la una a la otra. En el espacio de 20 años se ha visto revolucionar la escena contemporánea, evolucionando hacia los pasos del conceptualismo, recobrando todas las prácticas y comprendiendo las postmodernas en una contaminación de la obra por lo demás, sensible a una aparición psicológica y afectiva antes denegada.

El movimiento es progresivo y conducido en 1980 a la multiplicación de obras narrativas o sensoriales, favorecido por los medios artísticos en boga ; la importancia la toma el video, la fotografía, las instalaciones, la performance, pero también el retorno a la pintura y el dibujo en sus más ricas y variadas manifestaciones contribuyendo fuertemente a esta mutación de renovación artística, de sujetos humanistas afirmando cuestionamientos existenciales y dando una larga parte a lo cotidiano, al cuerpo y a la experiencia que las prácticas artísticas propician a la narración y a la interpretación emocional del espectador, que es sorprendido.

La aplicación de las nuevas tecnologías en las expresiones artísticas, se han multiplicado a una velocidad vertiginosa en los últimos tiempos, contribuyendo a enriquecer y a reorientar los mecanismos técnicos empleados tradicionalmente durante siglos por los artistas. El desarrollo de nuevos medios de expresión como el video-arte y la aplicación del computador en las nuevas expresiones artísticas, la interactividad y los dispositivos virtuales, muestran como la video imagen y la imagen numérica, termina por sumarse a las instalaciones multimedia , los nuevos soportes como el CD-ROM, las redes informáticas, internet, se suman al gran impacto de las nuevas tecnologías sobre las diferentes manifestaciones artísticas como la pintura, el dibujo, el diseño, la danza, el teatro, el cine, la fotografía, la arquitectura, etc., afectando también a otras como la museografía, mostrando como éstas mutaciones

artísticas contribuyen a las transformaciones en el campo social.

La técnica a través de la historia se ha constituido como uno de los aspectos claves para el desarrollo de toda actividad artística; arte y tecnología han sido inseparables en el desarrollo del saber hacer y en la complejidad del proceso de la creación, estimulando cada vez más la imaginación. Las técnicas no se han constituido como instrumentos neutros, han sido sometidas, a veces difícilmente a la voluntad del artista, revirtiendo en algunas ocasiones en un carácter contrario, representando cada vez más un desafío permanente, donde el artista trabaja a partir de determinados materiales, los estudia hasta dominarlos y manejar su técnica, los interioriza hasta el punto de hacerlos invisibles al espectador, pudiendo también dejarlos visibles y exhibirlos como una especie de trofeo sobre la escena del arte. Esta relación de técnica y arte no constituye una cuestión nueva pero, frente a la proliferación de las nuevas tecnologías y la invasión de máquinas, la utilización de éstas herramientas se interponen entre el hombre y el mundo, mostrándose como órganos artificiales, como si el arte sufriera actualmente una gran mutación, planteando interrogantes tales como : es que las nuevas tecnologías se han ido introduciendo cada vez más profundamente en los procesos de representación artística ?, o, es simplemente, un ligero salto de una evolución ya antigua en el seno de la cual las nuevas tecnologías se insertan sin que podamos hablar de transformación radical?

Las dos posiciones son actualmente defendidas ; los unos evocan un salto cualitativo y no dudan en confirmar un arte tecnológico, donde el territorio y las reglas son perfectamente delimitadas e inventariadas ; los otros insistirán por lo contrario en la dimensión puramente instrumental de técnicas, permitiendo a las artes y a los diversos modos de expresión reencontrarse o, hacer una fusión en el seno de lo que podríamos llamar artes multimedia ; éstas dos posiciones restan incompatibles ya que como se sabe, desde Marcel Duchamp(1887-1968) y sus famosos ready-mades, el

artista es el único que puede tener autoridad en materia de delimitación o definición en el campo artístico; no se puede impedir que se hagan grandes reivindicaciones a la tecnología mientras que otros se empeñan en ver nada más que un simple instrumento que sirve de andamiaje para alcanzar una obra.

Encontramos planteamientos aun más complejos, pareciendo como si una verdadera mutación de civilización se encontrara en curso. La televisión y el computador junto con el desenfrenado avance de las comunicaciones y la telefonía móvil que cada vez ofrece mayores posibilidades de comunicación, incluyendo mensajería de voz y datos, fotografía, internet, etc. dan nacimiento a otras principales formas de arte, debido a su popularidad y el fácil acceso, los hogares son invadidos por estos medios que se convierten en parte del paisaje familiar ; otra revolución comienza recientemente con gran riesgo de modificar más aun nuestra relación tradicional con el mundo y son exactamente los mundos virtuales, imágenes llamadas de síntesis, la inter-actividad , la participación del espectador, la puesta de un mundo de sensaciones sintéticas, lo mediático y el gran desarrollo del mundo de las comunicaciones, todo esto concurren en grandes aportes a la creación de un universo artificial que bien podría en el futuro remplazar nuestros antiguos modos de percepción.

El mundo de la imagen y los universos artificiales están en paso de ser el futuro preponderante; las tecnologías de la comunicación se desarrollan a una velocidad vertiginosa, convirtiéndose en una apuesta económica y política mundial de primer plano, sirviendo también como soporte a las nuevas formas del arte, centrados sobre la sociedad y los medios de comunicación de masas en una especie de arte sociológico, arte sobre la red, museos virtuales, redes informáticas, sitios web, plataformas virtuales, etc.

El estatuto mismo de la imagen parece ser modificado, ampliado al mismo tiempo que se encuentra perturbada la relación y el sentimiento de realidad que mantenemos con el mundo perceptivo.

La imagen desde luego siempre ha constituido un gran lugar de manipulación y de reflexión; el siglo XX no inventó ni la confusión potente de persuasión de la imagen (religión y poder político, habiendo siempre usado y abusado) ni la sospecha que el realismo de la imagen nos conduce a llevar sobre el mundo que nos rodea. Lo nuevo es sin lugar a dudas la formidable manipulación, el reforzamiento y el poder de un sistema de representación que se infiltra en todos los actos de la vida cotidiana, en nuestros cerebros y hasta en nuestros propios afectos.

Los nuevos dispositivos técnicos funcionan sobre modos de redes en la forma invisible y muy eficaz de ramificaciones, confundiendo frecuentemente con los medios que los transportan (sentido, materia, órgano) éstos dispositivos se aligeran en los últimos decenios jugando un importantísimo papel consecuente cerca de los artistas, el desarrollo de la video-cámara doméstica, la aparición de computadores domésticos más fáciles cada vez de manipular y accesibles a la mayor parte del público, facilitan incontestablemente el acceso a estas nuevas tecnologías.

Si el siglo XIX se caracterizó por la industrialización que cambió el paisaje de la maquinaria pesada, el siglo XX por el empleo de microprocesadores y la miniaturización de carácter compacto con bancos de datos, esta miniaturización es acompañada de una aceleración vertiginosa del tratamiento de información, la inteligencia artificial secundaria y anticipa el trabajo humano, transformando y auto-transformando el mundo de las imágenes gracias a la potencia de cálculo de las máquinas; éstas imágenes que constituyen la textura representativa de nuestra vida, son cada vez más programadas, generadas, calculadas y construidas de parte en parte, imponiéndose en mundos virtuales como verdades naturales y suministrando por medio de la robótica modelos de acción y comportamiento artificiales de más en más eficaces. Las tecnologías son tales que han pasado de modelar todos nuestros sistemas de representación y de influir en consecuencia sobre nuestro comportamiento y tal vez también en nuestras acciones?

Frente a ésta objetividad y el conjunto de reacciones que la nueva tecnología genera, la posición de los artistas ha sido en algunos casos evasiva, de aceptación o en algunos otros negativa, pero siempre vigilante.

El video y la imagen numérica

El video-arte fue en sus comienzos un arte tremendamente contestatario, es en este terreno movedizo, que fluxus, con artistas como Vostell Wolf (Leverkusen 1932- Berlín 1998), Joseph Beuys (Krefeld 1921-Düsseldorf 1986) y otros, que el video-arte efectúa sus primeros pasos en Alemania y América de los años 1960, es al rededor de los movimientos feministas que se desarrollan las obras de video-arte de mujeres en los años 1970.

Fuertemente dependientes de la tecnología, pero igualmente situados en un contexto mundial, el arte aparece marcado cada vez más por un sello de « mercancía » los productos artísticos se tornan en el II y III milenio más representativos de la época y menos contestatarios, por otra parte la crítica y la contestación son dirigidos por las instituciones y por el mercado del arte.

El video-arte, el arte por computador, la fotografía digital, las instalaciones multimedia, la imaginería numérica, los mundos virtuales, la inter-actividad, los CD-ROM de artistas, la música electrónica, las redes y el arte en internet, nos harán atravesar el conjunto de tecnologías punta que han marcado el desarrollo de la segunda mitad del siglo XX, El video-arte aparece en los años 1960 y el arte por computador, más tarde le seguirá la imagen 3D en los años 1970, es importante también recordar como después de la segunda guerra mundial nos encontramos con el Happening, el Performance y la instalación. Estas diversos movimientos de nuevas expresiones se convierten en estructuras que marcan un fuerte efecto en el video- arte, que se impone hoy cada vez más en las artes multimedia.

El video-arte y el arte por computador provienen de dos técnicas diferentes y son desarrolladas de manera independiente; estas sin embargo rápidamente se fusionan o se complementan; a partir de los años 1990 la multiplicación de producciones híbridas constituye la imagen de fuentes diversas (analógicas y digitales) y no se sabe cual es el origen exacto.

El límite se hace cada vez más inestable entre las diferentes manifestaciones artísticas como la pintura, escultura, instalaciones, fotografía, performance, etc. ya que se rozan y se nutren permanentemente en las nuevas tecnologías; éstas modificaciones estructurales han sido acompañadas de una redefinición del concepto mismo del arte, transformándose en arte sociológico, o bien siguiendo los caminos de la contestación, de la lucha política y el compromiso social, el sector del video militante, hace que muchos artistas lo conviertan en un instrumento de las luchas, los artistas feministas serán muy representativos de estas corrientes y las mujeres particularmente activas en el campo de las artes tecnológicas, no solo las artes plásticas han conocido la invasión de las nuevas tecnologías, las otras artes (cine, danza, teatro, música, arquitectura, fotografía, etc.) serán de más en más llamadas a integrarse a estos nuevos instrumentos.

Los procesos de difusión han sido también profundamente modificados, los modos de presentación tradicional de la obra de arte (museos y galerías) son modificados por la aparición de museos y galerías virtuales, trabajos de artistas de todas las épocas, tendencias y nacionalidades son consultables sobre internet, o sobre bornes o puntos inter-activos inclusive en los mismos museos, los sitios web, o las paginas inter-activas de artistas, se multiplican favoreciendo la presentación en constante evolución de obras específicas creadas para ser grabadas en CD-ROM y distribuidas en redes producidas por los artistas. El mundo de la difusión y comunicación de obras de artistas está en mutación constante y reacciona sobre la naturaleza, el contenido y la estructura de todas

las producciones artísticas que cada vez se aligeran más para traspasar fronteras mostrándose en tiempo real desde múltiples lugares del planeta, la ubicuidad es en adelante la regla.

La obra se inscribe en la trama de lo que llamamos « red », estas vías de comunicación, de información que pasan por el satélite, los cables, las parabólicas, la fibra óptica se extienden por todo el planeta, como un gran tejido de múltiples ramificaciones y que posiblemente son el impacto de éstas nuevas producciones, directamente pensadas para éstas « redes » o « tejidos » inmateriales y no situados ya que están por todo lado y todo pasa como si la imagen misma perdiera lo que antes constituía su carne, sus pigmentos, su grano, su textura, su olor, su espesor y su gran potencia evocadora, la imagen convertida o reducida a un fantasma, a una serie de dígitos, donde el código triunfa y los medios invaden nuestra cotidianidad alejándonos tal vez del mundo tangible al que siempre hemos pertenecido y al que le debemos el verdadero desarrollo de nuestros sentidos.

Frente a tan vertiginosos e impactantes cambios nos planteamos las siguientes preguntas ¿en un futuro no muy lejano el tubo de Oleo, la Paleta o la pintura tradicional, serán reemplazados por la paleta gráfica y el computador?, ¿nuestras relaciones sociales cambiarán adoptando nuevos patrones de comportamiento? ¿nuestros sentimientos se verán afectados hasta el punto de depender de un computador? ¿aprenderemos a utilizar las nuevas tecnologías como un medio o, un instrumento más sin dejarnos manipular por la tecnología?

Conclusiones

Muchos interrogantes podríamos plantearnos frente a este inquietante análisis pero la verdadera respuesta está en la utilización de la técnica como un medio y no como un fin, donde la tecnología sirva más como un instrumento para enriquecer nuestra vida cotidiana que como un instrumento de manipulación.

Utilizar la técnica para el servicio del hombre permitiéndole una mayor libertad, así como el artista la ha utilizado enriqueciendo su lenguaje icónico, facilitando cada vez más su manejo en pro de una mejor comunicación del individuo en su entorno expresivo, espacial y formal.

Las nuevas tecnologías ofrecen novedad y pluralidad, permitiendo mezclarlas o combinarlas entre sí, abriendo un mundo de innumerables e insospechadas posibilidades que se pueden explorar para luego aplicar, no solo en el arte sino en muchos otros campos como el de la educación por ejemplo, ávidos de nuevos cambios y de grandes coberturas, ya que en estas tecnologías no hay límite de tiempo ni de espacio, multiplicando su efecto en nuevas alternativas en educación virtual, centrado en el estudiante y su participación activa en la construcción de conocimientos, asegurándole un aprendizaje más significativo.

BIBLIOGRAFIA:

- Arnheim, R. (1966). *Arte y Percepción Visual*. Barcelona: Alianza Forma
- Arnheim, R. (1971). *El pensamiento visual*. Buenos Aires: Eudeba.
- Baril, S. & Naïts. (2005). *Colorisation de BD du traditionnel au numérique*. Paris: Eyrolles, 2005
- Bousquet, P. y Jaffrennou, J.M. (1980). *Vidéothéâtre et autres formes vidéo*. Paris: Labyrinthe.
- Cabanne, P. (1972). *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Barcelona: Anagrama.
- Calvo Serraller, F. (1987). *Imágenes de lo insignificante*. Madrid: Cátedra.
- Davies, L. & Scott. (1985). *Pintar y Dibujar*. Madrid: CEAC.
- De Micheli, (1983). *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. Milán: Alianza Forma P.E.
- Dondis, D.A. (1976). *La Sintaxis de la Imágen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Duchamp, M. (1989). *Notas*. Madrid: Technos.
- Duguet A.M. (2002). *Déjeuner l'image*. Nîmes: Jacqueline Chambón.
- Eco H. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Blume.
- Electra (1990). *L'électricité et électronique dans l'art au XX siècle*. Paris: Blusson.
- Forest F. (2004). *De L'Art Vidéo... Au Net Art*. Art Sociologique et Esthétique de la Communication. Paris : L'Harmattan. 2004
- Florence de Meredieu, (1981). *Télévision la lune*. Paris: Des femmes.
- Florence de Meredieu, (2005). *Arts et nouvelles technologies*. Paris: Larousse.
- Germanis, F. (2000). *Color, Proyecto y estética en las artes gráficas*. Madrid: Don Bosco.
- Ghyka, M. (1974). *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*. Madrid: Poseidón.
- Gibson, J. J. (1974). *La percepción del mundo visual*. Buenos Aires: Infinito.
- Guillaume, P. (1971). *Psicología de la forma*. Buenos Aires: Psique.
- Gombrich, E. H. (1979). *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gombrich, E. H. (1983). *Arte, percepción y realidad*. Barcelona: Paidós.
- Gómez molina, J.J (Coord.) (1995). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.
- Gregory, R. (1969). *Ojo y cerebro, Psicología de la visión*. Madrid: Guadarrama.
- Guerin, M. (2003). *Nihilisme et Modernité, Essai sur la Sensibilité des Epoques Modernes de Diderot à Duchamp*. Nîmes: Jacqueline Chambou.
- Grenie C. (2008). *La Revanche des Emotions*. Paris: De Senil.
- Kandisky, W. (1973). *De lo Espiritual en el Arte*. Barcelona: Eblace.
- Kisseleva O. (1998). *Cyberart, Un essai sur l'art du dialogue*. Paris: L'armattan.
- Kurst H. & Belliston, L. (1995). *El dibujo, La imagen como medio de Comunicación*. México: Trillas.
- Macluhan, M. (1968). *Pour comprendre les media*. Paris: Seuil.
- Mayer, R. (1985). *Materiales y Técnicas del Arte*. Madrid: Herman Blume.
- Moles, A. (1970). *Art et ordinateur*. Paris: Casterman.
- Ortega y Gasset, J. (1984). *La Deshumanización en el arte*. Madrid: Alianza.
- Panofsky, E. (1979). *El significado de las artes visuales*. Madrid: Alianza Forma.
- Pierre, J. (1968). *El futurismo y el Dadaísmo*, Madrid: Aguilar.
- Pignatti, T. (1982). *El Dibujo, de Altamira a Picasso*. Madrid: Cátedra.
- Puente, R. (1986). *Dibujo y Educación Visual*. México.
- Rainwater, C. (1976). *Luz y Color*. Barcelona: Daimon.
- Read, H. (1982). *Educación por el arte*. Barcelona: Paidós.
- Rubio, O. M. (1994). *La Mirada interior: El surrealismo en la Pintura*. Madrid: Tecnos.
- Schlosser, J. (1976). *La Literatura Artística*. Madrid: Cátedra.
- Sedmayer, H. (1959). *El Arte Descentrado*. Barcelona: Labor.
- Wingler, H.M. (1968). *Las Escuelas de Arte de Vanguardia. 1900-1993*. Buenos Aires.