

## PROCESOS DE PRODUCCIÓN EN EL ARTE DIGITAL

González Vargas Eduardo (1); Dra. Villagómez Oviedo Cynthia Patricia (2)

1 [ Licenciatura en Diseño Gráfico | [eduardogonzalez1990@gmail.com](mailto:eduardogonzalez1990@gmail.com)]

2 [ División de Arquitectura, Arte y Diseño, Campus Guanajuato, Universidad de Guanajuato]

### Resumen

La presente investigación se enfoca en los procesos de producción y/o creación en el Arte Digital, específicamente en el área de Diseño; los procesos de trabajo de artistas y diseñadores de las generaciones actuales; sus métodos de producción y estrategias metodológicas empleadas; así como el contraste de la información obtenida con documentos de expertos en el tema. Todo lo anterior, con el propósito de tener factores que permitan dilucidar cuál es la principal influencia de los elementos contextuales del artista y/o diseñador dentro de los procesos de creación, que finalmente permitan determinar su grado de intervención en los mensajes emitidos, su congruencia y comunicabilidad.

### Abstract

This research focuses on processes of creation on Digital Art, specifically in Design; the working processes of artists and designers of the current generation; methods of production and methodological strategies employed; it includes also, information regarding expert researchers in the field with the purpose of having factors that contribute to elucidate what is the main influence of the contextual elements of the artist and / or designer in their creation processes, to understand the messages they produce and their communicability.

### Palabras Clave

Arte; Procesos; Diseño; Tecnología; Método

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda los procesos de producción en el Arte Digital y el Diseño, entendido el Arte Digital como la disciplina que:

“...agrupa a todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo con un ordenador. Por definición, estas obras de arte tienen que haberse elaborado por medios digitales y pueden ser descritas como una serie electrónica de unos y ceros [...] un artista digital es aquel creador que usa medios computacionales en cualquiera de los pasos previos a la materialización de la obra o en su exhibición. Es decir, aquel artista que trabaja con ordenadores o computadoras para crear, usando tecnologías digitales, o para mostrar su obra...” [1]

De acuerdo a la Dra. Cynthia Villagómez el Diseño es la disciplina que se avoca a la comunicación de mensajes a través de imágenes, de tal manera que integre en éstos de forma efectiva: estética y función. Afirma también sobre el tema, que ambas áreas Arte Digital y Diseño se hallan vinculadas entre sí, siendo en el área de la ilustración —por ejemplo— donde sería sumamente complejo determinar cuándo es Diseño y cuándo es Arte Digital, tan es así, que en la cultura anglosajona a los diseñadores también se les llama y considera ‘artistas’, no así en Iberoamérica donde la cuestión ha sido muy discutida por diseñadores y artistas durante varias décadas, donde se ha llegado a considerar al Diseño como Arte aplicada o menor (para más sobre este tema ver: Calvera, Ana, “Arte ¿? Diseño”, Ed. Gustavo Gili). La presente investigación aborda el Arte Digital y el Diseño desde esta perspectiva incluyente en donde ambas áreas de estudio comparten fuertes vínculos, tanto en productos como en procesos de realización, que es la estructura medular de la presente investigación.

Tenemos pues, que el punto de partida han sido los estudios que se han hecho sobre creatividad con autores como José Antonio Marina, Mihaly Csikszentmihalyi, Howard Gardner, Abraham Maslow, Manuela Romo y Mauro Rodríguez Estrada, entre otros; en el rubro del Diseño los

estudios de Bruno Munari, quien establece fuertes vínculos a nivel teórico y metodológico entre Arte y Diseño, son fundamentales; en Arte Digital, Christiane Paul y Frank Popper, entre otros. Por lo que el presente proyecto de investigación es nuevo en su enfoque, no obstante, es resultado de amplias investigaciones que le han precedido.

## Justificación

El motivo personal por el cual se ha desarrollado esta investigación sobre los procesos de producción en el Arte Digital enfocados al Diseño es por la necesidad de descubrir y aportar qué está ocurriendo profesionalmente en el desarrollo de producción o realización con las nuevas generaciones que se desarrollan en el ámbito del Arte Digital y el Diseño.

Por otra parte, es un hecho que las más de las veces Internet modifica los procesos, los facilita, sin embargo, no hay una justificación adecuada que profundice en los motivos de las decisiones de trabajo, las referencias bibliográficas y documentales pasan a segundo término, los autores o teóricos pasan desapercibidos; y es ahí donde no es posible advertir un proceso adecuado y funcional en la realización del diseño.

De tal manera, que es necesario analizar el proceso de realización en los estudiantes de las diferentes carreras —en este caso en el Departamento de Diseño de la Universidad de Guanajuato— como en las Licenciaturas en Diseño Gráfico y Diseño de Interiores. A través de factores tales como: edades y si son un factor importante; de qué manera los profesores intervienen y modifican los procesos de Arte digital y Diseño, para que sea posible determinar en qué partes o áreas se está presentando el problema. De tal manera que sea posible determinar cuáles son las posibles soluciones que puedan apoyar a los docentes o estudiantes, así como qué es lo que está sucediendo dentro de los procesos de Arte Digital y Diseño que generalmente están ocultos en el resultado final; y cuáles son las diferentes alternativas para tener un resultado válido, de calidad y con un análisis justificado de acuerdo al grupo al que va dirigido, es decir, obtener mediante procesos de producción del Arte Digital y del Diseño el desarrollo de resultados acordes con las necesidades económicas y

sociales actuales, que también abonen a la evolución de ambas áreas de estudio a través de un mayor análisis y reflexión en torno a las mismas.

### Hipótesis

Si los procesos de elaboración y realización metodológica del Arte Digital y el Diseño son los mismos, existen vasos comunicantes entre ambas áreas de estudio. Luego entonces, es posible analizar y mejorar los procesos de producción (pues se llevan a cabo las mismas fases de desarrollo en el proceso creativo), donde se comparten los conocimientos que coadyuvan al desarrollo de ambos campos de estudio.

- *Objetivos*

Con base a los hallazgos de investigación proponer una metodología enfocada a los procesos de producción de Arte Digital y Diseño que abonen al nuevo escenario tecnológico y faciliten los procesos de producción, así como al aprovechamiento del tiempo con procesos más adecuados y pertinentes que incorporen las TIC.

Recabar la información sobre los procesos de producción de los artistas y diseñadores actuales y en formación, tales como son estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

Determinar cuáles son los procesos de producción, qué herramientas se utilizan y facilitan el trabajo, qué herramientas aportan al desarrollo eficiente. De tal manera que sea posible determinar las influencias de las TIC en los procesos de trabajo y la incidencia del plagio, entre otros fenómenos como una solución recurrente dentro del ámbito de las Artes y el Diseño.

Realizar un análisis a través de estudios de caso en torno a la pertinencia y efectividad del Diseño fundamentado a través de la realización de investigación.

Determinar los factores académicos que afectan los resultados de los procesos eficaces. Así como detectar y reflexionar sobre aquellos elementos que contribuyen a la realización de productos de Diseño deficientes en entornos áulicos donde se vinculan docentes y alumnos.

## MATERIALES Y MÉTODOS

Debido a las necesidades que se han ido presentando a lo largo de las nuevas generaciones, la originalidad del diseño, la calidad del proceso y el resultado final son factores totalmente esperados. Es importante determinar que el proceso de producción está alterado, no hay bases que manifiesten si en realidad hay un proceso o simplemente son ideas arrojadas por el cliente, quizá el diseñador termina siendo el dibujante y los resultados son los menos indicados. En el constante crecimiento de la sociedad, el impacto en la economía sobre todo en nuestro país, la innovación tecnológica, las nuevas alternativas de comunicación virtual (redes sociales, buscadores, etc.) y la difícil forma de representar algo que muchas veces ya existe. Son las vertientes que explora la presente investigación, con la finalidad de clarificar el proceso de diseño, qué lo interfiere y desvirtúa, así como qué lo favorece.

Por otra parte, sin alguna retórica fundamentada que sea entendida por el emisor, sin ninguna reflexión o análisis, el diseño termina siendo de poca elaboración y otras tantas veces siendo un plagio de otros diseños ya existentes en el mercado. De ahí que el presente estudio se enfoque al trabajo de diseño original que sea capaz de innovar en el ámbito, o mínimamente que comunique con la carga estética adecuada cumpliendo su función comunicativa.

Para Albert Esteve de Quesada,

“...los métodos serían las técnicas para resolver un problema; la metodología el proceso mental desde el que se aborda dicho problema, mientras que las estrategias serían las trayectorias a seguir, esto es, las vías para solucionar un problema con unos métodos y desde una perspectiva metodológica determinada [...] ¿Por qué pienso que es necesaria esta división entre método, estrategia y metodología? Porque en el ámbito del proyecto se presentan tres interrogantes: ¿Desde qué actitud filosófica abordar el proyecto? (metodología). ¿Cómo abordarlo? (estrategia). ¿Cómo resolverlo? (métodos)”.[2]

La metodología que se usará para el desarrollo fundamental de la investigación, que es una estrategia que ya se ha implementado y publicado, es la de la Dra. Cynthia Villagómez, que se ha basado en la forma de trabajar de Mihaly Csikszentmihalyi, entre otros, donde expresa que no hay un método concreto a seguir para determinar métodos de cómo elaborar un proceso de producción y más en el área del diseño, sin embargo, podemos determinar que sí hay fases que son lógicas y congruentes (no lineales) para llevar a cabo este proceso de producción. A saber, 1. Preparación (aspectos problemáticos que generan curiosidad), 2. Incubación e Intuición (las ideas se agitan del lado inconsciente, la intuición es el momento en que surgen las ideas), 3. Evaluación (se sopesa si la idea vale la pena de ser llevada a cabo), 4. Elaboración (se lleva a cabo la idea, es la fase de más trabajo), 5. Comunicación (implica la necesidad del diseñador o artista de comunicar lo creado).

Se llevaron a cabo encuestas a los alumnos de la Universidad de Guanajuato, en las Licenciaturas de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores. Con el propósito de indagar en sus procesos de desarrollo, crear preguntas que determinen cuál es su principal influencia, también saber si estas influencias propician un buen y mal resultado que pueda ser aceptado por el cliente y/o profesor.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de los resultados de la muestra encuestada (60 encuestas) nos llevan a las siguientes reflexiones, las cuales clarifican el proceso de producción en Arte Digital y Diseño:

Los individuos del sexo masculino no utilizan el Internet como herramienta principal al inicio de un proyecto. Los alumnos de Diseño de Interiores usan menos el Internet al inicio de un proyecto como herramienta de trabajo, su proceso se basa en el bocetaje en papel mientras que los alumnos de Diseño Gráfico fundamentan sus trabajos gracias a diferentes Artistas. El 80% de los alumnos de las diferentes carreras, a veces tienen el problema de que surjan las ideas, tan solo el 15% de los alumnos no les cuesta trabajo. En el 42% de los alumnos el proceso del desarrollo de un proyecto se basa en la investigación. Como principal herramienta, el Internet ha inspirado a los

alumnos en el desarrollo de un proyecto, prácticamente es el medio de comunicación más recurrido. En el 63% de la muestra el proceso de bocetaje es en papel y tan sólo un 5% determinó que la computadora es indispensable [Gráfica 2]. En un proyecto de Taller las ideas dentro del mismo son del maestro y del alumno a partes iguales, no obstante, en un 60% de las veces las ideas del alumno son aceptadas por el profesor. El 45% de las veces los alumnos se basan, en diseños, obras o estilos ya establecidos, por lo que se puede observar que existe un equilibrio entre generar algo nuevo y modificar lo ya desarrollado. Existe un conflicto al momento de desarrollar un proyecto, el 50% de los alumnos hizo presente que el 50% de sus trabajos son totalmente suyos y auténticos, y el otro 50% son material descargado de Internet [Gráfica 1].

Uno de los resultados obtenidos estriba en que el fundamento de un trabajo bien realizado, está en la justificación e investigación previa con autores o expertos en el tema.

Rodolfo Fuentes menciona:

*“...es importante determinar cuáles son las razones para iniciar un proceso de diseño, cuáles las expectativas y si éstas realmente son compatibles con lo proyectado. El exhaustivo análisis previo de un encargo conduce generalmente a la producción de mejores soluciones al problema de comunicación planteado”* [3]

Cita Luis Rodríguez Morales, sobre importancia investigación en el diseño, específicamente en el número 2 y 3 de los métodos de caja transparente, donde menciona:

*“2. El análisis del problema debe ser completado antes de iniciar la búsqueda de soluciones y 3. La evaluación es fundamentalmente verbal y lógica (en lugar de experimental)”*. [4]

En el caso del método proyectual de Bruno Munari que consiste en una serie de operaciones necesarias y ordenadas lógicamente de acuerdo a la experiencia, con la finalidad de conseguir el máximo resultado; en éste también hace énfasis en la investigación previa del tema a llevarse a desarrollarse, específicamente en los puntos donde habla del Problema, la Definición del

problema, los elementos del problema y la Recopilación de datos [5].

Debido a lo anteriormente expuesto se detecta que los alumnos no definen el objetivo específico desde el inicio de sus proyectos, como tampoco evalúan al público al que va dirigido y no realizan sesiones de encuesta que determinen si el mensaje ha logrado ser transmitido.

## CONCLUSIONES

En relación a las encuestas realizadas se ha podido determinar que el proceso de producción en el Diseño y Arte Digital está basado en la investigación, mientras que el fundamento no es del todo aceptable, debido a la falta de seguridad que puede tener el Internet, el bocetaje en su mayoría es directamente en papel -o al menos eso refirieron en la encuesta-, habría que considerar que el inicio del proceso en papel es lo más recomendado cuando se diseña, por lo que queda abierta la cuestión de si contestaron iniciar el bocetaje en papel para referir que hacen lo convencionalmente establecido como “correcto” o en realidad iniciar en la computadora pasando por alto la etapa en papel que es lo que regularmente se puede observar en clase. Para corroborar o refutar lo anterior, se deberá realizar como una ampliación a futuro de la presente investigación que incluya un estudio de observación dentro del Taller de Diseño en torno a este aspecto del proceso. Finalmente igualmente vinculado a encuestas tenemos que el proceso no se ve del todo afectado debido a las herramientas tecnológicas (existen pros y contras; en su caso, lo que puede afectar negativamente el proceso es que casi el 50% de los alumnos se basan diseños ya establecidos, esto puede o no representar una manera de plagio dependiendo del grado de copia, si es “literal” del original o no.

Mientras que en el área áulica el profesor o cliente no afecta el proceso como tal, simplemente apoya al alumno a hacer más preciso el mensaje, sin embargo, no se tiene una producción exitosa ya que el 50% de los alumnos logran transmitir el mensaje y el resto refiere no hacerlo [Gráfica 3].

También se ha definido que es probable que exista un factor de falta de actualización en el ámbito académico: no se actualizan los programas. La

falta de una economía sana en el país, afecta a la sociedad y por consiguiente a la universidad. Lo que probablemente sea el factor principal de falta de apoyo para incluir en los currículos de las Licenciaturas proyectos reales, donde se muestre a empresas, instituciones y sociedad en general la eficacia de los procesos de producción y los programas académicos.

Mientras que los proyectos profesionales tienen una remuneración, y los escolares no se recompensa, eso puede crear deficiencias en la calidad de los procesos de creación, es decir, puede ser una falta de motivación en el alumno el no ver económicamente retribuido su trabajo, no obstante hacemos notar que no es la única ni más importante forma de motivación.

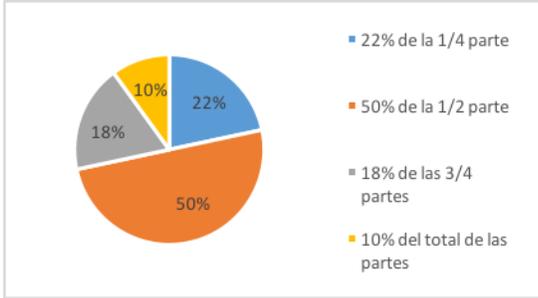
## AGRADECIMIENTOS

El autor de esta investigación desea agradecer a la Dra. Cynthia P. Villagómez Oviedo, ya que sin el apoyo, asesoría e invitación a los Veranos de investigación, este proyecto no hubiese sido posible. A la Universidad de Guanajuato en específico a la Dirección de Apoyo a la Investigación y al Posgrado, por aceptarme como participe en estos proyectos.

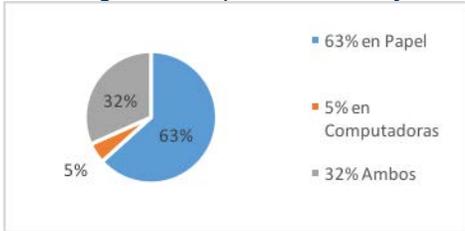
## REFERENCIAS

- [1] Villagómez, C. (2015) “Análisis de procesos de producción artística digital en México: Artistas digitales mexicanos y su obra”. Tesis Doctoral. Universidad Politécnica de Valencia, España, p. 37.
- [2] Esteve de Quesada, A. (2001) Creación y proyecto, el método en diseño y otras artes (1a. Ed.). Valencia: Institució Alfons el Magnani Diputació de Valencia, p. 107.
- [3] Fuentes, R. (2004) La práctica del diseño gráfico (1a. Ed.). México: Paidós, p.p. 30.
- [4] Rodríguez, L. (2010) Diseño estrategia y táctica (1a. Ed.). México: Siglo XXI editores, p.p. 24-25.
- [5] Munari, B. (2004) ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual (10a. Ed.). Barcelona: Gustavo Gili, p. 18.

Gráfica 1: En un proyecto, ¿Todos los elementos son totalmente tuyos? y que no uses fotografías vectores o alguna otra herramienta de Internet



Gráfica 2: ¿Cómo es tu proceso de bocetaje?



Gráfica 3: Con tu diseño, ¿Al final logras la efectividad y transmitir mensaje?

