

ARTES GRÁFICAS

Andrés de la Barrera Escobar



Universidad
Pontificia
Bolivariana

"El sentimiento no se equivoca nunca, porque es la vida; lo que se equivoca es la cabeza, que no es más que un instrumento de control". Antoni Gaudí.

ARTES
GRÁFICAS
ANDRÉS DE LA BARRERA ESCOBAR

ASESOR

D.G. MG. JUAN GUILLERMO HERRERA SOTO

Este trabajo se presenta como requisito para optar por el título de Diseñador Gráfico de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana.

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO
MEDELLÍN
2017

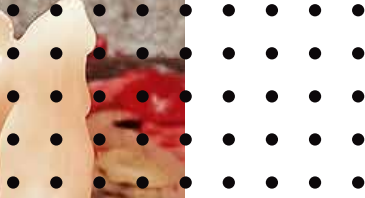


DEDICATORIA

A la memoria de Adriana Escobar Giraldo, mi maestra y amiga, gracias a su paciencia y a sus ganas de exigir al máximo mis capacidades como artista.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia y en especial a mi madre por siempre creer en lo que hago. A Juan Guillermo Herrera Soto por ser un apoyo incondicional en la realización y finalización de esta investigación, y en general a todas las personas presentes en mi formación como Diseñador Gráfico y Artista Plástico.



CONTENIDO

01

INTRODUCCIÓN

- 06** OBJETO DE ESTUDIO/ METODOLOGÍA
- 07** INTERÉS ¿POR QUÉ?

09

INTRODUCTION

- 14** OBJECT OF STUDY/
METHODOLOGY
- 15** INTEREST, WHY?

17

JUSTIFICACIÓN

- 18** ARTES GRÁFICAS

21

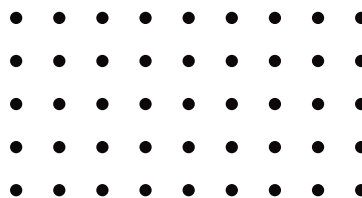
TÉCNICAS DE ARTE Y DISEÑO

- 23** LINOGRAFÍA / PUNTASECA / MARMOLEADO
- 24** LA ESCULTURA / HORMIGÓN APLICADO
A LA ESCULTURA
- 25** MÉTODOS COMBINATORIOS / TÉCNICA MIXTA
- 26** PINTURA MURAL / STENCIL O ESTARCIDO /
ANAMORFOSIS

27

ANTECEDENTES

- 28** DISEÑO GRÁFICO EN COLOMBIA
- 30** SERGIO TRUJILLO
- 31** DICKEN CASTRO
- 33** INFLUENCIA DEL ARTE PRECOLOMBINO
- 35** IMPORTANCIA SELLOS
- 37** DAVID CONSUEGRA
- 38** TRABAJOS DAVID CONSUEGRA
- 42** MARTA GRANADOS
- 43** DISEÑO GRÁFICO UPB
- 46** REVISTA ICONOFACTO
- 47** MALLA CURRICULAR DE LA FACULTAD
DE DISEÑO UPB 1972 - 1974.
- 48** PLAN DE ESTUDIOS
DISEÑO GRÁFICO UPB 2016
- 49** DISEÑO GRÁFICO UNAL
- 50** EUGENIO BARNEY CABRERA



51

ACTUALIDAD

- 52** INVITADO ESPECIAL MEDELLÍN
DESIGN WEEK
- 53** SERIAL CUT
- 54** TRABAJOS SERIAL CUT
- 61** SAGMEISTER & WALSH
- 63** ALEX TROCHUT
- 64** TRABAJOS ALEX TROCHUT

65

REFLEXIONES

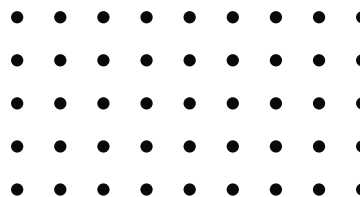
69

CONCLUSIONES

- 72** ARTE Y DISEÑO ACTUAL

75

BIBLIOGRAFÍA



LISTA DE FOTOGRAFÍAS

- Pg. 22. **Fotografía 1.** Zephyris. (2013). *Usando un buril de mano para cortar un grabado en madera.* Trabajo propio.
- Pg. 22. **Fotografía 2.** Gamborino, M. (1813). *Los cinco religiosos fusilados en Murviedro.* buril y aguafuerte de Miguel Gamborino.
- Pg. 23. **Fotografía 3.** Aramburu, J. (2013). *Teresa.* Linografía, plancha.
- Pg. 23. **Fotografía 4.** Català, R. (2001). *Puntas de acero y Ruletas.*
- Pg. 23. **Fotografía 5.** Domestika. (2016). *Cómo hacer marmolado.* Recuperado de <https://www.domestika.org/en/blog/153-tutorial-como-hacer-papel-marmoleado>
- Pg. 24. **Fotografía 6.** Matte, R. (1930). *Unidos en la gloria y en la muerte, Bronce, frontis del Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago, Chile*
- Pg. 24. **Fotografía 7.** Molina, J. (1980). *Laberinto.* Construcción modular, utilizando un sólo módulo. Hormigón prefabricado.
- Pg. 25. **Fotografía 8.** Marieke Kuijjer. (2008). *Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 2.0.* Publicada originariamente en Flickr.
- Pg. 25. **Fotografía 9.** Antoni Clavé. (1968). *Le facteur au Park Güell.* Esta imagen se reproduce acogiendo al derecho de cita o reseña (art. 32 LPI), y está excluida de la licencia por defecto de estos materiales.
- Pg. 26. **Fotografía 10.** Alfaro, D. (1944). *La nueva democracia.*
- Pg. 26. **Fotografía 11.** Disney War. (2003). *Esténcil Against Iraq war.*
- Pg. 31. **Fotografía 12.** Duque, C. (2003). *Dicken Castro.* Revista Mundo.
- Pg. 34. **Fotografía 13.** Museo Musa. (2014). *Dicken Castro: Sellos y sentidos.* Exposición. Bogotá, Colombia.

- Pg. 35. **Fotografía 14 y 15.** Museo Musa. (2014). *Sello de Cerámica.* Sellos y sentidos. Exposición Dicken Castro.
- Pg. 37. **Fotografía 16.** David Consuegra. (2009). *Pensamiento Gráfico.* Bogotá, Colombia.
- Pg. 43. **Fotografía 17 y 18.** *Archivo UPB. 1962. Estudiantes de Arte y Decorado en la entrega del curso Dibujo Decorativo. Fotografía: Gil Ochoa.*
- Pg. 44. **Fotografía 19.** Archivo UPB. (1962). *Taller de Cerámica, Maestro Pablo Jaramillo.*
- Pg. 45. **Fotografía 20.** Archivo UPB. (1962). *Imágenes de archivo. Escuela Arquitectura y Diseño.*
- Pg. 49. **Fotografía 21.** ColArte. (2011). *Eugenio Barney Cabrera.* Archivo arteria.
- Pg. 50. **Fotografía 22.** ColArte. (2012). *Eugenio Barney Cabrera.*
- Pg. 52. **Fotografía 23.** Gráfica. (2013). *Sergio del Puerto, Serial Cut.*
- Pg. 56. **Fotografía 24 y 25.** Serial Cut. (2016). *Making Of - World Book Day.* Selección, pintura y intaslación.
- Pg. 59. **Fotografía 26 y 27.** Serial Cut. (2014). *Making Of - Sonos.* Your Home, Corte e instalación - Splash de pintura.
- Pg. 61. **Fotografía 28.** Walsh, J. (2013). *Self Portrait.*
- Pg. 61. **Fotografía 29.** Madere, J. (2012). *Stefan Sagmeister.* Toronto.
- Pg. 63. **Fotografía 30.** Magazine Horse. (2015). *Alex Trochut.*

LISTA DE IMÁGENES

- Pg. 26. **Figura 1.** Laurente. (1630). *Anamorfosis*.
- Pg. 28. **Figura 2.** Urdaneta, A. (1881). *Papel Periódico Ilustrado*. Bogotá.
- Pg. 29. **Figura 3.** Leudo, C. (1916). *Portada*. Revista Cromos.
- Pg. 29. **Figura 4.** Rendón, R. (1940). *Diseño logo Piel Roja*.
- Pg. 29. **Figura 5.** Mexia, P. (1925). *Aviso Freskola*. Realizado para Posada Tobón.
- Pg. 30. **Figura 6.** Trujillo, S. (1938). *Juegos Deportivos Bolivarianos*. Formato: Vertical, 70 x 100cms.
- Pg. 30. **Figura 7.** Trujillo, S. (1936). *Portada Rin Rin*. Revista infantil del Ministerio de Educación, N°1, Bogotá.
- Pg. 31. **Figura 8.** Castro, D. (1994). *Moneda de Docientos pesos Colombianos*.
- Pg. 32. **Figura 9.** Castro, D. *Isotipos*. Identidades y logos.
- Pg. 33. **Figura 10.** Castro, D. (1973). *Diseño de Estampillas*.
- Pg. 33. **Figura 11.** Castro, D. (1994). *Moneda de mil pesos Colombianos*.
- Pg. 34. **Figura 12.** Grass, A. (1976). *La marca mágica*. Bogotá, Colombia.
- Pg. 36. **Figura 13.** Grass, A. (1985). *Dibujos sobre arte Precolombino*. Caratula folleto exposicion en el Centro Colombo Americano.
- Pg. 38. **Figura 14.** Consuegra, D. (1966). *Carátula del plegable*. Mejía.
- Pg. 38. **Figura 15.** Consuegra, D. (1966). *Parte interior del plegable*. Mejía.

- Pg. 39. **Figura 16.** Consuegra, D. (1982). *Libro Máximas y Mínimas*. Ilustraciones Cecilia Cáceres. Impresión Offset, 22,5 x 24cm.
- Pg. 40. **Figura 17.** Consuegra, D. (1960). *Carátula Programa de mano*. Impresión en offset, 23,6 x 30,8 cms.
- Pg. 40. **Figura 18.** Consuegra, D. (1967). *Ramírez Villamizar*. Serigrafía sobre papel, 50 x 35cm. Museo de Arte Moderno de Bogotá.
- Pg. 41. **Figura 19.** Consuegra, D. (1962). *Cartel Promocional para obra de teatro en New Haven*. Tempera sobre cartón, ilustración.
- Pg. 41. **Figura 20.** Consuegra, D. (1960). *Póster Jazz&Music*. Témpera sobre cartón, 35,5 x 28cm. Summer'62.
- Pg. 42. **Figura 21.** Granados, M. (1992). *Carátula para el XXX Salón AC*.
- Pg. 42. **Figura 22.** Granados, M. 1992. *Carátula para el XXX Salón OP*.
- Pg. 43. **Figura 23.** *Escudo Universidad Pontificia Bolivariana*.
- Pg. 46. **Figura 24.** UPB. (2017). *Revista Iconofacto*. Vol. 13, Núm. 20. Medellín, Colombia.
- Pg. 46. **Figura 25.** *Logo Revista Iconofacto UPB*.
- Pg. 47. **Figura 26.** UPB. (1981). *Extracto del documento de fundamentación de la Facultad de Diseño*.
- Pg. 48. **Figura 27.** UPB. (2016). *Extracto del documento de fundamentación de la Facultad de Diseño actual*.
- Pg. 49. **Figura 28.** *Escudo Universidad Nacional de Colombia*.
- Pg. 53. **Figura 29.** *Serial Cut logo*.

- Pg. 53. **Figura 30 y 31.** Serial Cut. (2015). *Projects*
- Pg. 54. **Figura 32 y 33.** Bartholot. (2016). *Madmatt*. Serial Cut, Fotografía mixta y CGI 3D.
- Pg. 55. **Figura 34.** Serial Cut. (2016). *World Bool Day*. Trabajo para Facebook, Imagemaker.
- Pg. 58. **Figura 35.** Serial Cut. (2014). *Sonos Project*. Imagemaker, Fotografía mixta y CGI 3D.
- Pg. 62. **Figura 36, 37 y 38.** Walsh, J. (2016). *Aizone 14-16*. Maquillaje, instalación, 3D y fotografía.
- Pg. 63. **Figura 39.** Trochut, A. (2016). *Experiementación Alagoas*.
- Pg. 63. **Figura 40.** Trochut, A. (2016). *Albúm empaque*.
- Pg. 64. **Fig 41, 42 y 43.** Trochut, A. 2014. *Exposición Fine Line*.

FOTOGRAFÍAS DEL AUTOR

Pg. 1.	Pg. 12.	Pg. 27.
Pg. 2.	Pg. 13.	Pg. 51.
Pg. 4.	Pg. 15.	Pg. 65.
Pg. 5.	Pg. 16.	Pg. 67.
Pg. 7.	Pg. 17.	Pg. 68.
Pg. 8.	Pg. 18.	Pg. 69.
Pg. 9.	Pg. 20.	Pg. 70.
Pg. 10.	Pg. 21.	Pg. 71.
		Pg. 72.

FOTOGRAFÍAS WORKSHOP MDW

Pg. 3.	Pg. 13.	Pg. 73.
Pg. 5.	Pg. 19.	Pg. 75.
Pg. 11.	Pg. 66.	

INTRO- DUCCIÓN

*"Aprende las reglas como un profesional,
para que puedas romperlas como un artista".
Pablo Picasso.*

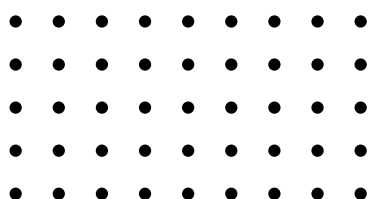


Fotografía del Autor 1.

El arte y el diseño gráfico son dos disciplinas que convergen a través de la historia para asombrar; que con el paso del tiempo crean imaginarios colectivos y tendencia, reflejados desde lo sensorial. La diferencia más importante entre arte y diseño, es que el arte por excelencia se transmite, se impregna una idea o una crítica del mundo para convertirse en un sentimiento mediante la plasticidad; por otro lado, se explica que el diseño gráfico dentro del campo creativo, se basa en dar solución a una oportunidad o problema presentada en el contexto, mediante el uso de la comunicación y lenguajes visuales.



Fotografía del Autor 2.



Planteando de esta manera que el diseño se queda en un intermedio (entre la parte racional y la creativa), pero a efectos del medio donde se desenvuelve y se hace importante, el pensamiento racional se convierte en un elemento de mayor peso; apoyando todo este criterio en la inmediatez de la tecnología. Por lo cual se define que, dentro del diseño gráfico se desperdicia el potencial creativo y experimental del diseñador; En este punto se genera un planteamiento en donde la parte creativa es importante, pero no tanto como lo es el concepto, dejando en el pasado una infinidad de corporalidades asociadas al arte.



Fotografía Workshop Medellín Design Week 1.

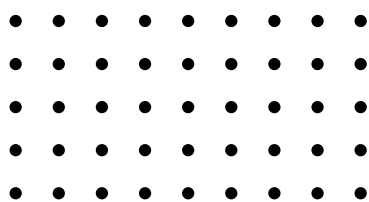
que pueden ser la base para trabajar sobre un proyecto. Corporalidades importantes porque se podría proponer y componer soluciones creativas, sensibles al entorno, creando un ambiente con una plasticidad mayor, el cual se verá beneficiado por ese asombro inigualable que posee el arte. Para definir la plasticidad, se hace un análisis de qué es un cuerpo, y cómo un trabajo puede tomar diferentes formas o corporalidades; aquí entra la pintura, la escultura, la puesta en escena, el performance, el audiovisual, las instalaciones artísticas, el video mapping, etc. Es trascender a un sin fin de mundos con nuevos recorridos, y entender que un proyecto a pesar de que tiene un fin,

se puede recurrir a varias maneras de terminar ese fin.

Queda claro que arte y diseño no tienen el mismo enfoque; lo cual da paso a apreciar el arte desde su parte manual - experimental, y de cierta forma lograr nutrir el diseño gráfico con base en las técnicas usadas en el pasado, donde el diseño y el arte se comunicaban y tenían mayor relación; "ampliar el espectro de la tecnología" se refiere a retomar la experimentación que resulta dentro de un proceso artístico, el cual puede contribuir a generar nuevos elementos que probablemente beneficien la parte de diseño, y así, se consolide en el mismo nivel la parte racional y la parte creativa.



Fotografía del Autor 4.



Por otra parte, la importancia de los materiales, se basa, en qué se logra transmitir con ellos; el tener contacto con la imperfección y el desgaste mismo de utilizarlos; generando con ellos nuevos patrones o acabados; sólo tener una oportunidad y experimentar con esa oportunidad, es el conducto al campo creativo, para encontrar nuevas formas y lenguajes visuales. Cada material tiene un precedente; este se asocia al cognitivo colectivo de las personas; y al experimentar con estos materiales conlleva a contar o comunicar una historia detrás de una marca o diseño realizado. Encontrar ciertas técnicas gráficas que aporten en el recorrido de hallar una identidad visual, y que, a pesar de tener un key visual; poder utilizarlo como base para encontrar los materiales afines para presentar propuestas, demostrando todo el contenido detrás de estas.

Para finalizar la introducción debemos hablar del ejercicio proyectual, porque al entrar en contacto continuamente con distintos materiales genera un método creativo, que proporciona autonomía al diseñador; y que al transformar estos materiales, se incursiona en un estado de no temer al riesgo durante el proceso de creación. De cierta forma es así como se crean las técnicas gráficas; en todo caso, la clave está en descomponer, es decir, en buscar siempre la naturaleza de las cosas, de los elementos, de nuestro propio ejercicio proyectual, creativo, y a partir de esto, tener la capacidad de reconstruir, reencontrar, renovar y volver a crear.



*Fotografía Workshop Medellín
Design Week 2.*



Fotografía del Autor 5.

OBJETO DE ESTUDIO

Este trabajo surge por la necesidad de resaltar elementos afines desde las artes plásticas y el diseño gráfico; evaluando el por qué el diseño gráfico en Colombia se ha desprendido de las técnicas gráficas y ha optado por el uso constante de la tecnología. El objetivo es hacer un rastreo en la forma como evolucionó el diseño gráfico; además investigar sus inicios, en donde no existía el desarrollo tecnológico actual, para comprender como funcionaba el diseño gráfico en sus inicios.

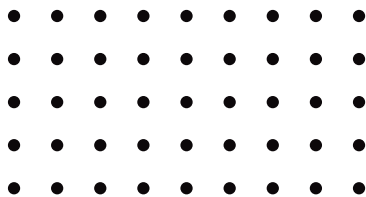
METODOLOGÍA

Para este trabajo se propuso realizar una investigación con relación a la historia del arte y el diseño en Colombia, un análisis de carácter bibliográfico donde se evidencian momentos históricos que conectan directamente estas dos disciplinas; para tener un panorama general de estas intersecciones entre ambas. Además buscar referentes en la actualidad que demuestren cómo recuperar estas técnicas gráficas, sin dejar de lado la tecnología; por el contrario; cómo se complementan y dan paso a una serie de procesos que se ven reflejados en la gestión del proyecto. Aquí surgen nuevos cuestionamientos como lo son ¿Qué sucede con la parte creativa? ¿Qué pasa con la manualidad? ¿Cómo implementar nuevas técnicas gráficas? ¿En qué momento se dejan de utilizar las técnicas gráficas? ¿Cuál es la importancia de estas? ¿Cómo afecta la gestión del diseño?

• • •

INTERÉS ¿POR QUÉ?

Mi interés por el arte como diseñador nace a partir de un conjunto de experiencias vividas, durante una serie de intercambios a las facultades de bellas artes, en la Universidad de Barcelona y la Universidad Nacional de Medellín; en medio de esta inmersión cambió mi perspectiva, se convirtió en un tema inspiracional; conseguí una manera nueva de mirar el mundo; que abarca desde el estilo de vida hasta como se aplica a un espacio en el tiempo llamado arte. Un espacio que tiene ciertas dimensiones; en donde se tiene la oportunidad de cuestionarse y reevaluar ideas que circulan con un sentido crítico, y que a su vez se convierte en pocas palabras en un taller de arte.



Fotografía del Autor 6.

A partir de una obra de arte se puede asumir una postura en la cual no existen límites establecidos; un conjunto de indecisiones para la toma de decisiones durante su fase de creación, es lo que me gusta de haber tenido la oportunidad de nutrirme por ambas disciplinas; explorar nuevas técnicas que no cuentan con un paso a paso, por tanto se establecen como creativas.

Técnicas que ayudan a proponer metodologías al momento de concebir una obra o proyecto; desde su trasfondo social o incluso desde las manifestaciones del ser humano. La percepción obtenida, va más allá de la definición entre tangible e intangible; es por esto que las artes plásticas han logrado crear movimientos artísticos.

Además me interesa por su historia, porque el arte está conectado desde el inicio con la humanidad, y afecta directamente cada época de la historia, además da paso al diseño como tal; cultivando la parte creativa del ser humano. Es donde se resalta la importancia de los movimientos artísticos, movimientos con estilos y estéticas claras; creando así escuelas artísticas. Un ejemplo claro de esa convergencia entre disciplinas fue durante el movimiento del pop-art, donde se utilizó un lenguaje irónico que une al arte y el diseño desde sus respectivos campos, aportando y compartiendo conocimientos, que crearon una tendencia marcada durante los 50's. Consecuente a este ejemplo es donde expreso tanto mi interés por el arte como por el diseño, que como se menciona durante la introducción es un tema en donde existe cierta cohesión entre disciplinas; para finalmente resumirlo como artes gráficas, vistas como esas técnicas gráficas que el diseñador utiliza para desempeñarse durante su carrera en búsqueda de ampliar su conocimiento creativo.



Fotografía del Autor 7.

Debido a mi continua necesidad de viajar, siento que mi ejercicio proyectual ha incrementado. Pienso que los viajes han sido de gran influencia en entender diferentes perspectivas "Para bien o para mal soy un viajero, siempre estuve interesado en conocer el país y el mundo. Mis viajes por Colombia moldearon mi gusto por la cultura popular" Dicken Castro.

INTRO- DUCTION

*"Learn the rules like a professional,
so you can break them like an artist".
Pablo Picasso.*

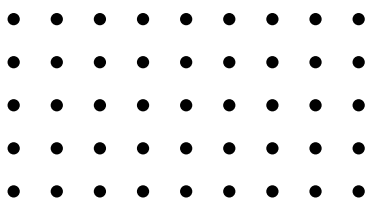


Author photography 8.

Art and Graphic Design are two disciplines that converge through history to amaze; with the time they create imaginary collectives and tendency, reflected from the sensorial perspective. The most important differences between Art and Design, is that Art par excellence is transmitted, an idea or a critique of the world permeates to become a feeling through plasticity, on the other hand, it is explained that graphic design within the creative field, is based on providing a solution to an opportunity or problem presented in the context, through the use of communication and visual languages.



Author photography 9.



Raising in this way that the design remains in the middle, between the rational and creative part, but for the environment where it develops and becomes important, the rational part becomes an element of greater weight; supporting all this criticism in the immediacy of technology. Therefore, it is defined that, within graphic design, the creative and experimental potential of the designer is wasted; At this point an approach is generated where the creative part is important, but not as much as the concept is, leaving in the past an infinity of corporalities associated with art.



Photography Workshop Medellín Design Week 3.

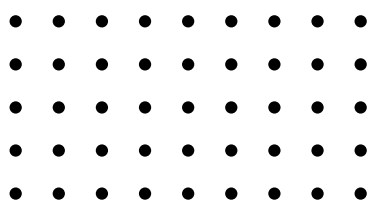
which can be the basis for working on a project. Important corporealities because it could be proposed and composed creative solutions, sensitive to the environment, creating an environment with a greater plasticity, which will be benefited by that matchless astonishment that art has. To define plasticity, an analysis is made of what a body is, and how a work can take different forms or corporalities; here comes painting, sculpture, staging, performance, audiovisual, artistic installations, video mapping, etc. It is to transcend to endless worlds with new routes, and to understand that a project despite having an end

determined, you can resort to several ways to finish that end.

It is clear that art and design don't have the same focus; which gives the way to appreciate the art from its manual & experimental part, and in a certain way to nurture the graphic design based on the techniques used in the past, where design and art were communicated and had a greater relationship; "Broadening the spectrum of technology" refers to retaking the experimentation that results in an artistic process, which can contribute to generate new elements that are likely to benefit the design part, and consolidate the rational part at the same level and the creative part.

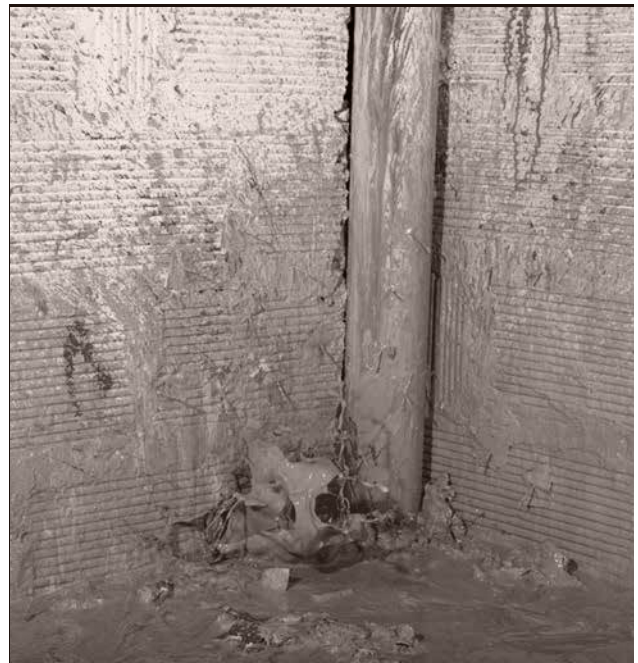


Author photography 10.



On the other hand, the importance of the materials is based on what is achieved with them; having contact with the imperfection and wear itself of using them; generating with them new patterns or finishes; just having an opportunity and experimenting with that opportunity, is the conduit to the creative field, to find new forms and visual languages. Each material has a precedent; This is associated with the collective cognitive of people; and experimenting with these materials leads to tell or communicate a story behind a brand or design made. Find certain graphic techniques that contribute in the path of finding a visual identity, and that, despite having a visual key; to use it as a base to find related materials to present design proposals, demonstrating all the content behind them.

To finish the introduction, we must talk about the design exercise, because by keep in contact with different materials it generates a creative method, which provides the designer with autonomy; and transforming these materials, one ventures into a state of not being afraid of risk during the creation process. In a way, this is how graphic techniques are created; in any case, the key is to decompose, that is, to always look for the nature of things, of the elements, of our own projective, creative exercise, and from this, to have the capacity to reconstruct, rediscover, renew and return to create.



*Photography Workshop Medellín
Design Week 4.*



Author photography 11.

OBJECT OF STUDY

This work arises from the need to highlight related elements from the plastic arts and graphic design; evaluating why graphic design in Colombia has detached from graphic techniques and has opted for the constant use of technology. The goal is to track the way graphic design evolved; also investigate its beginnings, where there wasn't technological development that we see nowadays, to understand how graphic design worked in the past.

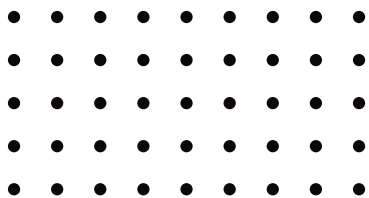
METHODOLOGY

For this work, it was proposed to carry out an investigation related to the history of art and design in Colombia, a bibliographic analysis where historical moments that directly connect these two disciplines are evident; to have an overview of these intersections between both. Also look for references in the present that demonstrate how to recover these graphic techniques, without leaving technology aside; Conversely; how they complement each other and give way to a series of processes that are reflected in the management of the project. Here new questions arise, as they are, What happens with the creative part? What about the craft? How to implement new graphic techniques? At what point do you stop using graphic techniques? What is the importancia of these? How does the design management affect?

• • •

INTEREST, WHY?

My interest in art as a designer was born from a set of lived experiences, during a series of exchanges at the faculties of fine arts, at the University of Barcelona and the National University of Medellin; in the middle of this immersion my perspective changed, it became an inspirational subject; I got a new way of looking at the world; which ranges from lifestyle to how it is applied to a space in time called art. A space that has certain dimensions; where you have the opportunity to question and reevaluate ideas that circulate with a critical sense, and that becomes in a few words an art workshop.



Author photography 12.

From a work of art, it can assume a position in which there are no established limits; a set of indecisions for decision making during its creation phase, is what I like to have had the opportunity to be nourished by both disciplines; explore new techniques that don't have step by step, so they are established as creative.

Techniques that help to propose methodologies when conceiving a work or project; from its social background or even from the manifestations of the human being. The perception obtained goes beyond the definition between tangible and intangible; that's why the plastic arts have managed to create artistic movements.

I'm also interested in its history, because art is connected from the beginning with humanity, and directly affects each era of history, also gives the way to the design as such; cultivating the creative part of the human being. It is where the importance of artistic movements, movements with clear styles and aesthetics is highlighted; thus creating artistic schools. A clear example of this convergence between disciplines was during the movement of pop-art, where an ironic language was used, that unites art and design from their respective fields, contributing and sharing knowledge, which created a marked trend during the 50's . Consequent to this example is where I express both, my interest in art and design, which as mentioned during the introduction is a subject where there is a certain cohesion between disciplines; to finally summarize it as graphic arts, seen as those graphic techniques that the designer uses to perform during his career in search of expanding his creative knowledge.



Author photography 13.

Due to my continuing need to travel, I feel that my project exercise has increased. I think that travel has been a great influence in understanding different perspectives. "For better or for worse I am a traveler, I was always interested in knowing the country and the world. My trips to Colombia shaped my taste for popular culture" Dicken Castro.



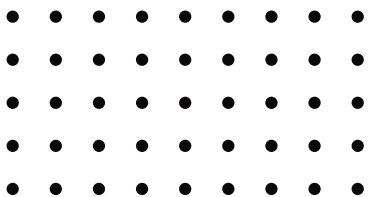
Fotografía del Autor 14.

*"La tecnología que sobrepasa la técnica,
produce diseño sin emociones."*

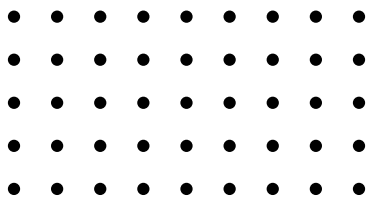
vDaniel Mall

ARTES GRÁFICAS

Actualmente la mayoría de definiciones reconocen las Artes Gráficas como Artes Finales dentro del diseño gráfico, lo cual asocia este nombre al material impreso y los diferentes parámetros utilizados para la finalización de estas Artes Finales. Las Artes Gráficas para entrar en contexto, se encargan principalmente de realizar las ideas propuestas por el Diseño Gráfico en forma impresa, a través de la utilización de diferentes recursos como son el offset, flexo grafía, serigrafía, etc. De hecho, las Artes Gráficas se emplean como un medio de difusión dentro del campo publicitario. En este punto el término Artes se restringe a los elementos visuales que se relacionan a la imprenta.



Fotografía del Autor 15.



Un término que abarca la investigación y la experimentación de ciertas técnicas a través de la historia, que se desarrollan con el paso del tiempo y toman fuerza. Un término bastante amplio como lo es Artes Gráficas, que contiene todo el proceso de la producción, de forma involuntaria, esta añade valor a la manufactura de la obra envolviéndola de un aura particular y tan diversa como las diferentes técnicas y usos, y además se incorporan como beneficios ocultos en el proceso gráfico creativo. La limitación ligada al uso exclusivo de la imprenta, deja por fuera todos estos procesos creativos a los cuales refiere el término artes, este término engloba todas estas creaciones presentadas por el ser humano.



Fotografía Workshop Medellín Design Week 5.

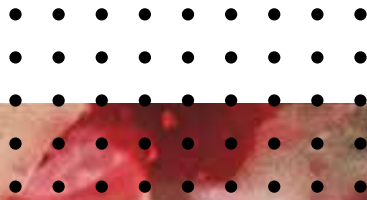


Fotografía del Autor 16.

En esta tesis se retomaría el criterio de la plasticidad y sus derivados como soporte a todo este ejercicio, dentro de un mismo concepto aplicado al diseño. En donde se menciona que el diseño está fundamentalmente centrado en la industrialización de la técnica, como primer enfoque. Es allí donde el arte puede funcionar como apertura a nuevas ideologías con respecto a la técnica y la concepción de "autonomía" a la hora de diseñar.

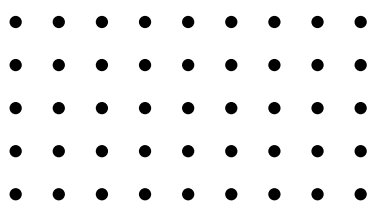
El concepto de artes gráficas para redefinirlo hace referencia a la elaboración de todo tipo de elementos visuales, fundamentalmente a técnicas de grabado y dibujo, aunque suele restringirse el término a las técnicas relacionadas con la imprenta. Por tanto el término engloba al conjunto de oficios, procedimientos o profesiones involucradas en la realización del proceso gráfico, tradicionalmente desarrollado sobre papel. De un modo más general abarca a las diversas técnicas y procedimientos para la realización de diseños por medio del uso de la manualidad para plasmar la creación artística; y que a pesar de todas estas cuestiones no tenemos que olvidar que la técnica que se utiliza en cada una de las obras de arte es el medio para llevarla a cabo, y aunque también juega un papel importante en el significado de la misma, no debemos quedarnos únicamente con el envoltorio, sino llegar hasta lo que el artista nos quiere transmitir.

TÉCNICAS DE ARTE Y DISEÑO



Fotografía del Autor 17.

El artista estudia sus materiales y métodos con el fin de lograr el mayor control posible en sus manipulaciones, de manera que pueda sacarle el máximo partido a su técnica, y expresar o transmitir adecuadamente sus intenciones, además de asegurarse de que los resultados serán más permanentes. El desviarse de los métodos aceptados suele implicar un sacrificio en uno u otro sentido, pero quien haya adquirido una noción completa y clara de los principios fundamentales podrá alterar con éxito los procedimientos establecidos, adaptándolos a sus necesidades individuales (Mayer, R, 1992).



Fotografía 1. *Zephyris, 2013. Usando un buril de mano para cortar un grabado en madera. Trabajo propio.*

AGUAFUERTE

Los aguafuertistas contemporáneos han enriquecido la técnica del aguafuerte con el fin de ganar efectos de textura y diseño. Para ello, colocan una cera más blanda sobre la plancha, donde luego presionan diferentes objetos. También se puede dibujar sobre ésta con cualquier elemento, de manera que el ácido ataque la plancha en las zonas así caprichosamente descubiertas (Roca, J. M., & Litografía, X. C, 1980).



Fotografía 2. *Gaborino, M, 1813. Los cinco religiosos fusilados en Murviedro.*

XILOGRAFÍA

En esta técnica, se utiliza como plancha o matriz, un bloque de madera o taco. La matriz se trabaja cortando y vaciando los espacios en blanco, por medio de gubias, cuchillas y buriles, de modo que la imagen que se desea estampar queda en relieve y el fondo está rebajado. Concluido el proceso de grabado, se procede al entintado con un rodillo, la tinta se fija únicamente en la imagen que queda en relieve, que posteriormente se transfiere al papel en el proceso de estampación (Roca, J. M., & Litografía, X. C, 1980).

LINOGRAFÍA

Esta técnica utiliza como matriz el linóleo, un material flexible, ligero y fácil de cortar. El proceso de trabajo y las herramientas son idénticos a los de la xilografía, aunque, al ser un material más blando, resulta más fácil de trabajar. También el proceso de entintado y estampación es similar al de la xilografía. Esta técnica se inicia con la aparición de este material a finales del siglo XIX. Entre los artistas que han utilizado esta técnica cabe destacar a Picasso (Torrente, A, 2001).



Fotografía 3. Aramburu, J, 2013. *Teresa*. Linografía, plancha: 17 x 17 cm, papel: 40x33 cm. Edición: 20.

PUNTA SECA

Es una técnica similar a la del buril, la única diferencia es que en lugar del buril, se utiliza un utensilio punzante con el que el artista dibuja directamente sobre la superficie de la plancha. Esta técnica se usa fundamentalmente para trazar líneas. Lo peculiar de esta técnica es que al rayar la superficie de la plancha. Esta técnica se usa fundamentalmente para trazar líneas. Lo peculiar de esta técnica es que al rayar

la superficie de la plancha con la punta, se produce una cresta, llamada rebaba, en uno o en ambos lados del surco. Al entintar la plancha, tanto el surco como las rebabas retienen la tinta, de modo que al estampar la matriz sobre el papel los contornos de los trazos aparecen poco nítidos, con un aspecto aterciopelado (Torrente, A, 2001).



Fotografía 4. Català, R, 2001. *Puntas de acero y Ruletas*.

MARMOLEADO

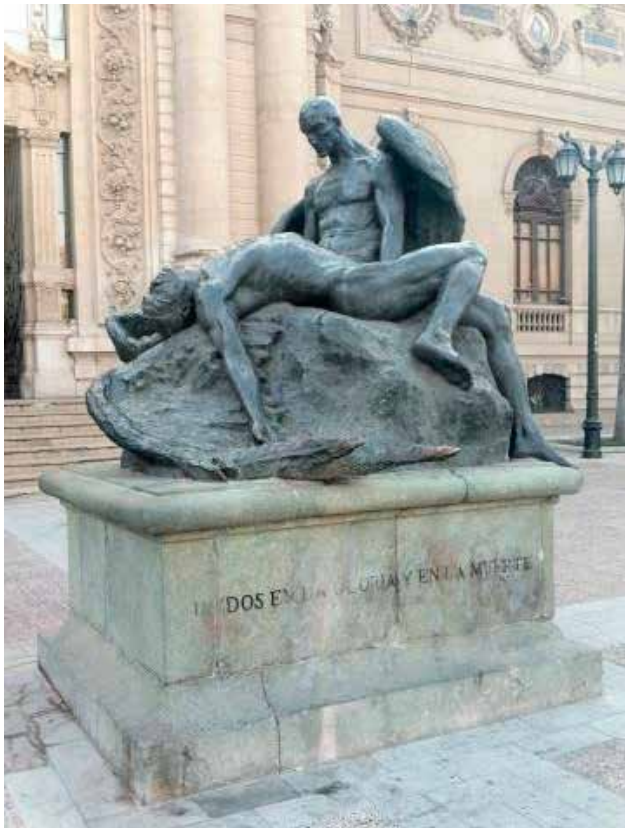
Para realizar se debe verter un poco de pintura de color (óleo) en el plato y diluirlo con solvente. Colocar la mezcla en el agua, agregar un nuevo color y revolver suavemente. Con unos guantes sostener el papel por las esquinas e introducirlo en una cubeta con agua de forma horizontal. Levantar el papel con rapidez en la misma posición.



Fotografía 5. Domestika, 2016. *Cómo hacer marmolado*.

LA ESCULTURA

La escultura es, como la pintura, un medio de expresión plástica. Su finalidad es la creación de obras tridimensionales a partir de diversos materiales: piedra, barro, hierro, etc. El escultor se expresa creando volúmenes y conformando espacios. Hay dos tipos de esculturas: las exentas y en relieve.

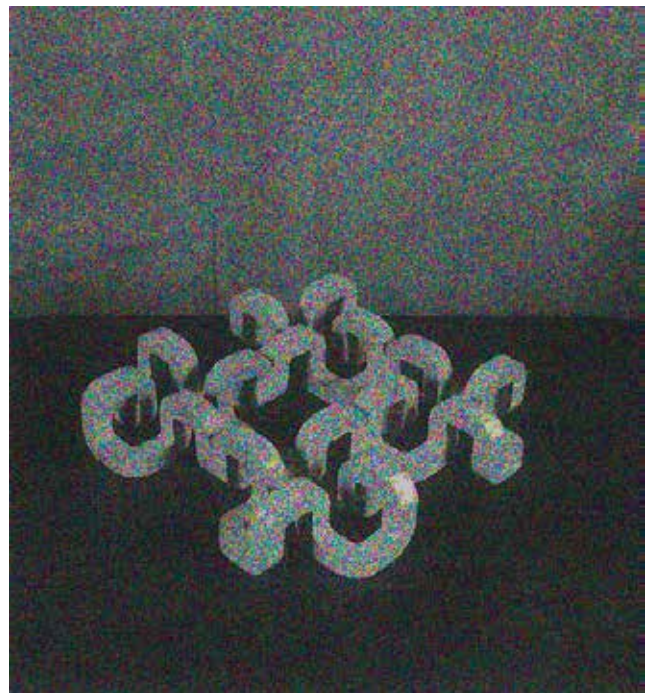


Fotografía 6. *Matte, R, 1930. Unidos en la gloria y en la muerte, Bronce, Santiago, Chile*

Método del añadir tiene como materiales la arcilla, el metal y la madera, y las técnicas son el modelado, la soldadura y el encolado. Surgieron las técnicas de la soldadura, el collage y la utilización de nuevos materiales, como elementos de la naturaleza (piedras, hojas), desechos industriales, materiales sintéticos, o tubos de neón y fluorescentes.

HORMIGÓN APLICADO A LA ESCULTURA

El hormigón es un compuesto artificial de arena, grava y cemento como aglomerante. La cualidad que más aporta al escultor es el carácter pastoso de su masa y su lento fraguado; esto hace que todas las formas susceptibles de ser moldeadas se puedan realizar en este material. Generalmente los escultores que han elegido este material, son aquéllos cuyas composiciones son de carácter geométrico y por tanto arte abstracto, arte de nuestros días. El escultor puede elegir la textura de su superficie, por medio del grosor de los áridos, elección de la superficie de los elementos que componen el encofrado, el color de los áridos o coloreando la masa. Pero si lo prefiere, antes de finalizar el tiempo de fraguado y retirado el encofrado, el escultor puede lavar su superficie, arrancándole la piel y dejando al descubierto una magnífica textura pétrea (Molina, J, 1996).



Fotografía 7. *Molina, J. 1980. Laberinto. Construcción modular.*

MÉTODOS COMBINATORIOS

Técnica de trencadís

Un ejemplo de recurso combinatorio creativo en el ámbito de la arquitectura nos lo suministra la técnica del trencadís de Antonio Gaudí, ideada y utilizada como método decorativo de superficies y elementos de mobiliario en el conjunto de su obra.

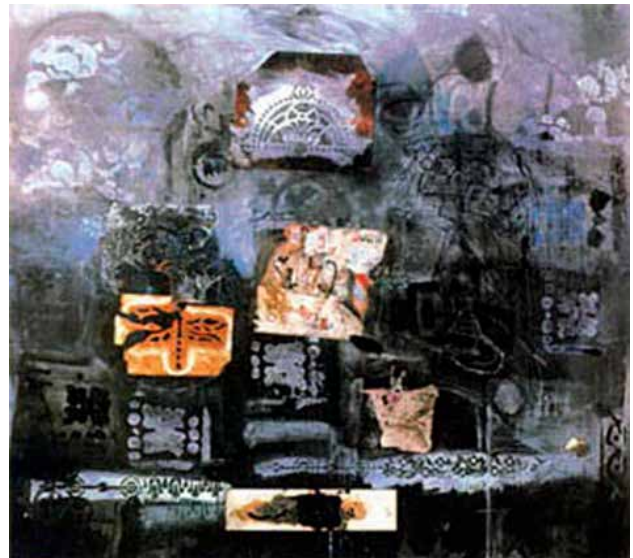
Los métodos creativos combinatorios de criben un conjunto de métodos y recursos basados en la descomposición de los componentes de ideas, imágenes u objetos, para, a continuación, mezclar dichos componentes en nuevas combinaciones más creativas, como si se tratara de collages conceptuales (Alberich, Gómez y Ferrer, 2013).



Fotografía 8. *Marieke Kuijjer, 2008. Creative Commons Reconocimiento. Publicada originariamente en Flickr.*

Técnica del collage

Un nuevo ejemplo de recurso creativo combinatorio, esta vez propio de la historia del arte, nos lo aporta la técnica vanguardista del collage, que consiste en combinar elementos de procedencia y forma disimilar sobre una misma superficie plástica, estableciendo composiciones de gran creatividad y originalidad. Los métodos y recursos creativos combinatorios tienen como ejemplos paradigmáticos las actitudes propias de las vanguardias artísticas de comienzos del siglo XX. En particular, resulta especialmente ilustrativo el siguiente método dadaísta propuesto por Tristán Tzara. (Alberich, Gómez y Ferrer, 2013).



Fotografía 9. *Antoni Clavé (1968). Le facteur au Park Güell.*

TÉCNICA MIXTA

Término impreciso utilizado para designar el uso de diversas técnicas en una misma obra.

PINTURA MURAL

La pintura mural es la realizada sobre muros o techos, telas transportables que actúan de soporte con fines ornamentales, religiosos o didácticos, realizados en interiores y exteriores. Se encuentra profundamente vinculada a los planos arquitectónicos y decorativos sobre los que se asienta y puede servir para realce al diseño del interior o para transformarlo, por medio del trompe l'oeil (trampa para el ojo). Por sus dimensiones y su ubicación en el espacio arquitectónico, el arte mural es también un medio de transmisión sociocultural, que necesita para mostrarse, insertarse en un ámbito de exposición pública. Se caracteriza por su monumentalidad, la cual no solo está dada por el tamaño de la pared sino por cuestiones compositivas de la imagen. Poliangularidad, que permite romper el espacio plano del muro. Arteaga y Valencia. (2015).



Fotografía 10. Alfaro, D. 1944. *La nueva democracia.*

STENCIL O ESTARCIDO

En esta técnica se utilizan básicamente plantillas (templates) y aerosoles. A través de las plantillas se pueden estampar sobre cualquier superficie figuras sencillas diseñadas por computador, lo cual representa ventajas en términos de reproducción infinita, publicación y difusión en medios como la internet (Mercado-Percia, J, 2012).



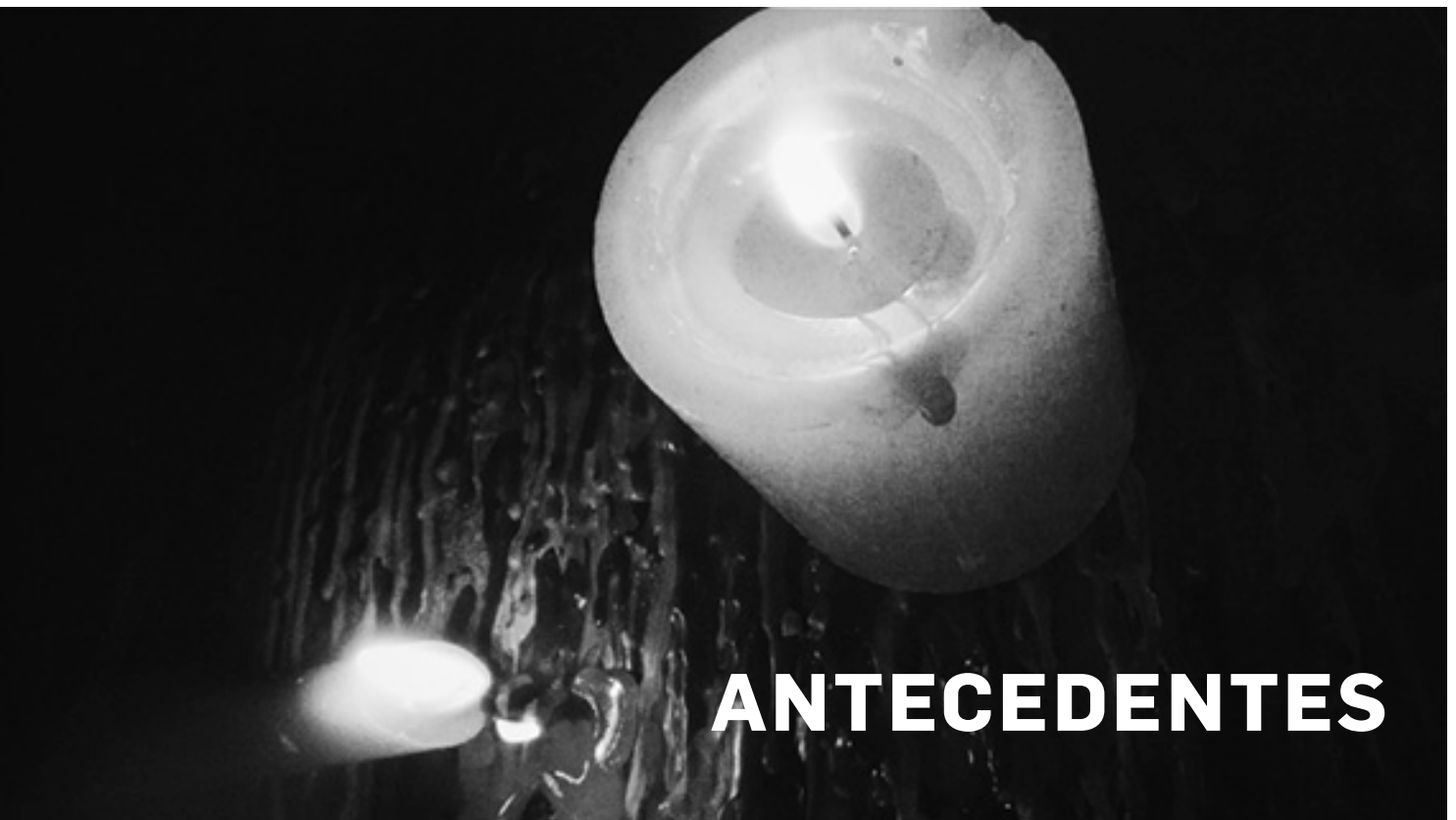
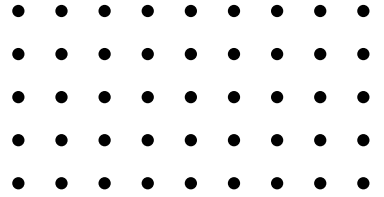
Fotografía 11. *Disney War. 2003. Esténcil Against Iraq war.*

ANAMORFOSIS

Se conoce como anamorfosis a un uso particular de las leyes de la perspectiva en la pintura en el que las formas son representaciones distorsionadas de la realidad sobre una superficie plana o curva que cobran sentido cuando se miran desde cierto punto de vista. En otras palabras, con esta técnica se consigue crear una ilusión óptica usando los conocimientos de las matemáticas y la perspectiva (Montes, J, 2013).



Fig 1. Laurente. 1630. *Anamorfosis.*



Fotografía del Autor 18.

DISEÑO GRÁFICO EN COLOMBIA

Es el caso que nos convoca, al referirnos al diseño gráfico que se desarrolla, en el siglo pasado, en nuestro país. Para los últimos años del siglo XIX, la gráfica colombiana estaba sujeta a la necesidad básica de comunicarse, pero no por ello podemos pasar por alto la gran riqueza visual y estética, originada en el ejercicio de la disciplina del grabado, que en su momento estaba impulsada por el maestro español Antonio Rodríguez en su escuela de arte dedicada al oficio, bajo la influencia de las más clásicas escuelas españolas, como la Academia de San Fernando. Ejemplo de ello lo podemos observar en el “papel periódico ilustrado” editado entre 1881 y 1887, bajo la dirección de Alberto Urdaneta, con una clara influencia de estilo victoriano, la revista “el repertorio” 1896, primera ilustrada en Antioquia; o la revista “lectura y arte” de Medellín 1904, realizada con gran influencia del Art Nouveau en sus ilustraciones, en manos de artistas como Francisco A. Cano y Marco Tobón Mejía, dando origen a una cultura visual; se esforzaron en que la revista mantuviera un “carácter artístico” y propendieron al desarrollo del dibujo. Con ello esperaban contribuir al mejoramiento de las capacidades del artista, y a la educación visual del público (Ochoa, J. H. 2010, p. 109).

Por otro lado se evidencia un surgimiento de modernismo gráfico y conceptual, con revistas como “Arte” 1913, y “Panida 1915,

dirigidas por artistas como Pepe Mexía, Sergio Trujillo Magnenat, Ricardo Rendón, José Posada Echeverri, entre otros, las cuales nos ofrecen un acercamiento a las vanguardias surgidas en Europa, haciendo precozmente arte contemporáneo en Colombia, pues se constituyeron en un grupo que irrumpió con propuestas visuales poco conocidas hasta ese momento, llegando, incluso a emparentarse con movimientos tan contundentes como el dadaísmo, el expresionismo, o el surrealismo. (Ochoa, J. H. 2010, p. 109).



Fig 2. Urdaneta, A. 1881. *Papel Periódico Ilustrado*. Bogotá.

En 1916 se funda la revista cromos. acostumbra a usar pinturas de artistas colombianos y europeos (especialmente españoles) en sus portadas. las primeras fueron realizadas por Coriolano Leudo.



Fig 3. Leudo, C. 1916. Portada. Revista Cromos.

1924 coltabaco creó su departamento de publicidad. José Posada Echeverri se constituyó en el primer director de arte y orientador de la época. En 1925 Cajetilla de cigarrillos Pielroja. diseño: Ricardo Rendón. solicitado por concurso, casualmente Miguel Ángel del Río presentó una propuesta parecida. salieron al mercado los dos diseños y solo hasta 1940 se optó por la Rendón. (Ochoa, J. H. 2010, p. 110).



Fig 4. Rendón, R. 1940. Diseño logo Piel Roja.



Fig 5. Mexia, P. 1925. Aviso Freskola. Realizado para Posada Tobón.

SERGIO TRUJILLO

Otros artistas destacados como Sergio Trujillo Magnenat (1911-1999), Fue un escultor y dibujante que se dio a conocer en el mundo de la plástica nacional tras haber ganado medallas de oro y plata en los primeros Salones Nacionales de Artistas, entre 1940 y 1941. También exponente figurativo del Art Decó, un estilo que en los años veinte, treinta y cuarenta del siglo XX se manifestó en la pintura, la escultura, la arquitectura, el diseño gráfico y el diseño industrial de la época, colaborador de muchas de las publicaciones de la época, nos permite ver una clara influencia de la artista Tamara de Lempicka (pintora polaca 1898-1980) en su obra gráfica, o el caso de Santiago Martínez Delgado, director de la revista "vida", quién al crear su agencia de publicidad en 1941, acoge a egresados de la escuela de Bellas Artes para sus proyectos de diseño gráfico (Banco de la República de Colombia, 2013).

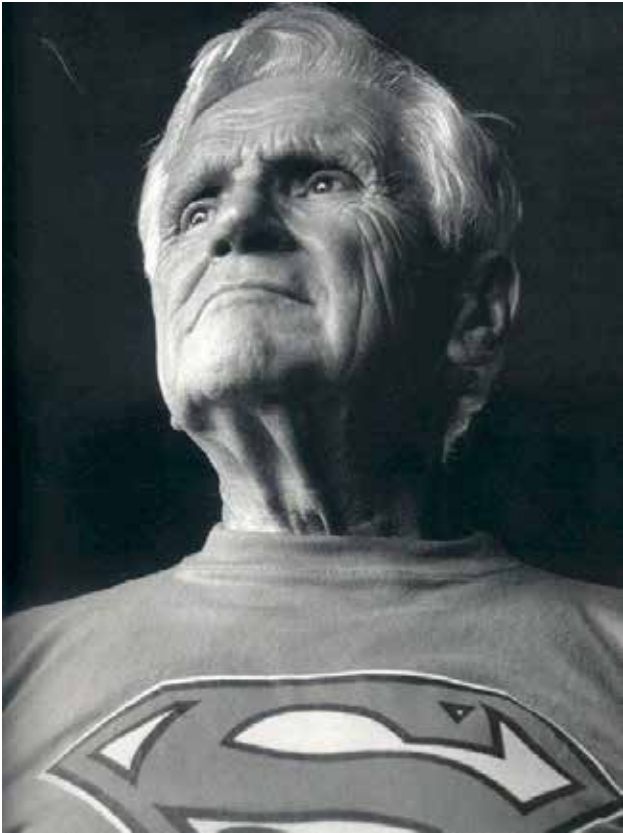


Fig 7. Trujillo, S. 1936. Portada Rin Rin. Revista infantil del Ministerio de Educación, N°1, Bogotá.



Fig 6. Trujillo, S. 1938. Juegos Deportivos Bolivarianos. Formato: Vertical, 70 x 100cms.

DICKEN CASTRO



Fotografía 12. *Duque, C. (2003). Dicken Castro.*

Es importante ahondar dentro de la historia específica del diseño gráfico en Colombia, debido al impacto que generó durante el transcurso de las diferentes épocas; más importante aún, su desarrollo conjunto con las artes; que desde un inicio se observa que los primeros movimientos de diseño gráfico en el país, abarcan única y exclusivamente una conexión incuestionable con el arte, como medio transicional antes de su posicionamiento real como disciplina reconocida en Colombia.

En 1957 Dicken Castro realizó una exposición de acuarelas en el Museo La Tertulia de Cali. Uno de los primeros hechos ocurrió en 1961 cuando Eugenio Barney Cabrera

crea, en la Escuela de Bellas Artes, la carrera de Dibujo Comercial de carteles. Se organiza un curso de diseño gráfico de 4 semestres (Grupo D, 2004).

Luego de este suceso, se habla que en 1962 Se funda "Dicken Castro y Cia". Primera oficina de diseño gráfico independiente de las agencias de publicidad. Además de carteles, también desarrolló innumerables símbolos de empresas, instituciones y eventos, entre otros: Ministerio de Desarrollo 1968, Ospinas y Compañía 1974, ISS 1980, PAN Programa de Ayuda a la Niñez 1980, Moneda de \$1000 1996. En 1980 fue invitado a la Exposición Internacional en la Escuela de Bellas Artes de París, donde pintó un mural, y cinco líneas de buses de esa ciudad fueron decorados al estilo colombiano. Esto dio paso a nuevos interesados en esta disciplina; para 1963 Llega a Colombia graduado de la Universidad de Yale, David Consuegra primer diseñador gráfico formado académicamente. Junto con Dicken Castro son los



Fig 8. *Castro, D. 1994. Moneda de Dcientos pesos Colombianos.*

precursores e impulsores fundamentales del diseño gráfico colombiano contemporáneo. Diseña importantes carteles, libros para niños y símbolos: Museo de Arte Moderno 1963, Escuela de Artes UN 1980, Croydon 1980, Icollantas 1988 son algunos de los más representativos. Y en este punto en particular se empieza a hablar sobre marca y sus significados; porque en 1964 David Consuegra publica Las 26 Letras. Produce gran cantidad de libros propios en los siguientes años: "Guía de diseño gráfico", "De Marcas y Símbolos"

1967, 7 números de "Teoría y Práctica de Diseño Gráfico" 1982, ABC de las marcas mundiales" 1988, entre otros. Así en 1967 David Consuegra y Ana de Jacobini fundan el primer programa de diseño gráfico en Colombia en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Allí se formaron académicamente los primeros diseñadores gráficos colombianos. Y como último hecho relevante para dar bases sólidas a la transición del diseño como lo conocemos hoy en día, fue en 1969, que se dio inicio al programa de diseño gráfico en la Universidad Nacional (Grupo D, 2004).



Fig 9. Castro, D. Isotipos. Identidades y logos.

INFLUENCIA DEL ARTE PRECOLOMBINO

DICKEN CASTRO - ANTONI GRASS

La obra gráfica de Castro está representada en carteles, carátulas de libros y discos, destacándose el proyecto de estampillas con motivos precolombinos, que obtuvo una mención en la Bienal de Artes Gráficas de Cali en 1973. Pero el trabajo gráfico más significativo está en el diseño de marcas y en algunas se reconoce su origen precolombino. En el año 1976, organizó una exposición en el Centro Colombo Americano de Bogotá, "Diseñadores precolombinos", y la reseñamos por su valor didáctico y estético, ya que presentó sellos y rodillos resaltando su diseño en improntas sobre telas de gran tamaño, motivando así el posterior trabajo de diseñadores del país (Ballestas, L. H, 2010, p. 20).



Fig 11. Castro, D. 1994. Moneda de mil pesos Colombianos.

Uno de los más sobresalientes en el estudio y aplicación del diseño prehispánico es Antonio Grass, artista y diseñador, quien tal vez, haya sido el promotor más importante del arte precolombino, visto desde la perspectiva del diseño. Su trabajo ha trascendido en ámbitos donde la identidad visual nacional se manifiesta, lo que quizás es consecuencia del manejo que da a las formas, en las cuales se puede apreciar la eficaz adecuación de los diseños a la gráfica, delimitando contornos y ajustando simetrías y proporciones, lo que ha facilitado su utilización popular en camisetas, bolsos y en todo tipo de artesanías. Además, algunos de sus diseños han sido adoptados en marcas y monedas de circulación nacional (Ballestas, L. H, 2010, p. 20).

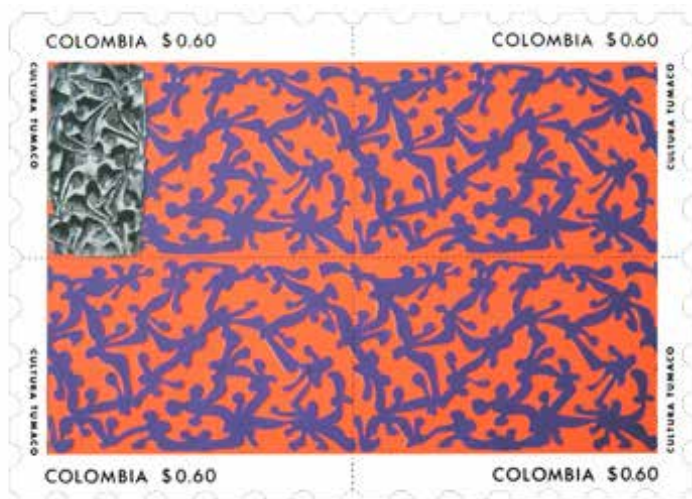
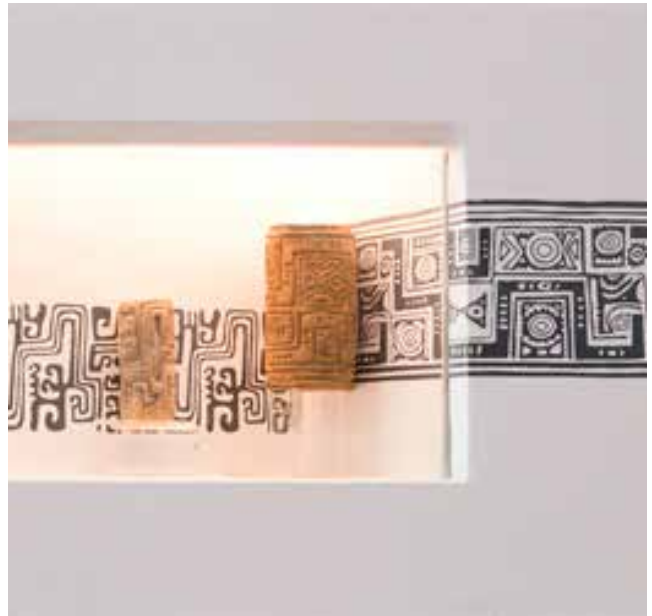
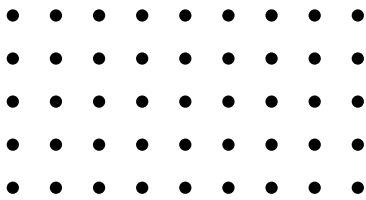


Fig 10. Castro, D. 1973. Diseño de Estampillas.



Fig 12. Grass, A. 1976. *La marca mágica*

La constancia de la valoración del arte precolombino como expresión de diseño, se observa en el título de su primer libro: "Diseño precolombino colombiano. El círculo" (1972). Otro libro de su autoría es "La marca mágica", sobre el diseño de los sellos y rodillos, que fue premiado en la Biental de Libros de Arte de Jerusalem, Israel, en 1977. En "Animales mitológicos" (1979) y "Rostros del pasado" (1982), recopila gran cantidad de iconografía precolumbina junto a textos que se caracterizan por la defensa vehemente del pasado indígena. Sus reflexiones sobre el papel del artista adaptado a los estilos foráneos desconociendo su pasado rico en elementos iconográficos, conllevan la revisión de qué elementos podrían ser tenidos en cuenta a la hora de mostrar una identidad visual nacional basada en la producción ancestral (Ballestas, L. H, 2010, p. 21).



Fotografía 13. Museo Musa. 2014. *Dicken Castro: Sellos y sentidos. Exposición.*



Fotografía 14. Museo Musa. 2014.
Sello de Cerámica. Sellos y sentidos.
Exposición Dicken Castro.



Fotografía 15. Museo Musa. 2014.
Sello de Cerámica. Sellos y sentidos.
Exposición Dicken Castro.

IMPORTANCIA SELLOS

El trabajo realizado por artistas precolombinos destaca una habilidad basada en nuestros antepasados mediante el uso del rodillo, un uso particular para reproducir módulos, que marcaba un manejo simbólico en piezas talladas a mano; dando origen a isotipos de grandes marcas en el país, toda esta influencia para los diseñadores contemporáneos de la época como Dicken Castro, marcaron un nuevo horizonte con respecto al uso de materiales para reproducir estos elementos gráficos, se hablaba de telas y texturas, mostrando al diseño como arte; que en su momento en particular se daba paso al diseño actual. En este sentido hablar de la plasticidad presentada por estos exponentes, que potenciaron el diseño gráfico; crea un pluralismo de formas e isotipos que se ha incrementado debido a esa necesidad por representar ideas a través de los sentidos, enfocados en el usuario.

• • •



Fig 13. Grass, A. 1985. Dibujos sobre arte Precolombino. Caratula folleto exposicion en el Centro Colombo Americano.

DAVID CONSUEGRA



Fotografía 16. *David Consuegra. 2009. Pensamiento Gráfico.*

David Consuegra a los 16 años viaja a los Estados Unidos y estudia Bellas Artes en la Universidad de Boston, se gradúa en Bellas Artes con un Magna Cum Laude en 1961, inicia estudios de maestría en diseño en la Universidad de Yale.

A diferencia de los casos citados, David Consuegra no era propiamente un artista operando en el terreno de las artes. Y esto, que desde una mirada superficial pudiera parecer un desmérito, se convierte en una de sus mayores fortalezas (Mercado, O, 2010).

Consuegra representa una forma de productor visual que ha rebasado ya algunos de los cánones del modernismo y que, lejos de la búsqueda de la obra total y de la integración plena de forma y función, está a la búsqueda de referencias culturales que doten de sentido al grafismo sintético del logotipo, por un lado, y, por el otro, de la recuperación de habilidades y conceptos básicos que la tecnología —cada vez más presente— va dejando de lado dentro de la formación del diseñador. Hay prácticas de Consuegra que claramente desbordan por igual el campo artístico y el campo del diseño, y que producen objetos difícilmente reductibles a un solo ámbito. Un libro como *Máximas mínimas* (Consuegra y Cáceres, 1982), ¿debe ser considerado únicamente un material impreso? ¿O es algo que rebasa con mucho al diseño editorial y se instala en un terreno próximo al del libro objeto? Tiene lugar ahí uno de los momentos en los que el diseño de Consuegra se hace transversal y cruza territorios con objetos sumamente problemáticos para la clasificación, objetos donde se da una plena integración entre texto, ilustración y diseño. De hecho, es difícil precisar dónde comienza y dónde termina cada una de estas categorías dentro del libro mencionado (Mercado, O, 2010).

• • •

TRABAJOS DAVID CONSUEGRA



Fig 14. Consuegra, D. 1966. Carátula del plegable. *Mejía*.

“MEJÍA”

David Consuegra
Museo de Arte Moderno de Bogotá,
1966.

Cartel/Plegable.
Impresión en offset,
19,5 x 16 cm (cerrado),
19,5 x 33 cm (abierto).



Fig 15. Consuegra, D. 1966. Parte interior del plegable. *Mejía*.

MÁXIMAS Y MÍNIMAS

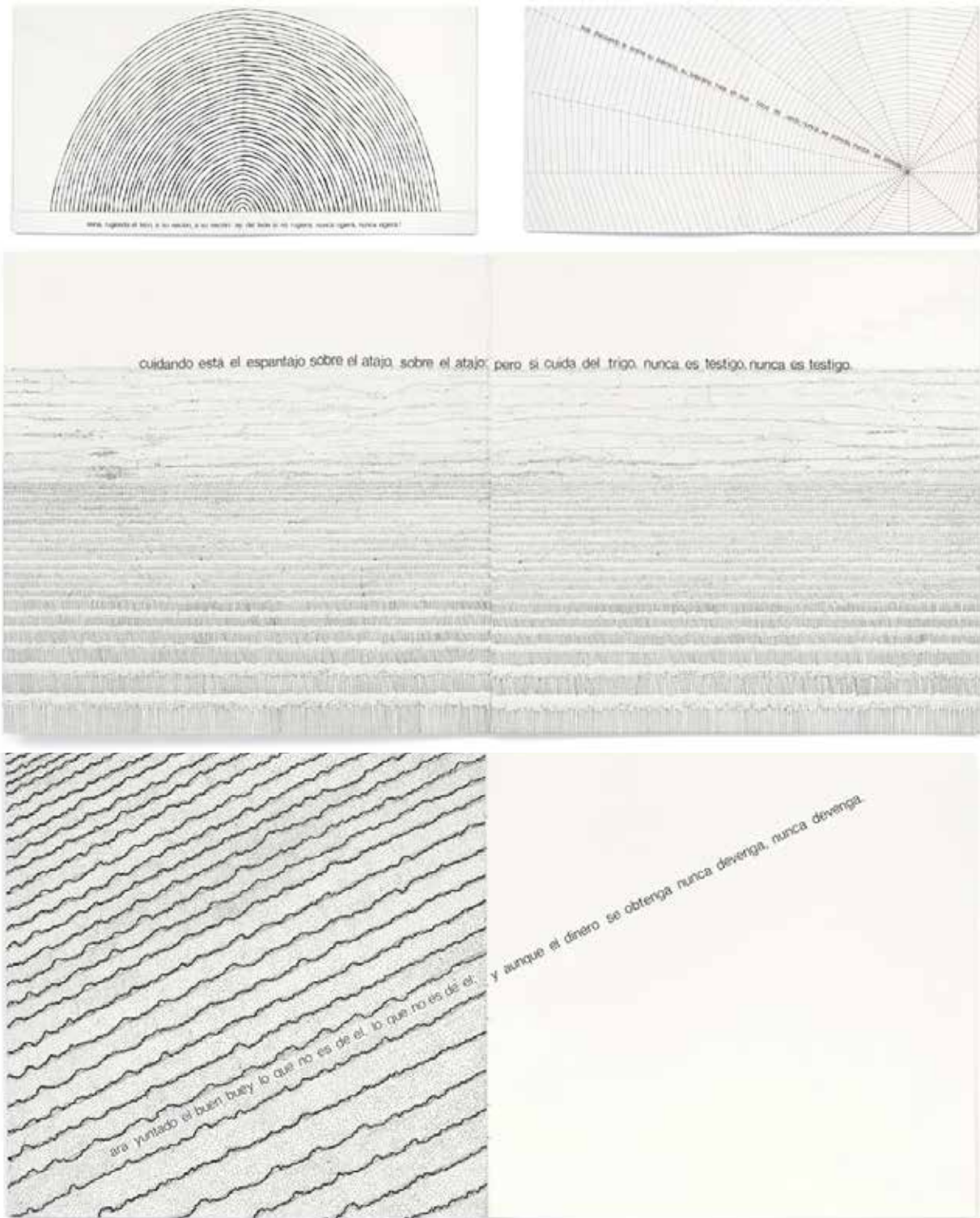
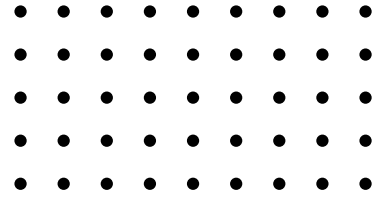


Fig 16. Consuegra, D. 1982. Libro *Máximas y Mínimas*. Ilustraciones Cecilia Cáceres. Impresión Offset, 22,5 x 24cm.

BOSTON UNIVERSITY ORCHESTRA



Fig 17. Consuegra, D. 1960. Carátula Programa de mano. Impresión en offset, 23,6 x 30,8 cm.



RAMÍREZ VILLAMIZAR

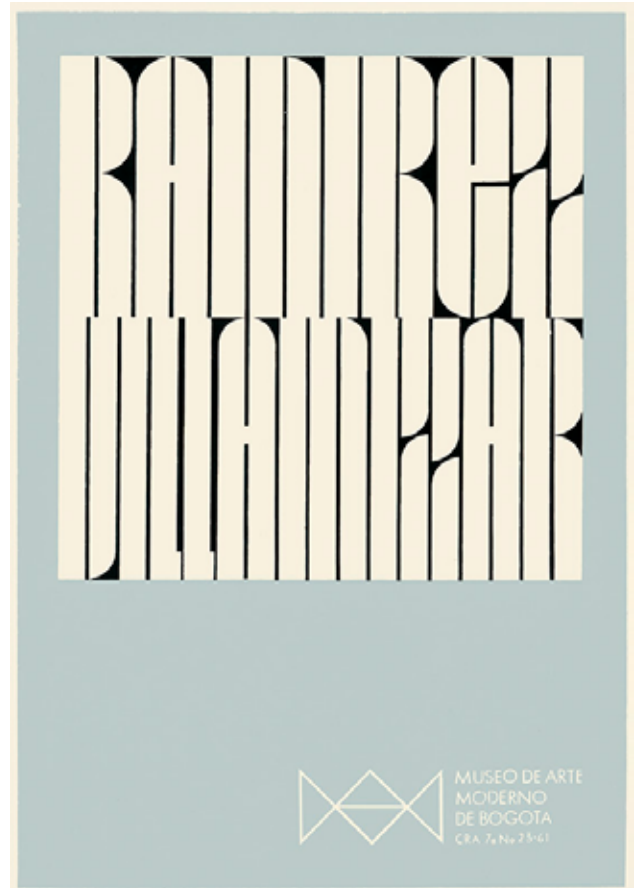
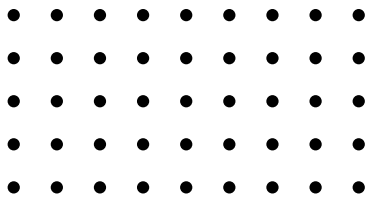


Fig 18. Consuegra, D. 1967. Ramírez Villamizar. Serigrafía sobre papel, 50 x 35cm. Museo de Arte Moderno de Bogotá.



THEY DIED WITH THEIR BOOTS ON

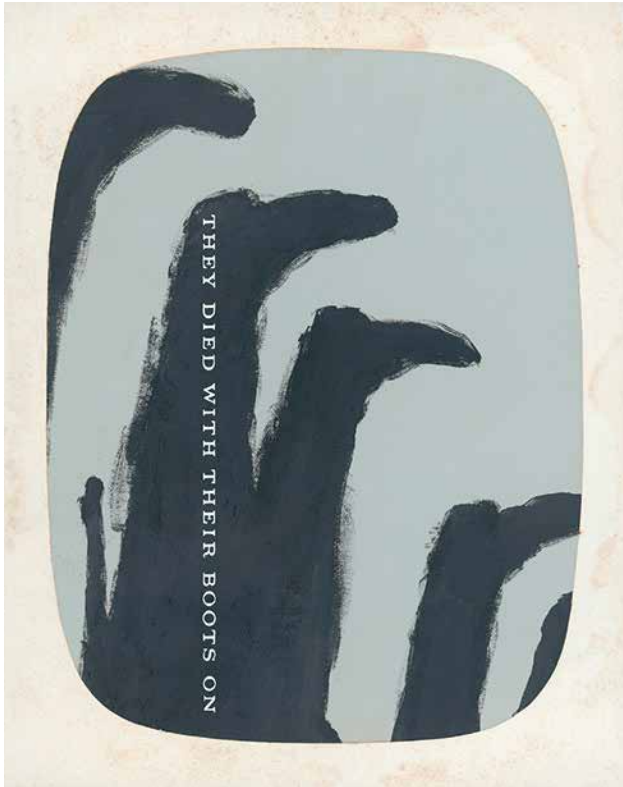


Fig 19. Consuegra, D. 1962. Cartel Promocional para obra de teatro en New Haven. Tempera sobre cartón, ilustración.

Consuegra es impecable en el uso de la forma y la contra-forma para definir el blanco y negro. Aquí los elementos desbordan la percepción, pero la solución gráfica se encarga del ajuste. Las letras se integran en un dibujo continuo de blanco y negro, y las zonas de separación se enlazan sin tocarse.

JAZZ / MUSIC.

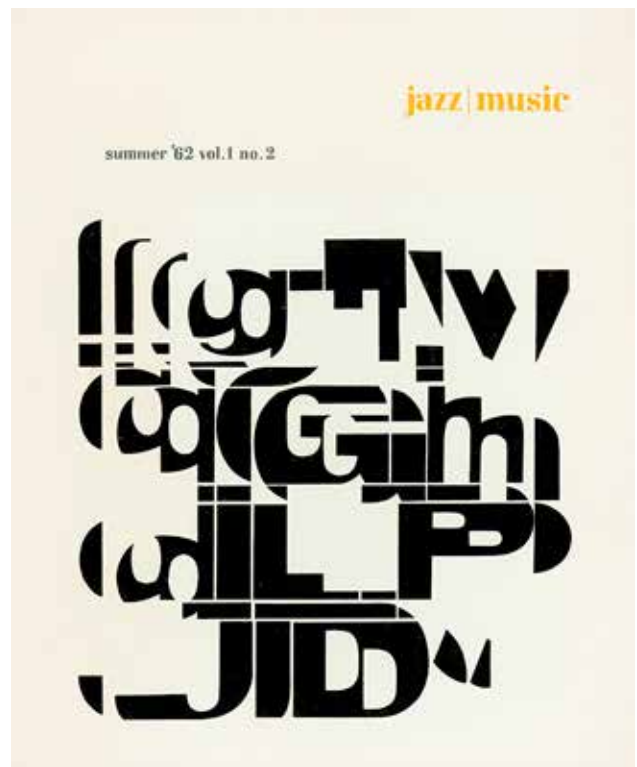


Fig 20. Consuegra, D. 1960. Póster Jazz&Music. Témpera sobre cartón, 35,5 x 28cm. Summer'62.

MARTA GRANADOS

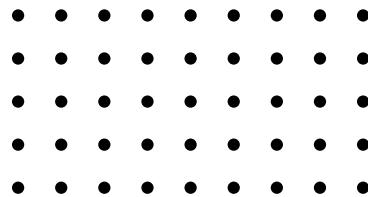
Marta Granados en 1963 se graduó de la Facultad de Arte y Decoración Arquitectónica en la Pontificia Universidad Javeriana, e ingresó a la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad de los Andes, donde, bajo la dirección del diseñador gráfico David Consuegra, realizó su tesis de grado "El cartel turístico". También recibió clases de pintura del maestro Juan Antonio Roda, 'de quien, al igual que de Consuegra, Granados recibió gran ascendencia. Sus inquietudes creativas y artísticas la llevaron a realizar un postgrado en diseño en L'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de París, estudios que realizó entre 1966 y 1968 (Ramírez, H, 2015).



Fig 21. Granados, M. 1992. Carátula para el XXX Salón AC.



Fig 22. Granados, M. 1992. Carátula para el XXX Salón OP.



DISEÑO GRÁFICO UPB

“En 1942, en Medellín la Universidad Pontificia Bolivariana inauguraba el programa de Arte y Decorado en las instalaciones del Colegio Sagrado Corazón en el barrio Buenos Aires. Allí las estudiantes uniformadas con su tradicional vestido tipo jumper a cuadros y su camisa (Patiño, E, 2015, p. 11).



Fotografía 17. Archivo UPB. 1962. *Estudiantes de Arte y Decorado en la entrega del curso Dibujo Decorativo.* Fotografía: Gil Ochoa.



Universidad Pontificia Bolivariana

Fig 23. Escudo Universidad Pontificia Bolivariana.

blanca recibían junto a la comunidad de religiosas cursos de pintura, dibujo decorativo, cerámica, papel y tejeduría, entre otros.

Un poco antes de finalizar el proceso del programa de Arte y Decorado, en Mayo de 1968, los estudiantes parisinos pintaban en las paredes de la ciudad “Imaginación al poder”, denigrando revolucionariamente del racionalismo reinante en las aulas y que a su vez era el fundamento de la formación de sus padres y maestros. Según Luis Alfonso Ramírez. En 1972 el programa de Arte y Decorado se traslada a las instalaciones de la UPB en el barrio Laureles para fundar las bases de una nueva disciplina, que estando también en pañales internacionalmente, se abría camino en una ciudad ávida de creación plástica, donde según Dora Mejía, otra de las docentes perteneciente al grupo de fundadores, no existían programas profesionales de arte, sino cursos de técnicas pictóricas y escultóricas que se impartían en la Universidad de Antioquia y en Bellas Artes (Patiño, E, 2015, p. 11).

Posteriormente, es en 1974, cuando el Ministerio de Educación otorga la licencia de funcionamiento a la Facultad de Diseño en la Universidad Pontificia Bolivariana. Es en esa transición donde la naciente Facultad de Diseño es alimentada y nutrida por una generación de arquitectos dedicada a las artes plásticas. Dora Mejía habla de esta época. La generación de los fundadores de la Facultad de Diseño perteneció a las juventudes de todo el mundo que se solidarizaron con los estudiantes que salieron a protestar por las calles de París en Mayo del 68; que se rebelaron contra el orden establecido, que se opusieron a la guerra de Vietnam y se fascinaron con el movimiento Hippie y toda su parafernalia, que soñaron con toda clase de reivindicaciones y utopías sociales y cuya imagen emblemática fue la del Che Guevara, apropiada, transformada y difundida como una ilusión nunca alcanzada (Patiño, E, 2015, p. 12).



Fotografía 18. Archivo UPB. 1962. *Estudiantes de Arte y Decorado en la entrega del curso Dibujo Decorativo.*



Fotografía 19. Archivo UPB. 1962. *Taller de Cerámica, Maestro Pablo Jaramillo.*

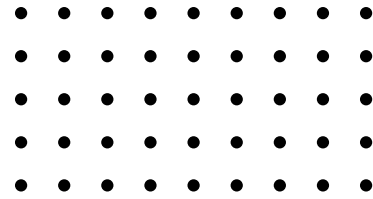
Uno de los mayores aportes que pudimos hacer a la formación de los estudiantes de diseño en los comienzos de la Facultad fue transmitirles un hábito creativo, hacerles creer en la capacidad de crear entidades inexistentes que se hacen forma a través de ellos mismos, de sus deseos, necesidades y experiencias. Al fin y al cabo el proceso creativo para crear un edificio es el mismo que se requiere para crear un objeto, solo que a una escala menor, y entre la obra artística y el diseño gráfico, el diseño industrial o el diseño de vestuario, etc., solo media el hecho de que estos cumplen una función o tienen un uso. Pero todos incluyendo el arte tienen la función de la comunicación (Patiño, E, 2015, p. 12).



Fotografía 20. Archivo UPB. 1962.
Imágenes de archivo, Escuela Arquitectura y Diseño.

Igualmente de esos inicios, está consignado en *DESIGNIO*, el libro conmemorativo de los 30 años de la Facultad, el proceso de construcción del concepto de diseño de donde se partió:

Los referentes de dónde aprendió nuestro diseño fueron singulares y los modelos significativos: desde las tipologías de objetos europeos Bauhaus, Arts and Kraft, el minimalismo nórdico, la retórica de los ingleses, la dinámica de América del norte y el despliegue popular de las imágenes plasmadas por las agencias publicitarias en sus productos masivos; hasta la cercanía idiomática con España y geográfica con las industrias de México, Argentina y algo de Brasil; todas estas estéticas les abrieron los ojos a las generaciones con ganas de crear, de expresar, de producir cosas nuevas. Con todo este collage de influencias, sumadas a la herencia autóctona de la artesanías, se fueron dando algunas etapas transitorias (con un renovado eclecticismo), y que hoy,



sin duda tienen suficiente identidad y estilo para competir con la gráfica global (Patiño, E, 2015, p. 13).

En 1977 no se hablaba todavía de perfil y mucho menos de las competencias del egresado, pero se enunciaba como objetivo del Programa formar diseñadores generales dentro de una metodología que integraba el Diseño Gráfico con el Diseño Industrial, buscando una mayor versatilidad dentro de la reducida demanda de diseñadores. Luego en 1981 se divide la Facultad en dos programas y se determina el objetivo de preparar profesionales en el área del diseño tridimensional (desarrollo de objetos industrializables) para el programa de Diseño Industrial, y a preparar profesionales en el área del diseño bidimensional orientado hacia la comunicación visual, para el programa de Diseño Gráfico (Patiño, E, 2015, p. 13).

En 1998 ya se empieza percibir una transición, se enuncian los perfiles del profesional en Diseño Industrial, con énfasis en Moda, y en Diseño Gráfico, y se empieza a descentralizar el resultado material del diseño como único eje de la disciplina. En lugar de ello aparecen nuevos conceptos como proyecto, proyectación, investigador, lector, intérprete, contexto, innovación, requerimientos tecnológicos e implicaciones económicas y ecológicas (Patiño, E, 2015, p. 13).

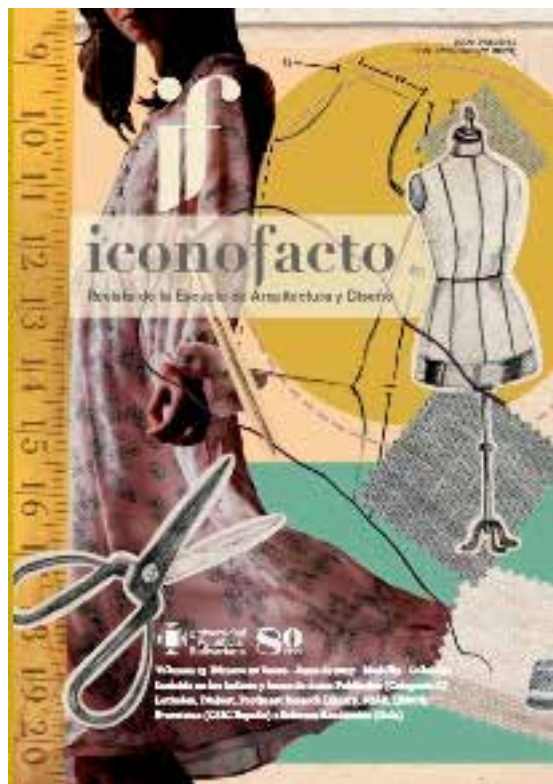


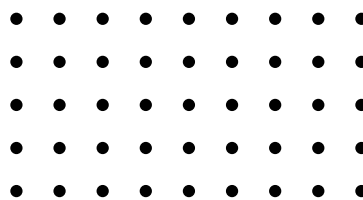
Fig 24. UPB. 2017. *Revista Iconofacto*. Vol. 13, Núm. 20.

Publicación seriada oficial de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana. Fundada en 2005. La Revista Iconofacto es el medio de divulgación de la filosofía e identidad de la Universidad, la voz institucional, una publicación anual de acceso libre. La Revista, en sus versiones impresa y digital, presenta en cada número un tema de interés global, abordado desde diferentes ópticas que aportan una visión holística a nuestra realidad. El compromiso de la formación integral como eje transformador de lo humano y lo social encuentra en la Revista un punto de apoyo y la difusión del pensamiento universitario un instrumento idóneo, en cumplimiento de la política editorial de la UPB (Domínguez, R, 2017).



Fig 25. Logo *Revista Iconofacto UPB*.

Iconofacto es una publicación de calidad que tiene como objetivo incidir en académicos, investigadores, estudiantes, empresarios, gestores culturales, entidades académicas públicas y privadas, y grupos sociales que participan en la toma de decisiones de la región; y adicionalmente, promover la extensión cultural que hace la Universidad a través de la publicación de diferentes manifestaciones artísticas (Domínguez, R, 2017).



MALLA CURRICULAR DE LA FACULTAD DE DISEÑO UPB 1972 - 1974.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Color	Color	Color	Color	Color	Color	Color	Color	Color	Color
Expresión									
E. Visual	E. Visual	E. Visual	E. Visual	Gráfico	Gráfico	Gráfico	Gráfico		
			Fotografía	Ergonomía	Seminario audiovisual				
Modulación	Modulación	Modulación	Procesos	Procesos	Diseño tridimensional	Diseño tridimensional	Diseño tridimensional	Diseño tridimensional	Diseño tridimensional
Modelador	Forma	Forma						Diseño interiores	Diseño interiores
Psicología			D. Textil	D. Textil		Seminario	Seminario	Electiva	Electiva
Matemáticas	Matemáticas							Mercados	Mercados
	Descriptiva	Descriptiva	Descriptiva						
	Física	Física							
Idiomas	Idiomas	Idiomas				Estética	Estética		
		Historia	Historia	Historia	Historia	Historia	Historia	Historia	Historia
						Sociología	Sociología	Economía política	Ética Profesional
	1		2		3		4		5

Fig 26. UPB. 1981. Extracto del documento de fundamentación de la Facultad de Diseño.

PLAN DE ESTUDIOS DISEÑO GRÁFICO UPB 2016

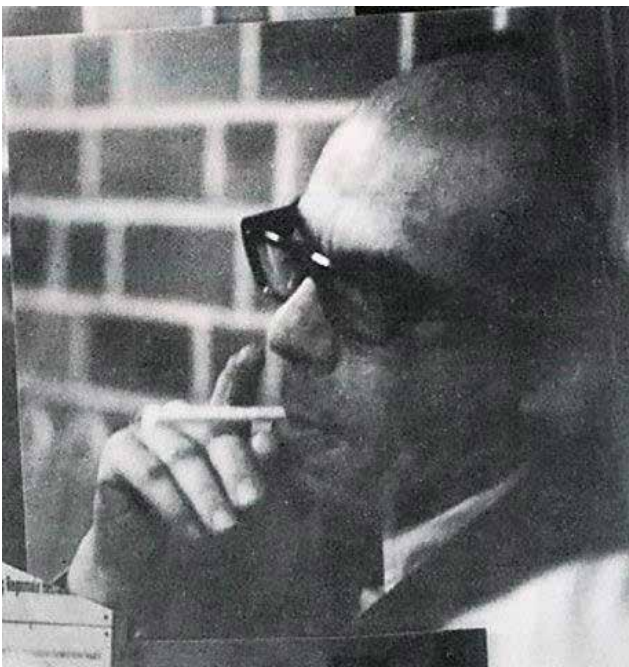
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ÁREA DE PROYECTOS	Historia del Contexto	Historia del Diseño Gráfico	Fundamentos de la Investig.					Portafolio		Módulo 4 y Elec. Téc. ó Proyecto Especial
			Lec. del Contexto 1	Lec. del Contexto 2	Lec. del Contexto 3	Observatorio 1	Observatorio 2	Observatorio 3	Optativa Investigación	
	Taller 1 Núcleo Fund. del Dis. Gráf. 1	Taller 2 Núcleo Fund. del Dis. Gráf. 2	Taller 3 Núcleo de Lectura del Contexto	Taller 4 Núcleo de Creación para Diseño	Taller 5 Núcleo Producto Gráfico	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3		
ÁREA FUNDAMENTACIÓN					Costos y Presupuesto	Economía	Derecho Comercial	Finanzas	Práctica	Gerencia de Proyectos
	Lab. de Comunicac. 1	Lab. de Comunicac. 2	Semiótica y Diseño	Retórica de la Imagen	Prágmatica de la Imagen					Innovación
			Física y Comp. de la Imagen	Antropom. y Percepción	Usabilidad					
			Producción de impresos	Producción Aquigráfica	Producción Audiovisual	Producción Digital				
ÁREA TÉCNICA	Núcleo Dibujo Progresivo	Núcleo Elementos Gráficos								
	Fotografía Básica	Técnicas Gráficas								
	Illustrator	Photoshop	Elec. Uni. 1	Elec. Uni. 2	Elec. Uni. 3	Elec. Uni. 4	Elec. Uni. 5	Elec. Uni. 6		
CBU	Humanismo	Cristología	Ética General	Lengua y Cultura	Emprendim. Resp. Social	Elec. Hum. 1	Elec. Hum. 2	Elec. Hum. 3	Ética Profesional	

Fig 27. UPB, 2016. Extracto del documento de fundamentación de la Facultad de Diseño actual.

DISEÑO GRÁFICO UNAL

En el año de 1962 siendo Director de la Escuela de Bellas el maestro Eugenio Barney Cabrera se creó bajo el nombre de Programa de Dibujo Publicitario lo que sería el comienzo de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Colombia (AdgCo, 2012).

A partir de ese momento se empezaron a otorgar los siguiente títulos:



Fotografía 21. ColArte. 2011. Eugenio Barney Cabrera. Archivo arteria.



Fig 28. Escudo Universidad Nacional de Colombia

- Para el año de 1969 se empezó a otorgar el título de Experto en Arte Comercial.
- En 1970 se dio el título de Licenciado en Arte Gráfico y Diseño Publicitario.
- En 1977 Licenciado en Diseño Gráfico.
- En 1978 Licenciado en Diseño Gráfico y Pedagogía del Arte.
- En 1979 Profesional en Diseño Gráfico, título que otorga actualmente.
- En el año de 2009 se cumplen 40 años de la primera promoción de artistas gráficos (AdgCo, 2012).

EUGENIO BARNEY CABRERA

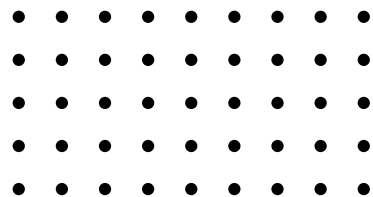


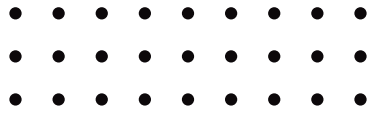
Fotografía 22. ColArte. 2012. Eugenio Barney Cabrera.

Nació en Santander de Quilichao el 14 de abril de 1917. Consumado académico, ejerció como crítico de arte, investigador, ensayista, columnista de los principales periódicos y revistas del país; docente toda la vida de la Universidad Nacional de Colombia, institución de la que fue Decano de la Facultad de Ciencias Humanas, Director de la Escuela de Bellas Artes, del Departamento de Humanidades y de la Biblioteca Central. Barney dedicó su vida a comprender las dinámicas y paradojas que envuelven la actividad estética, además de analizar las lógicas propias que caracterizan al arte por el arte y al arte por el comercio (ColArte, 2011).

Fue Director Científico y autor de varios ensayos sobre arte precolombino y del siglo XIX de la obra "Historia del arte colombiano" publicada por la editorial Salvat y editor crítico y autor de las notas marginales del libro "Arte monumental prehistórico" de Konrad Theodor Treuss, publicado por la Universidad Nacional de Colombia.

Como investigador preocupado por el desarrollo del arte como profesión en el país, creó en 1961 la carrera de Dibujo Comercial-Carteles, en la Escuela de Bellas Artes de Bogotá. Algunas de sus obras dieron cuenta también de las características de la cultura culinaria colombiana, en un sentido estrictamente antropológico por entender las raíces de los hábitos, alimentos y elementos culinarios de nuestra región. Muere en Bogotá en 1980 (ColArte, 2011).





ACTUALIDAD

Fotografía del Autor 19.

SERGIO DEL PUERTO



Fotografía 23. *Gráfica. 2013. Sergio del Puerto, Serial Cut.*

En el marco de Medellín Design Week, se llevó a cabo la ponencia del director de arte Sergio del Puerto, Image Maker español y fundador del estudio Serial Cut, ubicado en Madrid, España. Con su ponencia titulada "Full Bacano", porque según él fue la primera frase que conoció en Colombia, mostró a los asistentes la esencia de Serial Cut: cultura pop mezclada con surrealismo, imágenes icónicas y tipográficas, compuestas detalladamente para generar interpretaciones en el espectador desde el primer momento en que las ve.

Para él, existen cuatro mandamientos básicos a la hora de crear, necesarios para que el trabajo impacte, sea reconocido y lleve la huella de Serial Cut. El primer mandamiento indica que buenos trabajos, llaman mejo-

res trabajos, explicó que no se trata solamente de mostrar todo lo que se hace, sino de mostrar lo que significa, lo que verdaderamente marca. El Efecto WOW debe ser generado por cada trabajo que se realice, de manera que no solamente impacte sino que genere recordación. El tercer mandamiento radica en no solo centrarse en la realización de trabajos digitales sino salir de la pantalla, componer e interactuar con objetivos y elementos gráficos. Sergio del Puerto aseguró que lo digital es importante pero hay trabajos que deben ir más allá. Como último mandamiento, planteó a los asistentes crear sus propios detrás de cámaras, centrarse en los procesos que permiten obtener un resultado final exitoso y aprender de ellos (UPB, 2015).

SERIAL CUT

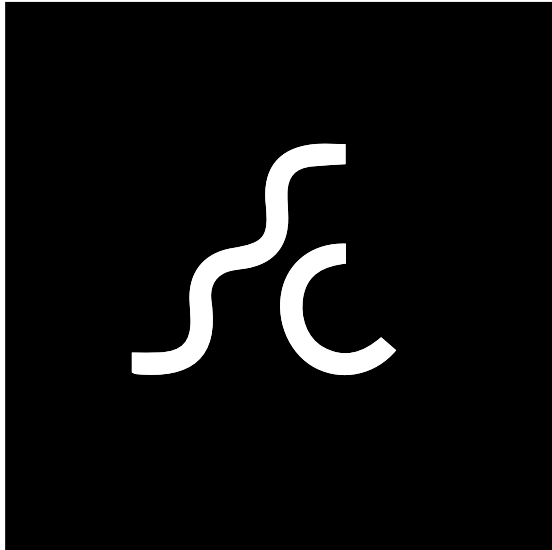


Fig 29. *Serial Cut logo.*

Serial Cut es un estudio con sede en Madrid, fundado en 1999 por Sergio del Puerto, que trabaja en una amplia variedad de proyectos en todo el mundo, pero centrándose principalmente en la Dirección de Arte.

Trabaja junto a un equipo cada vez mayor de profesionales, que se especializan en diferentes áreas como la fotografía, el diseño, el motion-graphics y el diseño 3D. Dependiendo de la naturaleza de un proyecto dado, se eligen diferentes colaboradores para dar a cada pieza una nueva dimensión.

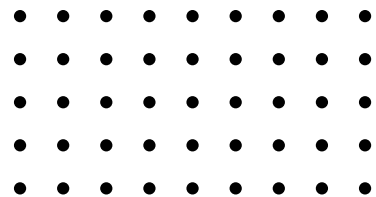
La inspiración proviene de las décadas actuales y pasadas, pero siempre la revisamos y la renovamos, llevándola a la perspectiva de hoy con un aspecto real. No se consideran diseñadores, ni tipógrafos, ni artistas. Sólo son "creadores de imágenes" (Serial Cut, 2007).



Fig 30. *Serial Cut. 2015. Projects.*



Fig 31. *Serial Cut. 2015. Projects.*



TRABAJOS SERIAL CUT



Fig 32. Bartholot. 2016. Madmatt. Serial Cut,
Fotografía mixta y CGI 3D.

MADMATT



Fig 33. Bartholot. 2016. Madmatt. Serial Cut,
Fotografía mixta y CGI 3D.



Fig 34. *Serial Cut. 2016. World Book Day. Trabajo para Facebook, Imagemaker.*

FACEBOOK

WORLD BOOK DAY

Facebook celebra días de calendario que son significativos para ellos usando su logo como lienzo y colaborando con artistas para hacer mini-obras de arte conceptuales en forma de logotipo, cada una representando sus valores y pasiones-una mirada artística en quién son como una empresa y lo que los impulsa a conectar el mundo. En este caso, para celebrar el Día Mundial del Libro se contruyó esta instalación de libros reales (Serial Cut, 2016).



Fotografía 24. *Serial Cut. 2016. Making Of - World Book Day. Selección y pintura.*



Fotografía 25. *Serial Cut. 2016. Making Of - World Book Day. Instalación*

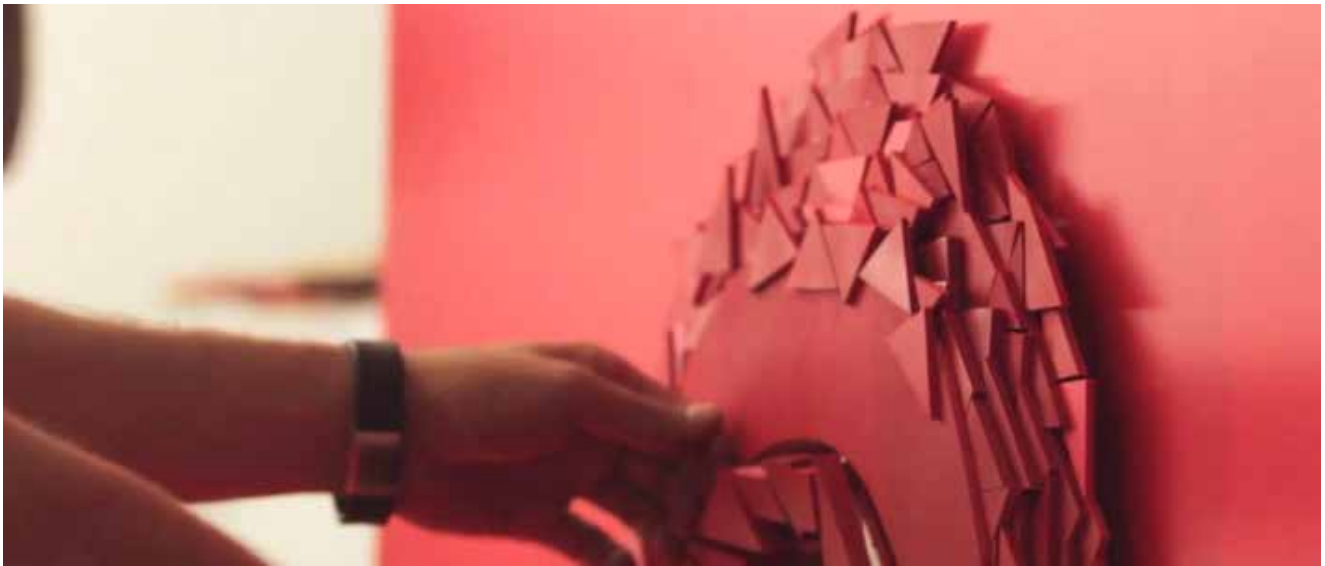


Fig 35. *Serial Cut. 2014. Sonos Project. Igemaker, Fotografía mixta y CGI 3D.*

SONOS

YOUR HOME

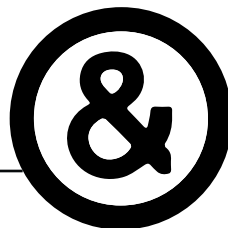
La música puede cambiarlo todo. Para su nueva campaña, Sonos, la, quería demostrar que el producto cambia el ambiente de la habitación, de su hogar. Utilizando relativamente poco CGI, el objetivo principal fue crear todos los conjuntos lo más prácticos posible, con diferentes estilos y colores que expresan todas las formas en que la música puede afectar un espacio (Serial Cut, 2014).



Fotografía 26. *Serial Cut. 2014. Making Of - Sonos. Your Home, Corte e instalación.*



Fotografía 27. *Serial Cut. 2014. Making Of - Sonos. Your Home, Splash de pintura.*



Fotografía 28. *Walsh, J. 2013. Self Portrait.*

Jessica Walsh (nacida el 30 de octubre de 1986) [1] es una diseñadora gráfica estadounidense, directora de arte e ilustradora, y socia de la agencia creativa Sagmeister & Walsh. Es una diseñadora multidisciplinar que trabaja en la ciudad de Nueva York. Su trabajo ha ganado premios de diseño de Type Director's Club, Art Director's Club, SPD, Print y Graphis. Ha recibido varias distinciones célebres como Computer Arts "Top Rising Star in Design", un Art Director's Club "Young Gun" y Print Magazine "New Visual Artist" (Mañes, P, 2015).



Fotografía 29. *Madere, J. 2012. Stefan Sagmeister.*

Stefan Sagmeister (Bregenz, Austria, 6 de agosto de 1962) es un diseñador gráfico y director de arte austriaco. Fundó Sagmeister, Inc. en 1993 en Nueva York. Ha trabajado para Rolling Stones, The Talking Heads, Lou Reed, The Guggenheim Museum y Levis. Exposiciones sobre el trabajo de Sagmeister han sido montadas en Nueva York, Filadelfia, Tokio, Osaka, Seúl, París, Lausana, Zurich, Viena, Praga, Colonia y Berlín. Sagmeister es mucho más directo y, a veces, hasta crudo. Un ejemplo es el cartel que diseñó, a principios de los 90, para la conferencia del American Institute of Graphic Arts (AIGA), en el campus de Cranbrook, cerca de Detroit. En esa ocasión, Sagmeister pidió a su ayudante que tallara los detalles de la conferencia sobre su torso con un cuchillo y después fotografió el resultado para convertirlo en un cartel (Cumm, N, 2013).



Fig 36. Walsh, J. 2016. Aizone 14-16. Maquillaje, instalación, 3D y fotografía.

Sagmeister & Walsh creó entornos 3D inspirados en pinturas de arte pop 2D con la ayuda de la pintora de cuerpo, Anastasia Durasova, y el constructor de set, Sing-Sing. Este año, el mismo equipo se reunió para dar vida a los mundos psicodélico y constructivista, con ilusiones ópticas y un caballo pintado de color rosa. Imágenes encontradas en vallas publicitarias, en revistas, periódicos, y en la tienda de Aizone en todo el Oriente Medio (Walsh, J, 2016).

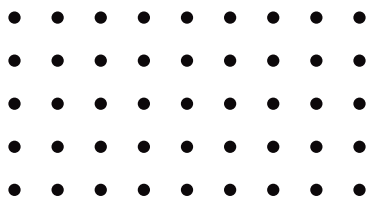


Fig 37. Walsh, J. 2016. Aizone 14-16.



Fig 38. Walsh, J. 2016. Aizone 14-16.

ALEX TROCHUT



Fotografía 30. *Magazine Horse. 2015.*
Alex Trochut.

Alex Trochut nació en 1981 en Barcelona, España. Después de completar sus estudios en Elisava Escola Superior de Disseny, Alex estableció su propio estudio de diseño en Barcelona antes de trasladarse a la ciudad de Nueva York. A través de su diseño, ilustración y práctica tipográfica, ha desarrollado una forma intuitiva de trabajo que ha resultado en su estilo visual expresivo. En 2008, fue reconocido por su ingenioso estilo de letras y fue nombrado un Young Gun de Art Directors Club, en honor a los diseñadores menores de 30 años. En 2014, Creative Review celebró las impresiones binarias con el codiciado premio Best In Book en reconocimiento a la impresión inventiva técnica utilizada para crear impresiones diurnas y nocturnas en una sola página (Trochut, A, 2014).



Fig 39. *Trochut, A. 2016. Experiencia Alagoas.*



Fig 40. *Trochut, A. 2016. Álbum empaque.*

TRABAJOS ALEX TROCHUT

FINE LINE / DEATH DRIVES



Fig 41. Trochut, A. 2014. Exposición *Fine Line*.



Fig 43. Trochut, A. 2014. Exposición *Fine Line*.



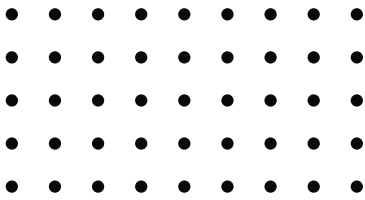
Fig 42. Trochut, A. 2014. Exposición *Fine Line*.

Fine Line es una serie completamente nueva creada con una técnica de arte cinético. La aparición de estas piezas cambia en relación con el punto de vista y la perspectiva del observador hacia el sujeto, creando una nueva percepción basada en el ángulo en que se ve el sujeto. Fine Line usa el lenguaje y las letras como medio para enfocarse en las paradojas y contradicciones de la existencia humana (Trochut, A, 2014).

A photograph of several lit candles in a dark setting. The candles are of various colors, including red, yellow, and orange. The flames are bright and glowing. The background is dark, and the overall atmosphere is warm and contemplative. A grid of white dots is overlaid on the image, centered around the title.

REFLEXIONES

Fotografía del Autor 20.



El nivel de experimentación que se logra desarrollar durante el comienzo del Diseño Gráfico en Colombia, da paso a una formación de diseñadores gráficos en la cual se abordan diferentes hábitos al diseñar; este hecho se vuelve implícito en el diseño, que al tener influencias artísticas y conservar un continuo uso de materiales; impregna a artistas y diseñadores, por lo cual, el diseño y el arte se conectan en un inicio como arte publicitario. Como lo resalta el precursor del diseño gráfico David Consuegra, “es importante la recuperación de habilidades y conceptos básicos, que la tecnología (cada vez más presente) va dejando de lado dentro de la formación del diseñador”. En vista de su nexos con museos, Consuegra logra una madurez en sus propuestas que

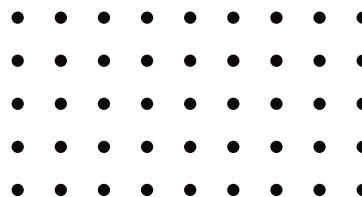


Fotografía Workshop Medellín Design Week 6.

destacan un empleo de diferentes técnicas gráficas como se especifica dentro de la investigación; sin considerarse a Consuegra como un artista logra una relación entre arte y diseño , que al mismo tiempo se convierte en una de sus grandes fortalezas.

Un claro ejemplo es su libro Máximas y Mínimas el cual cuestiona el manejo de impresión tipo offset, y señala que el diseño no sólo se delimita por la impresión; "¿debe ser considerado únicamente un material impreso? ¿O es algo que rebasa con mucho al diseño editorial y se instala en un terreno próximo al del libro objeto?", mencionando terreno infiere en un mecanismo utilizado desde el campo artístico para generar estas corporalidades.

Corporalidades que se ven reflejadas en las artes gráficas. El aprendizaje de estas influye en poder tomar decisiones en cuanto a, instalación y elección de materiales, se convierte en un proceso que incluso trata de abandonar la oficina para abrir nuevos espacios de trabajo y recursos.



Fotografía del Autor 21.

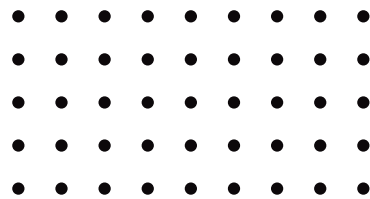
Se reconoce al diseño como una más entre las prácticas y medios de expresión "que lo definen, junto con las instalaciones, las performances, los vídeos, el arte por o con computadoras y varios medios combinados sin mencionar trabajos en la tierra o sobre el cuerpo", para aprovechar un listado no exhaustivo pero al menos contrastado.

"Hace tan sólo dos décadas, el mundo del arte reconocía una relación con el diseño pero mantenía la vieja relación jerárquica entre artes mayores y menores, como muy bien quedaba expresado en la exposición High and Low, celebrada en Nueva York y también en París pero con otro nombre (Art & Pub). En este contexto, y echando mano de la teoría institucionalista del arte de George Dickie, Isabel Campi analiza en su artículo las posibles similitudes entre arte y diseño desde la perspectiva de su tratamiento institucional".

Generando nuevos campos al conocimiento, mediante la inmersión interdisciplinaria, para enriquecer ciertos temas señalados o específicos. Así, durante este punto de asimilación, poder analizar los aspectos socioculturales que se han logrado cambiar a través de la historia con el uso de las artes gráficas.



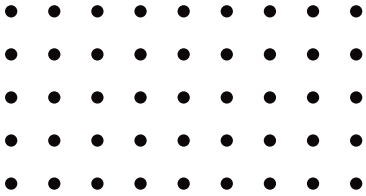
Fotografía del Autor 22.





CONCLUSIONES

Fotografía del Autor 23.



Se puede concluir luego de investigar la historia con la cual se produjo el tránsito formal del arte publicitario al diseño gráfico contemporáneo; y realizar un rastreo dentro de este, que conecta al arte y el diseño gráfico en sus inicios. Es innegable el vínculo entre estas dos disciplinas, que además toma un rumbo inspirado en la forma y en los elementos abstractos, basados en el uso de técnicas manuales y sus diferentes expresiones; desarrollando propuestas que transmiten ideas según el uso de texturas y pinceles.

• • •

Una de las fases de experimentación del Diseño Gráfico fue todo el estudio de sellos y formas, por parte de Dicken Castro y Antonio Grass. Incursionar es un término que se vuelve importante para los diseñadores precolombinos porque retoma la naturalidad de experimentar y en sí, crear sin tener el fin ya planteado; creando similitud entre los artistas abstractos y diseñadores gráficos que generaron un estudio de abstracción interesante y complejo, que enriquece el este ejercicio proyectual mencionado.

• • •

Las Artes Gráficas han aportado diferentes herramientas creativas a los diseñadores a lo largo de la historia, las cuales junto a un soporte conceptual generan diseño con emoción.



Fotografía del Autor 24.



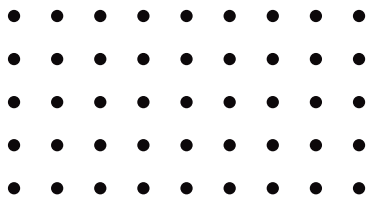
Fotografía del Autor 25.

En el campo académico tanto la Universidad Pontificia Bolivariana como la Universidad Nacional de Colombia vinculan en sus inicios el Diseño Gráfico a la manualidad; el trabajo conjunto con artistas se nutre por todo este campo artístico aplicado desde las Artes Gráficas y el uso de materiales. El uso y conocimiento de la técnica se convierte en un elemento importante para la profesión en su momento, observado en el cambio curricular del plan de estudios propuesto desde 1972 a la actualidad por parte de la UPB.

• • •

En la actualidad se observa como distintos diseñadores gráficos trabajan el Diseño haciendo uso de la tecnología y las diferentes técnicas gráficas; mezclando estas y creando Diseños interesantes visualmente. Se puede concluir que la tecnología beneficia al Diseño Gráfico en gran medida, pero no se debe dejar atrás todo el recorrido del Diseño Gráfico por el cual llegó a su definición actual; todo esto se ve reflejado en el discurso de Sergio del Puerto durante la semana del Medellín Design, el cual expresa que el diseño no solo debe centrarse en la realización de trabajos digitales sino salir de la pantalla, componer e interactuar con objetivos y elementos gráficos. Sergio del Puerto aseguró que lo digital es importante pero hay trabajos que deben ir más allá.

ARTE - DISEÑO ACTUAL



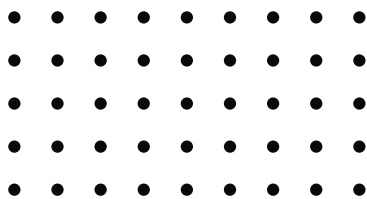
Por último mencionar que actualmente existen cargos donde el diseñador constantemente está evaluando y reevaluando ciertas técnicas gráficas que le permiten reforzar el concepto. Un ejemplo claro es el cargo de director de arte, en el cual su desempeño genera un diseño donde la parte manual incrementa; también se crean perfiles y roles específicos dentro de los proyectos o campañas de diseño; el uso de recursos humanos es una parte esencial para este cargo.

Las artes gráficas y escénicas elegidas por este director, juegan un papel importante en el desarrollo de un proyecto debido a que antes, durante y después de su concepción proporcionan elementos interesantes, que en medio de su ejecución aportan corporalidades y técnicas nuevas.



Fotografía del Autor 26.

El director de arte es la persona encargada de crear la comunicación relacionada con la puesta en escena, es decir; tiene tener conocimiento de todo lo relacionado con diagramación, color, tipografía, fotografía, encuadre, iluminación, logotipo y todos aquellos aspectos relacionados con los elementos de composición que conforman un mensaje publicitario, como lo explica Navarro: En un departamento creativo, el arte es todo aquello que tenga que ver con las imágenes que aparecen en los anuncios. Y entre esas imágenes está incluido el aspecto visual de los mensajes. Los colores, la tipografía, el layout (distribución gráfica de los contenidos en un formato determinado) igual que el decorado, el estilismo, los encuadres o las localizaciones de un anuncio, todos ellos son aspectos de la imagen sobre los que el director de arte asume la responsabilidad principal; por eso se les llama así Art Director (Vélez y Muñoz, 2016).



*Fotografía Workshop Medellín
Design Week 7.*

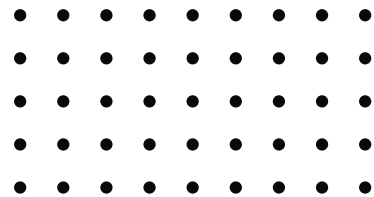
Los primeros directores de arte provenían de disciplinas asociadas con el arte como pintores o ilustradores. Roca (1998) nos aclara: Históricamente, como en casi todo a lo que se refiere a la publicidad, nos tendremos que referir a los EE.UU. El nacimiento del director de arte se ha de situar alrededor de los años 20. La misión de aquellos directores de arte era su relación entre arte, publicidad, trabajo, representación y audiencia (Roca, D, 1998).

“La creatividad es inventar, experimentar, crecer, tomar riesgos, romper reglas, cometer errores y divertirse.” Mary Lou Cook.



*Fotografía Workshop Medellín
Design Week 8.*

BIBLIOGRAFÍA



- Pg. 20. Mayer, R. (1992). *Materiales y técnicas del arte* (Vol. 28). Ediciones Akal.
- Pg. 20. Roca, J. M., & Litografía, X. C. (1980). *El grabado*. Recuperado de https://www.codelcoeduca.cl/biblioteca/arte/1_arte_NM1-1M.pdf
- Pg. 21. Torrente, A. (2001). *Las técnicas del Arte Gráfico*. Mallorca, España. Recuperado de https://www.miromallorca.com/obra_grafica/ctecniques.html
- Pg. 22. Molina, J. (1996). *El hormigón como materia moldeable en la construcción de esculturas*. *Informes de la construcción*, 48(443), 35-41.
- Pg. 23. Alberich, Gómez y Ferrer. (2013). *Técnicas y recursos creativos*. Cataluña, UOC. Alberich et al. (2013).
- Pg. 24. SlideShare. (2011). *La Escultura*. España. Recuperado de <https://es.slideshare.net/mjrielo/la-escultura-6779169>
- Pg. 24. Mercado-Percia, J. (2012). *Análisis retórico del esténcil*. Universidad Eafit. Medellín, Colombia.
- Pg. 26. Arteaga y Valencia. (2015). *La pintura Mural*. Universidad Tecnológica de Pereira. Pereira Colombia.
- Pg. 26. *Anamorfosis, La Deformación Reversible*. Recuperado de <https://www.ihistoriarte.com/2013/04/anamorfosis-la-deformacion-reversible/>
- Pg. 28. Ochoa, J. H. (2010). Influencia de los Movimientos Artísticos en el Diseño Gráfico Colombiano. *Dialéctica*, (26), p. 109.
- Pg. 30. Banco de la República de Colombia. (2013). *Una mirada a la Colección*. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.banrepcultural.org/una-mirada-a-la-coleccion/obra.php?i=18>

- Pg. 31. Grupo D. (2004). *Historia del Diseño Gráfico en Colombia - 1960's*. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.proyectod.com/finalizacion/historia/3hisgra60s.html>
- Pg. 32. Ballestas, L. H. (2010). *Las formas esquemáticas del Diseño Precolombino de Colombia: Relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense De Madrid, Madrid, España.
- Pg. 37. Mercado, O. (2010). *Territorios del arte y del diseño en la práctica de David Consuegra*. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://davidconsuegra.com/territorios-del-arte-y-del-dise-no-en-la-practica-de-david-consuegra-octavio-mercado-g/>
- Pg. 42. Ramírez, H. (2015). *Marta Granados. Colombia*. Recuperado de <http://es.calameo.com/read/0027408210247aec61d81>
- Pg. 43. Patiño, E. (2015). Presentación. Uribe, N. A. (Ed.), *Por un Diseño crítico y social* (pp. 11-13). Medellín, Colombia: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
- Pg. 46. Domínguez, R. (2017). *Iconofacto*. Medellín, Colombia. Recuperado de <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto>
- Pg. 49. AdgCo. (2012). *Breve Historia del Diseño Gráfico en la UNAL*. Colombia. Recuperado de <http://www.adgcolombia.org/archivo/curiosidades-del-diseno-grafico/breve-historia-del-diseno-grafico-en-la-unal>
- Pg. 50. ColArte. (2011). *Eugenio Barney Cabrera crítico de arte*. Cali, Colombia. Recuperado de <http://www.colarte.com/colarte/ConsPintores.asp?idartista=20285>
- Pg. 52. UPB. (2015). *Mandamientos del diseño según Sergio del Puerto*. Medellín, Colombia. Recuperado de http://virtual.upb.edu.co/pls/porta l / P O R T A L . w w v _ m e - dia.show?p_id=58984605&p_settingssetid=4&p_settingssiteid=0&p_siteid=234&p_type=basetext&p_textid=58984606

- Pg. 53. Serial Cut. (2007). *Serial Cut Studio*. Behance. Madrid, España. Recuperado de <https://www.behance.net/SerialCut>
- Pg. 55. Serial Cut. (2016). *Facebook, World Day*. Madrid, España. Recuperado de <http://serialcut.com/work/world-book-day/>
- Pg. 58. Serial Cut. (2014). *Sonos*. Madrid, España. Recuperado de <http://serialcut.com/work/sonos/>
- Pg. 61. Cumm, N. (2013). *Stefan Sagmeister*. Publicado en ABCDesign. Recuperado de <https://www.decollagedesign.com/stefan-sagmeister-abcdesign/>
- Pg. 61. Mañes, P. (2015). *Jessica Walsh*. Gráfica. Recuperado de <https://grafica.info/jessica-walsh-perfil/>
- Pg. 62. Walsh, J. (2016). *Aizone 14-16*. New York, US. Recuperado de <http://sagmeisterwalsh.com/work/all/aizone-14-16/>
- Pg. 63. Trochut, A. (2014). *Biography*. Barcelona, España. Recuperado de <https://alextruchut.com/about/>
- Pg. 64. Trochut, A. (2014). *Alex Trochut: Fine Line*. Recuperado de <http://levineleavitt.com/alex-trochut-fine-line/>
- Pg. 74. Vélez y Muñoz. (2016). *Aproximación histórica al origen del Director de Arte publicitario en Colombia*. Medellín, Colombia.
- Pg. 74. Roca, D. (1998). *El director de arte publicitario*. Revista Latina de Comunicación Social, (12).Tenerife, España.