

EXPLORANDO LA PINTURA DIGITAL

EXPLORING THE DIGITAL PAINTING

Federico Iglesias Cardona¹

Recibido: 3/10/2014 - Aceptado: 25/11/2014 - Publicado: 10/12/2014

Cómo citar este artículo: Iglesias, F. (2014). Explorando la pintura digital. *Revista e-ikon* (1), 31-37.

JEL: M32, M39

Resumen

En el presente texto expone el proceso de la pintura digital. El propósito es mostrar al público en general, lo que es la pintura digital y el proceso necesario para la realización de obras pictóricas digitales. Esta disciplina representa actualmente una nueva e importante corriente del arte visual.

Palabras clave: pintura digital, arte, diseño gráfico.

Abstract

In the present article the digital painting is viewed like a process. The purpose of this is showing to the people what is the digital painting, the process for this kind of realization of digital pictorics. This discipline currently represents an important new stream of visual art

Keywords: digital painting, art, graphic design

Introducción

El arte pictórico ha ido sufriendo cambios tanto en su técnica como en los materiales que incluyen medios análogos y digitales. El desarrollo de nuevas tecnologías ofrece otras posibilidades de expresión gráfica artística, una de ellas es el uso de *software* especializado con el cual se puede llegar a la generación de piezas artísticas muy similares a las obtenidas mediante la pintura tradicional. Incluso, estas piezas digitales se pueden imprimir sobre lienzo, ser templadas en un bastidor y finalmente intervenidas con óleos o acrílico, lo cual genera una experiencia muy cercana a la que se tiene con un cuadro pintado a la manera clásica.

A continuación se abordará la pintura digital desde su historia, la fotografía en el proceso de la pintura digital, la creación de obras digitales y su impresión.

¹ Profesional en publicidad y mercadeo, docente de tiempo completo Facultad de Diseño y Comunicación en la Escuela de Administración y Mercadotecnia del Quindío. E mail: federarte@outlook.es

Historia

La historia de la pintura digital está ligada a la creación de los primeros *software* de diseño gráfico, un ejemplo de esto es Sketchpad (Sutherland), un programa desarrollado por Iván Sutherland en el año 1963, este programa permitía realizar diseños gráficos elementales en los ordenadores de la época, pero no contaba con opciones de color, degradados y transparencia, sin embargo, fue el precursor de todo un movimiento en el arte de las expresiones gráficas digitales.



Imagen 1. Sketchpad

Fuente: Sutherland (1963)

Actualmente existen herramientas que mejoran la experiencia de la pintura digital, entre otras, las pantallas digitalizadoras, estas cuentan con un lápiz que le permite al usuario dibujar con mayor facilidad y aplicar comandos que facilitan el uso de las opciones que ofrece diferentes *softwares*.



Imagen 2. Pantalla digitalizadora

Fuente: Wacom (2013)

El desarrollo de la pintura digital ha tenido una gran acogida, entre ellas la industria del cómic, la cual inicialmente realizaba sus dibujos de manera analógica, usando lápices tintas y papel; actualmente, la mayoría de productoras de cómic usan la pintura digital como su principal insumo para sus publicaciones.

La fotografía en el proceso de la pintura digital

El proceso mediante el cual se logra una obra, inicia como cualquier otra manifestación artística, trabajando una idea alrededor de la intención a transmitir gráficamente. En general para que una propuesta artística sea trascendente o importante, debe ser original e innovadora o representar un sentimiento colectivo que facilite la conexión entre el público y el artista.

Como todo proceso creativo es necesario realizar un trabajo de observación, exploración o investigación, que permita generar el fundamento sólido de la idea que finalmente se quiere transmitir a la audiencia que recibe el arte final, en este caso una pintura digital.

En este proceso de exploración en busca del desarrollo de la idea, surgen algunos medios e insumos que pueden ser útiles en el proceso de creación artístico, como lo son los bocetos, las notas o la fotografía. Hoy en día, uno de los más populares es la fotografía que por su carácter digital puede ser usada o manipulada en *software* de diseño, facilitando así la integración al proceso de producción de la pintura digital.

De hecho, el uso de la fotografía como insumo se remonta al tiempo de Edgar Degas (1889), quien recortaba manualmente fotografías de bailarinas de *ballet* para crear sus famosas composiciones realizadas con tizas pastel en el siglo XIX.



Imagen 3. La clase de danza

Fuente: Degas (1889)

María Luisa Borrás hace referencia al tema en su escrito *Últimas Tendencias*, la autora dice que “más recientemente se han puesto a trabajar también, a partir de la fotografía, una serie de pintores que marcan el decidido retroceso a la pintura de caballetes y dicen **autenticar** la experiencia”. (1976: 219)

La pintura digital se puede relacionar directamente con la corriente artística de la pintura fotográfica (Godfrey, 2010). La pintura tiene una promoción frecuentemente por medio de la fotografía, es así como se conoce más obras de arte por medio de fotografías que de manera directa, lo cual crea una estrecha relación entre estos dos medios, que hoy en día se fusionan para dar paso a las nuevas tendencias de arte digital, en este caso a la pintura digital.

Creación de obras digitales

Cuando se tiene la idea y los bocetos, dibujos o fotos, se procede a establecer el tamaño de la pintura, este se expresa generalmente en píxeles, pero puede hacerse el cálculo para saber la medida en centímetros, para saber a qué tamaño se puede imprimir sin que pierda calidad.

Inicialmente se aborda la pintura desde los elementos más representativos; por ejemplo, en un retrato es necesario identificar qué elementos del rostro y el cuerpo son los que más expresan la emoción o el carácter de la persona, generalmente los ojos son elementos fundamentales de la expresión del ser humano, pero no necesariamente son los principales.

Al tener claro lo que se quiere comunicar, se puede transmitir el mensaje con una posición o con un simple gesto corporal. No se deben usar los mismos elementos icónicos o representativos en las diferentes composiciones, cada pintura tiene su propio lenguaje y su propio mensaje, tenerlo en cuenta será un concepto clave para no caer en la monotonía.

Cuando se tiene descifrada la composición es recomendable iniciar pintando las sombras más fuertes de la imagen, pues de esa manera logra un buen contraste; posteriormente se procede a definir bordes y líneas que ayudan a reconocer fácilmente las formas y evitar la confusión entre espacios que la composición tiene.

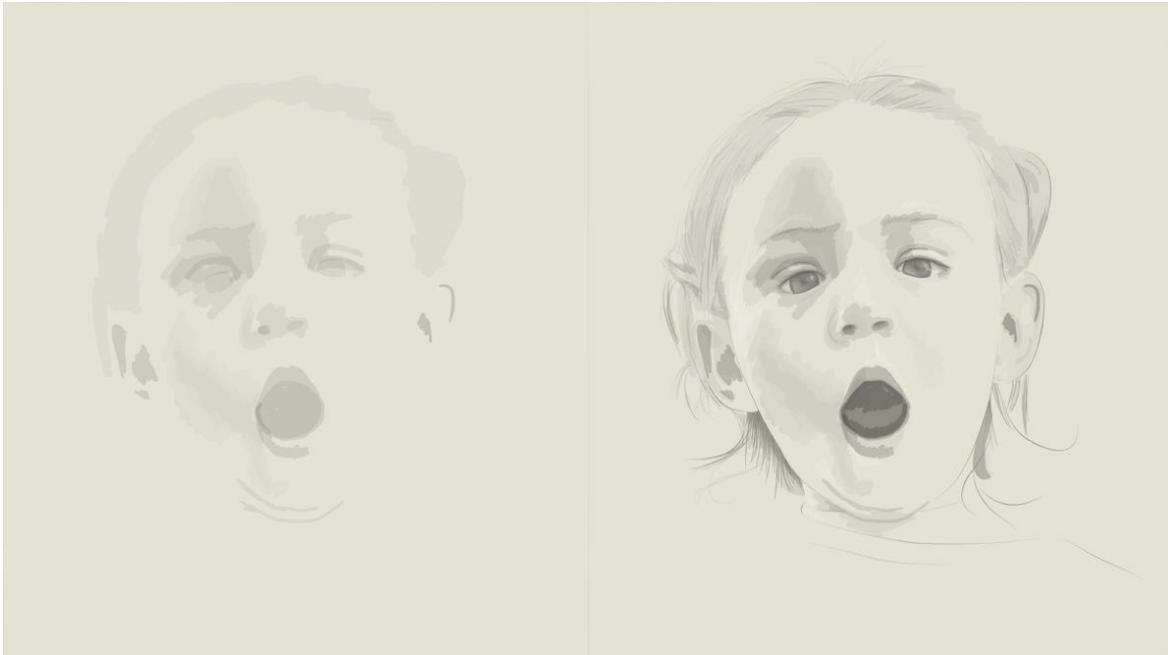


Imagen 4. Proceso de retrato digital 1 y 2

Fuente: elaboración propia

Después de tener definido el dibujo o la pintura, se continúa el proceso de darle más fuerza a los tonos y con ello se va logrando el resultado final.



Imagen 5. Proceso de retrato digital 3 y 4

Fuente: elaboración propia

Es importante aclarar que cada artista puede desarrollar su propio proceso y llegar al producto final de maneras diferentes.

Impresión de la pintura digital

Los diseños digitales se pueden imprimir en diversos materiales, los más populares: el papel fotográfico, *banner* y la tela (lienzo), este último imprime un tono más artístico a la obra, ya que el papel fotográfico y el *banner* son muy utilizados en publicidad y otras disciplinas.

La impresión sobre tela es conocida popularmente como “lienzografía” (Pixelart-digital) y no es difícil acceder a este servicio en cualquier ciudad colombiana. Impresa la imagen en la tela, se procede a montarla sobre un marco de madera y asegurarla con grapas, de la misma forma que se hace con una pintura de óleo sobre lienzo.

Conclusiones

1. Aunque la pintura digital inició apenas medio siglo atrás, el desarrollo de esta disciplina ha evolucionado enormemente y ahora existen gran variedad de herramientas y facilidades, para su implementación en procesos de producción artística.

2. La pintura digital actualmente es un medio válido y muy utilizado en el campo de las artes plásticas, este ofrece un sinnúmero de posibilidades y medios, que permiten a los artistas expresarse de nuevas formas que no eran posibles por medio de la pintura tradicional.
3. La fotografía ha sido una parte esencial en el desarrollo de la producción de obras digitales, sobre todo las que tiene relación con el retrato, un elemento protagonista de las artes plásticas.

Referencias bibliográficas

Sutherland, I. (2003). *Sketchpad: A man-machine graphical communication system*. United Kingdom: Cambridge.

Sutherland, I. (1962). *Vision and Reality of Hypertext and Graphical User Interfaces*. Recuperado de http://www.mprove.de/diplom/text/3.1.2_sketchpad.html

Wacom, (2013). *Cintiq 22 hd touch*. Recuperado de <http://www.wacom.com/es-mx/mx/creative/cintiq-22-hd-touch>

Degas, E. (1889). *Pintores y fotógrafos*. Recuperado de <http://weblogs.clarin.com/revistaenie-testigoocular/2009/09/22/>

Borrás, M. (1976). *Últimas tendencias*. Barcelona: Salvat Editores.

Godfrey, T. (2010). *La Pintura Hoy*. Nueva York: Phaidon

Pixelart-digital (2014). *Lienzografía*. Recuperado de <http://www.pixelart-digital.com/lienzo.html>