



LA IMAGEN GRÁFICA

Rosana Barragán, Carolina Rocco, Carlos Servat.
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes. Instituto de Investigación en
Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano.

RESUMEN:

La contemporaneidad nos presenta nuevos parámetros para pensar y desarrollar nuestras contribuciones específicas.

La gráfica construye su práctica a través de diferentes formas que le otorgan identidad, caracterizada por la impresión, donde se incluyen soportes físicos y contextos tecnológicos que brindan al campo la posibilidad de plasmar huellas, letras, textos, palabras, elementos casuales o prefijados.

Desde este conjunto de posibilidades partimos para reconocer “nuestros mundos.” El mundo de lo reproducible, lo editable -desde cualquiera de todos sus formatos-, los detalles del proceso creativo gráfico y de una reflexión sobre la construcción de este modo de producir arte y su actualización en nuestro contexto. Aquí operan otras retóricas que son intrínsecas a la producción, repetición, convivencia, tecnología y nos lleva a pensar que desde la gráfica contemporánea no convivimos con las imágenes del arte, sino que reclamamos una pertenencia propia.

En la conjunción de **la huella, la edición y la falla** se dirimen los procesos que dan sentido a la gráfica artística contemporánea, interacción en que se resume la triada que le da soporte.

Con nuestras prácticas propiciamos un cambio de mirada sobre las competencias del grabado, impreso, y gráfica artística, adecuados a convivir con “discursos” que sostienen la relación del grabado con las técnicas de estampación.

Palabras clave: Gráfica contemporánea, Artes Gráficas, Identidad gráfica, Gráfica artística

Hay un poder en lo accesible que lo vuelve, si se quiere, político. Y un lenguaje inagotable, que se multiplica en materiales y manos. Alguien sostenía que el diseño gráfico no es lo que ves, sino lo que haces ver a los demás. Como fuere, siempre hay un otro. Un intercambio, una transacción.

TRANZA /Tercer encuentro Federal de Gráfica.



La reproducción como recurso y valor principal, los impresos de estampas y la imprenta fueron desde los inicios del grabado los encargados de reproducir las imágenes a través de diferentes recursos y sistemas, pensados tanto desde lo escrito como desde las imágenes. Entre las técnicas tradicionales del grabado y la imprenta emergió un sistema de imágenes generadoras de un sentido estricto de precisión y repetición, legitimando este recurso como parte esencial de la práctica. Subyacente a este sentido quedaron relegados los aportes propios de las prácticas gráficas, a la espera de un giro en los parámetros artísticos que pudiera incorporarlas como parte de su lenguaje propio, un lenguaje inherentemente humano:

Toda expresión de la vida espiritual del hombre puede concebirse como una especie de lenguaje, y este enfoque provoca nuevos interrogantes, sobre todo, como corresponde a un método veraz. Puede hablarse de un lenguaje de la música y de la plástica; de un lenguaje de la justicia, que nada tiene que ver, inmediatamente, con esos en que se formulan sentencias de derecho en alemán o inglés; de un lenguaje de la técnica que no es la lengua profesional de los técnicos. En este contexto, el lenguaje significa un principio dedicado a la comunicación de contenidos espirituales relativos a los objetos respectivamente tratados: la técnica, el arte, la justicia o la religión. En una palabra, cada comunicación de contenidos espirituales es lenguaje, y la comunicación por medio de la palabra es sólo un caso particular del lenguaje humano, de su fundamento o de aquello que sobre él se funda, como ser la justicia o la poesía (Benjamin, 1998)

En la actualidad aparecen nuevos parámetros para pensar la práctica artística y con ellos nuevos recursos para realizar nuestras contribuciones a la práctica específica, asumiendo que en el campo de las artes gráficas propiciamos un cambio de mirada sobre las competencias del grabado, el impreso y la gráfica artística, adecuados a convivir con “discursos” que sostienen la relación del grabado con las técnicas de estampación.

La gráfica representa un mundo propio, nos rodea constantemente formando un conjunto productivo que establece una forma de construir imágenes y procesos. Construye su práctica a través de diferentes formas que le otorgan identidad, caracterizada por la impresión, donde se incluyen soportes físicos y contextos tecnológicos que brindan al campo la posibilidad de plasmar huellas, letras, textos, palabras, elementos casuales o prefijados. En el contexto actual, regido por las nuevas tecnologías, actúa como soporte del masivo acceso a redes globales, incorporando



rasgos de la cibercultura desde el vasto mundo del imperio digital. En torno a Internet existen dos narrativas (Grillo 2008) que lo describen, por un lado, como un mundo aparte: se piensa a la red como un ente difusor de tecnología “con pretensión hegemónica que trabaja instalando ciertos tipos ideales con enorme potencia retórica”; y por otro lado se destaca que en la práctica, Internet es “simplemente una herramienta y un espacio social que las personas usan para extenderse ellos mismos y extender sus relaciones”.

Lo que más debe interesarnos de la tecnología es cómo cambia a las personas; lo queramos o no, nuestras conductas, actividades, toda nuestra vida se ven transformada por ella y, por lo tanto, transforma también nuestra sociedad. En lo concerniente a la imagen habría que distinguir al menos dos fases: una es la esencia de la tecnología digital, que transmuta los soportes: de las sales de plata se pasa a los mosaicos de píxeles, operables individualmente, que convierten la imagen inscrita en una imagen escrita, compuesta por secuencias de elementos gráficos que pueden ser intervenidos por el operador de la misma manera que un escritor junta letras para confeccionar palabras, frases y párrafos (Javier Arnaldo. Entrevista con Joan Fontcuberta)

Pensar lo que denominamos *Gráfica Artística* desde una imagen autónoma nos lleva a su vez a comprenderla en el desarrollo de sus particularidades y en cómo éstas se insertan en la producción contemporánea. Por eso trabajamos orientados a fortalecer criterios para abarcar el inmenso contexto actual que envuelve a la gráfica y proponemos nuestra mirada sosteniendo la huella, lo editable y la falla como recursos genuinos de nuestra práctica.

Recabar información, generar nuevos contenidos e investigar relaciones sobre la categoría *Gráfica Artística* nos hace pensar en una diversidad de contextos políticos, económicos, artísticos y territoriales de nuestro entorno para establecer ciertos acuerdos e intereses específicos, desarrollar problemáticas y situaciones, ajustar las maneras en que reafirmamos nuestra posición ante la práctica.

Por eso propiciamos un sistema conjunto para articular diversos pensamientos y casos implicados, vincular a los distintos actores pesquisando sobre diferentes formas del hacer / pensar para relevar y analizar sistemáticamente esta información, confrontando con nuestro entorno contemporáneo.



En el taller de la Facultad de Artes nuestras operaciones en el aula parten de micro-relatos visuales, construcciones narrativas articuladas desde una síntesis que es representada a través de elementos que pueden aportar huella. Se proponen imágenes portadoras de significados propios y de memoria como disparadoras.. Su situación como unión de elementos disímiles e inconexos se rearma en una narrativa incompleta y se activa una elipsis concepto/visual. El recurso de la imagen fotográfica es tomado como un *objeto documento* que se incorpora a estos procesos instantáneos, donde se pueden construir diversas estrategias de lectura a partir de la brevedad, la concisión y la tensión entre los diferentes elementos narrativos. Esta operación estética se manifiesta por un contenido aplicado a una imagen a través de una presentación en brevedad e inmediatez, armando un desarrollo conceptual/visual que pone en imagen un periodo breve de tiempo, generando así una mini-ficción. Lo que vemos en ésta no son imágenes, ni fotos, son narraciones que partieron de la idea de efectuar un relato hiper condensado en una imagen que sostiene que la verdad es una construcción ficcional.

Las prácticas artísticas gráficas que se crean bajo la premisa de los microrrelatos plantean distintos modos de virar entre lo particular y lo general, entre la historia y las historias personales. Si bien existe una gran heterogeneidad de temas, procedimientos y recursos aplicados en las obras que reflexionan sobre estas cuestiones, pueden trazarse ciertos puntos en común que permitirían abordar algunas constantes en el recorrido presentado.

Se propone así reflexionar sobre el tiempo, la memoria, los acontecimientos, los recuerdos y los afectos que nos toca protagonizar. Poniendo énfasis en la mirada del productor de la obra y en la relación con lo personal, estas operaciones estéticas se configuran como relatos experienciales, vividos en primera persona a través de una voluntad narrativa que se presenta a un desarrollo gráfico. Desde este conjunto de conceptos partimos para reconocer *nuestros mundos*: el mundo de lo reproducible y lo editable -desde cualquiera de sus formatos-, el de los detalles de su proceso creativo, la reflexión sobre este modo de producir arte y su actualización en nuestro contexto productivo. En este universo operan retóricas que reclaman una pertenencia propia.

La gráfica artística presenta un soporte que permite fijar un momento de mirada sobre un registro: un resto del pasado.

La huella

Un recuerdo es la memoria que se hace de algo que ya ha pasado y el rastro es el encargado de presentarnos ese recuerdo. Tomar la huella como eje de una práctica del arte nos instala donde se encuentran el recuerdo y su rastro. Nos lleva a pensar en la fidedigna aparición, a recordar el pasado encarnando algo de lo propio puesto siempre en el presente. La huella a es *el bruto* (Bourriaud 2007) de la imagen impresa, toma la materia prima para producir el acto poético. En los microrrelatos que planteamos como acercamiento a la imagen gráfica la huella de lo real se presenta como elemento signifiante de un mundo singular. Al partir de objetos propios y cercanos el relato que surge remite siempre a lo íntimo y casual. El objeto que deja su huella impresa traslada su sentido a la gráfica, estableciéndose una correspondencia 1:1 entre objeto e imagen, superando la representación por medio de una presentación. Lo efímero de un primer encuentro-relato es superado en la manipulación de la imagen produciendo relatos gráficos a partir de la edición.



Imagen 1 Parcero Marión. Desarrollo de microrrelato

Imagen 2 Posik Eugenia. Desarrollo de microrrelato



Imagen 3 Posik Eugenia. Desarrollo de microrrelato

La huella que pensamos parte de toda señal producida sobre una superficie por algún tipo de contacto con otra superficie, posee su propio carácter dado primero desde el objeto que es donante y luego por el que recibe la impresión. Presiones suaves, violentas, maniobras accesorias pueden replicar una huella, que arrastren, o desplacen la impresión. Creemos que algunas huellas presentan maniobras de resistencia, visibles a través de indicios en la aplicación de cierta fuerza sobre los objetos. Otras maniobras u operaciones se pueden realizar por medio de la manipulación de la luz, fijando un momento determinado en una impresión física que es fija -carece de movimiento- y es ineditable -excepto mediante recursos digitales de post producción-.

El objeto se representa a sí mismo, delante de la luz que refleja. La imagen no es más que el impacto de la luz sobre la superficie fotosensible, un rastro almacenado, un rastro-memoria. Pero hoy todos sabemos que la fotografía es tan maleable y tan falible como la memoria. El ser humano recibe las acciones de las imágenes exteriores y las aísla en una especie de cubículo, guardando o ignorando las que no interesan, aportando siempre las modificaciones producidas por el cuerpo. (Foncuberta, 1997)

Un juego de lo cercano y lo lejano, un aura de objeto visible. [...] Esa trama singular, extraña, de espacio y tiempo. (Didi-Huberman, 2011)



Un ejemplo paradigmático del uso de la huella es el caso de *Los peces de Enoshima*¹: localidad pesquera de Japón en la que los pescadores empapan en tinta y toman la huella sobre un papel del ejemplar recién pescado bajo la idea de que esta es la que remite más fielmente al original. Según Mónica Lozano Mata:

A Fontcuberta estos planteamientos le resultan restrictivos y propone la existencia de, al menos, dos tipos de huellas: las directas, que se corresponderían con las definidas por Dubois, y las transferidas, que se refieren a aquellas que interponen entre el contacto con el objeto y la producción de la imagen una serie de manipulaciones (como hace la fotografía publicitaria, por ejemplo), oportunidad que aprovecha el autor para abordar otro de sus temas favoritos, el retoque, al que considera una “segunda huella”, y el fotomontaje, una de las técnicas utilizadas con más frecuencia en su obra fotográfica. Concluye con la siguiente afirmación: “La escala que separa huellas directas de transferidad sólo puede disponerse como un continuum gradual de valores intermedios que no pueden indicar umbrales prefijados sino valores comparativos. (Lozano Mata, 2009)

La edición

Editar es establecer «una conversación en voz baja, un espacio para la razón menor.²

Editar es un desafío sobre el espacio definido entre ideas y formas en función de un objeto último. Es el segundo momento de la imagen gráfica, en el cual ajustamos los distintos elementos que la componen según el relato que estamos armando. Existen numerosos procedimientos al servicio de esta tarea: en el aula utilizamos objetos cercanos, los imprimimos y luego editamos la imagen para cada propuesta; poesía visual, postales, fanzines, afiches, libros de artista. Buscamos en la edición obtener la máxima fuerza expresiva, manipulando los colores, los elementos textuales, líneas, planos y texturas que conviven en las imágenes.

Nuestro modelo de realización se caracteriza por el acuerdo, la aproximación, la confluencia y el impacto que hacen evidente las fricciones entre objetos e ideas. La

¹ La primera versión se publicó en el número 1 de la Revista *Papel Alpha, Cuadernos de fotografía*, editada por la Universidad de Salamanca en 1996

² CIRCO Investigación colectiva independiente, organizada y coordinada por CIRCO M.R.T. Coop. Tomado de *Laboratorios Editoriales. II Encuentros Sobre* (22 marzo 2017. ETSAG. SOBRE. Vol. 4)



edición se establece en la confluencia de cuerpos a través acuerdos y desacuerdos, en un modo de reajuste que como el monstruo moderno Prometeo de Mary Shelley, se dirime entre una descomposición y composición sistemática de los cuerpos visuales, para ser recompuesto en otra cosa

También podemos pensar en la edición como una *postproducción*,

Que es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligada al mundo de los servicios y el reciclaje, la posproducción pertenece al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola- de producción de materias en bruto. (Bourriaud, 2007)

En este proceso ocurren muchas variaciones que se presentan de acuerdo al tipo de edición que propongamos en cuanto a su fin: tamaño, materialidad y construcción. Mantiene relación directa con el trabajo manual y nos lleva a poner el cuerpo y el tiempo en pos de la producción. Buscamos la vivencia del tiempo y del espacio en prácticas que nos devuelven o transportan a una experiencia situada: aquí, ahora y humana. La gráfica emerge en talleres, con el trabajo de impresores o a través de las formas de producción de los artistas. donde los diversos impresos -comerciales o artísticos- adquieren su forma definitiva.





Imagen 4 Afiche mural, barrio de Palermo, CABA. 9/12/2021

La falla

El arte es un lenguaje que establece una relación particular y peligrosa con la regla. Siempre enfrenta la necesidad de transgredir la norma para poder decir lo nuevo, lo que está por ser más allá de lo que los códigos fijan. Por otra parte, y justamente para poder decir, requiere reintroducir la dimensión del código. Prólogo a Estética del error, Luis Facelli.

Tarde o temprano como en cualquier sistema, la falla emerge y se transforma en un elemento intrínseco del proceso de impresión. Para su inclusión dentro del lenguaje gráfico, debe poseer *cierta* estabilidad, dada a través de elementos precisos. Siempre hay espacios de producción donde la falla se inserta reclamando su territorio: el desgaste producto del tiempo, la variación de los productos, el funcionamiento de maquinaria, harán de los sistemas de impresión algo mutable o inestable que irá nutriendo la zona que va por fuera del campo de control. “los errores: emergen como generadores de incertidumbre e inestabilidad; atentan directamente contra la idea occidental del Ser como algo fijo, y consolidado”. (Schianchi, 2014) El error se manifiesta en la disparidad de lo real y lo que se prevé como perfección del proceso. Las inconsistencias del sistema se transforman en anomalía de la producción, un deshecho de los procesos gráficos, pero estas imágenes nos permiten hacer nuevas lecturas, aperturas de sentidos que se legitiman en la práctica artística.

Estos desvíos del sistema, esas instancias donde las imágenes *fallan*, se incorporan mediante un valor agregado en la producción y se ofrecen como actos creativos; es por ello que en nuestra praxis se plantea al error, la falla o el accidente como parte intrínseca de la gráfica contemporánea y se ofrece como un aspecto poético ante las subjetividades susceptibles de incorporar el error a la producción estética. En el campo del arte, el error propone un espacio de originalidad que se opone a la repetición, proponiendo un valor diferente y novedoso.

La máquina funciona de acuerdo a la regla o falla y produce lo indeseado. La máquina efectivamente falla y la locura, que había sido definitivamente expulsada, ha vuelto a entrar por la ventana como error. Y destruye el sueño de la perfección que el hombre proyecta en sus prótesis ya que sabe que es imposible en su interior y que el fallo es su eterno compañero. (Schianchi, 2014)

La imagen se desclasifica fuera del acto de previsión y entonces la *falla* se transforma en lo fundamental del acto productivo que reivindicamos. Por lo tanto, podemos entender una discontinuidad en la reproducción como un error, y como resultado percibimos interrupciones en la fluidez del movimiento.



Imagen 5. Muro del espacio de arte *Ilusión Gráfica*. Fotocopia directa / 18/12/2021

Conclusiones

La asimilación del campo del arte a través de prácticas editoriales y desarrollos gráficos urbanos junto a los nuevos modos de pensar el arte resultan en una gráfica renovada, expandida, independiente, portadora de nuevas estrategias para elaborar su espacio estético, poético, pedagógico y político.

Nuestro trabajo como investigadores y docentes –como nuestra praxis artística- se orienta a que la gráfica re-diseñe su lugar tanto en la vida cotidiana como en los recorridos creativos de otros numerosos artistas, especialmente contemporáneos.

Postulamos el concepto de huella y revalorizamos la falla que emerge en el proceso de impresión como algo intrínseco y olvidado del sistema, pero también como algo valioso: un campo exploratorio de posibilidades poéticas y discursivas.

Conscientes de vivir un tiempo donde la tecnología y la velocidad opacan ciertas percepciones del mundo, promovemos la vivencia humana dentro del proceso de impresión. Apostamos al gesto, a la perfección en la diferencia que solo nos garantiza el trabajo manual.



Referencias Bibliográficas

AAVV SOBRE. Prácticas artísticas y políticas de la edición 04/2018-04/2019

BADIOU, ALAIN. (2003) *El ser y el acontecimiento*. Manantial.

BARTHES ROLAND (2020) *La cámara lúcida. Nota sobre fotografía*. Paidós

BOURRIAUD, NICOLAS (2007) *Postproducción*. (Trad. Silvio Mattoni) Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

CAGE, JOHN (2005) *Silencio*, Ed. Ardora,

DIDI HUBERMAN GEORGES (2011) *Ante el tiempo*. Adriana Hidalgo Editora.

FONTCUBERTA, JOAN. (1997). *El beso de Judas Fotografía y verdad*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.

FONTCUBERTA, JOAN. (2006). *Ensayos sobre la huella*. Madrid, La Fábrica.

GRILLO, OSCAR. (2008). *Internet como un mundo aparte e Internet como parte del mundo*. En Miriam Cárdenas y Martín Mora (Coord.) *Ciberoamerica en red: Escotomas y fosfenos*. Barcelona: Editorial UOC.

GUIDO AGUILAR, ESTEBAN. (2015) *Del arte a la experiencia estética: Interpretación y efectos cognitivos en la función estética*. Tesis de Posgrado. En Memoria Académica UNLP- FaHCE.

Disponible en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1171/te.1171.pdf>

JAVIER ARNALDO (2013) *El instante indeciso*. Entrevista con Joan Fontcuberta. Minerva: Revista del Círculo de Bellas Artes N° 21

LASO CHENUT FRANCOISE XAVIER (2017) *La huella invertida: antropologías del tiempo, la mirada y la memoria. La fotografía de José Domingo Laso 1870-1927*. Tesis de Maestría. FLACSO-Sede Ecuador. INTENDENCIA DE MONTEVIDEO. CDF (EX CMDF)



LECLANCHE-BOULÉ CLAUDE (2003) *Tipografías y fotomontajes*. Constructivismo en la URSS. Campgràfic Editors.

LOZANO MATA MÓNICA. (2009) *La obra teórica de Joan Fontcuberta. Una aproximación al estado de la cuestión*. Tesis de Máster. Universidad de Murcia.

MIJKSENAAR, PAUL. (2009) *Form or Function?* Convergências. Revista de Investigaçõ e Ensino das Artes, VOL II (3).

Disponible en <http://convergencias.esart.ipcb.pt/?p=article&id=53>

SCHIANCHI, ALEJANDRO. (2014) *El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética*. Edición literaria Luis Videla, Prólogo de Luis Facelli - 1a ed. CABA, El aleph.

SUÁREZ-CARBALLO, FERNANDO., SAN ROMÁN MARTÍN J. Y GALINDO-RUBIO, FERNANDO. (2020) *La estética del error en el diseño gráfico contemporáneo: conexiones entre el glitch, la cultura posdigital y el New Ugly*. Revista 180, N°46,

Disponible en: [http://dx.doi.org/10.32995/rev180.Num-46.\(2020\).art-802](http://dx.doi.org/10.32995/rev180.Num-46.(2020).art-802)