

Poluição, a Nova Geração vai te dar uma lição, (2020), Modelando moda praia masculina (2020). Email: croamodelagem45@gmail.com. **Felipe da Costa Brasil:** Engenheiro Agrônomo, Engenheiro de Segurança do Trabalho pela Faculdade Redentor, Mestre e Doutor em Agronomia/ciências do solo pela UFRRJ, com bolsa sanduíche da CAPES na Universidade de Évora em Portugal. Pós Doutor em

Engenharia Agrícola e Ambiental pela UFRRJ. Professor do Mestrado Profissional em Ciências do Meio Ambiente da Universidade Veiga de Almeida – UVA – RJ. Sócio Diretor da Empresa Costa Brasil Engenharia, Meio Ambiente e Agropecuária. Email: felipebrasil@costabrasilengenharia.com.br

Conjeturando realidades: Entre la devoración de imágenes reproducibles

Carmen Ludene Sánchez Zambrano (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 120-122. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: diciembre 2021
Versión final: octubre 2022

Resumen: Se reflexiona en torno a las estrategias pedagógicas que acceden al desarrollo de diferentes técnicas de las Artes Gráficas para conjeturar sobre imágenes que van desde planteamientos técnicos artesanales hasta la digitalización, esto despliega la imagen desde lo vectorial, lo impreso y lo proyectable. El método cualitativo-interpretativo que orienta las estrategias desarrolladas en la curaduría, acerca variedad de temáticas al campo de las artes visuales y el diseño gráfico en los diferentes contextos de hibridación cultural, la iconofagia, la devoración de imágenes, lo virtual y efímero de la comunicación visual.

Palabras claves: Pedagogía, artes, diseño, hibridación, imagen, comunicación, tecnología, impresión, virtual, digital.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 122]

I

La práctica pedagógica artística de lo visual, nos lleva a discurrir entre lo lúdico y las realidades que circundan en la imaginación de jóvenes artistas y diseñadores en formación, cyber diseñadores que aparecen y desaparecen en la cibernautica virtual del internet sin existir una obra o diseño en materia, sino en minúsculas partículas electrónicas que hacen de la obra o el diseño un hecho virtual, en eso se debaten las estrategias técnicas artesanales y electrónicas de la impresión, con pluralidad de lenguajes y alternativas que ofrece la navegación del internet.

Lo cierto es que sus mentes devoran imágenes, hasta convertirlas en propuestas inanimadas que invitan a explorar sus mundos particulares más allá de la simple representación. Las Artes Gráficas son un medio de expresión que difunde la obra y el diseño seriado, no es la obra de arte en sí misma como obra concebida y parida para ser ejemplar único; es la propagación, divulgación, impresión, duplicación, seriación, edición de imágenes y textos que codifican millones de información que apunta a las necesidades del espectador o lo que desea conocer ese nuevo artista o diseñador en formación. Una audiencia y un artista gráfico que conjetura entre lo textual, metatextual e intertextual de la imagen.

II

Comunicar entre las masas de manera rápida y en mayor escala, fue el interés de Gutenberg. Su legado lucha en el siglo XXI por sobrevivir en la generación del internet. Se replantean los lenguajes de las artes gráficas. Ya no sólo es la impresión tangible del papel, entre otros soportes de impresión, es la multiplicación de formatos virtuales que permiten comunicar en microsegundos, almacenarse en un ordenador o móvil, editarse y publicarse de manera instantánea. Pobre Gutenberg, estaría horrorizado o sería un devorador de la innovación industrial que nos ha aportado la ciencia de la imagen y sus diversas formas tecnológicas de representación, la comunicación masiva no impresa sino reproducida por electrones reciclados. Y es que en estos días todo es visualizable, el sonido, la vibración y los ritmos, la radiación proveniente de una lejana estrella o las diferencias de densidad en los huesos de un feto, todos son representados gráficamente.

Las artes de imprimir son uno de los medios más antiguos de la expresión visual, la comunicación seriada siempre fue el interés del hombre por llegar a las masas y es reflejo de los desatinos de las realidades sociales que terminaron embaucando la información para los modos de producción e intereses propios del hombre, llevando a las multitudes discursos de lo material, del interés voraz de la información por la hiperinformación que muerde los límites de la imagen con lo escrito.

El culto a lo impreso se debate entre la vida y la supervivencia, las impresiones gigantográficas de excelente resolución luchan con los monitores gigantes que día a día se multiplican en alta definición, el paisaje natural inmerso en lo urbano de nuestras ciudades se contamina de ellos. Los libros impresos desplazados por los e-books o libros virtuales que se encuentran almacenados en PDF en los espacios virtuales de la web y que luego descargamos en el ordenador o móvil, brindando una vida más ecológica, desdeña el arte de la impresión y encuadernación, desplazando la reutilización de materiales que en su momento fueron toda una invención comunicacional. En ese desatino de oportunidades se forman artistas gráficos, artistas visuales y diseñadores con referentes tal vez apropiados para unos o inapropiados para otros en su formación visual, son diversos los medios de los que se vale los artistas-docentes, diseñadores-docentes (docentes - pedagogos) de menciones técnicas que forman desde las diferentes especialidades gráficas de impresión a un cúmulo de jóvenes y voraces devoradores de imágenes con sus despliegues de plasticidad y emociones. Es la realidad tal vez de algunas regiones que por su condición topográfica gesta condiciones especiales para moldear en nuestros individuos el interés por los referentes visuales propios de la luz, las formas naturales, el clima y la multiplicidad de patrones culturales que permiten codificar y descodificar las exigencias y demandas del mercado visual que cada día se acrecienta en lo que hoy consumimos como red social.

La cultura gráfica del tachirenses, a diferencia del resto del país (Venezuela), se origina por las vertientes transitadas desde el vecino país en nuestra región de frontera con Colombia. Maestros impresores binacionales se apropiaron de los sistemas industriales de impresión en nuestra ciudad para ampliar el mercado gráfico según los intereses de la comunicación impresa con fines netamente comerciales, lo que no permitió que se desarrollara una cultura gráfica enfocada al ámbito del arte y a la expresión plástica de las diversas técnicas artesanales del grabado artístico, el estampado, la transferencia y la ejecución de libros de artistas propio de la cultura gráfica de las artes visuales. Nuestra ciudad en la espera de una sublevación plástica-visual, le llegó el siglo XXI, la era de la comunicación virtual y con ella vinieron las auto-escuelas informales de la comunicación visual, todas virtuales, frente a la pantalla del ordenador o móvil, contribuyendo a la formación curricular en el ámbito de las prácticas artísticas visuales y del diseño en nuestra región. El desarrollo de las técnicas de reproducción de imagen vinculado a la invención de la imprenta digital y al perfeccionamiento de las técnicas del grabado integradas a la impresión láser y 3D trajo consigo nuevos discursos visuales, lenguajes que permitieron el ensayo de nuevas formas, texturas y fusión de colores que reinterpretan la imagen en una era que todavía no termina de definir hacia donde apuntan los discursos de la mimética pintura-gráfica-megabit, pero que permiten jugar en la creación de planteamientos gráficos propios del discurso artístico visual hoy día denominado Arte digital y Diseño digital.

Al respecto Ramírez Alvarado (2010) plantea:

...sobre la imagen en sus diversas manifestaciones y, en especial, sobre el valor del concepto de 'mediación técnica' que hace referencia a la forma en la cual algunos materiales, medios y técnicas han determinado y de hecho determinan la producción de la imagen. También acerca del valor de este concepto en fenómenos tan importantes como el desarrollo de la escritura y la evolución de los soportes de transmisión de la información gráfica. Y es que el nexo entre la tecnología, la producción de la imagen y el almacenamiento de información puede estudiarse tiempo atrás en la historia, por ejemplo desde el momento en el que la existencia de arcilla en Mesopotamia, además de promover una arquitectura de adobes, ofreció un material de escritura 'a mano' y duradero: los bloques de arcilla blanda que, a su vez, determinaron la evolución de la escritura cuneiforme.

Nos situamos entonces en un momento en el que las experiencias acumuladas por siglos desembocaron en una ruptura definitiva de las representaciones medievales del mundo visible conseguida a través de la definición de procedimientos técnicos que permitieron organizar la representación sobre la base de un espacio visualmente unificado. El artista debía perseguir la imitación de lo real y, para ello, tenía la obligación de conocer los principios de la perspectiva artificial. Desde entonces estos principios sirvieron como guías para la reconstrucción, en la superficie pictórica bidimensional, de un plano figurativo en el que el espacio se representaba homogéneo y unitariamente estructurado.

Era ésta, aquella 'ventana abierta al mundo' de la que hablaba León Battista Alberti. A partir del planteamiento de Ramírez, observamos que la mediación técnica justifica los avances de la imagen, sus procedimientos reproducibles y los alcances que posee incluso la escritura hecha textura y forma, lo que implica un contenido visual propio de planteamientos gráficos que juega con variados soportes entre lo bidimensional del papel, la espacialidad de lo tridimensional y el vacío como soporte virtual. Esto enriquece las posibilidades pedagógicas de formar artistas gráficos en nuestra región con limitaciones institucionales que a la larga se convierten en fortaleza, ya que los diferentes aspectos artesanales que brinda las diversas técnicas del grabado, incluso por presión manual y no por la acción mecánica de una prensa de grabado permite redimensionar la formación visual, adquiriendo matices que se apoyan en diversos recursos tecnológicos de reproducción que llevan al artista-diseñador-docente a experimentar en las artes gráficas desde técnicas artesanales y reproducciones virtuales que conjugan la fotografía, el video, giff, animación, entre otros recursos que amplían la panorámica de una formación artística y del diseño novedosa, basado en experiencias relacionales o comunidades virtuales que se debaten entre el progreso de los medios de información, las tecnologías de impresión comercial, la reproducción virtual en la web, hasta la propuesta de artistas integrales capaces de transgredir el perfil laboral del medio gráfico para convertirlo en un medio de expresión estético convertido arte.

La cultura de las artes gráficas se amplía en esta era planetaria y sobrevive porque el impreso va más allá del hecho tangible, perdura virtualmente por su acrecentado movimiento al mundo de las redes sociales, mercado que acapara mundialmente. El televisor, los proyectores, el ordenador, y el móvil se conectan electrónicamente y alimentan las nuevas propuestas de imágenes reproducibles o impresas. Los carteles impresos y las pantallas adornan las avenidas, los alimentos, la tecnología, la salud y los productos de belleza o de consumo masivo nos llegan en envases impresos de gran calidad, el artista gráfico, el artista visual y el diseñador, deben estar a la altura de los cambios masivos que conlleva lo virtual y sus actualizaciones tecnológicas. Discurrir en los diferentes discursos que le brindan las artes plásticas-visuales y asumir los medios impresos como recurso propio enriquece los medios de expresión artística adjudicada a lo visual. El artista-diseñador no solo imita lo real, sino que es capaz de transformarlo y plantearlo en diversos discursos estéticos que la impresión y lo virtual sólo permite seriar y hacer llegar de manera inmediata a aquel que devora la imagen y sus bondades de consumo, bien sea por una experiencia estética para el arte o para el placer de consumir la bondad de un producto, contenido o servicio. Desde este enfoque es la experiencia de artistas y diseñadores que se ha formado no sólo para desarrollar competencias y destrezas en el ámbito artesanal de la impresión, sino la posibilidad de experimentar en diversos medios de expresión que en estos momentos brinda la tecnología de la imagen y la comunicación.

Referencias Bibliográficas:

Ramírez, María del Mar. (2010). *La Revolución de la imagen*. (1a ed.). Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana C.A.

Abstract: This paper reflects on the pedagogical strategies that access to the development of different techniques of the Graphic Arts to conjecture on images that go from artisanal technical approaches to

digitalization, this unfolds the image from the vectorial, the printed and the projectable. The qualitative-interpretative method that guides the strategies developed in the curatorship, brings a variety of topics to the field of visual arts and graphic design in the different contexts of cultural hybridization, iconophagy, devouring images, the virtual and ephemeral of visual communication.

Keywords: Pedagogy - arts - design - hybridization - image - communication - technology - printing - virtual - digital.

Resumo: Este trabalho reflete sobre as estratégias pedagógicas que acessam o desenvolvimento de diferentes técnicas das artes gráficas para conjecturar sobre imagens que vão desde abordagens técnicas artesanais até a digitalização, que desdobra a imagem a partir do vetorial, do impresso e do projetável. O método qualitativo-interpretativo que orienta as estratégias desenvolvidas na curadoria, traz uma variedade de temas para o campo das artes visuais e do design gráfico nos diferentes contextos de hibridização cultural, a iconofagia, a devoração das imagens, o virtual e efêmero da comunicação visual.

Palavras chave: Pedagogia - artes - design - hibridização - imagem, - comunicação - tecnologia - impressão - virtual - digital.

(*) **Carmen Ludene Sánchez Zambrano:** 2010 Licenciada en Educación: Mención Lengua, Cultura e Idiomas. Universidad de los Andes. Núcleo Táchira - Venezuela. • 2004 Licenciada en Artes Visuales Mención Magna Cum Laude, Universidad de Los Andes. Mérida Edo. Mérida - Venezuela. • 1998 T.S.U. en Diseño Gráfico, Instituto Universitario de Tecnología Antonio José de Sucre. San Cristóbal Edo. Táchira - Venezuela. • 2021 Maestrante en Museología de la Universidad Experimental Francisco de Miranda. Extensión: Universidad de los Andes, Mérida – Venezuela. • Pertenece a la Junta Directiva de la Fundación Museo de Artes Visuales y el Espacio, Investigadora y curadora. San Cristóbal – Edo. Táchira. • Fue Subdirectora Técnica de la Mención de Artes Gráficas de la Escuela Técnica Robinsoniana de las Artes “Juan Antonio Román Valecillos” San Cristóbal – Edo. Táchira. • Docente especialista en Diseño Gráfico para la carrera en Diseño Gráfico del Instituto Universitario de Tecnología “Antonio José de Sucre”. San Cristóbal – Edo. Táchira.