

## ARTE GRÁFICO Y FUTURO –DIGITAL–

GRAPHIC ART AND –DIGITAL– FUTURE

**Fabiola Ubani**

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (España)

Recibido: 10 de mayo de 2018

Aceptado: 6 de julio de 2018

### Resumen:

*El presente artículo se centra en la relación (simbiótica) entre el arte gráfico y la tecnología digital y en cómo dicha relación ha supuesto un cambio de paradigma en el arte gráfico. Parte del estudio pormenorizado de la intervención de la tecnología informática en el proceso y en el producto final de la obra, analizando el empleo que de la misma hacen los y las artistas.*

**Palabras clave:** *Arte gráfico, mestizaje, tecnología digital, apropiación.*

### Abstract:

*This article focuses on the relationship (symbiotic) between graphic art and digital technology and how this relationship has led to a paradigm shift in graphic art. Begins with the detailed study of the intervention of computer technology in the process and in the final art work, analyzing the uses made of it by artists.*

**Keywords:** *Graphic Art, digital technologie, appropriation.*

\* \* \* \* \*

### 1. Introducción

La tecnología digital ha producido numerosos cambios en nuestra vida diaria, tanto en lo laboral como en lo personal, igualmente ha conquistado de lleno el ámbito de la creación artística, manifestándose por la aparición de nuevos lenguajes artísticos exclusivos digitales, todos ellos bajo la denominación de *arte digital*. No es objeto de este artículo centrarme en las diferentes formas de arte digital sino, como creadora en el terreno del arte gráfico, analizar su repercusión en dicho medio.

En primer lugar, realizo un breve repaso histórico recordando hitos relevantes que sentaron las bases del futuro (digital) del arte gráfico, continúo con lo que supone la intervención del medio digital en su proceso de producción para seguir detallando los usos que, los y las artistas, hacen de los recursos informáticos. Finalizaré con una reflexión acerca de lo que ha supuesto la intervención de la tecnología digital en la gráfica<sup>1</sup>.

## 2. Antecedentes

En la última década del siglo pasado, con el advenimiento de la tecnología informática en el ámbito de la gráfica, se plantea la necesaria revisión y actualización de los conceptos de matriz y estampa, anclados hasta ese momento en postulados propios del siglo XIX.

Serán los responsables de la Calcografía Nacional quienes, en el año 1997, tomen la iniciativa y organicen las *Jornadas Técnicas sobre Arte Gráfico* en el marco de la Feria de Estampa, coincidiendo con la entrega del V Premio Nacional de Grabado. El objetivo se centró en debatir y reflexionar sobre cómo la tecnología digital afectaba al concepto de gráfica tradicional suponiendo un reto importante de cara al mercado, al coleccionismo y sobre todo a la producción de la obra.

De las tres ponencias presentadas subrayaré la pronunciada por José Ramón Alcalá: *El Reto de las Nuevas Técnicas*<sup>2</sup>, con posterior mesa redonda, en la que Alcalá empleó por primera vez el término “gráfica digital”, reclamando la re-definición y ampliación del concepto de grabado, idea que abarcaba a todos los procedimientos de arte gráfico.

Iniciativa loable por parte de la Calcografía Nacional<sup>3</sup> a la que precedió, en el siguiente año, la exposición *La Estampa Digital: la tecnología digital aplicada al arte gráfico* (1998). Juan Carrete Parrondo, en el texto introductorio al catálogo, admite los conceptos de “matriz digital” y “estampa digital”, incluyéndolos en la consideración de obra gráfica original.

Una institución viva se caracteriza por estar atenta a cuánto ocurre a su alrededor. La Calcografía Nacional de la Academia de San Fernando en su vocación y obligación de fomentar y dar a conocer todo lo referente al arte gráfico, está dispuesta incluso a revisar y renovar el propio concepto de estampa, a la vez que ya ha comenzado a incorporar a su colección de matrices tradicionales –cobre, acero, zinc, madera...- los archivos digitales sobre soporte magnético. La tecnología digital ha desarrollado el mundo de la imagen de tal manera que ya es imposible no contar con ella.<sup>4</sup>

Con posterioridad, en el año 2000, la Calcografía Nacional, en su continua labor de apoyo a la creación y difusión de la obra gráfica, se plantea “*el objetivo de*

<sup>1</sup> N. A.: En el texto emplearé indistintamente los términos: arte gráfico o gráfica, sin más, aclarando que, en cualquier caso, hago alusión a los procedimientos que abarcan las artes gráficas como grabado calcográfico, xilografía, litografía, electrografía, infografía. Omito los términos “artes gráficas” ya que a menudo se confunden con las técnicas relacionadas con la imprenta y el diseño.

<sup>2</sup> ALCALÁ, José Ramón, *El Reto de las Nuevas Técnicas*. En *Jornadas Técnicas sobre Arte Gráfico* con motivo del V Premio Nacional de Grabado, Madrid, Calcografía Nacional, 1997, pp. 13-14.

<sup>3</sup> Destacaré al fallecido Clemente Barrena con Javier Blas y Juan Carrete Parrondo como director de las Jornadas junto con Víctor del Campo.

<sup>4</sup> CARRETE PARRONDO, Juan, *La estampa digital en la Calcografía Nacional*. En *Estampa Digital*. Madrid, Calcografía Nacional, 1998, p. 5.

*experimentar en las nuevas opciones que la tecnología digital brinda al arte gráfico*”<sup>5</sup> y crea, bajo la dirección de Juan Carrete Parrondo, el Centro de Investigación y Desarrollo de la Estampa Digital.

No puedo obviar al equipo al frente de la Calcografía, formado por Javier Blas, Clemente Barrena y Juan Matilla, grandes conocedores del arte gráfico que, con su dedicación y profesionalidad, lograron que tal proyecto saliera adelante.

La dotación de infraestructura y la dirección del Centro I+D fue asumida por los dos artistas implicados de manera muy directa en la génesis de la idea, Manuel Franquelo y Adam Lowe, creadores de reconocida experiencia en el dominio de los procesos digitales y la reflexión teórica sobre los sistemas de generación de imágenes múltiples.<sup>6</sup>

Continuando con el objetivo prioritario del Centro de dar cobertura tecnológica a los artistas interesados en la generación de imágenes múltiples a partir de la utilización de los recursos digitales, desde enero a octubre de 2001, fueron invitados a desarrollar sus propuestas estéticas creadores de reconocido prestigio. Las obras producidas con el apoyo del Centro I+D dieron origen a la exposición *Impresiones: experiencias del Centro I+D de la Estampa Digital*, en la cual participaron, entre otros, José Ramón Alcalá, Manuel Franquelo, Adam Lowe, Juan M. Moro y Blanca Muñoz.

Con dicho proyecto se hizo patente la intención de la Calcografía Nacional de estar a la vanguardia en el arte gráfico y de apoyar la investigación en torno al mismo, pero tristemente, en la historia publicada por la propia institución en su página web, no se encuentran actividades más allá del año 2002.

No obstante, fue una iniciativa significativa ya que aportó, en un momento crucial, argumentos y hechos para la renovación y actualización del arte gráfico. Con la creación del Centro I+D de la Estampa Digital la Calcografía Nacional, institución dedicada a salvaguardar desde 1789 el patrimonio nacional relacionado con la obra gráfica, asume y apoya la pertinencia de las nuevas tecnologías al arte gráfico.

Para finalizar, en el año 2002, la Calcografía junto con la Fundación BBVA organiza el *Simposio de Arte Gráfico y Nuevas Tecnologías*, al que se invita a artistas y personalidades relacionadas con el arte gráfico a reflexionar sobre el proceso y el producto, la distribución y el consumo de la imagen tecnológica. Destaco las ponencias de los artistas Daniel Canogar y Adam Lowe, como teóricos las de Paul Wombell, director de The Photographers Gallery en Londres, y Breda Skrjanec, coordinadora de las XXII, XXIII y XXIV ediciones de la International Bienal of Graphics Arte de Ljubljana y comisaria de exposiciones.

Alrededor de estos años surgen variadas publicaciones sobre la obra gráfica, no limitadas a los aspectos meramente técnicos y procesuales, sino orientadas a la reflexión teórica y filosófica de la misma. Subrayo los ensayos de artistas como Jesús Pastor, José Ramón Alcalá, Richard Noyce y Juan Martínez Moro.

Igualmente, se crean grupos de investigación, como *DX2* de la Facultad de Bellas Artes de Vigo que, desde el año 1996, lleva en activo. Un grupo compuesto por los

<sup>5</sup> [www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/calcografia-nacional/historia](http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/es/calcografia-nacional/historia) (Fecha de consulta: 03-04-2015).

<sup>6</sup> BLAS, Javier, “El Centro I+D de la Estampa Digital”. En BLAS, Javier, *Impresiones*, Madrid, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 2001, pp. 37-40.

investigadores principales y directores: Jesús Pastor, Yolanda Herranz y Antón Castro, artistas y teórico, respectivamente. La gráfica contemporánea constituye la principal línea de estudio en unión con el equipo de investigación dirigido por José Ramón Alcalá en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. Entre las publicaciones conjuntas destaco: *Procedimientos de Transferencia en la Creación Artística* (1997).

Posteriormente, en el año 2002, José Ramón Alcalá y Javier Ariza lideran un nuevo grupo de investigación en torno a la gráfica digital, integrado por una mayoría de profesores de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Castilla La Mancha. Sus investigaciones se hacen patentes en la publicación: *Explorando el Laberinto* (2004).

Por su parte, José Ramón Alcalá ha continuado publicando e impartiendo conferencias sobre el vínculo arte gráfico y tecnología digital, eje central de su discurso. Señalo sus publicaciones: *Ser Digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura digital*, publicado por la Universidad de Chile en 2009 y *La piel de la imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital* (2011).

Indicar, además, la intensa labor realizada por José Ramón Alcalá en pro del arte gráfico al crear, junto con Fernando Níguez Canales (Equipo Alcalá Canales) y Christian Rigal, en 1989, el Museo de Electrografía de Cuenca (MIDE), estando al frente desde sus inicios en la dirección del mismo. Museo al que, en 1999, la Calcografía Nacional otorga el premio Nacional de Grabado, en reconocimiento a las innovaciones aportadas al arte gráfico. A partir del año 2005 el Museo, en su afán de apoyar la investigación y creación desde las tecnologías emergentes, amplía su denominación a MIDECIANT (Centro de Innovación en Artes y Nuevas Tecnologías). El Museo cuenta con una amplia colección de arte electrográfico y digital además de una extensa mediateca y centro de documentación a disposición de investigadores y artistas.

Del grupo *DX2* destaco a Jesús Pastor, artista y catedrático de universidad, cuyas aportaciones al mundo del grabado en particular y de la gráfica en general han sido de gran valía. No solo se ha limitado a actualizar procesos técnicos del grabado con la incorporación del lenguaje electrográfico al calcográfico, patente en su publicación *Electrografía y Grabado*<sup>7</sup> (1989), además, ha publicado numerosos ensayos en torno al concepto de obra gráfica desde la perspectiva del artista del siglo XXI implicado con las nuevas tecnologías, pero sin perder de vista los procesos tradicionales. Una muestra de ello la encontramos en el ensayo *Sobre la identidad del grabado* (2013), en el que pone de manifiesto su personal visión en torno al proceso creador desde la idea de grabado.

Otro grupo de investigación, también de la Facultad de Bellas Artes de Vigo, que aborda temas que atañen a la gráfica actual y con numerosas publicaciones, es *Dx5 graphic art research*. Formado por artistas, teóricos, creadores y docentes, entre los que destacamos a Marina Núñez, Anne Heyvaert, Lila Insúa, Elena Lapeña, J. Andrés Santiago y Tamara Casanova, coordinado por la artista Ana Soler y fundado y dirigido por Kako Castro.

Llegado el momento actual y, ya acabado el fervor inicial por la tecnología digital, no puedo dejar de agradecer todos los esfuerzos orientados, entre finales del siglo pasado y

<sup>7</sup> *Electrografía y Grabado*, fruto de la tesis doctoral presentada en 1989, se hace referente indispensable de estudio para los y las artistas que emplean el grabado como lenguaje. Investigación que le supuso la concesión del Premio Nacional de Grabado en 1997, en reconocimiento a sus aportaciones técnicas y conceptuales al grabado

principios del presente, a situar al arte gráfico en el panorama artístico general, a pesar de que artistas de la talla de Robert Rauschenberg o Jasper Johns, con su espléndida producción gráfica, contribuyeron a ello tal y como señala Susan Tallman:

Entre 1960 y el presente la estampa se ha trasladado de la marginalidad de la producción artística a su centro. Ya ha dejado de ser una técnica aislada, el grabado y las técnicas de estampación forman parte como norma de casi todas las carreras artísticas. (...). No solo los mejores artistas de nuestro tiempo hacen estampas, algunos de las mejores obras de arte de la actualidad son estampas<sup>8</sup>.

### 3. De lo digital en la gráfica

Tras este breve repaso histórico me centraré en el presente, momento en el que la tecnología digital lleva décadas instalada en los talleres de artistas y, me atrevo a asegurar, forma parte indispensable del proceso creador. Aspecto que ha originado un cambio de paradigma en el mismo tal y como ya anunciara Joan Fontcuberta en 1995:

La imagen digital es un recurso de creación de infinitas posibilidades, pero lo realmente importante, (como pasó con la aparición de la fotografía y la posibilidad de su difusión impresa) no será tanto su contribución a la estética, sino el cambio que va a producir en nuestra conciencia.<sup>9</sup>

A lo que Rubén Tortosa (2003) añadirá que el mundo digital ha contribuido a unificar sistemas de representación, en este caso Tortosa aludía al grabado y fotografía, pero sucede igualmente en otras disciplinas artísticas. Considero que el medio digital ha favorecido la eliminación de fronteras y categorías entre los diversos géneros artísticos.

Richard Noyce<sup>10</sup>, en la conferencia impartida en el marco de *Ingráfica 2008*, apuntaba en forma de relatos no exentos de humor y rayando en la ciencia ficción, varias direcciones que la gráfica podría tomar en un futuro (no muy lejano creo, dada la rapidez con la que hoy en día todo evoluciona).

De las cuatro hipotéticas orientaciones que Noyce imaginaba considero más adecuada aquella en la que la mayoría de artistas “gráficos” lo son desde los medios digitales, siendo los sistemas tradicionales de grabado y estampación elegidos por una élite<sup>11</sup>. Estimo que, al paso de los acontecimientos, se llegará a esa situación, lo cual resulta un tanto paradójico, pues hoy por hoy el “avantgarde” de la gráfica pasa por producir desde los medios digitales dejando en un segundo plano los tradicionales.

<sup>8</sup> TALLMAN, Susan, *The Contemporary Print*. London, Thames and Hudson Ltd. 1996, p. 7. Traducción libre de la autora:

Between 1960 and the present the print has moved from the margins of art production to its center. No longer an isolated technical specialty, printmaking is now a standard part of most artistic careers. (...). Not only do the best artists of our time make prints, some of the best artworks of our time are prints.

<sup>9</sup> FONTCUBERTA, Joan, *Truths & Fictions: A Journey from Documentary to Digital Photography*, Pedro Meyer, New York, Aperture, 1995.

<sup>10</sup> NOYCE, Richard, *The Future of the Graphic Arts*. El Futuro del Arte Gráfico. Conferencia impartida en el marco del Simposio, “Jornadas de Ingráfica”, Cuenca (noviembre 2008). El documento ha sido enviado por Richard Noyce a la autora en formato pdf.

<sup>11</sup> N. A. En el campo de la fotografía se hace evidente, los profesionales (fotógrafos, creadores, diseñadores) que emplean los medios fotográficos lo hacen exclusivamente desde la tecnología digital, pero se está viviendo una nueva “vuelta” a los procesos antiguos, y no hablamos del procesado en el laboratorio químico, que también, sino al colodión y otros procesos relacionados con el pictorialismo. Así, estos creadores en su minoría destacarán como rara avis.



La teoría de Noyce sobre el futuro de la gráfica, en la que siempre tendrá cabida como lenguaje artístico con nombre propio, es la que defenderé, no importa con qué sistemas se hibride, mezcle o conjugue, siempre habrá lugar para crear con supuestos y miradas nuevas desde los procedimientos tradicionales del arte gráfico.

Con la llegada de lo nuevo lo “antiguo” pasa a otra categoría, así, sin perder su carácter tradicional, se actualiza, adquiere una nueva perspectiva, evoluciona, pero sin perder de vista lo anterior. Razón por la cual profundizaré en la tecnología digital aplicada al proceso de elaboración de una estampa, en definitiva, como herramienta y recurso más. Un camino apasionante que abre nuevas perspectivas, pero sin olvidar la importancia que la gráfica tiene y, confío, seguirá teniendo en el arte.

Javier Blas asegura que, a pesar del advenimiento de nuevos sistemas tecnológicos, ninguna de las técnicas históricas del arte gráfico ha perdido vigencia a lo largo de su historia pues cada una de ellas, por sus peculiaridades y resultados estéticos, es insustituible.

No es acertado plantear estrategias de enfrentamiento, porque ciertamente los resultados plásticos conseguidos con el grabado, la litografía o la fotografía son inalcanzables con las tecnologías electrónicas y digitales. La tecnología ha puesto a disposición del artista nuevas herramientas cuya razón de ser no es el desplazamiento de las existentes, sino la adecuación de los lenguajes a las nuevas exigencias de la mirada.<sup>12</sup>

Opino, al menos según mi experiencia, que el medio digital en el ámbito de la creación interviene como productor, orientación basada en su uso como herramienta expresiva, y como reproductor al ser el medio para mostrar y difundir la obra. En general, ambas aplicaciones se conjugan en el producto final.

Me interesan las posibilidades que ofrece la tecnología en el proceso de creación, las ventajas que, como herramienta, me aporta en la propuesta y elaboración de ideas previas, en la producción y postproducción de la obra.

#### **4. El medio digital como herramienta en el arte gráfico**

A continuación, expongo parte del estudio que llevé a cabo entre creadores orientado a conocer el uso de la tecnología informática en los diferentes procedimientos gráficos. La respuesta, en cuanto a sus aplicaciones y recursos, fue variada<sup>13</sup>.

La mayoría, entre la que me incluyo, realiza el planteamiento inicial desde la pantalla del ordenador y mediante una aplicación de tratamiento de imagen<sup>14</sup>, así la pantalla hace la función de cuaderno de bocetos. Previsualizar los diversos resultados, antes de su concreción final, es una de las utilidades del medio informático más apreciadas entre los y las artistas.

<sup>12</sup> BLAS, Javier, “Entrevista con Javier Blas, por Julio León, Joan Oliver y Jaume Reus”, en AGUILÓ VICTORY, Magdalena; BLAS, Javier; AMER, Biel (el al.). *10 Anys Tallers D’Obra Gráfica Fundació Pilar i Joan Miró*. (Exposición celebrada en Palma de Mallorca, Casal Solleric y Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca del 23 de septiembre al 14 de noviembre de 2004). Palma de Mallorca, Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca, 2004.

<sup>13</sup> Tesis: *Arte Gráfico y Tecnología una relación privada en la obra (gráfica) de Fabiola Ubani*, dirigida por Jesús Pastor y presentada en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2015.

<sup>14</sup> La aplicación informática Adobe Photoshop es la más utilizada.

Personalmente, una vez esbozada digitalmente la idea, selecciono e imprimo algunos de los bocetos, lo que constituye práctica habitual en mi método de trabajo, quizás sea una costumbre o manera de “mirar” propia de un “no nativo digital”. En oposición al soporte “líquido” de la pantalla, la solidez, la fisicidad del papel, ayuda a concretar y definir aspectos que en la misma suelen pasar desapercibidos, como proporción y composición de los elementos gráficos e imágenes.

De la misma manera, tanto Paco Aguilar (Málaga, 1959) como Nieves Galiot (Córdoba, 1968), una vez tratada la idea desde la aplicación informática, componen la obra sobre la matriz o matrices y continúan según el procedimiento elegido.

Martínez Moro<sup>15</sup> apunta, como positivo, aprovechar la virtualidad que ofrece el sistema informático dándonos la oportunidad de visualizar resultados sin necesidad de llevarlos a la práctica. Se ahorra tiempo y dinero, desde luego. Para un grabador experimentado los resultados finales específicos del aguafuerte o aguatinta, no observables en el monitor, se pueden intuir desde la experiencia, apreciando como quedará de antemano.

Continuando con los efectos de lo digital en la gráfica observo como la apropiación de imágenes es una práctica constante, a la cual me sumo. Los medios de reproducción, desde la electrografía, la fotografía, hasta los digitales han paseado de la mano del “apropiacionismo”, práctica habitual en la postmodernidad.

En *Amor sin Naftalina*, Galiot compone a partir de una imagen apropiada de origen fotográfico que, escaneada, retoca con los filtros que Adobe Photoshop proporciona, para darle el acabado tramado deseado. Una segunda imagen, igualmente digitalizada y transferida sobre una plancha litográfica, constituye el fondo de la estampa. Ambas se combinan en la estampa final con collage (mariposa) e intervención directa en el soporte al taladrarlo manualmente. En la mencionada obra (figura 1) la tecnología le ha aportado a Nieves Galiot los recursos necesarios para conseguir el resultado deseado.

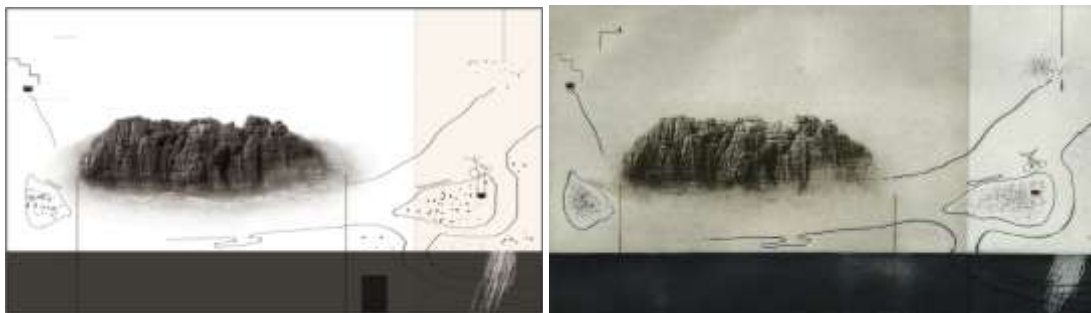


**Figura 1.** Nieves Galiot. *Un amor sin Naftalina*, (2008). Fotografado, fotolitografía y collage, (37,5 x 27 cm). Imagen cedida por la artista.

<sup>15</sup> MARTÍNEZ-MORO, Juan, *Aguafuerte desde el Ordenador*. Actas del Congreso Nacional “El Dibujo del Fin del Milenio”, Granada, Comité Organizador del Congreso, 2000, pp. 235-237.

La artista comenta cómo su trabajo ha evolucionado de forma paralela al medio empleado en su elaboración. Sus primeras obras, realizadas con la participación de la electrografía, a menudo destilaban falta de definición, por el escaso control del proceso y la intervención del azar aspecto, según declara, idóneo y al hilo del discurso estético de aquellos años. Con la intervención del ordenador en su “cadena creativa”, aparte de que “*el resultado era más controlable y la calidad de imágenes muy superior*”, la obra adquiere una mayor carga conceptual. Asunto, este último, en el que los y las artistas coinciden y que considero imprescindible, si bien el proceso técnico es importante este pasa a segundo término. La valoración en exclusiva de la dificultad técnica, que a menudo conlleva la elaboración de un grabado o una litografía, ha sido una de las lacras que ha acompañado a la obra gráfica a la hora de considerarla ARTE (con mayúsculas).

Por otro lado, Paco Aguilar (figuras 2 y 3) emplea el medio digital durante la elaboración de un grabado como generador de ideas. Toma una fotografía de la última prueba de estado desde la que compone diversas opciones en Photoshop que, una vez estudiadas, selecciona aquella que más se acerca a sus intereses, volviendo de nuevo a intervenir sobre la matriz. El artista considera el ordenador como una herramienta que simplifica el proceso de cara a obtener el resultado estético más satisfactorio, pero indudablemente su lenguaje artístico sigue siendo el del grabado.



**Figuras 2 y 3.** A la izquierda: Paco Aguilar. Captura de pantalla de un boceto previo. A la derecha: *Puntos de Encuentro*, (2009). Estampa final, (49,5 x 69,5 cm). Imágenes cedidas por el artista.

Para otros artistas la tecnología digital ha permitido aunar lenguajes, como apunta Ana de la Puente: *Para mi ha sido el puente entre fotografía, grabado y pintura*<sup>16</sup>, afirmación, ya sugerida con anterioridad y que nos remite a la idea señalada por Rubén Tortosa<sup>17</sup> de que escultura, pintura, fotografía, y demás lenguajes artísticos han encontrado un espacio común para la creación desde lo digital.

A Juan Martínez Moro (2000) los medios tecnológicos le han ayudado a superar algunas limitaciones que el sistema gráfico posee, además de posibilitar la inversión de la imagen, clonar formas o realizar registros perfectos. Su obra es deudora de la intervención del software y hardware, aunque ello no se evidencie en el producto final.

Personalmente, la tecnología digital me ha permitido continuar con la práctica del fotomontaje, aprovechando las ventajas ofrecidas por el software (Adobe Photoshop) de construir a partir de capas, con modificaciones de todo tipo en cada una de las capas sin

<sup>16</sup> DE LA PUENTE, Ana, 2015, parte de un texto enviado por la artista a la autora.

<sup>17</sup> TORTOSA, Rubén, *La Mirada no Retiniana. Huellas electrónicas desde el registro horizontal y su visualización mediante la impresión*, Valencia, Sendemá Editorial, 2011.



afectar a las demás, a tal respecto Juan Martín de Prada puntualiza: *El proceso de construcción de la imagen deviene así estratigráfico*<sup>18</sup>.

En *Cárites* (figura 4), se han empleado tres matrices, dos digitales producto de la digitalización mediante escáner, y la tercera correspondiente a una punta seca sobre plancha de metacrilato. Las imágenes digitalizadas han sido tratadas con el software de edición, sobre las que, una vez impresas con plotter, se ha estampado la punta seca.



**Figura 4.** Fabiola Ubani, *Cárites* (2003). Impresión digital y punta seca sobre papel Michel de 240 g (79 x 79 cm). Fuente propia.

En mis últimos trabajos (figura 5), parto de una imagen “encontrada” que digitalizo, retoco y combino con otra propia. La cual igualmente escaneo para generar un fotolito que posteriormente transfiero a la plancha de aluminio por métodos fotográficos.



**Figura 5.** Fabiola Ubani, serie *Las Amantes*, título: *El Adiós*, (2016). Litografía e impresión sobre Hahnemühle. Fuente propia.

<sup>18</sup> MARTÍN PRADA, Juan, *La Condición Digital de la Imagen*, en *Lúmen-Ex 2010. Premios de Arte Digital*. Cáceres, Universidad de Extremadura, 2010, p. 47.

Como creadora, siempre desde mi experiencia, la tecnología digital me ofrece un amplio abanico de propuestas y métodos de trabajo que, además de fomentar el mestizaje de medios artísticos, favorece mi interés por la imagen fotográfica que habitualmente incluyo en la reelaboración de un discurso en clave de arte gráfico.

## 5. A modo de reflexión final

A lo largo del presente artículo subyace cómo la llegada de la tecnología digital ha provocado una “expansión” inusitada, pero buscada, como así ha quedado demostrado en el punto dedicado a los antecedentes, del arte gráfico.

Por otro lado, esta “invasión tecnológica” ha supuesto la re-visión, necesaria, de los conceptos de matriz y estampa, pero sobre todo el posicionamiento de la gráfica en un lugar preponderante del panorama artístico, tanto nacional como internacional.

Igualmente, la tecnología y su capacidad de reproducción ha propiciado un cambio de paradigma en el arte, ya anunciado por Walter Benjamin en su conocido ensayo, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Benjamin, contrapone la unicidad de la obra de arte a la reproducción técnica de la misma anunciando su pérdida del aura, pero no obstante y en palabras del autor: “[...] por primera vez en la historia universal, la reproductibilidad técnica emancipa a la obra artística de su existencia parasitaria de un ritual [...]”<sup>19</sup>. Afirmación que comparto, considerando que la tecnología ha favorecido la transformación de la praxis artística, la mirada del espectador y la manera de entender la obra de arte, aspectos más evidentes en el arte gráfico que en otros lenguajes artísticos; quizás, debido al estatus de obra “menor” al servicio de la pintura y escultura que, hasta mitades del siglo veinte, han arrastrado los procedimientos gráficos.

Sea como fuere, las nuevas tecnologías han incrementado las posibilidades creativas del artista y por ello están siendo exploradas con avidez.<sup>20</sup>

Además, la introducción del hardware y software como útiles indispensables en el proceso de producción de la obra resulta incuestionable, según los ejemplos aportados<sup>21</sup>.

En general, los/as artistas que crean desde la gráfica, según testimonios recogidos en el punto: *El medio digital como herramienta en el arte gráfico*, además de mi propia experiencia, emplean el medio digital como herramienta para:

- a) Organizar ideas y realizar bocetos, favoreciendo la visualización inmediata de las mismas con resultados próximos a la conclusión del trabajo. Sustituyendo, en un tanto por cien elevado, a los antiguos cuadernos de bocetos.
- b) Aportar soluciones compositivas en las que, por lo general, la imagen fotográfica se combina con imágenes dibujadas y pintadas manualmente. Proponiendo, de manera casi lógica, la hibridación de diferentes medios.
- c) Servir de nexo entre varios lenguajes: fotografía, pintura, escultura, dibujo.

<sup>19</sup> BENJAMIN, Walter, *Discursos Interrumpidos I. La Obra de Arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Madrid, Taurus, p. 27, 1989.

<sup>20</sup> BLAS, Javier, “La nueva era de la imagen múltiple” en BLAS, Javier; FRANQUELO, Manuel; LOWE Adam (com.) *Impresiones*. (Exposición celebrada en Madrid, Calcografía Nacional del 8 de noviembre de 2001 al 6 de enero de 2002) Madrid, Centro I+D De La Estampa Digital, p. 33, 2001.

<sup>21</sup> N. A. Aunque la muestra sea reducida, las ideas aportadas por los y las artistas se hacen extensibles a la generalidad, ya que ha sido escrupulosamente seleccionada y contrastada con la propia experiencia.

- d) Buscar soluciones en diferentes fases del proceso (sea calcográfico, litográfico, serigráfico, etc.) además de prever resultados diversos.
- e) Modificar el tamaño del producto final en cualquier punto del proceso.
- f) Superar las limitaciones del propio sistema gráfico.
- g) Visualizar resultados “finales” antes de llevarlos a cabo, lo cual implica un considerable ahorro de material y tiempo.
- h) Mezclar diferentes tipos de imágenes y sistemas. Por ejemplo, con la práctica del “collage” a partir de la combinación de electrografías, imágenes fotográficas, aguadas, texturas y grafismos.
- i) Post-producir la obra bien desde la impresión digital en exclusiva, sobre variados soportes, o combinada con medios mecánicos.

Resumiendo, facilita y agiliza el trabajo de taller, aspecto que contribuye a que el o la artista aporte una mayor carga conceptual a la obra. Brinda recursos hasta el momento inimaginables y abre nuevos caminos a explorar, en palabras de Chema Elempuru: “derivadas gráficas”.

Finalizaré con la siguiente frase del “visionario” Paul Valéry:

[...]Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte.<sup>22</sup>



---

<sup>22</sup> VALERY, Paul, *Piezas sobre arte. La conquista de la ubicuidad*, Madrid, Visor, 1999.

## Bibliografía

- ALCALÁ, José Ramón, *El Reto de las Nuevas Técnicas* en las Jornadas Técnicas sobre Arte Gráfico con motivo del V Premio Nacional de Grabado, Madrid, Calcografía Nacional, 1997, p. 13-14.
- ALCALÁ, José Ramón, *Ser Digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura digital*. Chile, AV Ediciones Departamento de Artes Visuales. Facultad de Artes Universidad de Chile, 2009.
- ALCALÁ, José Ramón, *La piel de la imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*, Valencia, Sendemá Editorial, 2011.
- BENJAMIN, Walter, *Discursos Interrumpidos I*, Madrid, Taurus, 1989.
- BLAS, Javier, “El Centro I+D de la Estampa Digital” en BLAS, Javier *Impresiones*, Madrid, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, 2001.
- BLAS, Javier, “La nueva era de la imagen múltiple” en BLAS, Javier; FRANQUELO, Manuel; LOWE Adam (com.) *Impresiones*. (Exposición celebrada en Madrid, Calcografía Nacional del 8 de noviembre de 2001 al 6 de enero de 2002) Madrid, Centro I+D De La Estampa Digital, p. 33, 2001.
- BLAS, Javier, “Entrevista con Javier Blas, por Julio León, Joan Oliver y Jaume Reus”, en AGUILÓ, Magdalena; BLAS, Javier; AMER, Biel (el al.). *10 Anys Tallers D’Obra Gráfica Fundació Pilar i Joan Miró*. (Exposición celebrada en Palma de Mallorca, Casal Solleric y Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca del 23 de septiembre al 14 de noviembre de 2004). Palma de Mallorca, Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca, 2004.
- CARRETE, Juan, *La estampa digital en la Calcografía Nacional*, en Estampa Digital, Madrid, Calcografía Nacional, 1998.
- FONTCUBERTA, Joan, *Truths & Fictions: A Journey from Documentary to Digital Photography*, Pedro Meyer, New York, Aperture, 1995.
- MARTÍNEZ MORO, Juan, *Aguafuerte desde el Ordenador*. Actas del Congreso. Nacional “El Dibujo del Fin del Milenio”, Granada, Comité Organizador del Congreso, 2000, pp. 235-237.
- MARTÍN-PRADA, Juan, *La Condición Digital de la Imagen*, en Lúmen-Ex 2010. Premios de Arte Digital, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2010, p. 47.
- NOYCE, Richard, *The Future of the Graphic Arts*. El Futuro del Arte Gráfico. Conferencia impartida en el marco del Simposio, “Jornadas de Ingráfica”, Cuenca (noviembre 2008). El documento ha sido enviado por Richard Noyce a la autora en formato pdf.
- PASTOR, Jesús, *Electrografía y Grabado*. Bilbao, Caja de Ahorros Vizcaína, 1989.
- PASTOR, Jesús, *Sobre la identidad del grabado*, Santiago de Compostela, Fundación Gonzalo Torrente Ballester, 2013.
- TALLMAN, Susan, *The Contemporary Print*. London, Thames and Hudson Ltd, 1996,
- TORTOSA, Rubén, *La Mirada no Retiniana. Huellas electrónicas desde el registro horizontal y su visualización mediante la impresión*, Valencia, Sendemá Editorial, 2011.
- UBANI, Fabiola, *Arte Gráfico y Tecnología una relación privada en la obra (gráfica) de Fabiola Ubani*. Tesis Doctoral. Director Jesús Pastor. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Departamento Arte, Ciudad y Territorio. 2015.
- VALÉRY, Paul, *Piezas sobre arte*, Madrid, Visor, 1999.

---

### Cómo citar este artículo:

Ubani, F. (2018). Arte gráfico y futuro –digital–. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, (15), 187-198.

---