



FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE CHILE

Entre lo tradicional y lo digital: un análisis de la pintura y sus formatos en la contemporaneidad

Memoria de título 2023

Estudiante: Amanda Pérez

Profesor guía: Jorge Gaete

Índice

Contexto Histórico	2
Referentes directos.....	8
Tiffany Tan	9
Onenhillion	10
Ñamo Sugihara	11
La obra	12
Ramificación de una misma técnica	13
La acción de comunicar	14
Procesos	16
Capas y desajustes	18
Reflexiones	19
Obras	21
Bibliografía	22

Contexto histórico

Desde sus orígenes, el ser humano se ha establecido como un ser creador, tanto de herramientas que le permitieron sobrevivir y mejorar su calidad de vida, como de conceptos, creencias, y diversas maneras de entender el mundo en el que habita. Y dentro de las infinitas posibilidades de sus creaciones, ha sido atraído por las características visuales, representativas y perdurables de las imágenes, utilizándolas para plasmar su existencia, sus alrededores, comunicar sus ideas con otros, y así, moldear el desarrollo de su identidad y cosmovisión.

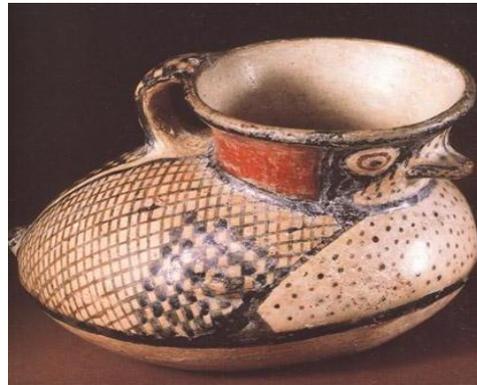


(1)

Con tierras, pigmentos, metales y herramientas rudimentarias, el arte se integró en la vida cotidiana a modo de artesanías, prendas y objetos utilitarios con imágenes que representaban características culturales, flora y fauna, costumbres, y símbolos de importancia ritual o religiosa, variando según la civilización.

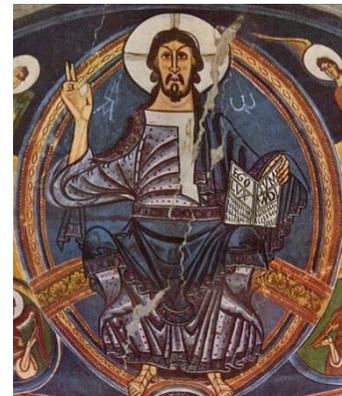


(2)



(3)

A medida que el arte occidental se desarrollaba a la par de la sociedad, la iglesia y la nobleza fueron quienes patrocinaron a los artistas con encargos, ya sean religiosos, personales o familiares. Las técnicas artísticas se fueron enseñando por medio de maestros y aprendices, y los artistas desempeñaban su trabajo de acuerdo a los pedidos que se les encomendaban. Bajo esta lógica, quienes no pertenecían a las burbujas de poder o al mundo del arte, podían presenciarlo desde lo público en esculturas, arquitectura, templos, entre otros, como simples espectadores pasivos del arte que se presentaba en esos espacios.

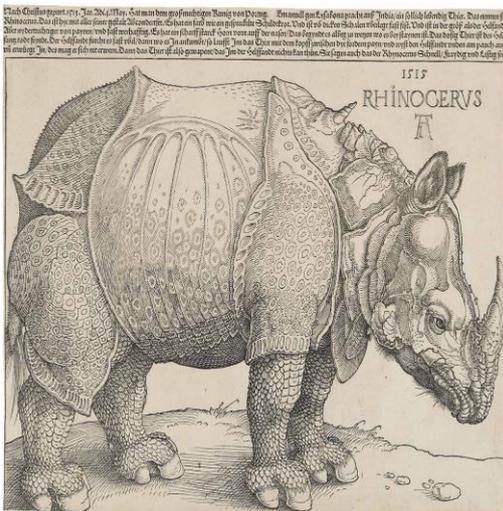


(4)

- (1) Cueva de las Manos, Santa Cruz, Argentina.
- (2) Filigrana vikinga en bronce del siglo XI.
- (3) Jarro-Pato diaguita, 1541.
- (4) Ábside de Sant Climent de Taüll, siglo XII.



(5)



(6)

Con el desarrollo de las tecnologías de reproducción de texto e imágenes, como la imprenta y el grabado, el dibujo volvió a integrarse en la cotidianidad gracias a la producción en mayor escala de imágenes y textos, introduciéndolos al mercado a través de libros, mapas, prendas de vestir, objetos ornamentales, etc. También, como la población perteneciente a la clase media adinerada fue aumentando con la expansión del comercio, el arte dejó de ser un bien exclusivo para nobles e iglesias, y el comisionar una pintura se volvió otro medio de demostrar poder y estatus.

El sistema de enseñanza artística se fue estructurando para dar paso a la Academia de Bellas Artes, que funcionaba bajo estándares metodológicos respecto a la creación y exposición de obras, en su mayoría basados en las proporciones y conocimientos rescatados del periodo clásico, considerado como el ejemplar de la excelencia humana en la época.

Sin embargo, el arte experimentó una importante transformación ideológica de manera gradual hasta tomar impulso a finales del siglo XIX, reflejada en el constante conflicto entre la tradición, que definió las normas respecto al arte bajo los estándares académicos, y la innovación, que cuestiona, rompe y transforma dichas normas y estándares.

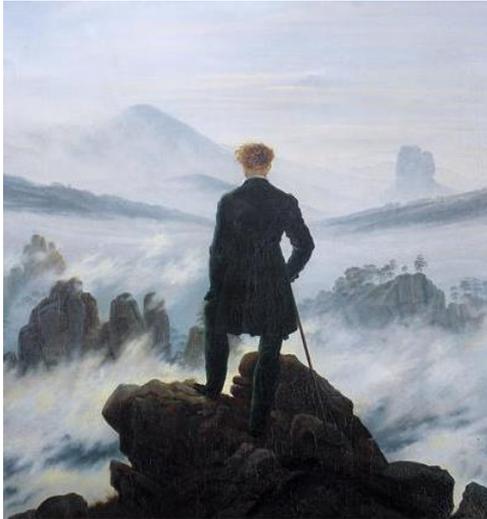


(7)

(5) La creación de Adán, Miguel Ángel, 1511.

(6) Rinoceronte, Alberto Durero, 1515.

(7) El arte de la pintura (Alegoría de la pintura), Johannes Vermeer, 1666



Junto con la inspiración del Romanticismo para buscar un lenguaje artístico personal, sumado a las distintas culturas y paradigmas que expuso la globalización, los artistas empezaron a concebir nuevas perspectivas respecto a la creación y exposición del arte.

Los movimientos artísticos y vanguardias que fueron surgiendo, buscaban romper con los parámetros del arte formal, y se enfocaron en experimentar con nuevas posibilidades respecto a la forma, la pincelada, los colores, los contrastes, la subjetividad y el inconsciente, entre otras características.

(8)

A medida que la academia fue perdiendo su dominio sobre el mundo del arte, el gusto estético se fue moldeando de acuerdo a las demandas y deseos de dos nuevos motores de creación: la burguesía, que por su parte le brindaba apoyo económico y oportunidades de exposición a los artistas, y el público, quienes se abrieron paso dentro del mundo del arte, y opinaban respecto a las obras y su relevancia en la sociedad. Del mismo modo, con la invención y desarrollo de la fotografía, la captura de imágenes se hizo aún más simple (claro, dentro de los parámetros de los materiales utilizados y la habilidad en la técnica, pero fue lo suficientemente revolucionario para lograr obtener un lugar propio dentro de los medios artísticos). El impacto de la fotografía causó un gran revuelo en el mundo del arte por sus implicancias y efectos sobre la pintura, acelerando un proceso y representación realistas que, con esta nueva tecnología, podían conseguirse con sólo pulsar un botón.

La fotografía, el cine y los dispositivos audiovisuales jugaron un rol fundamental en este cambio cultural, debido a que la industria cinematográfica brindó un gran impulso económico para EEUU, el cual utilizó para cementar sus principios respecto a su modo de vida ideal y los estándares sociales que debían ser cumplidos. El creciente desarrollo de la industria cultural y la influencia de la economía en ámbitos identitarios personales y sociales, resultaron en el surgimiento de la industria publicitaria, la cual aumenta la influencia de la industria del entretenimiento y el espectáculo, gracias a su presencia en las distintas redes de distribución medial, como por ejemplo los afiches, las revistas y los comerciales televisivos, las cuales progresivamente se harían parte de la cotidianidad del espectador.



(9)

(8) El caminante sobre el mar de nubes, Caspar David Friedrich, 1818.

(9) Díptico de Marilyn, Andy Warhol, 1962.

Con la constante evolución de las tecnologías de reproducción de imágenes, la sociedad se fue colmando de elementos visuales en cada ámbito de la cultura. Los productos y el diseño de estos empezaron a ser promocionados como objetos de valor, independiente de su uso o utilidad. Las celebridades, marcas y logos ganaron relevancia a medida en que se presentaron como elementos estéticos específicos, entre los productos que la competencia pueda ofrecer. Esto trae como consecuencia que se desdibujen los límites entre la economía y la cultura, causando que el arte empiece a ser valorado desde una nueva perspectiva dentro de la sociedad de consumo, transformando así su producción y masificación en el mercado. Y es en este contexto que surge lo que se conoce como Arte Pop.



(10)

El Arte Pop (también conocido como Pop Art) fue un movimiento artístico del siglo XX que se caracteriza por el uso de imágenes de la cultura popular, extraídas de los medios de comunicación, publicidad y entretenimiento. Estas imágenes se utilizan en oposición al elitismo academicista de las Bellas Artes, descontextualizándolas de su origen y combinándolas con diversas materialidades y soportes, resaltando además el aspecto kitsch o banal de los elementos culturales, a menudo a través de la ironía. Esa ambigüedad entre la crítica y la admiración, entre la burla y el respeto, es típica del arte pop.



(11)

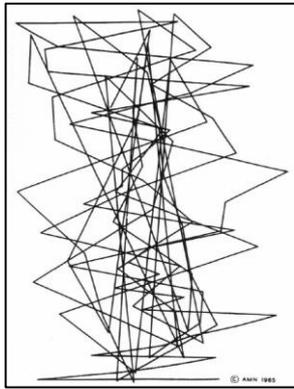
En relación a lo mencionado, el Arte Pop también fue utilizado como medio para criticar, además de la sociedad de consumo, distintas problemáticas sociales como los derechos de las minorías sexuales o raciales, la mirada patriarcal sobre la mujer y su imagen en la cultura del entretenimiento, o los diversos conflictos bélicos y políticos.

Dichas críticas son acompañadas de imágenes icónicas del mundo del espectáculo o de objetos cotidianos, adaptando imágenes comerciales de producción masiva dentro de un contexto artístico. Algunos de los ejemplos más conocidos de arte pop son las obras de Andy Warhol, como sus retratos de figuras famosas o reinterpretación de productos de mercadería.

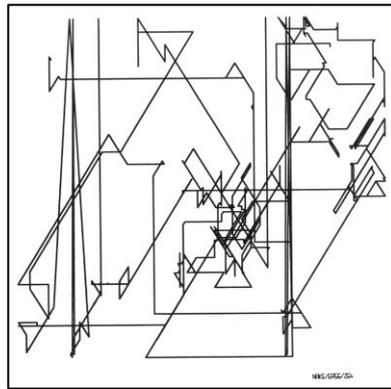
A la par, el arte digital surgió con las exploraciones dentro del cine y el video, desarrollándose más a fondo poco después de la Segunda Guerra Mundial y ganó impulso en la década de los 60, cuando la ciencia se enfocó en investigaciones relacionadas con algoritmos y computadoras, previamente implementadas para uso militar. Los artistas comenzaron a explorar las posibilidades del arte a partir de las computadoras y tecnologías relacionadas.

(10) Latas de sopa Campbell, Andy Warhol, 1962.

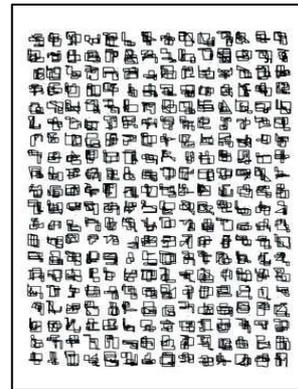
(11) Ignorance = Fear, Keith Haring, 1989.



(12)

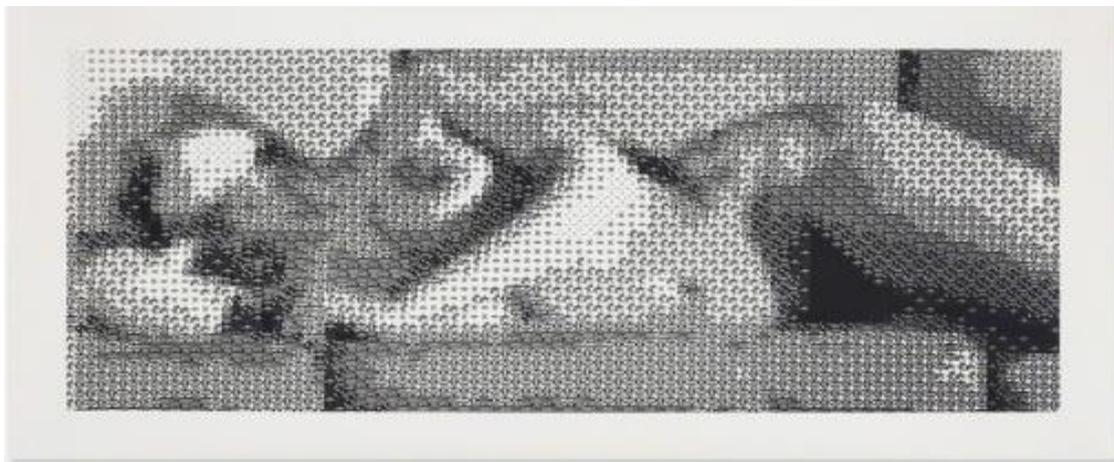


(13)



(14)

Precisamente, los pioneros de este arte son científicos y matemáticos como A. Michael Noll (imagen 12), quien en 1962 empleó computadoras para crear imágenes a través de patrones y algoritmos. El artista y matemático alemán Frieder Nake (imagen 13), creó en 1963 un algoritmo informático que permitió a la máquina dibujar una serie de formas. Y Georg Nees (imagen 14) fue el primero en exponer sus obras de arte algorítmico en 1965.



(15)

Una de las primeras imágenes figurativas digitales (imagen 15) fue creada en 1967 por los estadounidenses Kenneth Knowlton y Leon Harmon, quienes tomaron una fotografía de una mujer desnuda y la renderizaron en una imagen compuesta de píxeles, titulada Computer Nude (Studies in Perception I).

Otro hito importante es la creación de programas especializados en la ilustración digital a inicios de los 80 con el surgimiento de Adobe, empresa desarrolladora de software de manipulación de imágenes y diseños digitales. Esa misma década también se crearon CorelDRAW y Paint, programas que permitieron el acceso universal a la ilustración digital a través de las computadoras personales.



(16)

(16) Adobe Illustrator, 1988.

Uno de los avances tecnológicos más importantes de los últimos tiempos es el internet. Con su llegada, el arte audiovisual y digital se ha visto impulsado exponencialmente, permitiendo que los softwares y herramientas se volvieran más accesibles, ofreciendo plataformas sociales que permiten llegar a todo el mundo. Las plataformas digitales y el internet han permitido el desarrollo de medios artísticos como el net.art, el arte algorítmico, CGI, diseño web, etc., y generado un espacio exclusivo para que el arte creado en una pantalla sea expuesto en su medio.

Actualmente, el arte ha incorporado a la tecnología en sus procesos de modo que, a diferencia de los medios tradicionales como la pintura y la escultura, sus técnicas y herramientas evolucionan de manera exponencial con cada programa, máquina o actualización que se implementa. Incluso, géneros previos como los cortometrajes o la animación se han visto beneficiados, permitiendo una constante evolución y ampliando sus posibilidades creativas gracias a las herramientas tecnológicas disponibles. El desarrollo y la innovación dentro de los medios digitales también se ven favorecidos por la participación de los propios artistas que exploran las infinitas posibilidades, y el público que consume este contenido. Gracias a internet y las nuevas tecnologías de fabricación, mezcla, edición, manipulación y distribución, cualquier persona puede hacer arte y compartir sus creaciones con el mundo.

Con respecto al internet y las nuevas tecnologías, existe un movimiento basado en el Arte Pop, conocido como Neo Pop. Surgió en los años ochenta, y a pesar de que las bases del movimiento son muy parecidas a las del Arte Pop, como por ejemplo el uso de imágenes de la cultura popular y los medios de comunicación, el contexto en el que se desarrolla es diferente. Debido al crecimiento exponencial de imágenes mediáticas, una mayor cantidad de fuentes, el desarrollo tanto de la tecnología como del arte, nuevos materiales y las posibilidades de combinar las imágenes de distintos periodos de la historia, las posibilidades de creación son infinitas.

Como paréntesis, dentro del Neo Pop, existe un sub-movimiento conocido como Superflat, fundado por el artista Takashi Murakami, el cual se caracteriza por analizar la cultura popular japonesa de la posguerra a través de la mirada de la subcultura otaku. Como alude su nombre, se apoya en el concepto visual de planitud, relacionando la gráfica japonesa antigua con las imágenes digitales. Visualmente, se destaca por el alto contraste, la distorsión y los colores intensos. También, integra rayones, trazos "sin sentido" y espontaneidad, y por supuesto la estética del anime y el manga modernos. Al encontrarse dentro del Neo Pop, mantiene los elementos característicos de integrar la iconografía de la historieta, los dibujos animados, los medios de comunicación de masas o los anuncios publicitarios.



(17)

Con el desarrollo, masificación y diversificación de las imágenes comerciales, y junto a la respuesta del Arte Pop y Neo Pop, nos encontramos en un contexto en donde los límites entre todos estos elementos se ven difuminados o directamente desvanecidos. Sumado a esto, las redes sociales y la disponibilidad de imágenes, influencias y materiales han permitido que cualquier persona pueda crear obras basadas en sus referentes personales y presentarlas en una escala global, como podemos ver en casos como las parodias, el fan art, la animación independiente, entre otros.

(17) Self-Portrait of the Distressed Artist, Takashi Murakami, 2011.

Referentes directos

Desde mi experiencia personal como artista, y como persona nacida en el año 2000, he crecido en un contexto influenciado por muchos cambios sociales, económicos y culturales: el inicio de un nuevo milenio, post guerra fría, el auge de la globalización y el neoliberalismo, la influencia estadounidense en casi todo ámbito cultural y de espectáculo, los inicios de la revolución tecnológica y su incesante desarrollo, como ejemplos para nombrar algunos. Todos estos cambios influenciaron la creación, abundancia y la distribución de miles de imágenes, llegando a la disponibilidad y masividad actuales.

En el mundo en que nací, las imágenes se han encontrado en todo ámbito de la cotidianidad, aunque pasen desapercibidas. Gracias a la publicidad, la impresión industrial, las pantallas y la televisión por cable, cualquier humano, independiente de su edad, país o idioma, ha podido encontrarlas por ejemplo, en libros de aprendizaje, en vestuario, en juguetes, en revistas o en programas de televisión, y eventualmente, con el acceso a internet, cualquier persona puede encontrar cualquier imagen con tan solo una búsqueda.

He notado la existencia de imágenes en todo lo que me rodea desde que tengo conciencia.

Mis primeros acercamientos al arte fueron interpretaciones de lo que llamaba mi atención dentro de este flujo constante de imágenes. Partí al dibujar y personalizar los diseños de las princesas de Disney que había en mis agendas y libros, calcar las portadas de dvds o posters de animé, y recrear escenas de las caricaturas. Luego, gracias al internet, podía buscar referencias y dibujar las series, personajes y cantantes que me gustaban. Una vez que noté mi inclinación al arte, decidí esforzarme en desarrollar mis habilidades y empecé a probar distintos softwares y dispositivos que me permitían hacer ilustraciones y compartirlas, al igual que mis principales referentes, dentro del mundo de internet y las redes sociales. Ahí, me dediqué a subir fanarts de mis series animadas favoritas, o a diseñar mis propios personajes con la ayuda de diversos videos tutoriales y animaciones amateur. El arte en softwares digitales se convirtió en un segundo lenguaje dentro de mis creaciones, a la par de técnicas como el dibujo con lápiz grafito y la acuarela.

Con el tiempo, mi lenguaje y estilo artístico ha ido cambiando, llevándome a descubrir a nuevas artistas que enriquezcan e influyan en su desarrollo. Mi principal fuente de recopilación de imágenes es el internet y las redes sociales, en donde las artistas que sigo usan su arte para compartir un poco de sí mismas, sus pensamientos y opiniones. En la actualidad, dentro de las características que llaman mi atención en las ilustraciones, y el arte en general, se encuentran los colores planos, líneas sin mucha variación en su trazo, anatomía simplificada y la representación de situaciones cotidianas o narraciones de ciertas experiencias de vida. Lo que me inspira a día de hoy, son obras que, visualmente, parecieran ser simples, pero conceptual y contextualmente, son personales y cercanas.

Para la realización de este proyecto, escogí a 3 de mis referentes más influyentes:

Tiffany Tan:



Tiffany Tan, más conocida en las redes sociales por su nombre de usuario "apple.cheeks", es una ilustradora y emprendedora de Estados Unidos. Su trabajo, tanto tradicional como digital, se caracteriza por tener un estilo muy caricaturesco y plano, creando ilustraciones que representan plantas, animales y pequeñas criaturas. Suele trabajar con medios mixtos, mezclando la ilustración digital, pinturas acrílicas, lápices y acuarelas. Su paleta de colores suele ser muy vibrante y saturada, contrastando al menos dos tonos complementarios de la rosa cromática en sus creaciones.

La conocí a partir de sus videos en YouTube, donde al igual que varias artistas que sigo, sube su vida diaria y comparte su experiencia viviendo de su arte. Me llamó la atención la manera en que simplifica las figuras y las convierte en personajes, los cuales protagonizan sus propias ilustraciones o las convierte en productos, tales como peluches, artículos de papelería, afiches, stickers, etc.

Me inspira la manera en que se dedica a trabajar y expandirse dentro de su propia creatividad. Tiene su propio negocio creando productos, su sitio web/tienda, y su arte refleja la personalidad y experiencias que comparte en sus videos. Existen varias artistas que se dedican a lo mismo, pero me gusta el enfoque natural y tierno que tiene Tiffany.



Onenhillion:



Conocida por su nombre de usuaria en redes sociales, Onenhillion es una artista digital que utiliza su plataforma para retratar y compartir sobre su vida, sus experiencias y sus interpretaciones de estas. La manera en que marca sus trazos y su uso del color se relacionan mucho con las características del impresionismo, representando entornos naturales, luces, y sombras de manera detallada, colorida, y onírica. La anatomía de los personajes en sus obras está simplificada, pero cuando se lo propone, crea obras con una increíble cantidad de detalles. Sus pinturas y dibujos suelen tener texto en su composición, relacionado con lo retratado en las obras.

Me gusta que sus creaciones se centren en poder retratar y darle un espacio a la belleza de lo simple, lo cotidiano y lo imaginario. Onenhillion crea obras que logran capturar momentos de lo diario, la naturaleza, el amor, la amistad, y las cosas pequeñas, una vez que notas que están ahí.

Admiro el cómo puede representar la belleza de lo que a menudo se considera trivial o sin importancia, y cómo puede hacer que, como espectadores, nos demos cuenta de la importancia de detenernos y apreciarlas.



Ñamo Sugihara:

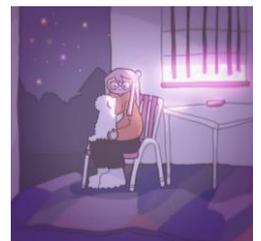
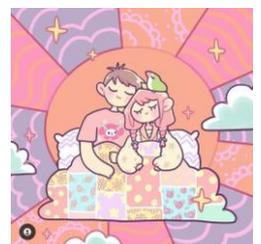


Ñamo Sugihara, también conocida como Costa Salmón o Bebepine, es una youtuber y artista de Argentina que se dedica a la ilustración digital, cómics, animación independiente, y a documentar y compartir sobre su vida.

Al dedicarse a distintos medios digitales, como el video y la ilustración, su estilo varía en su formato, complejidad e influencias. Sin embargo, como características generales, destaca su uso de colores pasteles y que sean análogos en la rosa cromática, su anatomía, tazos y espacios influenciados por el shoujo de los 90s, y su constante trabajo con el autorretrato.

Aunque no suelo ver su contenido con la frecuencia en que lo hacía antes, Ñamo fue una de las primeras artistas latinoamericanas contemporáneas que conocí a través de las redes sociales, ya que su contenido y gustos coincidían con los míos, y desde entonces empecé a seguir su trabajo.

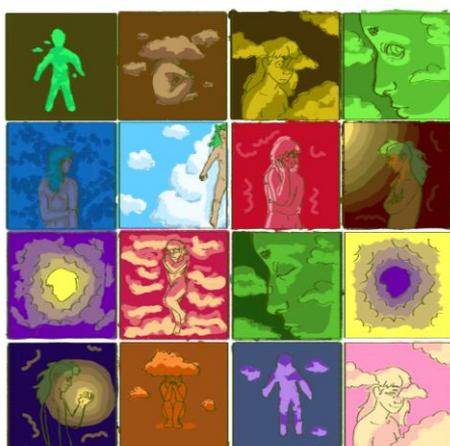
Le destaco dentro de mis referentes debido a que, por un lado, es quien he seguido por más tiempo de las mencionadas, pero por el otro, muestra esta faceta moderna del artista contemporáneo, en donde, además de los museos y galerías oficiales en donde se comparte el arte, también existen espacios virtuales en donde el arte se vive de otra manera, y eso afecta la forma en que personas se relacionan con el contenido que publican, el que consumen y la comunidad de personas que siguen su obra.



La obra: “Entre lo tradicional y lo digital”

El proyecto “Entre lo tradicional y lo digital” surge a partir de mi transición a la “pintura académica”(18) durante el año 2022 para mi proyecto de licenciatura, después de pasar casi una década trabajando principalmente en formato digital. Por primera vez, me dediqué todo el año a desarrollar un proyecto basado en pinturas al óleo sobre lienzos, y pude fusionar mi formación profesional con mi experiencia digital autodidacta, encontrando un punto medio entre ambas técnicas.

Dicha transición conllevó aprender sobre el origen histórico de cada una de las técnicas mencionadas y sus principales características, para poder traducir sus respectivos lenguajes visuales, y comprenderlos más allá de mi propia experiencia.



(19)



(20)

Mi objetivo con este proyecto es poder vincular la pintura digital y la tradicional, desarrollando un traslado desde los medios tecnológicos y la visualidad digital, hacia la materialidad, el proceso y el montaje tradicional; enlazando sus características en común y destacando sus diferencias al solaparlas en un mismo conjunto de obras. Además cabe destacar el uso de texto dentro de las imágenes, permitiendo así otra capa de análisis respecto al arte y su rol en la comunicación humana y en la contemporaneidad occidental, el cual se realiza a partir del texto “Lo obvio y lo obtuso” (1982), escrito por Roland Barthes.

En base a dicho objetivo, se llevó a cabo una serie de 12 pinturas de tamaños variados, dispuestas en soportes de madera. El formato de los cuadros está pensado para hacer alusión a las proporciones cuadradas de los post de Instagram y los iconos de los perfiles de diversas redes sociales.

Este capítulo está dedicado a narrar sobre mi proceso, tanto interno como externo, a lo largo del desarrollo del proyecto.

(18)Con pintura académica, me refiero a las técnicas tradicionales de pintura que se enseñan en la universidad y que se valoran dentro de las Bellas Artes, como es el caso de la pintura al óleo.

(19)Boceto digital de la obra ¿Y ahora qué?, Amanda Pérez, 2022.

(20)Obra montada ¿Y ahora qué?, Amanda Pérez, 2022. Óleo sobre lienzo.

Ramificación de una misma técnica

Como expliqué previamente (página 8), mi experiencia artística se compuso principalmente del dibujo y pintura con materiales tradicionales, y luego, con softwares digitales. A pesar de que en ocasiones previas he mezclado dichas maneras de abordar la pintura (como por ejemplo, el bocetear y entintar un dibujo a mano, para luego corregir y pintar de modo digital), siempre he considerado que se han mantenido separados dentro de sus propias esferas. Por ejemplo, los trabajos en digital están hechos por medio de softwares y, a veces, equipos de hardware especializado, para ser vistos a través de una pantalla. En cambio, las obras hechas sobre lienzo y con pinturas, están hechas considerando los materiales disponibles, el tamaño deseado y el lugar físico donde serán montadas, teniendo en cuenta la relación con el espectador. El arte digital, compartido dentro de comunidades y colectivos aficionados a la animación y los videojuegos, parece encontrarse completamente separado del arte tradicional, desarrollado dentro de la lógica de la academia y compartido dentro de galerías y museos.

Los había desarrollado de manera separada, uno a la par del otro, hasta que mi proyecto de licenciatura los unió frente a mí. Al estudiar la historia de ambos en sus respectivos contextos, y analizando la pintura, su creación, divulgación y su punto de encuentro en la contemporaneidad, me es posible comprender que el arte digital y tradicional se han desarrollado de manera conjunta, siendo reproducidos y masificados del mismo modo gracias al desarrollo tecnológico y la globalización.

El historiador alemán Hans Belting, en su libro *Antropología de la Imagen* (2007), menciona que existen distintas impresiones e ideas respecto a lo que es una imagen: las imágenes son lo que se ve, son lo que existe sin cuerpo, son signos icónicos, y se encuentran fuera del arte. Sin embargo, afirma que las imágenes están ligadas al ser humano, ya que entendemos el mundo en imágenes; no es amo de estas, sino más bien es el lugar de ellas. Son resultado de una simbolización personal o colectiva.

Belting también menciona que no se pueden entender sin el cómo convierten en imagen, el cómo se almacenan a través de medios con los que las percibimos, y que sólo pueden entenderse como imágenes o relacionarse con ellas en su medio. Esto tiene relación con lo mencionado previamente sobre las diferencias entre lo tradicional y lo digital. Un cuadro, una impresión o una pantalla; el medio por el que se presenta una obra tiene relación con la obra en sí, y con cómo su público puede percibirla.

El arte va evolucionando según los contextos sociopolíticos, la tecnología y educación disponible, los referentes visuales previos y el contexto íntimo del propio artista; todos esos factores afectan el resultado final cuando se crea una imagen. Siempre ha funcionado así, pero la influencia del internet posibilita encontrar una gran cantidad de imágenes, tanto de obras clásicas e históricas, como de artistas digitales contemporáneos. La democratización de las herramientas artísticas y la posibilidad de exponer sus obras en una escala masiva ha permitido que diversos artistas puedan compartir sus creaciones, libres de cualquier limitación y generando nuevos lenguajes pictóricos que se nutren entre sí.

El arte digital y el tradicional no son opuestos, sino que son dos vías distintas de pintar y partes de una misma línea de tiempo en el desarrollo de la pintura, cada una con sus singularidades y resultados.

La acción de comunicar

Como fue presentado en el capítulo inicial, la pintura ha evolucionado a la par de la civilización y, con ello, el cómo nos relacionamos con esta, tanto de una manera técnica y académica, (estándares utilizados para medir y demostrar las capacidades pictóricas, representativas y abstractas del arte), como a modo de canalizar y documentar los factores que fueron dando forma a nuestra historia.

El escritor Roland Barthes, en su libro “Lo obvio y lo obtuso” (1982), explica que no existen imágenes «literalmente» puras, ya que siempre traen consigo el mensaje simbólico. (Por ejemplo, una manzana puede parecer una figura simple, pero al analizarla rápidamente como símbolo, podemos notar que ha sido utilizada como representación de las frutas, la alimentación saludable, fresca, agricultura, entre otros significados.) Según Barthes, la significación distingue al ser humano natural y al ser humano cultural. (p.38)

Sin embargo, estos significados se dan luego de comprender que las imágenes no son el objeto o hecho en sí, sino que son una re-presentación de estos. Esto se hace aún más obvio cuando se trata de dibujos o representaciones basadas en interpretaciones personales. Barthes dice al respecto:

“La naturaleza codificada del dibujo se pone de manifiesto a tres niveles: primero, la reproducción de un objeto o escena por medio del dibujo obliga a realizar un conjunto de transposiciones reglamentadas; no existe nada como un estado natural de la copia pictórica, y todos los códigos de transposición son históricos (sobre todo en lo que se refiere a la perspectiva); después, la operación de dibujar (la codificación) provoca de inmediato una separación de significante y significado: el dibujo no lo reproduce todo, y a menudo reproduce muy poca cosa, sin por ello dejar de ser un mensaje potente, mientras que la fotografía, si bien puede escoger el tema, el encuadre y el ángulo, no puede intervenir (salvo si hay truco) en el interior del objeto; en otras palabras, la denotación del dibujo es menos pura que la denotación fotográfica, pues no hay dibujo sin estilo [...]”. (Barthes. R, 1982, p.39)

Entonces, podemos comprender que el dibujo, a pesar de reproducir imágenes, siempre trae consigo una capa más de interpretación y codificación.

Además, Roland Barthes propone la pregunta: ¿Es un lenguaje la pintura?

El autor menciona que la pintura es un relato en sí mismo, aparte de lo que representa, y que se suman las múltiples lecturas que pueden hacerse de esta. La identidad de lo representado se remite y el significado se desplaza infinitamente, extrayendo de este infinitos análisis. Pero que, a partir de ello se constituye el sistema del cuadro. La pintura es un generador de lenguajes y sistemas. (p.154)

Otro punto importante en mi proyecto, y que Barthes también menciona, es el texto. Al igual que Belting, nos dice que las imágenes han estado ligadas al ser humano desde siempre, pero agrega la distinción de que el alfabeto y los sistemas de escritura se crearon en función a las imágenes.

“Desde la aparición del libro que es frecuente la asociación de texto e imágenes. [...] Hoy en día parece ser que, en cuanto a la comunicación de masas, el lenguaje lingüístico está presente en todas las imágenes.” (Barthes. R ,1982, p.39)

Según Barthes, la función del texto ha ido mutando con el tiempo: antes la imagen se utilizaba para ilustrar y aclarar el texto, pero ahora, el texto le añade peso a la imagen, dotándola de una cultura, una moral y un imaginario propio. Así, la unión tan común entre texto e imagen genera una naturalización de lo cultural. (p.22)

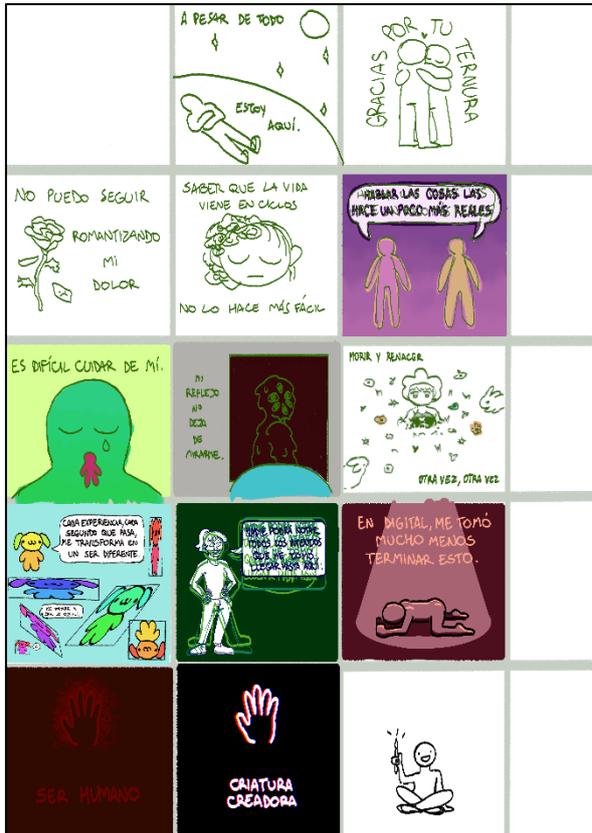
En mi experiencia personal, las imágenes siempre han estado acompañadas de texto, tanto en los libros educativos, como en la publicidad y entretenimiento. Las únicas imágenes que se presentan por su cuenta parecieran ser los símbolos de seguridad y tránsito, o iconos ya incrustados en el imaginario colectivo. Y, como he mencionado antes, el internet solo incrementa la disponibilidad y el alcance de las imágenes, que son parte de blogs, cuentas personales o foros, y van acompañadas de descripciones, texto sobrepuesto, y cualquier método que permita mostrar la mayor cantidad de información en el menor tiempo posible.

Barthes afirma que existen dos funciones del lenguaje lingüístico: una de anclaje y otra de relevo. La primera se utiliza para denominar e identificar el mensaje literal de la imagen que acompaña; una descripción denotada de esta. El anclaje permite que quien observe la imagen pueda delimitar sus significados e impedir los sentidos connotados, ya que, en este contexto, no son necesarios. Esta función se utiliza mucho en imágenes científicas y educativas, ya que presentan al sujeto de manera objetiva. La segunda función, que suele utilizarse sobre todo en el humor gráfico y el comic, nos presenta las imágenes y el texto en una relación complementaria, siendo parte de un mismo grupo y como categorías equiparables. Este relevo adquiere mayor importancia en el cine, donde el dialogo no cumple una función explicativa de las imágenes que se muestran, sino que contribuye a hacer que la acción avance y presentando sentidos que no se encuentran en la imagen. (pp. 36-38)

Con respecto a mi trabajo, el mezclar el lenguaje común de mi generación (memes, comics, múltiples imágenes al día) con la historia de la pintura, en el formato tradicional, le agrega otro punto de análisis al tejido de la creación artística. Los textos (los cuales rescato de mi imaginario, guardándolos en una lista y utilizo cuando siento que puedo unirlos con alguna imagen que amplíe su sentido) no solo acompañan a las pinturas, sino que dialogan con el mensaje de estas, sumándose a los significados e interpretaciones que pueda hacer el público.

Procesos

Ahora, me dedicaré a relatar el proceso de las pinturas que realicé, de inicio a fin, y mi experiencia realizándolo.



Al igual que en mi proyecto anterior, inicié boceteando en digital las ideas que surgieron, utilizando el programa de dibujo digital Krita y guardándolo en formato png.

Bocetear así me permite desplegar mis ideas de manera sencilla, y al mismo tiempo, poder evaluar el cómo dialogan en conjunto. Así, puedo hacer cambios respecto a forma, color, líneas, o textos de manera casi inmediata. También, hizo que las revisiones y conversaciones con mi profesor guía, Jorge Gaete, se dieran con mayor fluidez, al poder examinar todas las ideas al mismo tiempo y recordarlas como parte del conjunto.

Una vez definidas las imágenes y textos a utilizar, las separé individualmente para editar los colores y figuras, de ser necesario.

(21)

Luego, las imágenes creadas digitalmente pasaron a ser proyectadas sobre las superficies de madera contrachapada, las cuales fueron previamente cortadas a medida, lijadas, e imprimadas con una capa de agar-agar (mi profesor me sugirió colapez, pero como práctico el veganismo, busqué una alternativa que funcionara de la misma manera). Al proyectar las imágenes, tracé los dibujos directamente con pincel y pintura, acelerando el traspaso de digital a físico en comparación a otros métodos tradicionales, como la cuadrícula o el uso de medidas y escalas. Ya marcadas las líneas y figuras principales, pasé a pintar de modo tradicional, aplicando los colores y las líneas con los errores e imprevistos que se fueran dando.

Además, hice los colores a partir del uso de primarios y blanco, mezclándolos para conseguir los tonos deseados. Escogí utilizar esmaltes sintéticos para poder trabajar con detalles al óleo, ya que ambas pinturas son de base oleosa.

Y así con cada una de las pinturas.

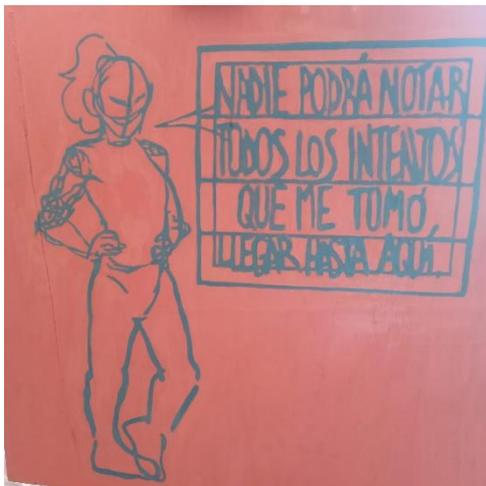
(21) Boceto inicial del proyecto.



(22)



(23)



(24)



(25)

(22) Pintura digital "errores".

(23) Proyección de "errores" sobre madera contrachapada, copiando cada una de las capas digitales.

(24) Pintura "errores" en proceso.

(25) "errores", 2023. Finalizada.

Capas y desajustes

Si uno pensara en este proceso como una mera copia de las imágenes digitales, ciertamente pareciera que se vuelve más complicado. ¿Por qué simplemente no imprimirlas en algún lienzo o cartón fotográfico? ¿Por qué darse el trabajo de mezclar mis propios colores y traspasarlos manualmente, sacrificando la exactitud de la imagen original?

La verdad es que este proyecto partió con la idea de recoger las características visuales de los lenguajes tradicional y digital, destacando el uso de colores brillantes y saturados que imitaran las pantallas, las líneas gruesas, dibujos estilizados y formato cuadrado de lo digital, y traspasarlos a lo físico a través de métodos tradicionales de pintura.

Sin embargo, esta experiencia me permitió identificar las características en común y principales diferencias de los procesos que cada requiere al pintar, ampliando mi análisis más allá de los resultados visuales, ahondando en el cómo se pueden sobreponer y trasladar entre sí.

Parte importante del resultado deseado con las pinturas, era poder aludir al uso de capas en el formato digital, separando las líneas de los colores y utilizando texturas que contrasten unas con otras, imitando los resultados de métodos tradicionales como la serigrafía y el grabado. Pero, a medida que producía cada pintura, estos desajustes entre cada capa se fueron dando de manera natural. Claro, fue más difícil mantener separados los colores cuando, en realidad, si estaba trabajándolos al mismo tiempo, pero las transparencias, cortes y desajustes que surgieron, son parte de la riqueza de lecturas y procesos de la obra.

Este diálogo que se dio a lo largo del desarrollo del proyecto me ayudó a salir de los parámetros que me había impuesto sobre “copiar lo digital de modo tradicional” y pude comprender lo que realmente se estaba dando con las pinturas.



(26)



(27)

(26) "errores" 2023. Detalle.

(27) "morir y renacer", 2023. Detalle

Reflexiones

He utilizado mi entendimiento de los procesos digitales para generar imágenes que puedan funcionar en lo tradicional, mostrándose en un espacio físico y con una materialidad determinada. Entendí que cada paso de la creación de estas pinturas estaba pensado desde un traslado desde lo digital hacia lo tradicional; orden contrario al desarrollo de las tecnologías y la evolución del arte. Se transformó en un proceso de re-hacer, en el sentido de traducir las imágenes originales, y buscar una manera de devolverlas a lo tradicional, de modo histórico, procesual, material, y de montaje.

La obra “Entre lo tradicional y lo digital” me hizo cuestionar el porqué del arte, de las imágenes, su función en el pasado y la actualidad, el cómo me afectaron como artista en mi contexto específico, y creo que lo más importante, el porqué soy artista.

¿Por qué el arte, en este caso, la pintura, sigue tan presente en lo humano?

El estudiar, analizar, deconstruir y rearmar las pinturas tradicionales y digitales me hicieron ser consciente de cómo va evolucionando el arte, pasando de movimiento en movimiento, y cómo los artistas somos parte de ello. Me llevó a comprender que se está dando un paso hacia adelante, independiente de que si se aborda como un retorno de movimientos pasados o como una vanguardia rupturista. De todos modos, siempre se está agregando algo nuevo, en el sentido de que no existía previamente.

Los humanos buscan maneras de comunicar lo que piensan. Eso es el arte de crear, de compartir de vivir en comunidad. Como artistas, somos capaces de utilizar nuestro imaginario para la construcción de obras que incorporen el lenguaje de otros creadores, pasados y contemporáneos, y poder desarrollar en ellas un lenguaje propio. Así, al ser expuestas, las obras se harán parte de el flujo constante e interminable de imágenes que acompañan al ser humano desde sus inicios hasta el fin de su existencia.

El trabajo de un artista es testamento del avance y evolución de generaciones y generaciones de imágenes. De personas que vieron y crearon algo para que otras personas también lo vieran. De miles de lenguajes personales que se formaron y seguirán formándose.

Hacer saber que los hechos y los pensamientos existen, y como ser humano me afecta de una manera singular, lo cual me inspira a crear, y eso lleva a que otras personas lo hagan también.

Un artista, observa, interpreta y comparte.



- 1..Errores. 80cm x 80 cm 2 y 3. Díptico Humano 37,5cm x 37,5 cm
- 4. Otra vez 80cm x 80 cm 5. Cambios 60cm x 60cm
- 6. Cuidados 60cm x 60cm 7. Sigo aquí 60cm x 60cm
- 8. El arte de crear 60cm x 60cm 9. Emoticonos 60cm x 60cm
- 10. Foto de perfil 60cm x 60cm 11. Chat 60cm x 60cm
- 12. Inteligencia artificial 60cm x 60cm

Bibliografía

Artistas por movimiento: arte pop - WikiArt.org. (s. f.). wikiart.org.

<https://www.wikiart.org/es/artists-by-art-movement/arte-pop#!#resultType:masonry>

Artistas por movimiento: romanticismo - WikiArt.org. (s. f.). wikiart.org.

<https://www.wikiart.org/es/artists-by-art-movement/romanticismo#!#resultType:masonry>

BBC News Mundo. (2012, 14 octubre). La tecnología y el arte: una combinación para labrar el futuro.

BBC News Mundo.

https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/10/121004_tecnologia_artes_y_avances_tecnicos_bd

Bebepinee. (s. f.). Bebepinee.

<https://bebepine.carrd.co/#about>

Belting, H. (2002). *Antropología de la imagen*. Katz Editores.

Benjamin, W. (1935). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca.

Colaboradores de Wikipedia. (2023). Arte medieval. *Wikipedia, la enciclopedia libre*.

https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_medieval

Criscuolo, I. (2022, 24 febrero). *¿Cómo nació la ilustración digital?* Domestika.

<https://www.domestika.org/es/blog/3817-como-nacio-la-ilustracion-digital>

Frieder Nake: The Beginnings of Digital Art. (2021, 13 noviembre). DAM MUSEUM.

<https://dam.org/museum/nake-interview/>

Georg Nees (s. f.). *Database of Digital Art*. Compart.

<http://dada.compart-bremen.de/item/Agent/15>

Gombrich, E. H. (1950). *La historia del arte*. Editorial Diana.

Keith Haring - 81 obras de arte - pintura. (s. f.). wikiart.org.

<https://www.wikiart.org/es/keith-haring>

Leon Harmon, Ken Knowlton (s. f.). *Computer Nude (Studies in Perception I) (1967)* | Artsy.

<https://www.artsy.net/artwork/leon-harmon-computer-nude-studies-in-perception-i>

Lucena, P. (2023, 25 abril). *La importancia de la tecnología en el arte*. cesuma.mx

<https://www.cesuma.mx/blog/la-importancia-de-la-tecnologia-en-el-arte.html>

Neo-pop o nueva figuración pop. (s. f.). web.archive.org

<https://web.archive.org/web/20071112173757/http://www.artuniversal.com/estilos+ismos+movimientos/siglo+XX/postmodernidad/neopop.php>

Noll, A.M (2020, 6 noviembre). DAM MUSEUM.

https://dam.org/museum/artists_ui/artists/noll-a-michael/

Onenhillion (s.f.) Instagram

<https://www.instagram.com/onenhillion/>

Roland Barthes, R (1982). *Lo obvio y lo obtuso*. Paidós Comunicación.

Roy Lichtenstein. (1923). HA!

<https://historia-arte.com/artistas/roy-lichtenstein>

Tiffany Tan - Girlsclub Asia. (2021, 9 julio). Girlsclub Asia.

<https://girlsclub.asia/meet-the-artist/tiffany-tan/>

Viaje al patrimonio - Cueva de las Manos del Río Pinturas. (2021, 15 abril). Viaje al Patrimonio.

<https://viajealpatrimonio.com/listing/cueva-de-las-manos-del-rio-pinturas/>