

ANÁLISIS Y DESARROLLO DE PROCESOS EN LA GRÁFICA Y EL DIBUJO ARTÍSTICO CON TECNOLOGÍA DIGITAL

“El Paisaje del Desecho”

Jorge Meza Aguirre (1), Miguel Ángel Castro Acevedo (2)

1 Licenciatura en Cultura y Arte | Dirección de correo electrónico: jorgemaguirre4@gmail.com

2 Departamento de Estudios Culturales, Ciencias Sociales y Humanidades, Campus León,

Universidad de Guanajuato | Dirección de correo electrónico: www.ugto.mx

Abstract

Este proyecto está basado en el transitar cotidiano y los desechos que transforman a diario el paisaje urbano; explorando la estética a través de composiciones artísticas en dibujo tradicional y transfigurándolas con tecnología digital de última generación. Se establece a partir del tema una reflexión y un profundo análisis sobre el fenómeno de la basura, que resulta del hábito de consumo del ciudadano contemporáneo. El método usado principalmente, es el desarrollo de estrategias con procesos tecnológicos que posibilitan al dibujo tradicional a encontrar expansión en el campo digital; se desarrolla a partir de una producción artística en dibujo tradicional, apoyándose en imágenes fotográficas, terminando el proceso con tratamiento digital utilizando principalmente el software: Adobe Photoshop. El reconocimiento estético del fenómeno de la basura es parte fundamental en esta investigación. Las herramientas utilizadas en la producción de proyecto permitieron crear y reconfigurar las composiciones artísticas dando como resultado final es un portafolio de obra.

Palabras Clave

Nuevas tecnologías; dibujo; paisaje urbano; basura

INTRODUCCIÓN

Tirar basura es un hábito cotidiano del ser humano; es conocido que esta costumbre era menos maligna para el entorno por las características de vida en otros tiempos, pero esta costumbre detonó en su versión más nociva con el inicio de la revolución industrial, a un ritmo vertiginoso desde entonces, estableciendo nuevas necesidades de consumo. La producción masiva ha traído consigo nuevos hábitos. Los productos de primera necesidad vienen embasados, embotellados, enfrascados y embolsados en todo tipo de hechuras, la envoltura no se come ni se utiliza, se tira. Todo artículo tiene un tiempo de vida y está programado para ser inservible, obsoleto después de determinado tiempo. Desde una llanta hasta un reloj, de una computadora portátil a una bombilla de luz; todo terminará algún día en el basurero, al lado de la carretera o en la esquina del vecindario.¹

El dibujo tradicional es una forma de expresión muy fundamental en la cual las ideas que nacen en el intelecto se trasladan de la mente a la mano y es ahí donde el contacto con la superficie (papel generalmente) y las herramientas empleadas dan forma y vida a las figuraciones que tiene su origen en las ideas. Las nuevas tecnologías asisten consistentemente en variados procesos artísticos, han tenido un sorprendente crecimiento en las últimas décadas y su utilidad es fundamental; asiste al ser humano de formas insospechadas y es difícil concebirlas sin el apoyo de estas herramientas actualmente.

¹ Por definición la obsolescencia planificada es una política de producción que se adopta para un cierto artículo u objeto. La misma consiste en diseñar el producto de manera que cumpla una vida útil determinada y luego el mismo quede obsoleto, inútil o roto. El tiempo de vida útil del producto es arbitrariamente dispuesto por su fabricante, quien por lo menos tiene un oligopolio del producto en cuestión.

El principal elemento de este proyecto, es la investigación-creación; está basado en las alternativas de creación que permiten las nuevas tecnologías y las herramientas digitales, y como son aprovechadas por el artista que utiliza procesos tradicionales en la técnica del dibujo.

Paisaje del desecho

El paisaje urbano está en constante cambio y transformación, el vaivén cotidiano de automóviles y de cualquier medio de transportación inclusive nuestros pies, generan movimiento perpetuo, y ese movimiento tiene una consecuencia: producir desechos que se extienden por todas partes deformando el entorno ciudadano. Vivimos en un mundo donde las democracias y casi toda configuración política, ejerce el capitalismo; este a su vez se nutre del comercio y el consumo irrefrenable de las sociedades. Estos fenómenos cambian a cada instante el aspecto de las ciudades; fabricando y produciendo para saciar la demanda, edificando nuevos paisajes, originando el acto construcción-destrucción permanente, pero sobre todo el acto ubicuo de arrojar desechos, tirarlos a la calle, meterlos en bolsas, reciclarlos, contaminando y cambiando el aspecto urbano. Los hay de todos tipos, de todas formas, los desechos son reflejo de lo que somos, somos lo que consumimos, somos precisamente lo que tiramos también.

El entorno de las ciudades se modifica de manera muy disminuida por los comportamientos de fenómenos naturales, no obstante los fenómenos de las conductas del consumidor moderno modifican desmesuradamente el paisaje urbano. En la época actual se personalizan los productos y los precios, y con ello se pone de manifiesto la comercialización de los modos de vida, los modos de acceso al consumo son heterogéneos y multi

variados.² Así esta tendencia irremediable configura a cada momento paisajes de desechos, paisajes espontáneos y estrambóticos que aparecen sin desaparecer realmente.

Con el tránsito habitual, parte de nuestra percepción diaria de la realidad es: que la basura que generamos desaparece del mundo, es decir de nuestro mundo; cuando tiras basura, desaparece de tu percepción, de tu mundo pero el problema es que no desaparece verdaderamente³.

Así no podemos fingir que el desecho producto de nuestro consumo no existe, sino que aparece en cada uno de nuestros momentos cotidianos reflejando nuestra conducta pero que nos es aparentemente ajena y la ignoramos. Existe una dimensión estética en la basura, esto es una especie de romance con nuestro mundo. Cuando alguien se enamora acepta con ello todas las imperfecciones del otro, sus partes feas, su lado oscuro, así amamos a nuestro mundo, con sus aspectos basurientos, su contaminación y su inminente catástrofe.

El paisaje urbano hoy no se concibe sin la contaminación visual, sin los fétidos olores, sin el ruido de motores, de fiestas, de los mercados, de la algarabía de nuestra cultura popular todos estos elementos así como la influencia mediática contribuyen a la modificación del paisaje urbano generando desechos. La vida citadina que se desnuda a cada momento, descubre lo que hay

² Nace un Homo consumericus de tercer tipo, una especie de turboconsumidor desatado, móvil y flexible, liberado en buena medida de las antiguas culturas de clase, con gustos y adquisiciones imprevisibles

³ Parte de nuestra percepción diaria de la realidad es que la basura desaparece de nuestro mundo. Cuando vas al baño la mierda desaparece. Tiras la cadena y desaparece. Por supuesto sabes racionalmente que está en el drenaje y etcétera; Pero en cierto nivel de tu experiencia más elemental, desaparece de tu mundo. Pero el problema es que esa basura no desaparece

debajo de ella y sin lugar a dudas hay mucho desperdicio. Sin sus desechos no entendemos como sería el aspecto de la ciudad, la tendencia del consumo genera más de estos desechos y se debe reconocer que existe una estética insoslayable que se divisa en cada sitio, en cada calle, en cada esquina, que puede desagradar pero que nos permite encontrar reflexión en sus formas y sus caprichosas texturas.

El paisaje urbano y sus desechos son el tema de esta investigación de este proyecto. Así como la relación que existe entre las técnicas tradicionales del arte y los procesos tecnológicos que se insertan en la producción artística contemporánea. Se propone la construcción de un portafolio de obra artística en dibujo tradicional con apoyo de la fotografía digital y tecnologías de edición y manipulación gráfica digital.

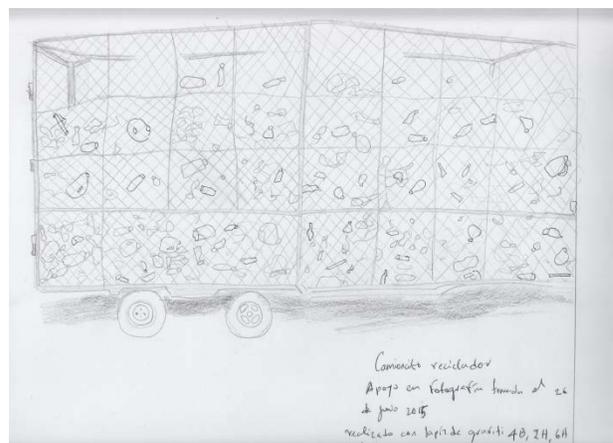
MATERIALES Y MÉTODOS

Herramientas de trabajo tradicionales:

Lápiz de grafito tipo 4b; h; 5h; 2h; 6h.

Bolígrafo de tinta negra.

Lápiz de color, Prismacolor.



Lápiz de carboncillo conté 728-b y 1710-b

Herramientas tecnológicas y digitales:

Tableta de dibujo digital: BAMBOO CONNECT PEN. Contiene una punta de lápiz sensible a la presión de la mano, el lápiz es ergonómico, el diseño de la tableta permite ser empleada por usuarios de lateralidad izquierda o derecha. El software integrado de la tableta es el Bamboo dock. Es una herramienta muy útil que brinda efectos de distintas técnicas tradicionales como: lápiz; acuarela; oleo; marcador, así como corregir y editar en un plano digital con resultados muy satisfactorios.

Scanner Canon Lide 90: con cama plana de vidrio, origen de luz RGB, permite una resolución de imagen opcional según la calidad deseada, escanea profundidad de color, escala de grises, blanco y negro; captura objetos tridimensionales a diferentes campos de profundidad, aunque por sus características de fabricación, no tiene la capacidad de enfoque de las cámaras fotográficas ni por supuesto la del ojo humano limitando con ello un enfoque natural. Las limitaciones para escanear objetos tridimensionales pueden ser un recurso interesante para lograr composiciones artísticas, pues al deformar la imagen, desvirtuarla y otorgarle efectos distorsionados aplicando movimiento al momento de escanear, se obtienen recursos muy atractivos visualmente hablando. La utilidad que ofrece este equipo es excelente para digitalizar imágenes en papel o libros, negativos inclusive objetos tridimensionales como se ha mencionado.

Adobe Photoshop, programa digital: Software para el tratamiento, perfeccionamiento y edición de fotografías y gráficos de múltiples tipos y características, funciona en base a un sistema de operación multicapa e incluye elementos vectoriales. Se trata de una de las herramientas digitales más importantes para la creación y tratamiento de imágenes que posibilita al usuario a la creación de imágenes y modelos en tercera dimensión, ajusta la perspectiva de las imágenes,

combina imágenes provenientes de diversas fuentes como las escaneadas, e inclusive permite crear, duplicar y convertir a partir de las que se trabajan desde cualquier fuente como: fotos, ilustraciones, archivos, documentos de cualquier tipo, dibujos, objetos tridimensionales escaneados etc.

Su interfaz es muy elegante y práctica. El usuario puede crear archivos de ilimitadas medidas y formatos. La herramienta permite duplicar, copiar, ampliar, imitar, dibujar, pintar, deformar, corregir, estabilizar, enfocar y realizar miles de maniobras que dan una sensación de obrar alquimia visual al utilizarlo.

Cámara fotográfica Canon réflex Rebel T3i, esta cámara incorpora un sensor CMOS de 18.0 megapíxeles de alta calidad y sensibilidad y un procesador de imagen DIGIC 4 dentro de su cuerpo, permite tomar fotografías de alta resolución, por supuesto con todas las herramientas que posee una digital réflex como el ISO, balance de blancos, velocidad de obturación, estilos de imagen, recreando la escena tomada con abundante calidad de imagen logrando con ello capturas de aspecto muy natural.

Métodos

La primera fase fue la resolución temática de nuestro trabajo de investigación, que se hizo a partir de un análisis en la problemática actual de la ciudad de León Guanajuato, en cuanto a la recolección de sus desechos, su tratamiento y los problemas sanitarios que conllevan; además del análisis a partir de lecturas sobre el tema del capitalismo, el mercado mundial y los hábitos de consumo de las sociedades y como estos hábitos impactan en el paisaje urbano. Así es que se llegó a la conclusión de ejercer el tema de: “el paisaje del desecho” y abordar una problemática real.

La segunda fase fue la captura de 30 fotografías que se hicieron a partir de transitar por calles, avenidas y una parte del antiguo relleno sanitario

de la ciudad de León Guanajuato. Lo que se buscó fueron paisajes urbanos y elementos de esos paisajes que tuvieran como elemento visual la basura o desechos de cualquier tipo, y los cuales tuvieran una composición estética adecuada y atractiva para su traslado al trabajo composicional en dibujo.

La tercera fase fue la composición en dibujo. Se realizaron 15 bocetos los cuales se produjeron de manera tradicional utilizando para ello un block arte de papel bond, lápices de grafito, colores, bolígrafos y carboncillo, desarrollando un trabajo que se basó en las imágenes fotográficas observadas desde la pantalla de la computadora.

Trabajar con los diferentes estilos de punta de los lápices de grafito, nutrió las composiciones de forma que cada trazo tuviera un grosor y tonalidad conforme a lo que se quiso imitar de la fotografía, por otra parte el carboncillo permite flujos de clarooscuro, manchas y sombras que complementan el dibujo de forma extraordinaria, el bolígrafo se utilizó en menor medida para acentuar grietas o contornos que era necesario exaltar, en el caso de los lápices de colores se usó en forma disminuida ya que el trabajo de color se delegó al trabajo con el software.

El trabajo no tuvo un estilo de dibujo específico pero se hizo apegándose lo más posible a la composición fotográfica, es decir inspirada por la realidad capturada fotográficamente; se careció de técnica pero la espontaneidad y la improvisación fueron fundamentales para comprender la importancia de la cuarta fase.

Cuarta fase: Después de haber obtenido los bocetos y haber aplicado elementos creativos manualmente a la forma tradicional se escanearon con el Scanner Canon Lide 90, todos y cada uno de los bocetos en dibujo tradicional realizados, esto permitió exportar en tamaño real, modificando los parámetros deseados de escaneado, las composiciones anteriormente producidas. Dando

paso con ello a la edición y recomposición digital con el programa Adobe Photoshop.

La edición y tratamiento de imágenes en Photoshop fue parte fundamental de este trabajo. Cada una de las composiciones fue tratada con diversas herramientas entre ellas: Herramienta lápiz que permite trazar líneas similares a las de los lápices convencionales. Herramienta Lazo que da posibilidades grandiosas de seleccionar determinadas secciones uniformes o no, de la imagen de la composición. Otra de las herramientas de Photoshop, utilizadas en este trabajo fue la herramienta parche, la cual toma muestras de una zona y las aplica a otras, tomando en cuenta el brillo, la textura, el color etc. El recurso que ofrece este programa es verdaderamente asombroso por la utilidad y eficacia de sus herramientas. Este software es probablemente el mejor para diseñar, corregir y editar imágenes, tiene funciones muy complejas y elevadas pero por otra parte se pueden realizar ajustes muy básicos de forma sencilla.



RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El resultado de esta investigación un portafolio digital, el cual se hizo a partir de la digitalización de los bocetos, su intervención y recomposición digital siempre dentro de un plano artístico. Posteriormente se hizo una fase de selección de las 10 composiciones finales calificando según parámetros de calidad en composición artística y temática, las cuales después de la cuidadosa selección, forman parte del resultado final que se traduce en un CD donde se alberga el portafolio listo para su presentación en el congreso de los Veranos UG.

A manera de discusión se pone en controversia el tema del uso de las tecnologías digitales para el tratamiento y mejora de imágenes y composiciones realizadas de forma tradicional en el campo del arte. Algunos sectores de artistas no ven con buenos ojos la utilización de herramientas tecnológicas y digitales para intervenir los trabajos compositivos hechos con técnicas acostumbradas históricamente, ya que en sus fundamentos de creación aquello que está de alguna forma editado y mejorado con técnicas y procesos digitales, pierde el aura y la esencia artística impregnada por el espíritu humano. En este trabajo de investigación reconocemos el trabajo artístico de quienes apuestan por procesos y técnicas tradicionales sin usar el recurso de la tecnología, pero indiscutiblemente defendemos el uso de la tecnología para ser utilizada como herramienta de creación para los artistas sin perder la virtud de genialidad y creatividad dentro del concepto de aura y arte.

CONCLUSIONES

Los procesos en la gráfica y el dibujo artístico que se han desarrollado previo análisis de conceptos artísticos y sobre todo de herramientas digitales y tecnológicas dieron resultados muy claros que hacen patente la importancia de reconocer y

apropiarse de los beneficios que conlleva su utilización.

AGRADECIMIENTOS

Al Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato Campus Guanajuato, por el acceso a los espacios de trabajo y las atenciones administrativas. Al profesor Miguel Ángel Castro Acevedo, por su invaluable trabajo docente, además de aportar ideas que enriquecieron los resultados de la investigación.



En la imagen se aprecia el método utilizado en esta investigación, que consistió en tomar una imagen fotográfica, posteriormente realizar el boceto en dibujo tradicional y por último su tratamiento digital.

REFERENCIAS

- [1] Roland Santiago, (2011). 'La idea que quemó la lamparita'. Acerca de la obsolescencia planificada. Universidad, Ciencia y Sociedad. Universidad Oriental del Uruguay. Recuperado de: <http://www.fisica.edu.uy/~sroland/media/obsolescencia-programada-cursoUCS.pdf>
- [2] Lipovetski, G. presentación. En Gallimard (Ed.) 'La Felicidad Paradójica' Ensayo sobre la sociedad del hiperconsumo (pp 9-10): 45058-2007 Barcelona. Editorial Anagrama, 2007. (pp9-10).
- [3] Slavok Zizek (2008). 'Nuevo opio de los pueblos'. Visión de Slavok Zizek sobre la naturaleza; La percepción de la realidad y la ecología. Documental: "Examined Life, Philosophy in the streets". Transcripción de Alejandro Bica. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WX8Yju8jeA4>