

del plomo al pixel

El diseño gráfico uruguayo 1807-2000

Proyecto seleccionado por Fondo Concursable para la Cultura - MEC



Presentación

La muestra **“Del plomo al pixel”** es la **primera muestra itinerante sobre la historia del diseño gráfico uruguayo.**

Plantea un recorrido didáctico por la historia del diseño gráfico en Uruguay, tomando como punto de partida la llegada de la primera imprenta al país en 1807. Ese primer contacto con una tecnología trasladada por inmigrantes ingleses, marca el camino de la profesión, atada ineludiblemente a los cambios tecnológicos que la llevan desde la rigidez de la composición tipográfica en plomo al mundo infinito y virtual de lo digital. El impacto sociológico de las posibilidades de comunicación visual – acelerado en los últimos tiempos hasta la inmediatez- deriva de otro tipo de emigración, que no trae valijas y sueños sino ventanas de comunicación.

Claro que en 1807 no se llamaba diseño gráfico, sino imprenta, luego artes gráficas y es recién en la década del 70 que en nuestro país comenzó a llamarse diseño gráfico.

Claro que no siempre hubo computadoras y mucho menos que estas se utilizaran para diseñar periódicos, libros o envases.

Claro que no siempre existió Internet y las páginas web y los banners y mucho menos los video juegos. Esta muestra abre las puertas a un mundo que viene de muy lejos, desde el confín de los tiempos, desde que el hombre necesitó los símbolos para comunicarse.

El *lei motiv* de la muestra es la relación directa entre los cambios tecnológicos en el área de las artes gráficas con la naturaleza y la estética de la comunicación, y el contexto histórico y cultural.

La muestra se exhibe a través de una serie de paneles secuenciales conformando un relato histórico del diseño gráfico uruguayo a través del análisis de diferentes ejemplos y su relación con las múltiples denominaciones que obtuvo el oficio a lo largo del tiempo y su vinculación con las tecnologías aplicadas en cada momento.

Simultáneamente se proyectan videos con entrevistas a diseñadores gráficos uruguayos actuales de diferentes generaciones brindándonos su opinión personal sobre el diseño gráfico actual.

A modo de catálogo se realizaron DVD interactivos incluyendo todo el material de la muestra e información adicional que son distribuidos gratuitamente.

Este proyecto tiene también el propósito de oficiar como puerta de entrada a otro proyecto de mayor anhelo y de imprescindible concreción: un “Archivo Gráfico Nacional”, que albergue, conserve, organice, difunda y ponga a disposición de investigadores y público general, el proceso de desarrollo del diseño gráfico uruguayo y sus ejemplos notables. De esta manera, se generaría un centro de documentación para la investigación y conservación de un patrimonio cultural desatendido hasta ahora y una plataforma para el impulso y desarrollo de proyectos de comunicación visual de producción nacional.

Con la muestra “Del plomo al pixel” se estaría reuniendo los primeros insumos sistematizados para la conformación de dicho archivo.

Ximena Moraes

Responsable de la idea, coordinación, gestión y montaje de la muestra

Rodolfo Fuentes

Responsable de contenidos culturales, curaduría y diseño gráfico

La muestra será inaugurada el próximo jueves 2 de octubre a las 18:00 hs en el Museo de las Migraciones (Bartolomé Mitre y Piedras).

Se podrá visitar de lunes a viernes de 10 a 18 hs y sábados de 10 a 16 hs., del 2 de octubre de 2014 al 16 de enero de 2015.

La muestra ya ha sido exhibida en la ciudad de Salto, Fray Bentos y Maldonado,

Composición de la muestra:

- 20 paneles con gigantografías de trabajos de diferentes diseñadores gráficos nacionales desde 1807 a comienzos del siglo XXI, incluyendo una imagen en 3D con sus correspondientes lentes para su correcta visualización. Cada panel es acompañado de textos explicativos.
- 6 mojones con las diferentes denominaciones que ha tenido el oficio a lo largo de la historia y una breve descripción del proceso tecnológico asociado.
- 4 mesas de exhibiendo libros y revistas originales de diferentes épocas protegidos por cúpulas de acrílico, impresiones de logotipos y tipografías desarrolladas por diseñadores uruguayos y tipos de plomo originales.
- Proyección de video con entrevistas a diferentes diseñadores gráficos uruguayos: Fidel Sclavo, Santiago Velazco, Gonzalo Frasca, Adela Casacuberta, Roberto Cancro y Carolina Curbelo.
- Computadora con videojuego de producción nacional desarrollado por Gonzalo Frasca para ser manipulado por los visitantes.
- Catálogo digital con el contenido completo de la muestra (paneles y videos) e información adicional de referencia. Los catálogos se distribuirán de forma gratuita.
- Página web con todo el contenido de la muestra y catálogo www.delplomoalpixel.uy y página de Facebook www.facebook.com/DelPlomoAlPixel. La misma se irá actualizando durante el recorrido de la muestra con novedades.

Sobre los responsables del proyecto

Ximena Moraes

Responsable de la idea, coordinación, gestión y montaje de la muestra.

Desde sus inicios integra las actividades culturales con la arquitectura trabajando como gestora cultural y diseñadora de exposiciones.

Trabaja durante 6 años en la Unidad de Comunicación y Producción Cultural de la Facultad de Arquitectura coordinando las actividades culturales a realizarse en la misma.

Fue la curadora responsable de la 1er muestra colectiva de Stencil "Manejate", realizada dentro del marco de los 90 años de la Facultad de Arquitectura UDELAR en 2005 en los espacios de dicha facultad.

Coordinadora de la muestra itinerante "La igualdad no es juego" y del "Concurso nacional de diseño de afiche sobre juegos, juguetes y género" y el "Concurso Nacional de juguetes no sexistas". Exposición que exhibía las obras premiadas y seleccionadas en ambos concursos por 13 ciudades del país durante 2010 y 2011. Organizado por la Dirección Nacional de Cultura del MEC y la División Artesanías de DINAPYME del MIEM en el marco del proyecto "Viví Cultura", programa conjunto del Estado Uruguayo y el Sistema de Naciones Unidas, financiado por España a través del Fondo ODM.

Diseñó el montaje para la exposición "Encuentro Internacional de Poesía Experimental: Amanda Berenguer" organizada por la Dirección Nacional de Cultura del MEC en el espacio Plataforma en 2008; la exposición "Espejito... ¿Quién es la más bella?" organizada por el Centro Cultural de España en Montevideo en 2007 con la curaduría de Soledad Capurro; y la exposición "La arquitectura del siglo XXI en el Uruguay" organizada por el Centro Cultural de España de Montevideo en 2004 con la curaduría de Nelson Inda.

Rodolfo Fuentes

Responsable de contenidos culturales, curaduría y diseño gráfico.

Diseñador gráfico y fotógrafo desde 1976 con innumerables trabajos profesionales en todas las áreas de la disciplina tanto en Uruguay como en otros países.

Morosoli de Plata 1996 al mérito profesional.

Premio Grafitti 2011 a la trayectoria, entre otros reconocimientos. Obra en varios museos del exterior.

Curador en muestras de diseño en Uruguay en 1992 (30+12 Diseño gráfico uruguayo y carteles sobre medio ambiente, Sala de exposiciones de la IMM) y 2010 (Antonio Pezzino, Diseñador gráfico, MNAV).

Curador de Diseño Gráfico en la muestra Uruguay Diseña, realizada en Helsinki, Finlandia en Julio/2012.

Docente en fotografía desde 1990 (Centro de diseño Industrial, Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes- Cursos de Extensión entre otros)

Docente en diseño gráfico desde 1995 (Universidad ORT, Instituto Escuela de Bellas Artes, Univercidade (Rio de Janeiro), Universidad del Habitat, San Luis Potosí, México, Universidad Federal de Pelotas, RGS, Brasil, entre otras).

Autor de "La Práctica del diseño gráfico, una metodología creativa" Libro editado por Paidós Ibérica en 2005, con distribución en todo el mundo de habla hispana, utilizado como bibliografía básica en universidades de toda Latinoamérica y España. Traducido y editado en portugués por Edicoes Rosari, de San Pablo, es utilizado ampliamente en universidades de Brasil y Portugal.

Impacto esperado

Impacto social – La participación en un proyecto en favor de la salvaguardia de la diversidad cultural mediante la revitalización del patrimonio inmaterial, la difusión de la cultura tradicional y contemporánea y la creatividad. El diseño gráfico uruguayo como patrimonio cultural inmaterial el cual tiene como objetivo identificar, organizar, preservar y difundir su historia y su influencia cultural en la comunicación visual, así como los valores transmitidos.

La producción gráfica ocupa un lugar privilegiado en el corazón mismo de la cultura. Todas sus manifestaciones constituyen instrumentos específicos de transmisión de mensajes, primera manifestación no oral del lenguaje. Es legítimo, por lo tanto, localizar a las prácticas gráficas en el origen de todos los demás géneros de la comunicación visual y, por consiguiente, considerar a la producción gráfica como pieza clave del patrimonio cultural, cualquiera fuera su grado de desarrollo.

Innovación en la utilización de nuevas tecnologías – La muestra está concebida como un proyecto interactivo donde se reúnen diversas tecnologías para una concepción más amplia de la temática y la participación del visitante. El uso simultáneo de gigantografías, imágenes 3D, videos, audio, computadoras con videojuegos, página web y redes sociales, logra un acercamiento al tema en cuestión desde diversos lugares y una participación y colaboración de los visitantes logrando una vinculación y apropiación del proyecto de manera excepcional.

Este carácter innovador de la muestra en el uso de nuevas tecnologías vinculadas al mundo del diseño gráfico de hoy día, tiene por objetivo explotar la energía y la innovación del ámbito del diseño para desarrollar iniciativas creativas a nivel local y estimular el desarrollo del diseño gráfico como industria creativa productiva.