



REVISTA
DE INVESTIGACIÓN
Y PEDAGOGÍA
DEL ARTE,
FACULTAD DE ARTES,
UNIVERSIDAD
DE CUENCA
NÚMERO 8,
JULIO-DICIEMBRE DE 2020
ISSN 2602-8158
COPYRIGHT © 2020
ARTÍCULO DE ACCESO
ABIERTO CON LICENCIA
CREATIVE COMMONS
ATTRIBUTION

LO ANALÓGICO FRENTE A LO DIGITAL: NUEVAS REALIDADES
EN EL ENTORNO CREATIVO DE LAS ARTES VISUALES
ANALOG VERSUS DIGITAL: NEW REALITIES IN THE CREATIVE
ENVIRONMENT OF THE VISUAL ARTS

MANUEL GEOVANNI GUZMÁN GALARZA
Universidad de Cuenca / manuel.guzman@ucuenca.edu.ec

RESUMEN: En el presente artículo se abordan las nuevas tecnologías en función de la producción artística actual en artes visuales, mediante un conjunto de reflexiones comparativas en que se defienden las nuevas perspectivas que lo digital aporta a la renovación visual y el aprovechamiento forzoso que los artistas deben hacer de los aprendizajes tradicionales, en una relación encaminada a enriquecer la cultura en un contexto en que no existe posibilidad de negación, sino de aceptación, adaptación y uso de las herramientas digitales.

PALABRAS CLAVE: arte analógico; arte digital; diseño analógico; diseño digital; estética digital

ABSTRACT: This article addresses new technologies based on current artistic production in visual arts, through a set of comparative reflections defending the new perspectives that digital brings to visual renewal and the forced use that artists must make. of traditional learning, in a relationship aimed at enriching culture in a context in which there is no possibility of denial, but of acceptance, adaptation and use of digital tools.

KEYWORDS: analog art; digital art; analog design; digital design; digital aesthetics

RECIBIDO: 29 de abril de 2020 / **APROBADO:** 3 de junio de 2020

1. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías han evolucionado aceleradamente. Los jóvenes de hoy se manejan entre lo real y lo virtual, se desenvuelven junto al video en tiempo real, la fotografía y el sonido; y esto crea transformaciones en las relaciones interpersonales, que generan efectos sobre el arte y sus diferentes manifestaciones (por ejemplo, video-arte, instalaciones en video, *net art*), y los múltiples sistemas gráficos de representación (sean estos dibujo, pintura o

escultura digitales) que implican una actividad de análisis y comprensión, de observar el mundo, que los hace parte significativa de ese gran abanico de la cultura, al que se integran la ciencia y la tecnología.

Todos estos procesos artísticos se fundamentan en nuevos parámetros digitales usados globalmente, en los que las referencias se obtienen de Internet, para crear imágenes finales con lineamientos técnicos y estéticos que, producidos manualmente por el arte, se han convertido en pinturas digitales condicionadas fundamentalmente en los propios algoritmos del software usado. Este cambio procesual con los nuevos procedimientos gráficos digitales ha ido posicionándose en estas dos décadas, difundiendo las virtudes de las nuevas tecnologías y absorbiendo en gran parte las técnicas tradicionales de representación pictórica figurativa. Sin embargo, el debate persiste, y el presente artículo se encamina a reflexionar en torno a lo que debería asumirse como nuevas posibilidades de enriquecimiento visual de la cultura, mediante herramientas que han llegado para incorporarse y para aportar nuevas técnicas, nuevas posibilidades y nuevas estéticas.

2. DESARROLLO

En la actualidad, el debate entre lo analógico y lo digital se debería considerar gastado, ya que la tecnología se ha posicionado sin vuelta atrás, pero sirve para comprender el medio como herramienta de una nueva expresión gráfica ineludible.

Esta propiedad cognitiva del arte digital y del dibujo adquiere un papel protagónico en las artes visuales, al ser una actividad destinada a conceptualizar y materializar propuestas de diferente índole, sean estas pictóricas, de diseño, de arquitectura o de ilustración. El dibujo ha sido el lenguaje ideal para materializar las diferentes formas de expresión y transmisión de conceptos, ideas y procesos de algún proyecto (apunte, boceto) o dibujo definitivo, necesario para la futura materialización de una idea, en una suerte de “transcripción isomórfica” (Costa & Moles, 1991), cuando se dibuja lo que se piensa, a través del lenguaje de los gráficos, construyendo continuamente las diferentes formas de expresión gráficas. En las últimas décadas, todos estos procesos se han visto progresivamente “reemplazados” por los sistemas digitales de dibujo y pintura; de manera especial las técnicas de ilustración tradicionales, debido a que los artistas ilustradores se forman con variados métodos digitales, sin descuidar el aprendizaje con métodos

tradicionales de dibujo, ya que lo digital no reemplaza el conocimiento de los procesos tradicionales de dibujar pero sí han mutado a métodos híbridos, mixtos, tanto en la pintura como en el dibujo. Hoy en los estudios de ilustración ya no se ven caballetes y pinceles tradicionales, solo se emplean recursos digitales como Photoshop, Sketchbook, Zbrush, Maya, Procréate, Painter, entre otros, según la necesidad. El último emula con exactitud a los procesos tradicionales de pintura; tanto es así que se puede pintar con pintura espesa, corpórea... Mediante una impresora de relieve la obra pictórica resulta una obra original, y aquí entra en debate lo expuesto por Benjamín al abordar la obra de arte en tiempos de su reproductibilidad técnica, cuando reclama su origen recurriendo al concepto de “aura” (esencia de la obra de arte, que la hace irrepetible). Sobre este autor se ha apuntado:

[...] él anticipa el fin del arte por el arte, teoría íntimamente ligada al arte romántico y a la teoría del genio, como consecuencia del desarrollo de los medios técnicos de reproducción; valora la obra original pero se percata de que los cambios tecnológicos harán necesaria una nueva estética. Es decir, que la estética que surgió para explicar y apreciar el arte romántico ya no es apropiada para comprender el arte actual; las nuevas manifestaciones artísticas nos obligan a establecer nuevas categorías estéticas que den cabida a las nuevas formas y expresiones artísticas. (Martín Martín, 2016)

Este análisis permite comprender cómo se producen los nuevos procesos para generación de imágenes, su interacción con las diversas tecnologías disponibles y con los medios de expresión tradicionales, a la vez que permite profundizar en lo teórico de los procesos de implantación de estas nuevas herramientas como procesos gráficos de imaginación, configuración e ideación de una propuesta pictórica contemporánea.

El arte, deducido del juicio estético, y que Kant atribuye a un estado del genio, se compone de la imaginación, la razón como una construcción mental de la naturaleza y sus leyes naturales, el espíritu como fuerza creativa y el gusto como forma de experiencia sensible. (Veciana Schultheiss, 2004)

En esta línea de análisis, conviene resaltar que

Kant cita, entre las características que adornan al genio, la originalidad; el genio no se atiene a reglas, sino que las impone a través de su obra; para Kant, el genio es

todo lo contrario al imitador; su destreza no está en saber copiar o imitar, sino en saber crear. Cito esto porque en estas características adivinamos muchos de los rasgos del arte de hoy, aunque el mismo Kant alerta, casi doscientos años antes de que se produzca, del peligro de la extravagancia en el arte. (Martín Martín, 2016)

Lo fundamental para entender la universalidad del juicio del gusto, y no de lo agradable, es que el gusto es reflexivo, contemplativo, analítico, mientras que lo agradable entra en una categoría de apreciación desde los sentidos. En este contexto,

el arte no se atiene a reglas, se basa en un don natural, el talento del genio; y para apreciarlo es necesario el gusto, el buen gusto. Y aquí tenemos a Kant reivindicando la subjetividad del juicio estético y a la vez su universalidad [...] (Martín Martín, 2016)

De esta manera es posible juzgar la pertinencia de estos nuevos recursos como medios formativos académicos y valorarlos desde una estética del gusto y no de lo puramente agradable; a la vez, pensar que el dibujo como medio tradicional constituye la esencia para un buen desempeño con los medios digitales; de lo contrario, se producirán estériles formas carentes de expresión; esto, como concepto fundamental para una nueva expresión sustentada en métodos tradicionales de representación, con procesos creativos de aplicación en el nuevo campo digital visual en su amplia diversidad.

Disertar sobre arte digital significa retomar la vieja discusión que surge cada vez que aparece una nueva herramienta para la producción artística. Vecinarnos a esta expresión involucra contemplar una amplia gama de productos objetuales y virtuales que están rediseñando el modo en que percibimos y pensamos el mundo.

El debate circundante a la legitimidad del arte digital no debería de asombrarnos, ya que algunas artes les ha tomado mucho tiempo para ser aceptadas.

Hace poco tiempo un grupo de 450 artistas, curadores y críticos de varias partes del mundo se han sumergido en una disertación en cuanto a cuestiones como: ¿El arte hecho con computadora es arte? ¿La pintura será desplazada por el arte digital? ¿Cuándo surgió? ¿Quién lo inició? ¿Es un arte elitista? (Sánchez Jaimes, Hernández Vera, & Hernández Vera, 2017, pág. 1)

Considerando que es arte digital no solamente lo que se hace con una computadora, se generan una serie de controversias, al punto de ser aceptado, por un lado, y descalificado por otro, al considerarlo una destreza manual especialmente cuando no puede expresar un concepto.

Con frecuencia sucede que vemos y sentimos determinadas cualidades en una obra de arte, pero no somos capaces de expresarlas en palabras. La razón de nuestro fracaso no radica en el hecho de que empleemos el lenguaje, sino en que todavía no hemos logrado plasmar esas cualidades percibidas en categorías adecuadas. (Arnheim, 2002)

Por otro lado, hay que aceptar que una imagen puede comunicar más que mil palabras, que el arte digital va más allá del mero hecho representacional de una determinada situación, para ser una fusión de varios saberes que usa la tecnología para visibilizar la propuesta artística mediante diversos sistemas de representación, como lenguajes de expresión no verbal del gran imaginario visual que influencia nuestro accionar artístico con los medios digitales y su impacto en el entorno cultural. Si se trata de una pintura digital, posibilita construir un nuevo paradigma en el arte visual, hacia un realismo pictórico totalmente factible con las nuevas herramientas tecnológicas y la frecuente llegada de nuevos procesos para generar imágenes digitales. Se va haciendo frecuente el debate acerca de si una obra ha sido producida a mano o con computadora; y quizá no esté siquiera bien formulado el planteamiento, dado que todo arte digital producido en computadora ha sido forzosamente ejecutado a mano (con técnicas de dibujo, pintura, escultura, ilustración), solo que en un entorno que facilita la copia del gesto con la consiguiente expresión del artista, que apenas emplea la computación como cualquier otro utensilio o herramienta en un proceso de construcción de pensamiento, donde mano y mente se unen en pos de la creación pictórica.

En este contexto, y ya en sentido pedagógico, se trata de establecer en los estudiantes destrezas de gran capacidad para que respondan a los nuevos retos que le exigirá su profesión. El estudiante está atravesando por un frecuente reemplazamiento de los medios materiales tradicionales de expresión tras la irrupción de los medios gráficos no tradicionales, y esto no atañe solo a estudiantes de artes visuales sino también de arquitectura, diseño, cine, música y otras especialidades. Pero, aun así, con frecuencia

tienen lugar interesantes presentaciones de proyectos que proceden con técnicas mixtas (*tradigital*), lo que les permite diferenciarse del resto. Esto ha generado transformaciones académicas como reflejo de una situación profesional que procura generar nuevos métodos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que exige la nueva herramienta tecnológica y que abarca desde los procesos de conceptualización de su propuesta, desde la fase de bocetación e ideación que favorece el ensayo esquemático en diferentes estados del proceso compositivo de una imagen, en donde la experimentación es importante para la ejecución del proyecto, donde existe un diálogo con uno mismo.

2.1 Entre lo tradicional y lo digital

Buscando un equilibrio entre lo tradicional y lo digital que llegó para quedarse, ahora el dibujo, en el amplio rango de la expresión digital, es incuestionable debido a lo indiscutible de sus virtudes, dado que permite mejorar las capacidades de expresión.

La creación artística en la era digital supone una condición desafiante para los creadores. Algunos todavía están en contra de este gran gigante, pero el horizonte entre lo digital y lo tradicional se desdibuja cada vez más:

Las técnicas computarizadas por su novedad constituyen una tierra abonable para el progreso en las manifestaciones artísticas, así también paradójicamente representan riesgos, ya que su rápida transformación no permite una revisión adecuada de su calidad, generando obras que posiblemente no resistan la prueba del tiempo, convirtiéndose en una expresión sumamente efímera (Sánchez Jaimes, Hernández Vera, & Hernández Vera, 2017, pág. 3)

Las diferencias entre el dibujo tradicional y el dibujo digital están en que, por un lado, el arte digital tiene a su alcance todos los medios materiales, es más cómodo de usar porque no se necesita de un entorno exigente destinado exclusivamente para una computadora.

El dibujo digital no es más fácil que el dibujo tradicional: ambos necesitan muchas herramientas y tienen técnicas distintas. Para poder dibujar con esta nueva técnica digital es necesario haber pasado por los procesos tradicionales de aprendizaje del dibujo, conocer todos los criterios, conceptos y técnicas del dibujo tradicional. La computadora y el software no hacen nada por sí solos; es por eso imprescindible que se conozcan los principios del dibujo y de la cromática, las técnicas tradicionales de la pintura, los criterios

que permiten hacer obras figurativas. Dibujar digitalmente es más rápido; solo depende del artista, que decide cuándo está acabada la obra; el límite es solo la imaginación. La obra en cuestión tendrá las características de cada software de generación de imagen; estos cuentan con herramientas que permiten dar o crear diversos efectos que en la pintura tradicional no son posibles; por eso resulta una técnica de pintura diferente, y no podrían considerarse trucos de una técnica nueva; mientras más dominio, más provecho se le saca a estos recursos del software y mejor será el resultado, sin desligar lo anterior del justo dominio técnico del dibujo y demás herramientas tradicionales que potencian un resultado impredecible.

2.2 Las herramientas de la expresión gráfica digital

Para realizar una obra digital se precisa de una computadora, una tableta digitalizadora y un software para la creación artística; conjunto que permitirá abrir la imaginación y crear, incluso sin ser un artista profesional. La tableta digitalizadora permite transferir los trazos o copiar los gestos de estos, sean de un pincel, de un aerógrafo, de carboncillo o de espátula, hacia la pantalla. Los medios tradicionales pueden ser intimidantes; de hecho hay que tener en cuenta el costo de los materiales, mientras que con los medios digitales todo esto está superado; las tabletas digitalizadoras están diseñadas tomando en cuenta la creatividad del artista y no existen límites para lo que se puede hacer; se podría resumir de la manera siguiente: “si puedes soñarlo, puedes hacerlo”.

Lo que se consigue constantemente es dar a los creadores una nueva oportunidad para crear; emplear poco a poco la tecnología para generar obras, pasando por el dibujo y la pintura, consiguiendo nuevas formas de producción artística que, aun mediando los recursos tecnológicos digitales, puedan transmitir al público la misma emoción.

Por otra parte, las obras digitales son todas *originales*; quizá esa pueda ser una desventaja ante la obra analógica en la que hay un único original; de modo que si se quisiera valorar en términos económicos una obra digital, podría tener un precio menor debido a la posible existencia de varias reproducciones igualmente originales.

Otras de las ventajas son la rapidez y la limpieza. El cambio del soporte tradicional (papel, cartón, tela) al soporte digital no implica un nuevo aprendizaje del dibujo: es un cambio natural en cualquier técnica de expresión no verbal, aunque parezca un tanto extraña, en la medida en que su noción se esfuma al usar una tableta. Hay que sumar la

potencialidad del Ctrl+Z, que permite la eliminación de errores, a la vez que el creador puede darse el lujo de operar de manera menos analítica, consciente de la posibilidad permanente de deshacer lo hecho, revelando una manera más de proceder con el método experimental del “ensayo con variaciones” (Moya Méndez, 2019). El trabajo por capas ofrece una serie de recursos al interactuar con la forma, el color, las transparencias, los modos de fusión, entre otros, que, trabajados ordenada y reflexivamente, podrán conducir el avance de la obra.

Para realizar un trabajo de calidad es preciso contar con un monitor con definición y calibración adecuadas, de tal manera que, si se imprime la obra, los colores no se alteren sustancialmente; por supuesto que también influirá en el resultado final el soporte sobre el que se realice la impresión y el modelo de impresora.

Al realizarse una obra digital se elimina el contacto físico con los medios tradicionales: el roce de la mano con las texturas del papel, el olor de la pintura, incluso el disfrute sensorial de sentir, oler y escuchar, al no producirse interacción con los medios materiales tradicionales; a cambio, se gana mucho más en espacio y se trabaja con resultados inmediatos. Muchos artistas ya están acostumbrados a estos medios digitales, y enriquecen su obra con las nuevas posibilidades de ejecutar trabajos texturados.

Para lo digital no se necesita de espacio físico de almacenamiento, dado que la logística puede reducirse a una mesa, un computador, una tableta y solo espacio de almacenamiento virtual en la nube para no perder los trabajos. Incluso se puede tener a la mano las herramientas que antes precisaban de todo un taller. Pero todo este arsenal de herramientas digitales no constituye un pasaporte al paraíso de la creatividad: hace falta dominio técnico. Así, la computadora se convierte en un vehículo de la imaginación para la experimentación, hasta encontrar la forma ideal, pero en ese proceso no se quedará sin pintura ni se gastarán los pinceles.

En este sentido, las nuevas tecnologías son herramientas para mejorar el nivel formativo, perspectiva desde la que conlleva a crear nuevos procesos metodológicos que se tendrán que incorporar a los sistemas educativos de enseñanza-aprendizaje, para ir más allá de una mera transmisión de conocimientos. Las nuevas tecnologías permitirán un cambio en la forma de educar, con énfasis en el estudiante y no en el docente.

3. CONCLUSIONES

De las reflexiones hasta aquí presentadas, queda claro que los sistemas digitales de representación deben considerarse dentro de las disciplinas emergentes y en desarrollo. Asimismo, es posible aceptar que el arte digital engloba toda producción artística en la que se use una computadora en la ejecución de una obra de arte, donde podrían excluirse algunas manifestaciones que, si bien usan una computadora para la producción, no hallan espacio dentro de una “categoría de arte”, como la animación, los proyectos arquitectónicos, la ilustración, entre otras que entran en el ámbito de relacionar conocimientos para su aplicación en un uso práctico, comercial, funcional o estético de un nuevo método proyectual, con el propósito de resolver nuevas necesidades colectivas.

En este sentido, Bruno Munari defiende que la imaginación es un medio que sirve para “visualizar” los pensamientos, así como toda fantasía o invención creadora. Es así que sostiene que “En unos individuos, la imaginación es muy tenue; en otros, muy viva; y en otros finalmente trasciende lo pensado” (Munari, 2018). De este modo, vale concluir que las tecnologías, en el campo de los medios de expresión digital, han llegado para quedarse, como parte de ese proceso de creación.

BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Costa, J., & Moles, A. (1991). *Imagen didáctica*. Barcelona: Ediciones CEAC, S. A.
- Martín Martín, J. (30 de 04 de 2016). *Adiós al original. Ideas en defensa del valor estético de las reproducciones de arte*. Recuperado el 30 de 04 de 2020, de aion.mx Arborescencias del pensamiento: <https://aion.mx/arte/adios-al-original-ideas-en-defensa-del-valor-estetico-de-las-reproducciones-de-arte>
- Moya Méndez, M. (2019). La crítica genética como metodología para la documentación narrativa de producciones artísticas. *Tsantsa. Revista de Investigaciones Artísticas*(7). Recuperado el 30 de 04 de 2020, de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2914>
- Munari, B. (2018). *Fantasía, Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Sánchez Jaimes, A., Hernández Vera, A. L., & Hernández Vera, A. (2017). ¿El arte digital es una herramienta tecnológica o una expresión artística? *VI Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: Paradigmas Digitales*. Málaga. Recuperado el 30 de 04 de 2020, de

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiDpPzr_JDpAhWBneAKHQUzAhkQFjAAegQIAhAB&url=http%3A%2F%2Fwww.eumed.net%2Flibros-gratis%2Factas%2F2017%2Farte%2F20-el-arte-digital-es-una-herramienta.pdf&usg=AOvVaw3tk

Veciana Schultheiss, S. (2004). *La intersección arte, ciencia y tecnología como campo de conocimiento y de acción*. Barcelona: Universitat de Barcelona.