

## VIAJE DE IDA Y VUELTA ENTRE LAS DOS Y LAS TRES DIMENSIONES: FORMAS DE VER EL OBJETO ARTÍSTICO

Elvira Blanco Regueira

Roberto Suárez Brandariz

Profesores Titulares de E.U., Didáctica de la Expresión Plástica

El arquitecto cuando diseña los edificios o las ciudades, el escritor cuando narra sus historias, el pintor cuando pinta un cuadro, todos ellos intentan plasmar en un espacio finito y limitado (bidimensional) el mundo visto desde su punto de vista tridimensional, con sus sensaciones. Para ello, se basa en códigos más o menos universales.

Los espectadores de sus obras intentan, siguiendo los mismos códigos (o no), deshacer el camino recorrido por el artista y a partir de sus huellas reconstruir el mundo contado.

Si habláramos de términos puramente geográficos el mundo descrito sería el mismo mundo inicial que observó el artista. Pero en el mundo de las artes, el mundo conformado por la acción del observador sobre una obra artística y el que pretendía plasmar el artista no tienen por qué coincidir, (ni falta que hace).

Iniciar a los alumnos en este viaje es el objetivo pretendido por el Área Desarrollo de la Expresión Plástica. En el segundo curso de Educación Infantil este viaje se guía desde la **descomposición volumétrica en planos** y en el tercer curso, desde las **texturas**.

### LOS PLANOS

Aparte de todos los contenidos puramente teóricos, hay un objetivo último que es el perseguido por la asignatura: *saber ver la obra artística*. Creemos que el camino fundamental para desarrollar la expresión plástica es conocer sus mecanismos, su vocabulario, sus elementos, sus reglas. La pintura (el arte en general) es una forma de pensar que como todo juego "interesante" es una actividad reglada. Lo que por un lado quiere decir que no es una simple evasión ni una simple autocomplacencia del artista. Y por otro que tiene unas normas, unos códigos más o menos universales. Desde Schiller hasta Gadamer o Quintás la teoría del juego ha puesto de relieve que el descubrimiento, la reinterpretación y la puesta en práctica de determinadas y complejas reglas conducen al hombre que sabe ser "ludens" a la iluminación de un estado nuevo, de un espacio nuevo, normalmente festivo, que es el espacio del juego. El juego es un mecanismo de múltiples estratos entrecruzados que construye un tipo peculiar de "verdad" y que en el caso del arte está íntimamente trabado con la actividad del "faber" y de "sapiens".

El introducir al alumno en el conocimiento de ese código, hacerlo partícipe del contexto, le ayudará a salir de la ignorancia artística y de su inicial pasividad ante el fenómeno artístico.

La orientación pedagógica de la asignatura no pretende imponer dogmáticamente opiniones o valoraciones sobre determinados movimientos artísticos, sino intentar formar la propia opinión del alumno. Que conozca esos elementos primarios: punto, línea, textura, plano, volumen, color, sombra, luz...

El problema estriba en que aprender a leer no es deletrear, sino que aparte de ser capaz de reconocer los elementos autónomamente, debemos conocer las consecuencias de sus interrelaciones, mutaciones, desplazamientos, minoraciones, alejamientos, énfasis, que modifican sus valores y propiedades iniciales.

Es el campo de la morfogénesis, es decir, de la comprensión genética de las formas. Un profesor que practica de cualquier forma la actividad creadora conoce el nacer de las formas viéndolas no como productos acabados, como simples objetos de cambio, sino como frutos de un proceso que está escrito en el presente de cada obra. Tanto la bidimensionalidad como la perspectiva no son simples trucos o hábiles estrategias, ni la pintura es simplemente una superficie coloreada *prêt à porter*, sino que todo ello es resultado de una gestación. La lección de la biología es aquí sumamente útil por la sensatez y la rotundidad con que nos explica la generación de las formas "correctas" y los límites que marca entre lo monstruoso y lo natural, tan alejados a menudo de las convenciones esteticistas.

Un segundo gran apartado de la labor educadora es la génesis de los significados en el mundo del estudiante como eco de un aprendizaje en la génesis misma de las formas. El proceso de individuación corre paralelo así a la propia materia de estudio. Las tareas fundamentales serían lograr formular (imaginar) utopías realizables, alcanzar la propia imagen a través de la génesis misma de imágenes, y practicar la sabiduría necesaria del "homo ludens".

El sueño imposible de la armonía ("consonantia partium") en un mundo que como el orgánico no tiene sino un equilibrio metaestable, puede pintarse y proponerse como meta, e incluso como una realidad posible.

Puestos los alumnos en la situación de conocer los elementos que se manejan en el campo del arte para expresar o contar las cosas, se intenta que sean capaces de andar y desandar los caminos de ida y vuelta entre la realidad existente (vista y observada por los ojos y condicionantes del artista, formación, época, sensibilidad, habilidades,...) y la realidad expuesta en forma de manifestación artística. Este esquema simple está condicionado por múltiples situaciones de las que podemos destacar:

- **BIDIMENSIONALIDAD:** Al eliminar el arriba y el abajo y quedarnos con los cuatro puntos cardinales, se reduce el paisaje a la ventana, la realidad al esquema alto-ancho o a las medidas estándar de bastidor, y por su parte la fotografía es recuperada por la pintura. Las dos dimensiones además suponen eficacia y facilidad constructiva por yuxtaposición (viñetas del comic o sillares de muro) o por apilabilidad. El espacio, sin embargo, como la escultura, es inapilable. La memoria cultural es bidimensional y rectangularizada y por lo tanto encuadernable: foto, cine, monitor, página escrita, libro, parabrisas, ventana, puerta, mesa, o sus contenedores como ficheros, cajones, muebles, maletas, habitaciones, coches, etc mantienen el módulo rectangularizador de la existencia por simples razones prácticas.
- **REPRODUCTIBILIDAD:** Hasta inicios del siglo XX la pintura representa y, a veces, re-produce lo que ya está presente y producido: es eco de lo real traduciéndolo

a una concreta visión del mundo. De ahí la enorme importancia del modelo referente en los sistemas de aprendizaje y de ahí también la perplejidad que se crea cuando la fotografía invadió el terreno de la pintura empujándola hacia otros modelos no reproducibles por copia como el onírico o el llamado informalista de las vanguardias históricas. La pintura reproduce el rostro del mundo reinventándolo, hasta hacer de la pintura el propio mundo.

- **PLANIMETRÍA:** La ficción racional convertida en lienzo enmarcado sigue todavía pensándose en vertical. El cuadro se cuelga en el muro, a la altura de la vista; el cuadro reviste la pared, incluso la decora algunas veces, como si fuera una cortina o mármol veteado en el vestíbulo. Es vertical. Desnudo a la visión del espectador que recrea las rutas ópticas señaladas en la superficie. Pero ¿y el suelo, o el techo? Su planitud ha sido largamente utilizada pictóricamente (mesas, alfombras, pavimentaciones, o artesonados, cúpulas...) y hoy recuperada de formas muy variadas todavía sin explorar. Lo interesante es que tanto en el muro como en el techo las rutas pictóricas parecen seguir siendo visual/racionales, mientras que las del suelo traducen naturalmente el argumento a la aventura corporal del recorrido físico, somatizando y espacializando aquello que antes era intocable a no ser con la vista.
- **TEXTO/TEJIDO:** La planitud del soporte para pintar está emparentada con la del preparado para escribir. Pintar es contar o poetizar: el paso del esquema a la imagen en pintura está hermanado con el del esquema a la palabra en literatura. Existe una poesía-visual y una pintura-sígnica. El argumento sostiene estructuralmente la *Divina Comedia* igual que *Las Meninas*. El argumento no es una idea, es un tejido de situaciones. Incluso cuando el argumento está ausente permanece el tejido (action painting), escritura automática, etc.

Abundando en lo indicado en la introducción, este curso no pretende sino crear unas inquietudes en el alumno hacia el fenómeno artístico, que sea capaz de verlo como algo cercano, asequible, disfrutable, comprensible...



## LAS TEXTURAS

En el proceso artístico las texturas aportan presencias que significan nuevos tactos inherentes a los de la forma y el volumen.

Se presentan en el mundo de los seres vivos y en los minerales, las tramas superficiales son la resultante de la disposición de las moléculas en retículas con formas más o menos diferenciadas u originadas por la erosión.

Mediante herramientas y materiales son susceptibles de ser manipuladas por la mano del hombre y de transformar su apariencia. Su percepción vendrá influida también por la luz que reciba y por su entorno.

Es en este aspecto en el que están presentes en la pintura, escultura y arquitectura.

Estos signos, en algunas ocasiones son producto del azar "felices casualidades" que ocurren en alguna ocasión cuando experimentamos con los materiales. Esta ambivalencia entre estructura y azar dio origen a las pinturas rupestres, las lecciones de Piero de Cosimo, y a que Leonardo elaborara de modo consciente paisajes posibles y verosímiles. Aunque en determinadas ocasiones sirvan de vehículo para eliminar el papel consciente del artista, es de todos conocido, el invento del frottage que tuvo intención paralela a la escritura automática de Breton y Eluard.

Munari y Dondis coinciden en que las texturas son vehículos de comunicación visual por la sensibilización de una superficie plana. Dondis añade que son "dobles" de otro sentido, el tacto. La apreciación simultánea de dos o más sentidos equivale a ampliar contactos con la realidad.

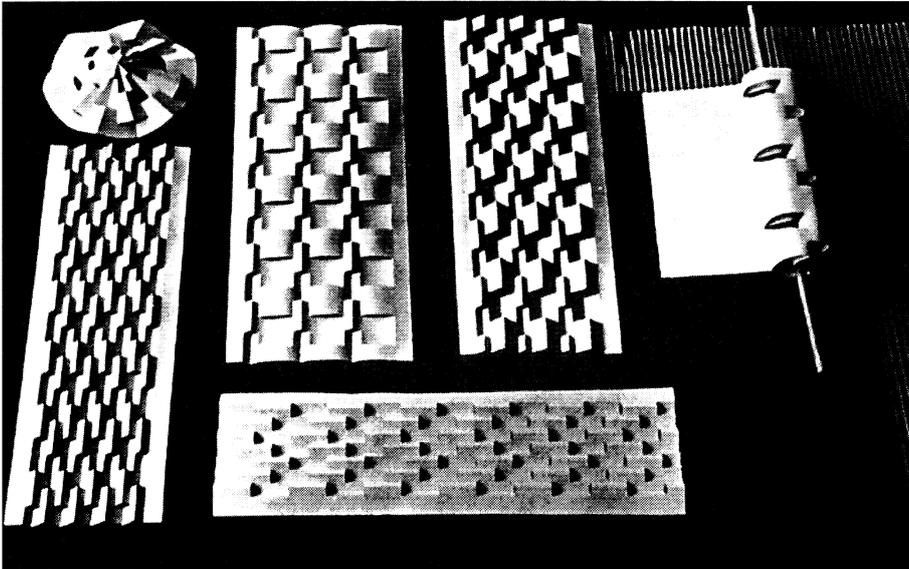
En la percepción de las texturas, por tanto, tienen cabida simultáneamente los sentidos visual y táctil, apurándonos un poco el auditivo, Kandinsky nos habla del sonido amarillo...

En un mundo tan tecnificado como el actual, la experimentación sin prejuicios y la percepción consciente de los resultados casuales da lugar a nuevas posibilidades y proyectos.

Artistas como Itten, Moholy-Nagy y Albers, orientaron a sus alumnos en la búsqueda de soluciones propias proporcionándoles múltiples clases de materiales para combinar.

En el curso preliminar dirigido por Itten, Albers tuvo una nueva visión de las cosas, la visión de los "materiales hasta ahora ignorados", los montajes con desechos les interesaban. El curso de Albers tenía como objeto el propio material, la experimentación y el reconocimiento de las cualidades expresivas de los materiales y su modificabilidad.

"Por un lado debemos aspirar a formar a cada hombre joven de tal modo que se desarrolle de una manera original, característica de sí mismo para que continúe siendo creador; por otro, le debemos hacer entrar en contacto con las vías regulares del medio de expresión artística para poder configurar sus ideas originales y novedosas." (Johannes Itten).



"La acción creadora del juego simbólico pone en práctica la imaginación metafórica y analógica basada fundamentalmente en semejanzas y asociaciones de orden concreto, ya sea a través de objetos de uso cotidiano o de objetos más dados a la ambigüedad como trozos de madera, papel, piedra etc., objetos a la deriva alertados por los sentidos ". (M. H. Larminat, 1984).

"Arnheim está interesado sobre todo por investigar cómo se relaciona el arte con la percepción visual,(es decir: sobre lo que efectivamente se ve) y por el pensamiento visual. En resumen, propone que aquello que dibujamos no es una réplica sino un equivalente del original." (Arnheim, R., Art and Visual Perception (Berkeley, University of California Press 1954).

Vinacke distingue entre imágenes de memoria y de imaginación, en lugar de ser recuerdo más o menos.

Las primeras son "el recuerdo más o menos fiel de una experiencia o sensación anterior", las imaginativas, son también según Vinacke imágenes de memoria, "pero en lugar de ser recuerdos de una experiencia pasada son la combinación de experiencias anteriores".

De esta diferenciación se desprende una doble función, una relativa a la evocación o referencia y otra a la noción de elaboración. Por supuesto, es este aspecto en el que nos interesa en el proceso artístico y en el que las texturas nos ayudan a estructurarlo.

Si bien las texturas han estado presentes en el proceso artístico en todo momento. En el Renacimiento se consiguen utilizando recursos efectistas de color, clarooscuro, perspectiva, etc... utilizando elementos visuales y eliminando los puramente táctiles, emanados de la materia, exceptuando algunas obras inacabadas de Miguel Angel.

En el Barroco las superficies tersas del Renacimiento se complican y se sustituyen por calidades táctiles y visuales como podemos apreciar en Velázquez.

Los románticos del XIX, utilizan diversos procedimientos, raspados, restregados, empastes...

En el XX, con la ruptura que supuso el movimiento romántico, la revolución industrial, la aparición de la fotografía y el cine, surgen dos posturas encontradas; una a favor del continuismo con respecto a la forma y técnica, como bases inmutables de las obras y otra de ruptura en la que la energía expresiva del artista toma carácter de protagonista. Ni el arte debe tener necesariamente como modelo la realidad ni necesariamente tiene que estar sujeta a cánones. Las luces no son solares, sino mentales. Las ideas se decantan en planos, en volúmenes, ajustados, no a la realidad, sino al pensamiento. La sorpresa es la única condición vital que se exige a la obra de arte, sin un modelo común que imitar.

En 1908, Matisse designó como cubistas a cierto tipo de cuadros, es desde entonces cuando se inicia un proceso de intimismo, que permite desde estilizaciones geométricas hasta la plasmación de la subconciencia. Todos los sistemas de abstracción de la realidad han sido desde entonces algún "ismo".

Es a partir de aquí cuando las texturas cobran una nueva dimensión, pasando a ser un valor en sí mismo. En el cubismo, las leyes estructurales de la composición nada tienen que ver con los elementos naturales, estos precisamente son utilizados para ser deformados, translúcidos, retráctiles, en su más violento tacto unas veces y desvanecidos y alusivos otras.

Sin duda, hacía falta un criterio muy preciso para saber hasta dónde era conveniente llevar la desintegración del tema, la intención era llegar tan lejos como fuera posible sin perderlo todo, de ahí la fragmentación de toda clase de objetos y personas, para luego recomponerlos.

Tras este proceso, lo que quedaba por hacer era incorporar a sus pinturas objetos reconocibles.

La calidad expresiva de la materia alcanza tal importancia, que determinados artistas integran en sus composiciones materiales que hasta este momento no habían sido utilizados. En la tercera fase del cubismo, denominado "cubismo sintético" "o collage" (1911-1916), encontramos letras, números, palabras enteras e incluso objetos reales.

De esta manera se incorpora al proceso artístico un ingenioso juego en torno a la pregunta: "¿qué es lo real?". Se utilizaron toda serie de trucos, para de este modo olvidar la pintura y centrarse en el tema.

Así Picasso incorpora como primer elemento pegado, para representar una silla, un trozo de tela encerado, cuyo diseño imita el enrejado de paja del asiento..., Juan Gris, introduce en sus lienzos reproducciones de cuadros antiguos, postales, trozos de espejos... produciendo el efecto de cuadros dentro de cuadros..., Braque, descubre que los papeles pegados permiten el justo empleo del color... el color y la forma ejercen simultáneamente su acción... su interés se concentra en las relaciones texturas y tonalidades.

Decía Gerardo Diego de Juan Gris:

"A regla y compás solía dibujar las líneas fundamentales, pensadas y calculando en relación con las zonas básicas de color. Así establecida la armazón geométrica del cuadro, empezaba a deducir, uno de otro, los distintos "rapports" de extensión y de calidad, para no confundirla con las calidades o emulación de la materia natural con sensaciones casi de tacto más que ópticas, según entienden generalmente los pintores; claro es que este concepto de las calidades no podía entrar en un sistema de cualidad y de color y de expansión etc. De esta manera el cuadro se iba a desarrollar de su propia sustancia, objetivamente, sin que el pintor se permitiese más libertad que la de elegir en cada momento entre las mil invitaciones que le ofrecía el inagotable juego de analogías y contrastes".

"Picasso no anula el objeto, lo ilumina con su inteligencia y sensibilidad. Une percepciones visuales y percepciones táctiles. Examina, comprende, organiza; el cuadro no debe ser una transposición o un diagrama; deben contemplarse en él el equivalente sensible y viviente de una idea, la imagen total". (J. Metzinger, Note sur la peinture, 1910).

Hay una afirmación en la que coinciden varios teorizadores, Gleizes, Severini, Lhote y el mismo Picasso, al dotar el cuadro de una realidad sustantiva con sus leyes propias, con independencia de los temas imitativos o creacionales que lo integren. Picasso dice: "Un cuadro es un cuadro, como una guitarra es una guitarra o un dado es un dado, es decir, un objeto particular que no es la copia ni la imitación de nada.

Es el propio Picasso, que no era partidario del arte abstracto quien se manifiesta de éste modo; "Desde el punto de vista del arte, las formas, no son abstractas ni concretas; son formas simples —están— y unas son más convincentes que otras". En otra ocasión escribe: No hay arte abstracto. Uno siempre parte de algo. Las huellas de la realidad pueden ser modificadas. En todo caso esto no es un peligro, pues la idea del objeto deja su marca indeleble. El objeto es el que mueve al artista originalmente, le inspira sus ideas y sus emociones quedan aprisionadas en la pintura. No importa que acaezcan pues no pueden huir de la pintura".

Estas líneas prueban la seguridad de Picasso, su apego a los objetos de sus obras, los objetos de la vida. En lugar de descomponer las formas en sus elementos, comenzó a trabajar con sus mismos elementos, transformándolos en cosas: objetos corrientes de la vida cotidiana. Y también obtuvo mayor objetividad renunciando a la pincelada y a la imposición del color; en cambio los elementos de las formas aparecen en sus composiciones como fragmentos de cosas hechas: recortes de periódico, trozos de papel, papeles veteados...

Estos fragmentos que tomó de la realidad cotidiana, representan el mundo exterior a la pintura y muestran que la composición puede ser tan autónoma, tan trabada, que admita la inclusión de materiales extraños.

Como dijo Kahnweiler: "Pudo prescindir de su propia destreza manejando el pincel." De este modo, un trozo de papel impreso, a la izquierda, le sirve para significar la botella, y el papel con vetado que imita madera evoca el violín. Pocas líneas firmes trazadas a carboncillo completan la transformación y obligan a los materiales extraños a formar parte del conjunto.

Desde el punto de vista de la epistemología, el objeto es algo cuya entidad estriba en ser conocido, aunque todo objeto está en relación directa con el sujeto. El objeto de esta manera considerado se convierte en algo situado en una esfera intermedia entre la realidad y el sujeto. Es en esta esfera en donde se procesa la elaboración, el cuadro-objeto, el objeto como tal, añadido al cuadro, el objeto soporte...

Un ejemplo próximo, resulta ser la obra de Urbano Lugrís. En la "Habitación del viejo marinero", los objetos son los protagonistas, en los que lo táctil y lo visual se funden en una sola historia.

En muchas ocasiones utiliza la técnica del collage, sobre todo en los últimos años de su vida; "Memorias de un velocipedista" ( 1972 ), " Roubadora do tempo" (1973 )...

Casualmente graba su anagrama sobre un canto rodado, tema utilizado también por Picasso en su "Piedra de arroyo", a pesar de los planteamientos tan diferentes de ambos artistas.

Los artistas del renacimiento que descubrieron el sistema de perspectiva con un punto de fuga, consideraron el plano de la pintura como una ventana transparente, Duchamp en el Gran Cristal lleva irónicamente esa idea hasta un extremo lógico, pero inesperado.

Cuando las texturas son las protagonistas en una obra de arte, no resulta fácil distinguir entre objeto, escultura y pintura.



Los objetos en sí mismos se manifiestan como estructuras en las que su calidad expresiva viene dada por la ritualización de lo visual y lo táctil, un claro ejemplo son los montajes surrealistas de Breton, que denominó "poemes-objets".

No resulta fácil imaginar la forma de un objeto, sin conocer su función y los materiales en los que va a tomar cuerpo, ya que el objeto obtiene su realización en la materia, es indudable la interrelación existente entre la causa formal y la material.

El poder de expresividad de la materia es tan fuerte, que incluso podría hablarse de "matierismo", movimiento pictórico que utiliza principalmente este método de expresión. En el que destacan principalmente Burri y Tapies, siempre teniendo en cuenta la dificultad que encierra el circunscribir a unos artistas en unos esquemas.

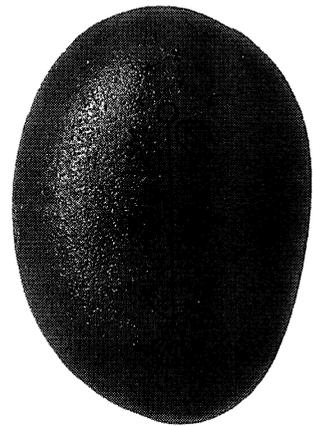
Tapies, que descubrió en Nueva York a Tobey, Pollok, Kline, De Koonig o Motherwell, dice sobre su trabajo; "La imagen del muro es rica en sugerencias: separación, cerramiento, muro de lamentaciones, testigo del tiempo que pasa, superficies netas, aéreas o decrépitas. Pero sería erróneo pensar que yo no soñaba más que en hacer muros. La necesidad de emplear materias terrosas estaba muy presente en mis obras de juventud. Desde el principio puse el acento en la expresividad de la trama de las formas pintadas. Mi trabajo sobre la materia ha dado, naturalmente, lugar a una reflexión de ámbito más general, suscitada por el polvo, la ceniza, la tierra, el barro, la arcilla de la que provenimos y a la que volveremos... consistía en dar a las cosas vulgares un sentido augusto, a la realidad cotidiana un aspecto misterioso. Pero también estaba, sin duda alguna influido por el pensamiento oriental y el surrealismo. Buscaba a veces equivalencias a los sonidos puros de la música electrónica, o a los chirridos, percusiones y explosiones de la música concreta, a los fenómenos de la vida cotidiana.

Tras los ejemplos expuestos, pretendo reflexionar sobre las texturas, como parte del proceso artístico, como estructura, como calidad expresiva, en resumen como elemento dinamizador del arte, dado que los materiales, sobre todo a partir del s. XX relacionan la pintura, escultura y arquitectura; Art and Crafts, Art Nouveau, Peter Behens, que proviene de la pintura trabaja con el vidrio tanto en el pabellón alemán de espejos en Colonia como en el de artes decorativas de París.

Doesburg, promotor del movimiento De Stijl y fundador de la revista del mismo título colabora con los arquitectos J. P. Oud y J. Wil, y en 1923 con C. Van Eesteren para aplicar los principios de De Stijl a la construcción y decoración de interiores. Los miembros de De Stijl persiguieron la interrelación de las artes y su posterior conexión con toda la sociedad.

Sin olvidar que la Bauhaus propone reunir en una unidad todas las formas de creación artística, reunificar en una nueva arquitectura, como partes indivisibles, todas las disciplinas de la práctica artística: escultura, pintura, artes aplicadas y artesanado.

Whitehead ha sostenido el concepto de creación como categoría que supera el inmovilismo de un sustancialismo vacío y cuya esencia no presenta un carácter formal, sino que es el fundamento de una realidad procesual.



El proceso artístico, el proceso de creación en el que pensar en términos del material que se usa es una parte importante de este proceso.

Un maestro que nunca ha pasado por el proceso de creación con algún material artístico específico, no puede comprender el tipo particular de reflexión que se necesita para trabajar con arcilla, pintura o cualquier otro elemento. Esto significa que el maestro tiene que haberse compenetrado en forma total con el proceso de creación con estos materiales; no basta que lo conozca en forma abstracta por haberlo leído o por haber realizado mecánicamente algún proyecto. El material y la expresión forman un todo.

Solamente a través de los sentidos puede tener lugar el aprendizaje, tocar, ver, oír, oler, saborear implican una participación activa del individuo. En este aspecto las texturas son una herramienta imprescindible, no sólo para desarrollar determinadas habilidades, sino también como medio de expresión.

Al mismo tiempo facilitan el reconocimiento de las formas, el análisis de la imagen percibida y facilitan el proceso de denominación derivado del conocimiento táctil, para posibilitar otras maneras de aproximarse a los objetos artísticos como factor de cultura. De esta manera tanto videntes como invidentes son capaces de compartir unas maneras de conocer y de relacionarse con los objetos que se configuran mediante procesos similares.

Hablar de imágenes es hablar de percepción. El valor perceptivo consiste en descifrar signos que se han reconocido para dar lugar a la aparición de ideas e imágenes. El deseo de ver acompaña al deseo de tocar y hacer.

Hacer en la acepción de fabricar, transformar, representar... tomando como punto de partida las texturas, nos sirve para estructurar en el proceso artístico, a través de los materiales lo virtual y lo tangible.

#### BIBLIOGRAFIA

- Giedion, Sigfried; *El Presente Eterno*, Ed. Alianza, Madrid, 1981  
Da Vinci, Leonardo; *Cuaderno de Notas*, Ed. Busma.  
Rock, Irwin; *La Percepción*, Barcelona, Labor, 1985.  
J. Goodnow; Ed. Morata, Madrid  
Dondis, D. A.; *Primer of Visual Literacy*, Cambridge, MIT Press, 1973  
Arnheim, R.; *Art and Visual Perception*, Berkeley University of California Press, 1954.  
Lipman, Jean; *Infancia y Arte Moderno*, IVAN Centre Julio González, Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura.  
Bryson, Norman; *Visión y Pintura; La Lógica de la mirada*, Alianza Forma.  
Weschey, H.; *Historia del collage*. Colección Comunicación Visual. Gustavo Gili; Barcelona, 1980.  
Camón Aznar, José; *Picasso y el Cubismo*; Ed. Espasa Calpe, Madrid, 1956.  
Hans L. C. Jaffé; *Picasso*, Ed. Labor, 1967.  
Hans M. Wingler; *La Bauhaus*; Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980:  
De Stijl, 1917-1931; *Visiones de Utopía; Introducción*, Hans L. C. Jaffé, varios. Ed. Alianza Editorial, Madrid, 1986.  
Picasso; *The Sculptures*, Werner Spies, Hatje Cantz.  
Urbano Lujrís; "Viaxe ó redor do meu mundo", Auditorio de Galicia, Santiago de Compostela, (13 Decembro-20 Febreiro, 1998. Autores Varios.