

Manos sucias... manos limpias

Otra forma de producir arte

Lellis Díaz | Maestra. Salto.

«Para ver hace falta tener la fuerza de producir lo que se quiere ver.»

Daniele Del Giudice

Mucho se ha dicho y escrito sobre la revolución que ha generado internet en todos los aspectos de nuestras vidas, y es tal su dimensión que se la ha definido como una verdadera revolución educativa en lo que respecta a los códigos de comunicación. Se está quedando atrás el mundo centrado en textos, y está siendo protagonista el arte que se ha convertido en el siguiente alfabetismo que reclama cualquier sociedad conectada a la red; la vieja discusión sobre el lugar del arte en la escuela ya no tiene razón de ser por la fuerza de la evidencia.

Quienes se mueven por el ambiente multimedia de la red tienen que pensar y comunicarse como diseñadores y como artistas, y desde que los niños tienen una computadora, esta cuestión ha pasado a formar parte de nuestras preocupaciones.

Tenemos que actuar rápido para que los jóvenes sean competentes en esta realidad que están heredando, pero a la que también están modelando; y no se hace referencia aquí a la competencia digital, sino a qué hacer con ella para acceder al capital cultural y, por qué no, también al empleo.

Nuevas maneras de hacer arte y nuevos conceptos

Hasta hace un tiempo, solo se producían imágenes en forma manual o con una cámara para obtener representaciones de la realidad,

pero la computadora “hace trizas” las limitaciones de la mano y expande la imaginación. Ahora tenemos oportunidades nuevas de producir arte con más facilidad, porque se han democratizado determinados soportes y posibilidades técnicas, emergiendo así un nuevo campo expresivo con todo su bagaje conceptual.

Una de las peculiaridades del arte digital es su inmaterialidad; la imagen de síntesis o imagen generada por el ordenador ya no se crea, se genera, se “construye”, es reinventada permanentemente al punto que se ha instalado “el debate entre los conceptos de autor como creador y autor como productor, y de los derechos en torno a estas categorías”.

Las imágenes orales, visuales, sonoras, audiovisuales son interpretadas; las imágenes de síntesis, en cambio, no se presentan como espectáculo para contemplar y admirar pasivamente, sino como objetos de manipulación y exploración, su valor está en su morfogénesis más que en su resultado acabado (Hernández García, 2005).

Ahora, la imagen ya no hay que entenderla solo en su doble vertiente, como ícono, es decir, como algo inerte dispuesto a ser percibido y como idea con un componente provocador y provocativo que estimula los sentidos, la imagen sintética viene caracterizada por su peculiar manera “icónica de ser actualizada” (leída).

Esta experiencia con niños de 6° año tuvo como objetivos combinar técnicas tradicionales, las que llamamos de manos sucias, con técnicas digitales de obtención y manipulación de imágenes, para descubrir las infinitas posibilidades que nos brinda la tecnología.

Fotomontaje al viejo estilo: papel, tijera y pegamento

La técnica del collage utiliza fragmentos visuales de diversas fuentes y los reúne en un nuevo contexto para producir otro significado. La consigna fue recortar imágenes impresas en revistas y armar una nueva composición con sentido, con una determinada intencionalidad, sin importar la evidencia del falseamiento para asumir el carácter construido de la imagen.

Durante el transcurso de la tarea se iba analizando el proceso emergente: buscar una fotografía o dibujo de base para el montaje, elegir otras imágenes en torno a una idea e ir concretándola, iniciar la composición y continuar las exploraciones hasta lograr una nueva imagen que agradara al autor.

El ingenio, el humor y las preferencias de género afloraron en las producciones; analizarlas permitió tomar conciencia de los errores y aciertos, técnicos o compositivos, y asumirlos.

Manipulación digital de la imagen

En una fase posterior digitalizamos las imágenes con el escáner y las ingresamos a las computadoras de la sala de informática para manipularlas. En esta instancia, los autores se separaron de su obra que quedó allí para que otros siguieran su recreación, en actividades de manos limpias, utilizando los programas que tienen incorporados las computadoras.

Las herramientas del programa *Paint* son de fácil aplicación; luego de algunas exploraciones de sus posibilidades hubo desafíos a partir de problemas a resolver. Las manipulaciones propuestas consistieron en eliminar algunos rastros del recorte para que no se notaran las “costuras” en la imagen final, clonación de imágenes con distintas intencionalidades, aplicación de pintura en algunos casos, seleccionar y recortar detalles.



Original en soporte papel.



Digitalización para clonar algunas imágenes y reorganizar el ambiente representado.



Original.

Eliminación de marcas del recorte y clonación para lograr efecto de *cinética visual*.



Detalle de una imagen ampliada donde se percibe el rastro digital (píxeles).



En estos ejemplos nótese la diferencia entre el trabajo manual y el digital, donde las “costuras” se hacen imperceptibles y las imágenes se integran mejor.



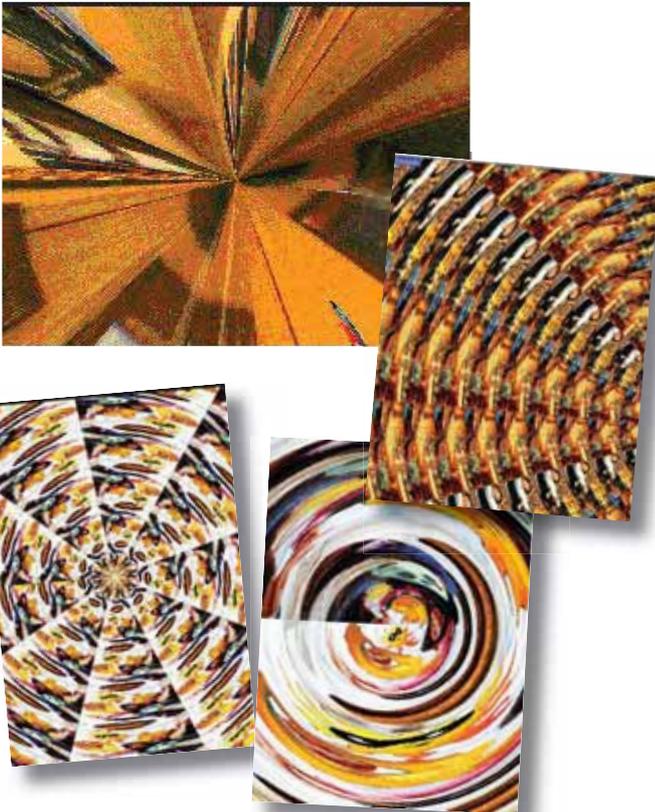
No hay dudas de que los autores de este trabajo supieron representar una "realidad" que de otra forma no podría ser: un partido de fútbol en plena calle y entre el tráfico, haciendo interactuar diversos personajes.



Original y aplicación de efectos.

De la figuración a la abstracción

Otras transfiguraciones nos permitieron llegar a la abstracción; los primeros resultados fueron azarosos, pero a medida que se iban conociendo las posibilidades de los diferentes programas hubo intencionalidad en las búsquedas.



La computadora también nos enseña sobre el color

Los colores de la computadora son colores luz, o colores aditivos, los primarios rojo, verde y azul (RGB en inglés) responden a una ley de mezcla diferente a la de los colores opacos, las herramientas de los diferentes programas nos permitieron mezclarlos y variar cualidades como saturación, brillo y contraste; comprender estas propiedades del color demandó no solo prácticas, sino también búsqueda y análisis de información.



En conclusión, los editores de imágenes permitieron múltiples intervenciones, y cuando nos fuimos de la sala quedó la idea de una imagen no acabada que puede reinventarse de continuo por el autor o por otro que la descubra.

Luego siguió el espectáculo visual: mirar arte digital en la gran pinacoteca de internet, figurativo o abstracto, imágenes fijas o en movimiento.

Con las XO

El hecho de que cada niño tenga una computadora ha ampliado las posibilidades de crear imágenes; ahora, pintar, tomar fotos o grabar un breve video está al alcance de todos, pero de los maestros depende que no se trivialice el arte y sirva para aprender el lenguaje de la imagen y los usos que podemos hacer de ella. No es suficiente tener herramientas y equipos adecuados, también hay que tener imaginación y capacidades suficientes para utilizarlos.

Una ventaja que proporciona la *laptop* es que no se necesita hardware adicional para la obtención de imágenes. Por un lado, la cámara de fotos permitió producir imágenes propias además de aprender sobre planos, angulación de la cámara e iluminación, conceptos elementales de la fotografía. Por otra parte, en internet pudimos encontrar las imágenes necesarias para una idea determinada, y en esas búsquedas se reconocieron trucajes en fotografías, obras de arte, personajes del cómic, de dibujos animados y del cine. En este sentido, la computadora no solo funciona como un instrumento de creación, sino que es también un instrumento de recepción; a través de la pantalla visualizamos la imagen creada y divulgada.

Las imágenes se fueron guardando en el *Journal*. Luego se hizo una selección que se arrastró al marco, con la opción *Abrir con Etoys* ingresó la primera imagen al programa que nos brinda las herramientas de manipulación, las demás se fueron incorporando por arrastre desde el marco.

El proceso fue similar al anterior: elegir la imagen sobre la que montar el nuevo relato, y a las demás, recortarlas. Desde *Provisiones* desplegamos *Catálogo de objetos*, y desde allí fuimos a *Gráficos* para utilizar las dos herramientas para fotomontaje: *Lazo* y *Capturar Pedazo*.

Montaje sobre imágenes ya construidas



En esta captura de pantalla se muestra el visor con las herramientas utilizadas. Las imágenes se recortan con *Lazo*, cada una es una capa que hay que pegar para lo que se usa *Capturar Pedazo* y surge la nueva imagen fotomontada que emerge sobre la otra. Con clic derecho sobre cualquier objeto se activa el *Halo* que muestra otras herramientas para mover, cambiar el tamaño, duplicar, rotar, colapsar.



Usar solo herramientas digitales para producir fotomontajes implica otros conocimientos y otras habilidades, fueron necesarias la paciencia y la perseverancia para trabajar por capas y además tener muy claro lo que se deseaba hacer para conseguirlo, la experiencia anterior con papel fue decisiva para sortear los nuevos desafíos de la computadora. Cada uno creó su estrategia: pegar de a una las capas (imágenes) sin ver el todo pero pensándolo, o ir armando la composición y pegar al final a riesgo de que se disparasen en el proceso. Hubo desalientos y abandonos, pero los compañeritos que no ceden, ayudaron contagiando su entusiasmo.

Montaje sobre fotografías



A partir de sus fotografías, los niños pudieron verse junto a personajes virtuales o reales, y sentir que estaban junto a ellos, en la clase, en sus juegos, en sus brazos. Tener una referencia en el mundo material es una cuestión no pertinente, porque las nuevas tecnologías de la imagen generan mundos posibles para que el usuario que se sumerja en ellos, se los crea, esa es la magia y el poder que tiene la imagen,

y lo van aprendiendo no solo como espectadores, sino como productores. Quienes tienen dificultades para hacerlo con los procedimientos tradicionales, sienten que la tecnología les facilita esta forma de expresión.

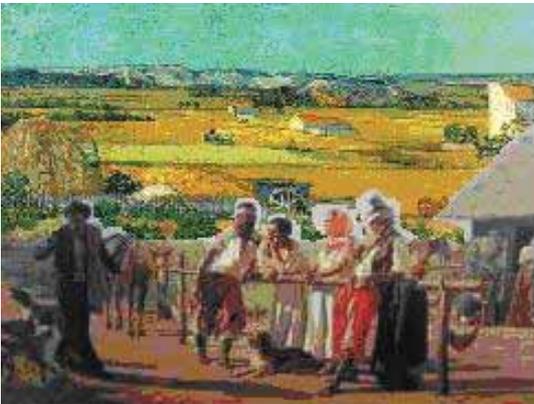
Fue en esta instancia que se discutió sobre el valor testimonial de la fotografía y las cuestiones éticas en el ámbito periodístico.

Intervención de obras de arte

Esta propuesta brindó la oportunidad de rastrear, en internet, obras de artistas de paleta y pincel, y descubrir las posibilidades de integración digital según la temática, el estilo o la técnica.



La intervención sobre el dibujo de Figari es, en el primer caso, pintando, clonando figuras y creando otras; en el segundo caso, incorporando personajes y escenario de otra obra del mismo autor.



Van Gogh y Blanes se han encontrado en estas nuevas imágenes, en las que están implicados la relación figura-fondo y el código escenográfico.

Si bien hay muchas formas de hacer un fotomontaje, de lo que se trata es de combinar imágenes que se hablen y se complementen, no que digan lo mismo, para que de un simple golpe de vista estemos absorbiendo diversas informaciones perfectamente integradas. Llegar a este concepto fue resultado de un proceso en el que hubo fotomontajes fallidos con imágenes redundantes y yuxtapuestas, que no aportaban nuevo significado al conjunto, pero fueron errores que capitalizamos para aprender.

Los temas fueron banales porque «[...] lo que importa no es la novedad del motivo sino la revolución del procedimiento. Nuevas imágenes implican nuevas formas de ver, nuevos criterios de evaluación y nuevos conceptos de belleza» (Hernández García, 2005:62). No obstante, resolver un motivo puede ser un desafío en donde aplicar habilidad e ingenio para lo inédito; si bien la creatividad no es monopolio del arte, es el ámbito en donde es imprescindible.

La creación no es fortuita aunque haya tecnología

Aunque la multimedia puede actuar como tecnología auxiliar, no puede sustituir los sentidos, la habilidad y los conocimientos involucrados al producir arte, y en esto nada se diferencia de las otras formas de crear imágenes. Esta serie de actividades dejó en evidencia que la creación con la computadora no es accidental, por el contrario, el talento y la razón son necesarios y la intuición no pierde terreno ante el conocimiento tecnológico. Al respecto dice Herbert Franke (citado por Berenguer, 1991): «No es cuestión de reemplazar los métodos convencionales de creación artística con la electrónica o con una máquina. Lo que tiene sentido es el uso de todos los medios posibles con el fin de extender el campo de la expresión artística. Para dar forma a la innovación artística, el arte de cada época ha utilizado los medios de su tiempo. Esto nunca ha sucedido sólo por razones técnicas o prácticas, también viene determinado por el comportamiento comunicativo del público».

¿Qué nos queda por hacer? Socializar la experiencia en otros ámbitos, utilizando las formas de comunicación que nos brinda internet, está pendiente la creación de un *blog* en el que organizaremos una muestra virtual de las producciones para compartirlas con niños de otras escuelas lejanas o cercanas, la distancia no es problema en la Red.

La reflexión final es que ninguna herramienta podrá desplazarnos en los procesos de aprendizaje, no importa su poder de seducción; cuanto más tecnología haya, más necesarios seremos los docentes. 

Bibliografía

- ARNHEIM, Rudolf (2001): *El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales*. Madrid: Ed. Akal.
- ARNHEIM, Rudolf (2005): *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza Editorial.
- BERENGUER, Xavier (1991): "Las imágenes sintéticas", publicado en *Temas de Disseny*, 5. En línea: <http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/sint/sintec.htm>
- CASTELLS, Manuel (1996): *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1: *La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- HERNÁNDEZ GARCÍA, Iliana (comp.) (2005): *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Bogotá: Ed. Pontificia Universidad Javeriana.
- MARÍN VIADEL, Ricardo (coord.) (2003): *Didáctica de la Educación Artística*. Madrid: Ed. Pearson Educación.