

Informe de pasantía Instituto de Estudios Socio Históricos Fray Alonso de Zamora

Tatiana Jiménez Junca

Nombre del director(A)

[Julieth Andrea Rincon Avendaño](#)

Magíster en Historia y Estética del Arte

Universidad Santo Tomás

Facultad

Educación

Licenciatura en Artes Plásticas Cau Bogotá

2021

## Tabla de contenido

|                                                                |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Introducción.....</b>                                       | <b>3</b>  |
| <b>Justificación .....</b>                                     | <b>5</b>  |
| <b>Pregunta articuladora .....</b>                             | <b>8</b>  |
| <b>Objetivo general .....</b>                                  | <b>8</b>  |
| <b>Marco Teórico .....</b>                                     | <b>8</b>  |
| <b>Ilustración Editorial .....</b>                             | <b>8</b>  |
| <b>Ilustración Editorial en la Revista Sol de Aquino .....</b> | <b>11</b> |
| La imagen en la posmodernidad .....                            | 17        |
| <b>Comunicación y visibilización en las redes.....</b>         | <b>21</b> |
| Actividad en Redes Sociales: Revista Sol de Aquino.....        | 22        |
| <b>Desarrollo de las actividades .....</b>                     | <b>26</b> |
| <b>Conclusiones .....</b>                                      | <b>30</b> |
| <b>Referencias.....</b>                                        | <b>33</b> |

## Lista de Tablas e Ilustraciones

|                                                                                                                                                |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Ilustración 1:</b> Alfred Kubin .....                                                                                                       | <b>13</b> |
| <b>Ilustración 2:</b> Electra .....                                                                                                            | <b>14</b> |
| <b>Ilustración 3:</b> Gesto dramático en el grafismo (Juana de arco) .....                                                                     | <b>16</b> |
| <b>Ilustración 4:</b> Nathan Spoor .....                                                                                                       | <b>24</b> |
| <b>Tabla 1:</b> Cronograma de actividades .....                                                                                                | <b>26</b> |
| <b>Ilustración 5:</b> Dibujo no fiel a retrato .....                                                                                           | <b>8</b>  |
| <b>Ilustración 6:</b> Mes de Agosto. Ilustración para artículo: Indagando por la identidad de la educación religiosa escolar en Colombia. .... | <b>8</b>  |
| <b>Ilustración 7:</b> Entrevista y edición de video .....                                                                                      | <b>8</b>  |
| <b>Ilustración 8:</b> Mes de Septiembre: Ilustración para artículo: Enfrentar o huir.....                                                      | <b>8</b>  |
| <b>Ilustración 9:</b> Portadas ArteFacto realizadas en Canva .....                                                                             | <b>8</b>  |
| <b>Ilustración 10:</b> Mes de Octubre: ilustración para artículo: Realmente entendemos a nuestros estudiantes? .....                           | <b>35</b> |
| <b>Ilustración 11:</b> Plataforma ArteFacto .....                                                                                              | <b>36</b> |

|                                                                                                                                                      |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Ilustración 12:</b> Ilustración para artículo: Convento nuestra Señora del Rosario y el Colegio Universidad Santo Tomás, Santa Fé de Bogotá ..... | 36 |
| <b>Ilustración 13:</b> Poema Visual de texto realizado en el taller de Escritura. ....                                                               | 38 |

## Introducción

La Revista Sol de Aquino es una publicación de la Universidad Santo Tomás, con 18 años de trayectoria, que está basada en fines divulgativos e institucionales para la comunidad universitaria y para el público en general con contenidos propios de sus experiencias académicas interdisciplinarias y de actividades universitarias ligadas con otras instituciones. Se publica periódicamente cada semestre, cuenta con su propia página web bajo el dominio de la universidad, emplea las redes sociales como herramienta de divulgación y de influencia en la sociedad. Maneja cuatro perfiles en donde se clasifican los contenidos por temáticas.

Una de las preguntas que han surgido en los procesos editoriales, ha sido la relación entre texto e imagen, que se presenta en cada una de las publicaciones, teniendo en cuenta que la imagen se compone de diferentes elementos como los materiales a emplear, el estilo propio del creador, el proceso de elaboración de símbolos y metáforas visuales por medio de la forma mediada por el dibujo, como medio visual que desde la disciplina de las Artes Plásticas y de los procesos visuales y de comunicación, puede otorgar una adecuada interrelación entre lo conceptual , lo teórico, de los textos que entregan los autores y el diseño propuesto para la imagen de la revista, con fin de otorgar una divulgación adecuada , donde la lectura e interacción de estos dos elementos sea pertinente y coherente entre si.

Para ello la comprensión de los textos y apropiación por parte del creador de las imágenes, se convierte en un ejercicio de reflexión y de búsqueda de relaciones entre diversos autores que se relacionen con el tema, es así como el bagaje de referencias tanto teóricas como de técnicas de ilustración se verán reflejadas en el resultado final de la imagen, en relación al texto.

Esta propuesta de pasantía consiste en apoyar estos procesos editoriales y a su vez visibilizar la revista Sol de Aquino, a través de los nuevos medios de comunicación (internet 3,0), donde los usuarios además de consumir pueden interactuar con el contenido y producir nuevas conexiones que dinamizan las interacciones entre productores y receptores. Las mediaciones digitales que se encuentran en la web, son una alternativa para complementar las herramientas que comúnmente se usan para generar imágenes, ya sean estáticas o en movimiento, estas mediaciones facilitan por tiempo el desarrollo de piezas gráficas y audiovisuales creativas, pero que en temas de originalidad existe una limitación en cuanto a la capacidad de creación propia, individual de cada creador, inventor de imágenes y contenido.

Por lo tanto estas composiciones creativas generadas como el diseño correspondiente a los conceptos de los artículos, puede ser llevada a cabo por diferentes medios, donde el tema de la originalidad se encuentra en juego, pues el tiempo es el factor que demanda una creación llamativa, pero generada con facilidad y rapidez, por ello se demanda plataformas que otorguen mayor complejidad para generar contenidos de una manera rápida, pero que permitan dar mayor originalidad. Este proceso no puede llegar a ser fácil para muchas industrias, pues el trabajo y laboriosidad propias de cada artista, diseñador, productor, requieren de un cierto tiempo para proporcionar

originalidad, sin embargo pareciera que dicha diferencia no fuera muy notoria en el actual medio, donde los stickers y animaciones abundan con ingenio y creatividad.

Todas las actividades creativas de forma general son para promover, dinámicas visuales que complementan los conceptos planteados por los artículos y que apoyen el fin divulgativo de la revista, al incentivar la lectura de artículos académicos que en su mayoría o totalidad contribuyen de manera positiva a la constitución de conocimiento y saberes que otorgan un aporte positivo a la cultura ciudadana.

A lo largo de los capítulos, se podrá evidenciar cómo los conceptos generales sobre los procesos de ilustración editorial, nuevos medios y herramientas digitales para la creación de imagen, se aplican a las labores realizadas en la pasantía con la Revista Sol de Aquino.

### **Justificación**

Las creaciones gráficas y editoriales corresponden a los intereses académicos, culturales y divulgativos de la revista, para ello se debe llevar a cabo un análisis en la creación plástica y gráfica para promover dichos intereses ideológicos, conceptuales y humanísticos, de una manera simbólica que influya de forma positiva en los consumidores. De esta manera los conocimientos obtenidos en la Licenciatura de Artes plásticas y visuales aportan a la revista Sol de Aquino, dinamismo en la práctica de conocimientos plásticos y de diseño visual, por medio del uso de la imagen y de las interacciones visuales entre los usuarios y el emisor de contenidos.

Los procesos editoriales se inician en la revisión de los textos originales, imágenes, ilustraciones o videos, donde se pasa a la revisión de estilo; en este proceso se tiene en cuenta los fines de divulgación de mensajes respectivos a los propósitos de la revista; es necesario siempre saber como una imagen bien elaborada y generada, crea un soporte a los contenidos, o por el contrario, como una imagen puede contradecir o poner en duda la veracidad de las ideas planteadas por los textos, por las palabras del entrevistado o el mensaje de un afiche. Por lo tanto los conocimientos obtenidos a lo largo de la Licenciatura serán de vital importancia para poder comprender cómo los nuevos medios tecnológicos, en los cuales se median imágenes y contenidos, interpelan con el usuario, al tener en cuenta desde la reflexión filosófica de la imagen con autores como Walter Benjamin y otros, para generar imágenes apropiadas al contexto de la editorial.

En el proceso se generará una ayuda simbiótica, pues el estudiante recibirá la oportuna retroalimentación y aprendizaje sobre los procedimientos correspondientes a la cotidianidad de la revista; además de llevarse a la práctica lo aprendido a lo largo de la carrera profesional en el contexto real de producción, divulgación e influencia de contenidos en la comunidad en general. Siendo así, más que la técnica, la capacidad de pensamiento crítico que se puede aplicar como actividad reflexiva sobre los sucesos actuales, que se reflejan en los artículos y textos, obteniendo como resultado la creación de imágenes que los complementen, contribuyendo el valor crítico, dada su comprensión y apropiación.

El aporte que el estudiante hace a la revista es el de poder dar una versión mucho más personalizada de los contenidos por medio de la imagen, del diseño visual y de la

contribución conceptual, gráfica y plástica, aplicando los saberes propios de la disciplina de las artes plásticas hacia los conceptos correspondientes a los textos, ya sean de psicología, sociología, ciencias sociales y demás contenidos que surjan, donde es importante reconocer que están relacionados con una realidad actual. Pues así sea un artículo que hable de un dato histórico, el lector tendrá la posibilidad de relacionarlo con su realidad actual, en la medida en que son textos de fácil lectura, abiertos a todo público y que reflejan la perspectiva y conclusiones de autores que hacen parte de la cotidianidad, como profesores y estudiantes que generan textos, reflejando sus conclusiones más actuales y recientes sobre cualquier tema, ya sea del pasado o proyectados hacia el futuro, críticos o descriptivos sobre el presente de los últimos avances ideológicos, técnicos, científicos de la humanidad.

Debido a la pertinencia que implica la creación artística para una revista, se requiere de la participación de un creador que contribuya desde su perspectiva personal, sin dejar de hacer referencia a los conocimientos adquiridos y demás referentes artísticos. La apropiación de los conceptos emitidos en la revista, donde en el proceso de elaboración, surge el descubrimiento de nuevos retos y complejidades para el creador, perfeccionando su oficio en cuanto a composición y habilidad artística, generando ideas creativas y soluciones que enriquecerán la visión o perspectiva crítica de los problemas o situaciones actuales que se viven en la actualidad. Esto bajo el trabajo colaborativo por medio del aporte de ideas que en su retroalimentación se complementarán.

### **Pregunta articuladora**

La presente propuesta de investigación se plantea a partir de dos preguntas articuladoras, debido a que se trabaja a partir de dos mediaciones diferentes; una de ellas tiene que ver con:

¿Cómo expresar las propuestas editoriales y de texto con una construcción gráfica que sea fiel a los conceptos propuestos por los autores?

¿ Como fomentar la divulgación y visibilización de la revista Sol de Aquino a través de las redes y desde una propuesta visual?

### **Objetivo general**

Fortalecer los procesos de divulgación, comunicación y diseño visual, del instituto.IESHFAZ, desde una perspectiva de las artes plásticas.

### **Marco Teórico**

#### **Ilustración Editorial**

Según Virgües (2019), el ilustrador es la persona que articula la autoedición mediante su labor, que abarca las bellas artes, las cuales comprenden lo visual como la autentica expresión de lo real. El ilustrador además emplea las redes sociales como extensión de alcance para los lectores y consumidores. El arte de crear imágenes, trata de reconciliar lo impulsos sensoriales, sensuales con los racionales, de donde surge la conceptualización y los métodos para continuar creando; en este proceso se origina el

entendimiento desde las formas, por lo tanto, lo ilustrado se constituye como objeto pedagógico, que otorga contexto. Luego es una actividad artística compleja, la cual ha tenido que afrontar las malinterpretaciones que le han atribuido una categoría inferior a la de la creación estética actual.

En la ilustración se puede evidenciar los imaginarios actuales de la cultura, se puede demostrar la sensibilidad reflexiva que refleja la conciencia del individuo sobre su tiempo. El acto de pensar la imagen tiene un sentido histórico, pues las imágenes de hoy en día se emplean para impresiones y para contenido multimedia, los artistas desempeñaban su labor de una forma similar a la que se ejecuta hoy en día, con la infinidad de medios de consumo, estas creaciones se dan como un valor de marca; que le aporta una identidad. Estas producciones visuales deben despojarse de su misticismo y de aura de obra de arte, pues se deben comprender para un fin último, donde el único propósito es traducir los conceptos en formas, para darles un nuevo significado desde un lenguaje diferente; donde se tiene en cuenta los desarrollos comerciales de valor social, en la medida que se genera un producto que compone una relación entre la razón y la sensibilidad, que aporta a las disciplinas un nuevo conocimiento. (Virgües, 2019)

Los medios ecualizan la interpretación subjetiva en cada individuo “y los niveles de la experiencia estética” (Virgües, 2019, p. 78). La función de las ilustraciones ya no es la misma que en la edad media, no repite lo que el texto genera, sino que otorga una nueva comprensión que la complementa, donde se teje un diálogo mediado por las reflexiones plasmadas por el ilustrador, formando un producto cultural para el consumo o incluso este puede ser visto como un producto de lujo. Pues el resultado de la interacción con los pinceles y las pastas de color generan cierto tipo de pensamientos y

reflexiones que difieren de otros formatos, estas sensaciones son plasmadas y el lector las interpreta en primera instancia para su cuerpo y luego para su mente e intelecto. La ilustración se presenta entonces como una identidad estética que no es inferior al acto de creación de un texto, por el contrario se le suma a la capacidad creativa conceptual del escritor; la habilidad del artista plástico. Moro (2004, citado en Virgües, 2019)

Las ilustraciones pueden variar respecto a su composición, cantidad de detalle, tensión generada en las formas, donde la fuerza entre colores y signos es importante para crear armonía. Sin embargo esta clase de arte no es la única que participa en una revista, la unión entre diversas disciplinas como la diagramación y el diseño gráfico, crean en conjunto una obra de arte total, donde la ilustración debe establecerse en concordancia con las demás creaciones, generando una danza visual similar a la que enfrenta un espectador cuando va a cine y puede divisar en diferentes partes de la pantalla, pues esta lo invade y el usuario se sumerge en todo su contenido Virgües (2019). Los patrones de lectura, las iconografías y simbologías que concede un texto se comprenden y se generan nuevamente para poder otorgar una imagen que en relación al texto entregue una “experiencia concebida en función al lector”. (p.140)

La creación de metáforas, alegorías, retratos, donde el diseñador crea su propio lenguaje, forma y diseño, debe tener un diálogo y relación con los textos. Pues como lo afirma Virgües (2019), se pretende en una buena ilustración generar metáforas visuales, de donde puede obtener los mejores referentes para tales fines de imaginaria; las vanguardias surrealistas y el arte pop son los apropiados para realizar la introspección de lo visual necesaria para generar imágenes que remitan a lo delirante y a lo absurdo, donde el color y las herramientas digitales se fusionan para realizar un proceso

complejo, a favor de ofrecer al lector el mayor numero de relaciones con el texto, de esta manera cobrando la imagen vida propia que interactúa y juega con el escrito, dependiendo así de la genialidad y por tanto complejidad de pensamiento, la imagen hace parte de un selecto grupo de intelecto y por tanto de lujo, pues las posibilidades estéticas se han aumentado con el manejo de las herramientas digitales o vectoriales, así como la creación de conceptos completamente ingeniosos que nutren la cultura snob, que con la ayuda de los medios masivos, se espera que tal lujo pueda pertenecer a cualquier individuo sin importar su estatus económico.

La estética; entendida como lo que el ser humano interpreta en calidad de lo bello, armónico, complejo y por lo tanto venerable; es lo que la élite consume en libros y textos actuales. Aunque no hay que ignorar que alguien que pertenezca al gremio del proletariado, alejado de esta cultura, se deje llevar por la seducción cognitiva que plantean muchas ilustraciones que aparecen en las portadas, las cuales invitan a leer libros y artículos que se hayan en lugares comunes como supermercados o bibliotecas públicas.

### **Ilustración Editorial en la Revista Sol de Aquino**

Una vez leído y apropiado los textos, el dibujante o ilustrador debe reconocer en su interior que nociones o incluso sentimientos evocan los conceptos asimilados, por lo general de manera inmediata, lo último que el individuo ha consumido, es decir videos, lecturas, referentes visuales de la historia del arte, suelen intervenir en las decisiones de creación de personajes y de composición; por ejemplo, si se tiene como referencia el Bosco, los dibujos suelen tener un carácter diferente a cuando se tiene como referencia a

un ilustrador contemporáneo que trata temas o estéticas similares o incluso opuestas o diferentes al tema principal del texto.

Esta mezcla o juego que se puede dar en la creación previa de una imagen, es interesante pues de manera simbólica se puede innovar respecto a lo cánones establecidos hasta la fecha, omitiendo clichés, lo que hace de la composición una propuesta más innovadora, sin embargo también lo es ser fiel entre estéticas, pues es difícil de representar algo maligno como benigno, es decir, teniendo en cuenta la experiencia personal obtenida en la ilustración del texto: Crónicas de Juana de Arco de la Docente del departamento de Humanidades y Formación Integral de la Universidad Santo Tomás; es propio representar lo maligno de cierta forma, para ello se tuvo en cuenta el artista expresionista del siglo XIX; Alfred Kubin, el cual representaba cuentos e historias de terror, como este autor existen muy variados como Goya y muchos más, que por medio de su grafismo representan lo negativo y desagradable del ser humano, que a diferencia de las representaciones dramáticas de obras literarias como Electra de Sófocles, suelen simbolizarse de una manera menos explícita, redundante o caricaturesca como estos dos ilustradores mencionados anteriormente, estas representaciones suelen ser mas ligadas a la preocupación por un acercamiento fiel a la realidad, exponiendo cánones de belleza establecidos desde épocas muy antiguas, que aun permanecen vigentes en la actualidad para denominar algo bello o feo en la sociedad.

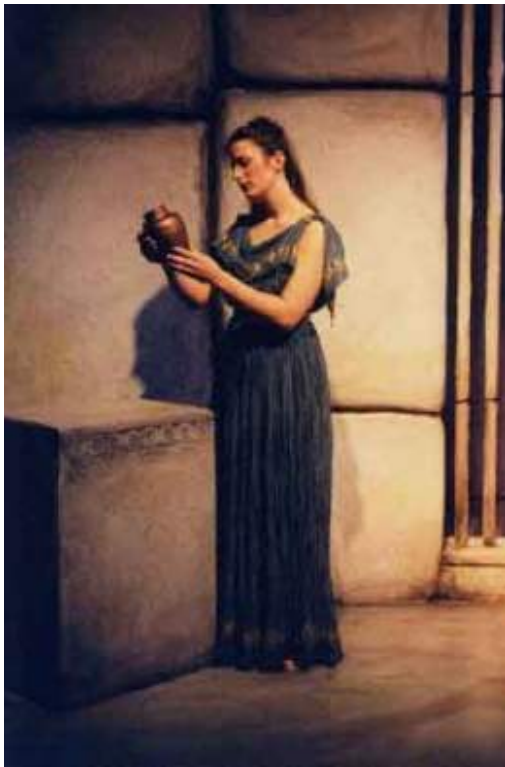
### Ilustración 1

*Alfred Kubin*



Nota: Tomado de: [mobile.facebook.com](https://mobile.facebook.com)

<https://cutt.ly/iTGfAta>

**Ilustración 2***Electra*

Nota: Tomado de: Ecured

[https://www.ecured.cu/Electra\\_\(Obra\)](https://www.ecured.cu/Electra_(Obra))

En estas representaciones de la tragedia Griega, tanto los personajes bondadosos como los malignos suelen seguir la misma estética proporcionada, los malos no son feos ni los buenos los bonitos y esto se debe a que las imágenes fueron creadas para representar a las deidades y hay que reconocer que no existían tecnologías que ahora se poseen, como la cámara fotográfica, por lo tanto la capacidad creativa se limitaba a tratar de reproducir la realidad bajo reglas y estándares establecidos en la comunidad y cultura de aquella época. Haber empleado este referente clásico para simbolizar el texto,

hubiera sido un tanto más difícil, pues bien al hacer dibujos desproporcionados se tiene la posibilidad de tener mayor libertad y capacidad expresiva, que induce al espectador, al lector, al mundo psíquico de la naturaleza humana, esto no quiere decir que las ilustraciones en la tragedia Griega no tengan tal fin, sino que la fidelidad entre la expresión gráfica y el contenido textual y conceptual era menor, esto según la experiencia y reflexiones propias basadas a partir de la práctica con la ilustración de este texto, el cual poseía contenido muy dramático, que correspondía a otra época antigua (S.XV). Por ello cabe reflexionar que la clase de relatos han cambiado pero siguen teniendo rasgos de los errores humanos, de esa naturaleza humana deplorable que resiste y persiste en permanecer en las historias, en los sucesos y actos realizados por la raza humana y que siguen siendo parte de las creaciones artísticas hasta la fecha, que no se pretenden olvidar con fin de mantener una conciencia histórica, que haga pensar y reflexionar en como se ha evolucionado o involucionado en ciertos aspectos pendientes por corregir a futuro.

Tal gesto gráfico expresivo no solo se usó para artículos que hablaran de temas tan dramáticos como lo fue el de Juana de arco, en el cual se representó el sentimiento del dolor, donde se le preguntó a dos personas diferentes y difirieron en su respuesta sobre el contenido y propósito de la creación, la primera persona expresó realmente lo que el grafismo quería representar; dolor exacerbado, pero la segunda persona lo interpretó con otra figura y preguntó: ¿es un perrito?, lo cual se puede deducir de esta segunda respuesta que para esta persona el grafismo debió haber sido más explícito, contundente y menos caricaturesco, cabe resaltar que existe una diferencia de edad, la primera persona tiene una edad que ronda por los 40 años y la segunda por los 70, para

ampliar más el significado de la ilustración, solo bastaría con aumentar el número de encuestados.

### Ilustración 3

*Gesto dramático en el grafismo (Juana de arco)*



Todas la ilustraciones realizadas tenían un carácter expresivo, propio de la escogencia del creador para exponer los conceptos en ideas visuales, sin embargo unas lo fueron mas que otras, a lo mejor los temas influyen de esta manera en “onomatopeyas” construidas visualmente. Pues los dibujos tienden a ser una construcción desde lo personal, lo sensible, lo subjetivo, más que una construcción preestablecida de formas y cánones de estructura en las formas a representar. Por tal motivo, la escogencia de la manera de graficar no fue fácil, pues siempre existe algún referente visual del que el autor se quiera apropiar, sin embargo de forma permanente prevaleció el llevar al papel la mayor originalidad posible que poco a poco, con el desarrollo de más dibujos se fue obteniendo una forma algo persistente o repetitiva a lo largo de la actividad creativa, esto no quiere decir que esta forma no se pueda transcender, a lo mejor se modifique, mute, se transforme de acuerdo a la capacidad del autor, pero siempre existirá una traducción simbólica de lo interno hacia el exterior.

La responsabilidad en la comunicación, ya sea mediada por una revista o por las interacciones que se tienen a diario, está dada por sus contenidos, ¿son todos los contenidos de los actuales medios constructivos?, ¿cuales son destructivos y porque?, al ser la Revista Sol de Aquino, perteneciente a la institución que vela por la razón y por la sabiduría, como el último peldaño del conocimiento humano, existe un compromiso a divulgar contenido constructivo, que promueva la investigación y el gusto por el conocimiento, por ello la gratitud de no solo promover el consumo y la divulgación de ideologías banales como lo pueden ser las de una revista de Vogue y así como muchas otras.

Por ello un tema central en la existencia de esta y demás revistas académicas, sería entonces la develación de la verdad, que si bien el historiador Harari, afirma que hasta que no se supere las herencias del Neolítico, de donde ha surgido la propiedad privada; el conocimiento seguirá siendo parte de la misma, donde lo único importante son los valores de producción y el dominio bajo intereses económicos, la verdad seguirá siendo ocultada por los poderes de producción y solo será pensada bajo fines económicos, mas no del develamiento de la verdad. Por lo tanto al ser la revista Sol de Aquino una de tantas de producción de contenido intelectual, debe permanecer en su búsqueda y referencia de diversos autores citados por los investigadores docentes y estudiantes.

### ***La imagen en la posmodernidad***

Cada imagen lleva consigo un mensaje implícito basado en la expresión ya sea gráfica, en el uso del color y en el simbolismo creado. En la actualidad se debe tener en cuenta que estas imágenes están mediadas por las pantallas, así como desde el

surgimiento del cine, la función de la pantalla ha sido desacomodar al espectador, sacarlo de su realidad cotidiana en la desnaturalización de sus condiciones de vida, afectando a un nivel molecular en sus emociones, donde todo esto es posible gracias a la estructura técnica del cine, la que reclama una presencia del espíritu potenciada por parte del espectador. Walter Benjamin, 1989, P.95. Los medios virtuales cuentan de igual forma con una pantalla que genera estados parapsicológicos, que encantan con la magia de la luz transmitidas por los píxeles; la imagen ahora está mediada por la liberación de la apariencia y pasa a estar presente en la espacialidad y tiempo del espectador, escapando de la mera bidimensionalidad y dando origen y posibilidad de creación de nuevas realidades, esto debido también a la no linealidad y el anacronismo que la imagen digital implica, gracias a su propia materialidad (luz y códigos abstractos), que transmiten inmediatamente simbologías y subjetividades en su auténtica expresión (Fruchtnis, 2004).

Según Benjamin (1935), el shock es la esencia de la experiencia moderna, los ambientes tecnológicamente modificados en los cuales los individuos se ven implicados a diario, generan un efecto político, donde el mismo Benjamin desconoce si estas fuerzas directivas generadas por los aparatos, en los seres humanos tienen un efecto activo o reactivo, este autor cree de manera optimista en una influencia lúdica por parte de los mismos, pero desconoce si libera o dopa los sentidos. Al igual que el cine, la imagen digital genera cambios profundos en el sujeto, en la medida en que invita a transformaciones profundas en el aparato perceptivo, en donde se puede jugar con las escalas de lo privado y subjetivo de cada individuo como en la gradación de los acontecimientos a nivel global; esto puede ser más evidente en el internet 3,0 o en la

web semántica, donde cada sujeto genera contenido. Benjamín se refiere al estado de shock al hablar del cine y su influencia transformadora en los sujetos, sin embargo Fruchtnis también hace una comparación cercana al efecto que genera las pantallas de los dispositivos digitales sobre la cotidianidad de los individuos, en donde existe una simbiosis entre el mundo individual, particular y el colectivo, de masas, habitual, general o corriente del exterior, de la ciudad. Fruchtnis toma como referencia la obra literaria de Italo Calvino: Las ciudades invisibles para tratar estos temas que se relacionan en poco o en mucho con las reflexiones propuestas por Benjamin, en donde lo colectivo y lo individual se unen con el fin de la lucha por lograr un orden verdaderamente humano, por parte de cada ciudadano.

Por lo tanto surge la pregunta por el significado de lo verdaderamente humano, en la actualidad y como los medios presentes pueden llevar a cumplir este propósito, pues si según Benjamin (1935); la guerra, como rasgo del comportamiento humano, se relaciona de una manera muy especial con el sistema de aparatos, ¿Cómo se puede hallar la expresión de lo meramente humano mediante los mismos ?.

En oposición a lo que pensaba Marx, la máquina no representa algo muerto o negativo sino algo positivo; herramienta viva que ayuda al ser humano del proletariado a *ser*, a emanciparse sobre si mismo, Benjamin desde su perspectiva positiva podría estar haciendo testimonio a los contenidos generados ahora por las revistas académicas, por dar un ejemplo, las cuales aportan de manera benéfica mensajes éticos que invitan al pensamiento crítico y reflexivo, por dar otro ejemplo; a los Youtuber que contribuyen a la dinamización de los contenidos y conceptos por medio de videos constructivos, que no son completamente académicos, pero que invitan al continuo interés por la

construcción de conocimiento, donde comparten sus reflexiones sobre artículos y experiencia de acuerdo a sus bagaje conceptual obtenido en sus vidas. En oposición a los cuestionables contenidos que muestran el lado negativo de la cultura, donde fuerzas e ideales destructivos para la sana convivencia permanecen en la cultura, constituyéndose constantemente; ideas machistas que se promueven con orgullo por algunos hombres y mujeres, violencia, contenido grotesco, que se suele confundir con la mera diversión, donde se difuminan los límites entre lo ético y moralmente correcto y lo que no lo es.

Las máquinas por las cuales los humanos interactúan entre sí, generan a través de su técnica una realidad que es más significativa para el espectador que la propia y cotidiana, por que le permite ver más cosas que en su rutina no ve, por lo tanto ofrece un conocimiento “a priori”, que va más allá de la experiencia y la condición de existencia natural, Benjamín (1989). Esto lo hace altamente adictivo, sin embargo estos conceptos no hacen referencia a los contenidos emitidos por los mismos, sino únicamente a la esencia y modificación en la realidad simbólica y subjetiva del ser humano. Según Benjamin estos medios llegan al público trabajador, al pueblo, donde este puede acceder a la información que la élite posee, el arte como el conocimiento al que solo la elite tiene acceso, puede ser ahora del pueblo (Benjamín, 1989). Esta afirmación también en la actualidad no se puede evidenciar con fidelidad, pues precisamente debido a la diferencia de clases se consume cierto tipo de contenido, solo es cuestión de hacer llegar lo más positivo, los contenidos constructivos a todas las clases, para erradicar así muchas nociones que puedan condenar a la humanidad a la decadencia y en el sufrimiento, si bien este análisis implica todo un proceso de razonamiento crítico de la actual cultura.

### **Comunicación y visibilización en las redes**

Según Alcón (2008), cuando se habla de la plataforma de la world wide web, se habla del poder expandir información a nivel mundial, donde los usuarios interactúan en un rizoma que gracias a la hipertextualidad; se añadió a la red de redes una interacción subjetiva, donde cada usuario crea sus propios contenidos, por lo tanto esta interacción es supuestamente mas libre del poder, de lo esquemático y de la rigidez, donde se promueven las actuaciones de las condiciones utópicas. De esta manera para el mundo de la cultura, el intercambio de ideas es muy nutrido, favoreciendo la edición independiente. En la actualidad existen muchas maneras de interactuar con la imagen y el sonido, hay diversidad de herramientas que promueven los procesos participativos y por lo tanto evolutivos (Alcón, 2008), sin embargo los programas de Adobe no permiten hasta la fecha la interacción colaborativa, siguen siendo de alto costo y no son de código abierto y aún así siguen vigentes pues su proceso de complejización a favor de facilitar la comodidad y creatividad del usuario, continuará hasta límites desconocidos.

El concepto de arte total hace parte de la recurrente convergencia entre distintas disciplinas artísticas, rasgo principal de los procesos de creación generados en las vanguardias del siglo XX. En la actual plataforma de internet surge el carácter activista mediado por la labor artística, que irrumpe, transgrede sobre el sistema neo-capitalista y el sistema formal de arte. (Alcón, 2008, p.11) De esta manera se puede evidenciar como se cumple una utopía de generar un arte para todo público, sin importar el estatus socioeconómico, también el ideal de poder culminar, dominar y ser independientes de las leyes del mercado, esto solo si muchos servicios se mantienen como gratuitos con el paso del tiempo.

En la red se puede configurar diferentes niveles de realidad y se puede relacionar lo vital con el arte, generando un sistema orgánico que se complejiza, que crezca y se transforme, donde se espera a futuro que la misma naturaleza estructural de la red, ayude a promover un sistema democrático, donde las jerarquías y las formas de poder y de dominación se regularicen con fines humanistas que incentiven el pleno bienestar de los individuos en su vida social y cultural, pues según Harari( 2018); únicamente cuando se supere la forma de producción que se heredó del Neolítico, es decir sobre el mercado y actual sistema económico, donde las disputas por el territorio y el poder lleguen a un eterno acuerdo, mediado por el fin del descubrimiento científico y apropiado a las formas de producción y sustento humano, donde cabe decir que tanto la corrupción como los actos indignos deben mantenerse al margen para lograr estabilizar un sistema de pervivencia que honre la continuidad del ser humano en la tierra.

Es inevitable hablar políticamente sobre el futuro de la humanidad cuando se toman a consideración los temas de tecnología y ciencia, que cambian los modos de percibir el mundo y de las principales comunidades a nivel mundial, donde la ética y la moral permanecen en constante cuestionamiento sobre la responsabilidad en el manejo y creación de contenidos que incentiven ideales constructivos de conocimiento, reflexión y mirada crítica sobre los acontecimientos. Las redes sociales son una herramienta que debe incidir de manera positiva y las instituciones académicas inciden en ellas para generar un impacto positivo en la sociedad.

### ***Actividad en Redes Sociales: Revista Sol de Aquino***

Se promueve la lectura de artículos generados con anterioridad en la revista, algunos de estos realizan retrospectivas históricas, otros resultados de procesos de

investigación generados por estudiantes o maestros, escritos que relatan perspectivas personales sobre la cotidianidad y así mas artículos que reflejan los estados esenciales, personales de la comunidad universitaria, recibiendo colaboraciones por parte de otras academias e instituciones educativas.

Por medio de la red social Instagram, se publican imágenes como estímulo para que el espectador se interese por la lectura mencionada, añadiendo en la descripción un corto texto sobre el argumento general del artículo, el apoyo de los emoticones, proporciona un incentivo visual que hace mas amena la lectura y así mismo el interés y curiosidad por querer conocer el artículo en su completitud. Este proceso por parte del ilustrador ha requerido del otorgamiento de una perspectiva adicional a la de un resumen, donde se resalta la intención crítica y reflexiva de cada argumento generado por los participantes. Existen estrategias y horarios para lograr aprovechar la atención sobre las difusiones gráficas en la web, teniendo en cuenta los horarios laborales más comunes, tratando de respetar los periodos de descanso tradicionales, para llegar a la mayor cantidad posible de usuarios. Los enlaces generados a partir de símbolos ayudan a interconectar de una manera abstracta los diferentes significados que se le otorgan a las palabras, generando una comprensión visual y teórica sobre las diferentes nociones que se generan en la sociedad y en la actual cultura.

De esta manera con el manejo de esta red, se otorga los beneficios del conocimiento académico al público o a una sociedad que pareciera por naturaleza no serlo, por lo tanto el aporte que hace a la sociedad es importante, pues promueve el conocimiento mediado por el ejercicio de lectura que implica un grado de complejidad y de abstracción para asimilar y comprender conceptos.

Para el ejercicio de ilustración se tuvieron en cuenta referentes de expresión gráfica; Ilustradores como: Nathan Spoor, en cuanto a su capacidad creativa e imaginativa. Donde por medio de la interpretación de los textos, el artista o ilustrador se involucra en sus conceptos propios o realizados especialmente para algún tema externo a sus propias reflexiones, algunos son más pertinentes, influyentes al estado actual, personal del creador visual y contribuyen a su relación cultural con otros textos ya apropiados, por lo cual el bagaje teórico ya existente modifica en alguna medida el resultado visual; a pesar de que suele pensarse que el desarrollo y creación de imágenes suele ser algo mecánico, relacionado únicamente con las formas mediadas por el dibujo como método de expresión gráfica que se desliga en algún momento de lo conceptual.

#### **Ilustración 4**

*Nathan Spoor*



Nota: Recuperado de: Catawiki

<https://cutt.ly/oTGnmCp>

La individualidad o subjetividad del creador es entonces expuesta para apoyar los contenidos otorgando una segunda perspectiva sobre los conceptos emitidos por el escritor; los tiempos de creación suelen ser complejos en relación al enfrentamiento que se puede tener al momento de crear, como la postergación, que se relaciona directamente al autor con estados mentales, psicológicos, donde se debe tener una mejor adaptación al oficio artístico, sin generar demasiados cuestionamientos ni ideas preconcebidas sobre la idea o creación final, si bien el miedo al vacío está relacionado, con la debida práctica se vence esta barrera que va en contra del tiempo y de la creación constante y fluida que un verdadero artista debe poseer. Es así entonces como el quehacer se convierte en lo que es la persona y viceversa, si bien una persona no está limitada a una habilidad, pero su oficio la constituye y la moldea.

Para el trabajo de divulgación por medios digitales de comunicación y herramientas de trabajo gráfico, se requirió de la herramienta Canva, que sirve para generar nuevas ideas, pero a la hora de acomodar los elementos en las plantillas se tiende a no ser muy preciso, no se puede tener una visión de la estructura o cuadrícula del diseño planteado, tampoco existe la herramienta de identificación de color (cuentagotas), para poder tener el mismo color en la paleta de la creación, pero gracias a videos que explican soluciones, logran remediar esta carencia con ingeniosas correcciones.

En cuanto a la generación de contenido animado, esta herramienta (Canva) facilita en tiempo su creación, sin embargo es una herramienta masiva que no permite una creación subjetiva, como se pudiera lograr con After Effects, Premiere o Animate, le hace falta muchas complejidades que estos programas si poseen, entonces surge un

cuestionamiento sobre la posibilidad de generar contenido mas personalizado ( artístico, subjetivo), como a manera de ilustraciones o dibujos; animaciones propias, más reflexivas respecto al contexto y a las temáticas.

### **Desarrollo de las actividades**

En el mes de agosto se realizó una entrevista a los estudiantes de Psicología, donde se les preguntó sobre su trabajo de investigación, sobre los efectos del aislamiento y encierro. Posteriormente en la edición de la entrevista para la generación de un video de no mas de siete minutos, se realizaron ajustes, donde algunos temas considerados relevantes por la editora fueron anulados y reemplazados por otros fragmentos que le dieron un matiz diferente al video.

Para la primera publicación en Instagram realizada en este mes se escogieron por el pasante, artículos al azar de la página de la revista:

<https://revistasoldeaquino.usta.edu.co/>, al principio hubo un temor por realizar ilustraciones que al ser tan personales generaran un rechazo frente a los contenidos comúnmente publicados en la red, por ello solo hubo un ajuste en las imágenes existentes, con fondos diferentes, aplicando transparencias y transformación de tamaños y proporciones, pero luego en la necesidad de generar creaciones menos técnicas, basadas en la instrumentalidad de los programas, el dibujo fue la expresión mas cercana a la subjetividad del pasante, de esta manera, mediante un proceso de interiorización de los textos, se produjeron nuevas ideas, que atendían a la perspectiva personal, sensorial, sentimental y por tanto política del pasante .

Se siguieron los consejos de la profesora que asignaba las tareas, como el de perseguir la misma línea artística en cuanto al manejo del material análogo; es decir, los óleos pastel en barra de componentes no tóxicos, los pasteles secos empleados con agua y el dibujo como la base creativa en la plasmación de las ideas abstractas. Por parte del pasante al tener como referencia a Benjamín, surge la pregunta de saber si el arte realizado es similar al dadaísta, donde la cualidad táctil ha sido una de las principales características, ¿ esta cualidad llevada a las pantallas, se plasmó como un proyectil que invadió de manera entretenida los reflectores de cada individuo?, ¿ se puede afirmar que el grafismo o arte realizado por el pasante tiene el mismo carácter táctil del dadaísmo y en que difiere de esta corriente vanguardista?

Para el mes de Septiembre el ejercicio nuevo, fue el de la creación de portadas por medio de la herramienta Canva, se obtuvo en este proceso como reflexión, el planteamiento de la pregunta sobre la diferencia de realizar el ejercicio en la herramienta Indesing. El pasante no tanteó la posibilidad de realizarlo en este programa, pero se pudo culminar la tarea de una manera sencilla y rápida, solo quedó como cuestión el haber experimentado en tiempos y ejecución el desarrollo de esta actividad en la herramienta conocida por el pasante; Indesing.

Para el mes de Octubre se realizó la tarea necesaria para la revista; subir los datos de las publicaciones a un sistema que organizara todas las divulgaciones en la web, fue un trabajo mecánico en donde el pasante tuvo la oportunidad de saber manejar tiempos y medir el rendimiento y velocidad adecuada para no saltar cada detalle, teniendo como

resultado el aprecio hacia el trabajo opuesto al creativo, en su rigurosidad propia de la vida cotidiana y del estado de trance que es propicio encontrarse en la tenacidad diaria.

Para las ilustraciones, el pasante seguía escogiendo al azar los artículos, aún así se contó con la suerte descubrir un constante interés por cada tema abordado, una apropiación subjetiva y personal sobre diversos temas, por lo general muchos de ellos, temas que involucraban las masas.

En el mes de Noviembre, para la elaboración de ilustraciones, surgió una nueva situación en donde el pasante no se sintió del todo conforme con el artículo generado por otro estudiante, se realizó la ilustración, sin dejar de expresar la contraparte en un breve escrito que se compartió con el maestro a cargo de la pasantía, este aporte se tomó de manera positiva, pues contribuyó a la complejización del tema que acapara dilemas actuales, en los cuales están implicados las masas. Se obtuvo como conclusión importante, el reconocimiento del pasante frente a la labor del ilustrador y el manejo del contrapeso que se obtiene al querer expresar las opiniones propias, por lo cual el conocimiento de los artículos generados en la revista fue de vital valor para la actualización y conservación de la opinión crítica del pasante artista.

A continuación se presenta el cronograma de las actividades realizadas por mes.

**Tabla 1**

*Cronograma de Actividades*

| Mes    | Tareas          |
|--------|-----------------|
| Agosto | Autores con Voz |

## Ilustración de Artículos

Acompañamiento de  
medios alternativos  
(Manejo de redes  
sociales)

|            |                                                                                                             |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Septiembre | Ilustración de Artículos                                                                                    |
|            | Acompañamiento de<br>medios alternativos<br>(Manejo de redes<br>sociales)<br>Creación portadas<br>Artefacto |
| Octubre    | Ilustración de Artículos                                                                                    |
|            | Acompañamiento de<br>medios alternativos<br>(Manejo de redes<br>sociales)<br>OJS ArteFacto                  |
| Noviembre  | Poemas visuales                                                                                             |
|            | Acompañamiento de<br>medios alternativos<br>(Manejo de redes<br>sociales)<br>Ilustración de artículos       |

En Anexos se puede encontrar las imágenes realizadas en cada mes durante el periodo de la pasantía con la Revista Sol de Aquino.

### Conclusiones

La originalidad se encuentra en juego, cuando el tiempo es el factor que demanda una creación llamativa, generada con facilidad y rapidez, esto en relación a las piezas generadas con los editores de imagen como Canva, por ello a partir de este ejercicio se sugiere un cambio en las herramientas digitales gratuitas, con el fin de poder generar contenido personalizado y artístico de una manera más fluida en comparación a los programas que poseen costo, como los de Adobe. Existe una inevitable preocupación sobre la democratización de los servicios tecnológicos que se encuentran en las plataformas de la World Wide Web y reflejo de la constante tendencia a su privatización; es el ofrecimiento de herramientas que facilitan la creación y complejidad de las producciones, por medio de un pago monetario, esto como punto de análisis sobre el futuro político y ético del manejo de tales herramientas. Que sin embargo parece un tema de poca relevancia, pues los programas de Adobe continúan presentando altos valores, hasta el punto de tener que recurrir a soluciones alternativas que ayudan a demás personas poder acceder a tales herramientas de creación digital. Esta conclusión se obtiene tras haber trabajado con estas herramientas para la creación de las Portadas de las Ediciones de la Revista Artefacto, si bien en la parte técnica de esta labor, se pudo deducir las anteriores conclusiones a partir del manejo de estos instrumentos para la creación de imágenes.

Por otro lado, en los procesos administrativos en cuanto a la gestión de la revista ArteFacto, se pudo encontrar hallazgos muy interesantes, como por ejemplo las temáticas a tratar en temas humanísticos, por parte de autores correspondientes a otras

disciplinas, si bien, la lectura de cada artículo no era de carácter obligatorio, en la observación de estos sucesos o fenómenos que se dan en la revista, se considera de vital importancia, visualizar a qué nivel se llega en la construcción de conocimiento holístico y complejo por parte de cada individuo, que se encuentra en el ámbito académico, sin embargo al ser estos contenido menos masivos como por ejemplo; películas o contenido de entretenimiento popular, por lo tanto, el aporte y visualización de estos contenidos es de vital importancia para una cultura mediada por la cultura de masas.

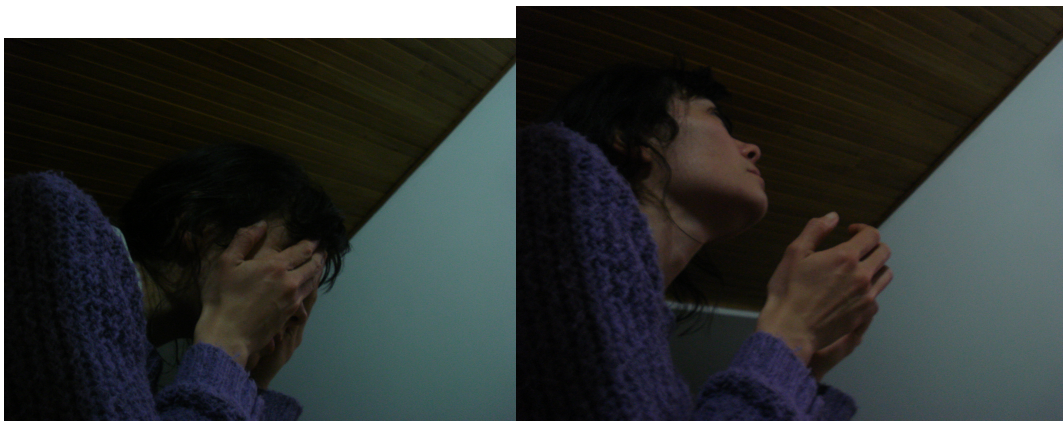
Cada artículo tiene una proyección propia que por medio de la ilustración debe ser reflejada, para poder generar una imagen que sea en la mayor medida posible fiel a los conceptos de cada artículo. El trabajo creativo de la ilustración consta de generar forma a lo que no lo tiene; los conceptos reflejados en lo visible pueden surgir de forma ingeniosa a partir del mismo juego con la forma, generando una disrupción, un nuevo contenido en lo existente, una ilustración puede surgir de esta manera, pero sin dejar que la preocupación por la forma en sí ayude a que se de un alejamiento de los principales conceptos del texto.

En cuanto a la creación de los personajes, estos generalmente carecían de caracteres específicos, conformándose así una figuras un tanto amorfas o generales, a pesar de que en algunos casos se tuvo la referencia de fotografías, pues la idea no era hacer una copia idéntica del retrato, sino comprender las diagonales o coordenadas de la forma para poder darle mayor proporción a la idea, sin embargo ocurre en muchos casos en que la misma línea generaba la forma, como si esta estuviera conectada con aquel cerebro o mente que poseía la idea visual como resultado de haber leído el texto. A

continuación se presenta un ejemplo, donde se tuvo referencia de fotografías propias, para generar una nueva composición, donde la forma no surgió idéntica a la fotografía.

## Ilustración 5

*Dibujo no fiel a retrato*



A manera de conclusión personal, se puede argumentar que el ilustrador es un artista posmoderno, su trabajo debe generar una mirada crítica sobre las actuales condiciones de la humanidad y la cultura, si bien no es un acto artístico altruista que operedirectamente en la sociedad; aporta al conocimiento, en la medida en que genera nuevas perspectivas y maneras de interpretar lo que se conoce por realidad.

### Referencias

Schönflies Benjamin, W. (1936) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Godot

Fruchtnis, K. (2004). La imagen como evento. *KLAUSFRUCHTNIS*.  
<https://kfruchtnis.wordpress.com/essays/the-image-as-an-event/>

Virgüez Rodríguez, Y. (2019). Estilo, oficio y arte editorial: El Malpensante. Utadeo. <https://elibro.net/es/lc/usta/titulos/126110>.

Alcón Alegre, J. (2008). La edición de poesía visual en la red WWW: estado del ámbito editorial relacionado con la poesía visual en el contexto mediático de la "world wide web" en los años 2003, 2004. Universidad Complutense de Madrid.  
<https://elibro.net/es/ereader/usta/88620?page=8>

## Anexos

### Muestra de imágenes realizadas por mes.

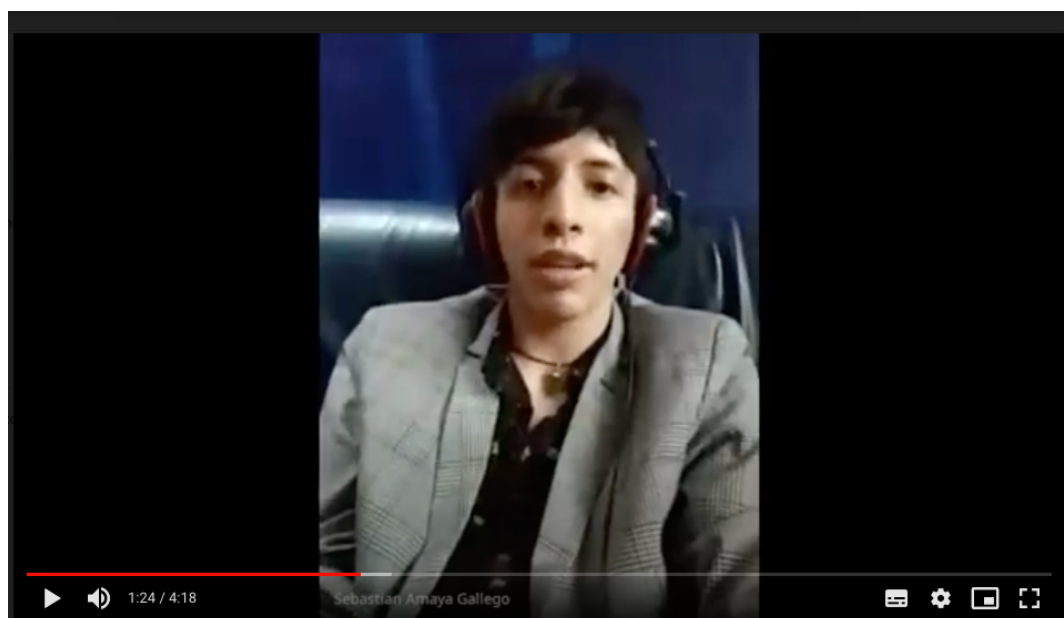
#### Ilustración 6

*Mes de Agosto. Ilustración para artículo: Indagando por la identidad de la educación religiosa escolar en Colombia.*



## Ilustración 7

*Entrevista y edición de video*



### Ilustración 8

*Mes de Septiembre: Ilustración para artículo: Enfrentar o huir.*



### Ilustración 9

*Portadas ArteFacto realizadas en Canva*



## **Ilustración 10**

*Mes de Octubre: ilustración para artículo: Realmente entendemos a nuestros estudiantes?*



**Ilustración 11**

*Plataforma ArteFacto*

← → ↻ 🏠 📄 📁 📂 📅 📆 📇 📈 📉 📊 📋 📌 📍 📎 📏 📐 📑 📒 📓 📔 📕 📖 📗 📙 📚 📛 📜 📝 📞 📟 📠 📡 📢 📣 📤 📥 📦 📧 📨 📩 📪 📫 📬 📭 📮 📯 📰 📱 📲 📳 📴 📵 📶 📷 📸 📹 📺 📻 📼 📽 📾 📿 📠 📡 📢 📣 📤 📥 📦 📧 📨 📩 📪 📫 📬 📭 📮 📯 📰 📱 📲 📳 📴 📵 📶 📷 📸 📹 📺 📻 📼 📿

revistas.usantotomas.edu.co/index.php/artefacto/management/importexport/plugin/QuickSubmitPlugin

Aplicaciones Informática 1 Scribd Calaméo - Publica... Informática 1 - ho... Férmaco para el al... Empleos en Banco... Esta velocidad tie... Lista de lectura

Arte-Facto: Revista de estudiantes de Humanidades Tareas 6 Español (España) Ver el sitio editor\_arte-facto

### ARTE-FACTO

#### Módulo QuickSubmit

Este módulo permite enviar rápidamente envíos a la etapa de producción o directamente a un número.

**Imagen de portada**

**Sección**

Seleccione la sección adecuada para el envío (ver Secciones y Política en [Acerca de la revista](#)). \*

**Prefijo** **Título \***

Si el título del libro comienza con "Un/a" o "El/La/Los/Las" (o algo similar que no debiera considerarse en el orden alfabético) sitúa esta palabra en Prefijo.

**Subtítulo**

## Ilustración 12

*Mes de Noviembre: Ilustración para artículo: Convento nuestra Señora del Rosario y el Colegio Universidad Santo Tomás, Santa Fé de Bogotá*



## Ilustración 13

*Poema Visual de texto realizado en el taller de Escritura.*

