

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE BELLAS ARTES
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES CON ÉNFASIS EN POÉTICA VISUAL

MONOGRAFÍA

MATCH:

Visión de una poética digital

Código de registro del proyecto

CE-PT- 327-04-03-15-10

HANIA ZULEIKA ESPINOSA ACHURRA

8-239-2107

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ

Agosto del 2015

AGRADECIMIENTO

Primeramente quisiera agradecer al ser supremo, nuestro creador "DIOS" por haberme dado la oportunidad de abrir mi mente y mi capacidad de entendimiento para concretizar esta tesis en las artes visuales.

Además quiero agradecer a mi familia, a mi esposo y a mis hijos por darme la fortaleza de crecer profesionalmente. A mis padres por siempre haber estado incondicionalmente apoyándome en mi superación artística. A mis asesores, que me guiaron con su experiencia, me ayudaron y orientaron con paciencia y dedicación para que los resultados fueran fructíferos.

Finalmente quisiera agradecer a todas aquellas personas que de una u otra forma me estimularon para lograr esta meta.

11 FEB 2017

S. Saeguido

DEDICATORIA

A DIOS

A mis seres queridos, mi esposo Orlando y mis hijos Gianmario y Angelina Daniela por llenar mi vida de alegría y acompañarme en esta trayectoria.

A mis padres Fulvia y Héctor, quienes con su apoyo constante me han incentivado hacer la profesional que soy.

RESUMEN

A través de los elementos color y forma yuxtapuestos, se crearon una serie de pinturas digitales titulada MATCH que consistieron en 7 cuadros con distintos formatos de impresión y dimensiones mínimas de 50 x 40 pulgadas diseñados con el software denominado Corel Draw. En el proceso se investigaron los elementos visuales geométricos y autóctonos que en la serie se relacionaron como referentes para la construcción de una visión plástica creativa. En la base del dibujo de la producción de la serie MATCH se utilizó el concepto de abstraccionismo con una tendencia lírica en un principio hasta llegar al abstraccionismo geométrico donde se enfatizó del diseño los aspectos cromáticos estructurales basados en la teoría del color de Johannes Itten. Se expresó un lenguaje visual con contraste y concordancia armoniosa que a través de la combinación de los colores y la distribución de las formas geométricas laberínticas yuxtapuestas (sobrepuestas), crearon un discurso con características propias en su composición.

ABSTRACT

Through juxtaposed color and shape, a series of digital paintings entitled MATCH, were created which consists in 7 digital work with different print formats and with minimum dimensions of 50 x 40 inches. These digital paintings were designed using the Corel Draw software. During this process, were researched and were used geometric and natural (native) visual elements as references for the construction of a creative and artistic digital work. As the base of digital drawing production, MATCH series went from abstraction concept with a lyrical tendency to a geometric abstraction where the structural design emphasized the chromatic aspects based on color theory of Johannes Itten. It sought to express a contrasting visual language and at the same time, it created a harmonious combination of colors and the distribution of labyrinthine juxtaposed (overlapping) geometric shapes, creating a discourse with its own characteristics in its composition.

INTRODUCCIÓN

Cuando nos propusimos abordar la investigación de la Tesis de Maestría, una intención se nos manifestaba claramente: realizar una serie de cuadros abstractos en formato digital que incluyeran una identidad gráfica con símbolos de Molas e imágenes de laberintos. Esta elección fue el resultado de un interés personal por conocer y desarrollar una producción visual con elementos compositivos que involucraran los signos plásticos de espacio, color y forma.

Se podría decir que se pretende llegar a la construcción de un lenguaje expresivo digital que propicie la observación, reflexión y deleite estético, se busca una abstracción simbólica.

Esta abstracción hacia el simbolismo requiere simplificar los elementos utilizados, apelando a un lenguaje sencillo y a colores puros. Se quiere una simplicidad última muy postmoderna.

La aplicación de medios tecnológicos nos permite reproducir la imagen, jugar con ella de muchas formas, colores, posiciones, buscando la simplicidad de las formas y su composición.

Este trabajo realizado durante estos dos últimos años puede plantearse de forma abreviada y precisa, de la siguiente manera:

Como objetivo:

- ❖ Desarrollar una producción poética digital con elementos compositivos geométricos y símbolos de diseños de laberintos de Molas.

De manera que se,

- ✓ Aplica la teoría del color de Johannes Itten sobre los contrastes de color y la concordancia de armonía, utilizando la combinación de los espacios de colores CMYK y el proceso de síntesis sustractiva.
- ✓ Produce una poética digital que tenga como símbolos diseños transformados de laberintos de la Mola, considerada a partir de su condición de cualisigno.
- ✓ Detalla los resultados de los distintos formatos de impresión final de las 7(siete) pinturas digitales producidas.

De ese modo se formula nuestra problemática ¿Cómo construir una visión plástica creativa con elementos visuales geométricos y autóctonos a través del uso de la tecnología digital?

Nuestra visión se basa en el hecho que proponemos algunos planteamientos estéticos con propiedades enfocadas al dinamismo y la vitalidad que además de introducir cambios en relación a los conceptos tradicionales de herramientas, presentan en el análisis de las pinturas digitales, una actitud trasgresora en el uso de la tecnología y su proceso creativo.

Es importante señalar que este proyecto de poética digital presenta el arte generado por computadora como una propuesta estética rupturista ya que su proceso de producción fue un marco de referencia porque el diseño creado digitalmente funcionó como imagen artística. En todo este proceso la tecnología no fue un fin en sí, sino una herramienta a través de la cual se desarrolló el sentido estético de nuestra propuesta artística.

Para una mejor estructuración del tema, el texto fue dividido en dos grandes bloques. El primero cubre el análisis conceptual y referencial del mismo desde el punto de vista artístico, mediante una investigación teórica, tratando de forma homogénea los diversos conceptos que se manifiestan en el fenómeno elegido.

El segundo bloque conlleva la parte práctica, una experimentación técnica, a partir de la creación de siete cuadros realizados en formato digital y de su proceso hasta su producción final.

Para el desarrollo del proyecto, en el primer bloque hemos dividido el estudio en dos partes, de las cuales el primer capítulo denominado Lo Digital a Modo de Arte, es introductorio donde se presenta los aspectos generales de la propuesta sobre el pensamiento y la imagen en el arte digital, de esta forma lograr comprender y seguir mejor el tema en cuestión. En el segundo capítulo nombrado Un Lenguaje Artístico Digital, hemos procurado aclarar los elementos utilizados como lenguaje artístico digital, presentando una breve historia de la abstracción y el significado que hoy día tiene, y como estas son referencias teóricas e influencias en nuestra

propuesta artística. También se aborda las características básicas de los símbolos de laberintos y de Molas muy propias de los Gunas de la República de Panamá. En este primer bloque, el desarrollo teórico del trabajo abarca los ámbitos histórico, estilístico y estético

El segundo bloque está dividido también en dos partes. En el capítulo tres, Construcción de la serie Match, abordamos el punto de vista de la aplicación técnica en los procesos creativos y de producción de las siete obras digitales enfocándonos en cuatro elementos compositivos de la serie, que son el dibujo digital, el cromatismo, la espacialidad y el formato de impresión.

En el capítulo cuatro, denominado La Maduración de la Serie Match, presentamos la fructificación de la serie ahondando en un modelo de semiótica basada en Louis Trolle Hjelmslev y de las aportaciones sobre la semiótica de los objetos de Paolo Fabbri para la imagen digital, como también en la descripción conceptual de la serie Match

El proceso del proyecto creativo está centrado tanto en el análisis, selección y organización del tema tratado, así como las propias experiencias prácticas del mismo, fundamentado en el manejo de las técnicas y tecnologías aplicadas en las artes plásticas

Se completa esta investigación con las conclusiones que se han obtenido del trabajo realizado y la bibliografía utilizada

INDICE GENERAL

	Págs
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT	iv
INTRODUCCIÓN	
CAPITULO 1- LO DIGITAL A MODO DE ARTE	
1.1 El Pensamiento digital en el arte	14
1 1.1. La obra de arte digital	15
1 1.2. La estética de la imagen digital	18
1.2. La imagen en el arte digital	21
1.2 1 Objeto e imagen digital	22
1.2 2 Un concepto digital	24
1.2 3 Una construcción epistemológica digital	26
CAPITULO 2- UN LENGUAJE ARTISTICO DIGITAL	
2.1. Lo visual de la imagen	31
2 1.1. Abstraccionismo geométrico digital	32
2.1 2. Símbolos de laberintos y de Molas	
de los Gunas	39

CAPITULO 3- CONSTRUCCION DE LA SERIE MATCH	
3.1 Proceso creativo y de producción	43
3.1 1. Elementos compositivos del lenguaje visual	
de la Serie MATCH	43
3.1.1 1 Dibujo digital	44
3.1.1.2. Cromatismo	47
3.1.1.3. Forma digital	53
3.1 1.4 Espacialidad	56
3.1 1.5. Formato de Impresión	60
CAPITULO 4- LA MADURACION DE LA SERIE MATCH	
4 1. Modelo de semiótica para la imagen digital de Match	63
4 2 Descripción conceptual de la serie Match	67
CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES	71
REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA	72
REFERENCIAS DE INTERNET	74
INDICE DE FIGURAS E IMÁGENES	78
ANEXO DE IMÁGENES DE ARTE FINAL DE LA SERIE MATCH	80
1. Match – Orange	81
2. Match – Green	82
3 Match – Red	83

4. Match – Rose	84
5. Match – Yellow	85
6. Match – Blue	86
7. Match – Pink	87
ANEXO DE DOCUMENTOS VARIOS	88
1. Carta de Profesora Rosana Gibbs Urrunaga, Profesora especialista en el idioma español.	89
2. Copia de certificado de la Licenciatura en Humanidades con especialización en Español otorgado por la Universidad de Panamá a la Profesora Rosana Gibbs Urrunaga.	90
3. Copia de Certificación de lengua extranjera otorgado por la Facultad de Humanidades – Centro de Lenguas de la UP.	91
4. Presupuesto final de elaboración de Tesis	92
5. Afiche de sustentación de Tesis de Maestría en Artes Visuales	93

MATCH:

Visión de una poética digital

CAPITULO 1- LO DIGITAL A MODO ARTE

Es innegable que la tecnología ha invadido todos los aspectos del quehacer humano, por ende, podemos mencionar que las actividades artísticas no escapan a esta realidad

Con el desarrollo tecnológico, surge una necesidad de emplear un método estructural que guíe la investigación artística y que permita evidenciar la relación de los procesos artísticos-creativos al igual que el desarrollo de una producción de una obra de arte digital. Eso quiere decir que la idea de arte se traslada hacia lo intangible, del lienzo a la computadora. Y es así como un arte, en nuestro caso abstracto, puede ser retomado al ámbito digital a partir de una remodelación de la imagen denominada ojo-pincel.

La representación focalizada adquiere la categoría de simulacro abstractivo, condicionada por las distintas estructuras que alcanzan su máxima expresión con la aplicación de efectos aditivos/sustractivos en formas dibujadas o rediseñadas a partir de un collage. Cada pieza artística posee detalles que mantienen una fuerte influencia con la pintura, diferenciándose de lo estándar para ubicarlo en un nuevo contexto.

1.1. El Pensamiento digital en el arte

El pensamiento podría ser considerado como la actividad intelectual que realiza el hombre a través de la cual entiende, comprende, capta

alguna necesidad en lo que le rodea, o sea que serian los resultados de su pensar. conceptos, juicios, racionios

El pensamiento digital implica una revolución que incluye una nueva manera de ver, analizar, razonar, cuestionar, reflexionar, intuir todo lo inimaginable, siempre respetando las leyes y reglas del mundo digital.

1.1.1. La obra de arte digital

El arte digital es una disciplina de las artes visuales que comprenden obras en las que usan elementos digitales, tanto en proceso de producción como su exhibición, estas se manifiestan por medio de instrumentos tecnológicos, como lo son los computadores, tabletas gráficas y software especializado

En 1953, cuando el expresionismo abstracto y el informalismo eran todavía las corrientes estilísticas preferidas en el ambiente artístico occidental, tuvo lugar la primera exposición de gráficos generados por una máquina electrónica en el Sanford Museum de Cherokee, Iowa, USA. Desde ese momento la elaboración de gráficos y diseños empezaron a crecer a pasos gigantescos

En el año 1949 Max Bense, profesor de Filosofía y Teoría Científica en la Escuela Superior Técnica de Stuttgart, escribió la *Estética de la*

Información Este estudio puede ser considerado como uno de los textos fundadores del Arte Digital ya que le serviría más tarde a George Nees para realizar la primera exposición sobre gráficos generados por computadora la cual realizó junto con Friedrich Nake y Michael Noll en la Universidad de Stuttgart entre el 5 y 19 de febrero 1965. (Ver Fig 1).

La intencionalidad era evidenciar que se podía combinar la ingeniería computacional con la estética abstracta Nees programaba y diseñaba sus obras en formatos de distintos tamaños para demostrar que las herramientas electrónicas podían ser utilizadas como medio de expresión artística.

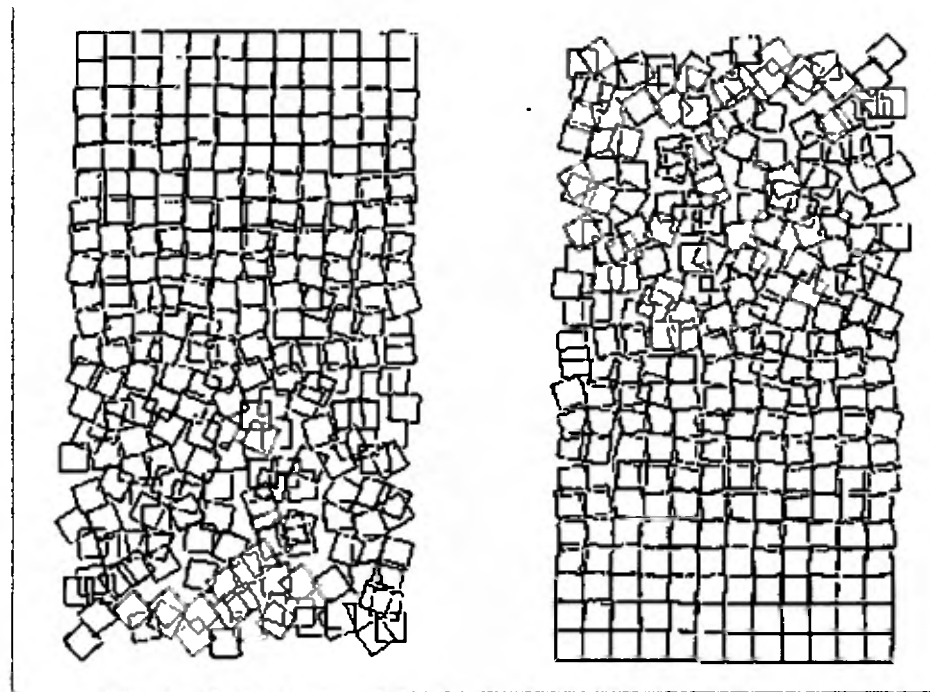


Fig 1 Georges Nees Obra Cuadrados, 1965

¹ Max Bense (1910-1990) Propuso a mediados de los años 1950 una aproximación a la estética desde el punto de vista de la información, haciendo referencia a la semiología de los componentes que constituyen las obras creativas humanas. Sus propuestas indagaban en el arte y estética, la cibernética y comunicación, la filosofía y semiología

Entretanto, el artista Charles Csuri², considerado como el creador e impulsor del arte digital y de la animación por computadora por el Museo de Arte Moderno y por la Association for Computing Machinery Special Interest Group Graphics; fue el primer pintor en ganar el concurso de la revista *Computer and Automations*, con un auto-retrato realizado mediante un programa de computadora. (Ver Fig 2)



Fig 2 Charles Csuri: Autorretrato modificado por computadora

² Charles Csuri (nació julio 4, 1922-) es pionero en la animación por ordenador dedicándose a crear obras de arte digital, ha sido reconocido por instituciones como el museo MoMA de Nueva York y la Association for Computing Machinery. En 2000 recibió de The Ohio State University Premio Sullivant, en reconocimiento a sus aportes en el campo del arte digital y la animación por ordenador.

Csuri, expresó en 1998 *“Ahora estoy trabajando con el ordenador como un medio artístico.... Apparently, esto se ha convertido en mi nuevo lienzo”*.

De esta manera comienza la nueva producción artística, con nuevos formatos de imagen visual. Pero es a partir de los años ochenta, con la revolución informática y la oportunidad de adquirir ordenadores personales, cuando se produce la verdadera eclosión del Arte Digital

Se podría decir que el arte digital es todavía una forma de expresión relativamente nueva, es un producto de la tecnología informática. La computadora es el instrumento que posibilita la creación, y es en ese sentido que no existe diferencia entre un pincel y una paleta gráfica.

1.1.2. La estética de la imagen digital

El pensamiento estético abarca desde el sentido coloquial de la palabra para significar belleza, hasta el sentido filosófico en el arte, que estudia la provocación de manifestaciones emocionales o sensoriales en el cuerpo de un objeto artístico, sea este palpable o no. Lo digital en el pensamiento estético, valora y significa el conjunto de propuestas producidas por el arte digital, convirtiéndose en una nueva manera de experimentar las sensaciones del mundo a partir de los procesos tecnológicos involucrados en la producción.

Los fundamentos de la estética digital asientan sus estudios en la interactividad, el dinamismo, lo etéreo y lo mediático; y han permitido el desarrollo de diferentes formas de arte digital como el net-art, videoarte, las instalaciones interactivas, la ilustración digital, la escultura digital y las pinturas digitales, entre otras. Todo lo concerniente al proceso creativo, al formato, a la ubicación de los elementos, al equilibrio de la obra, a la creación de la sensación en la imagen, depende del artista, de su formación y de sus ideas para crear nuevas propuestas visuales. Por lo tanto, el software digital es sólo un material más, que se debe aprender a manejar y a valorar para conseguir crear la composición deseada.

La estructura de una obra digital, del mismo modo que la estructura de una obra de arte tradicional posee características propias supeditadas a conocimientos previamente establecidos para medir su valor comunicacional, conceptual, estético y técnico. Todos estos valores son fácilmente verificables y explicables ya sea antes, durante o después del momento de su producción.

El filósofo alemán Hegel en su Introducción a la estética subraya que "las obras de arte se caracterizan por ser realizaciones humanas que, basándose en el mundo sensible, están dirigidas a los sentidos del hombre con el objeto de despertar y suscitar sentimientos. La obra de arte persigue un fin particular que es inmanente en ella misma ya que tiene como campo de acción la esfera de nuestros sentimientos y de nuestras

intuiciones, que se encuentra, por otra parte, bajo la dependencia de la imaginación". (Hegel, 1979, p.24)

Los cánones estéticos son cambiantes y como tales escasamente fiables. Teniendo en cuenta esta consideración, para reconocer el carácter artístico de un objeto material o inmaterial, resulta conveniente poner el énfasis en el uso significativo que las personas y la sociedad en su conjunto hacen de él, y no en su naturaleza o materialidad.

Pierre Lévy observa que la difusión masiva y el acceso directo a la diversidad de las producciones culturales de la humanidad impulsan al artista del siglo XX a una ruptura indefinidamente repetida de todas las tradiciones si desea que su obra continúe siendo socialmente relevante.

La tecnología no sólo ha incidido en la construcción de la obra pictórica en el mundo del arte, si no también que ha transformado por medio de su estética conceptos a nivel cultural y social a través del tiempo. La expansión del uso de las tecnologías como herramientas aplicadas al arte puso de manifiesto una profunda y progresiva experiencia artística.

Debido al surgimiento, el desarrollo y a la naturaleza de este nuevo tipo de arte, el digital, se puede observar de una manera compleja los diferentes aspectos presentes en una obra de arte digital y de igual manera la percepción estética involucrada en dichos aspectos

Es importante recalcar que aunque el desarrollo tecnológico haya impulsado la aparición de nuevas formas de expresión, las herramientas por sí mismas no representan un estímulo para la creatividad personal, pues la capacidad artística depende de factores más profundos que deben de emanar del artista

Y no de la mera disposición de los medios tecnológicos ya que el artista le da vida al trabajo que realiza, pues pone en él su empeño, destrezas y habilidades para que todos los elementos armonicen

1.2. La imagen en el arte digital

Una imagen digital es el resultado visual de un proceso en el que la función de la luz en los soportes químicos o magnéticos ha sido sustituida por el cálculo matemático efectuado por una computadora

Desde finales de la década de 1950 las computadoras pudieron tratar imágenes. Pese a su inicial limitación de capacidad, el potencial de la nueva tecnología atrajo a numerosos artistas, y actualmente las computadoras están presentes en distintas fases del proceso de creación de obras en muchas disciplinas artísticas.

1.2.1. Objeto e imagen digital

Un objeto artístico específico a menudo se considera dentro del contexto de un movimiento artístico, como un género, una convención estética, o puede estar en función de una cultura. También se lo puede considerar como parte del "conjunto de la obra" de un artista.

En la actualidad, los objetos calificados como artísticos son muy variados y numerosos. Los mismos se caracterizan por las cualidades que se buscan en ellos.

Podemos saber que los objetos u obras artísticas van más allá de una simple noción restrictiva de objeto y representación. El carácter virtual y la falta de materialidad de los objetos digitales, permiten desarrollar impresionantes propuestas artísticas.

Las posibilidades de entrada al objeto artístico incorporan lecturas múltiples que interactúan con el objeto posibilitando la construcción de una red de creciente significados.

Un otro factor interesante del objeto digital es su aspecto maleable y flexible que permite una libre manipulación del producto artístico. Las características de índole procesal del objeto digital posibilitan una

recreación permanente del mismo, con un valor agregado personal, definiendo la obra como un producto terminado y definido

En relación a las imágenes en el arte digital, estas pueden ser generadas directamente por ordenador, ya sea como imágenes de arte fractal o como arte algorítmico. Las técnicas digitales permiten reproducir y modificar imágenes de cualquier origen de un modo sencillo y rápido, son una herramienta poderosa para la creación de imágenes mediante un proceso que no difiere en lo fundamental del proceso creativo en las artes plásticas. Se trata de crear imágenes a partir de modelos surgidos de la imaginación o la observación del artista

Una imagen es una cuestión fenomenológica, es algo que el artista tiene dentro y fuera de sí ³

Cuando se produce imágenes digitales se tiene que tomar algunas decisiones para alcanzar un compromiso entre calidad de la imagen y el tamaño del archivo. Lo primero es decidir qué clase de imágenes se va usar, si vectorial o bitmap; cada una de estos tipos de imágenes se producen y se editan con programas y aplicaciones diferentes

³ La fenomenología es una corriente idealista subjetiva dentro de la filosofía que se propone el estudio y la descripción de los fenómenos de la conciencia. Sienta que el mundo es aquello que se percibe a través de la conciencia del individuo, y se propone interpretarlo según sus experiencias

Para el desarrollo de la serie Match se utilizó la imagen vectorial. Estas imágenes vectoriales están compuestas por entidades geométricas simples, como segmentos y polígonos. Cada una de estas entidades está definida matemáticamente por un grupo de parámetros, coordenadas, grosor, color de contorno y relleno.

Una de las grandes ventajas de estas imágenes es que siempre proporciona colores con contornos limpios, sin importar el tamaño al que se muestran, o sea, que la imagen no pierde calidad, esto nos permitió reproducir la serie Match en distintos tamaños y soportes de impresión.

1.2.2 Un concepto digital

Es evidente que con la utilización de los medios digitales no solo se cambia el formato, sino que varía el concepto de obra y la relación de la misma con su autor y el espectador.

Es importante comprobar las posibilidades epistemológicas cuando se establece un enfoque sistemático para el concepto de la imagen digital como un concepto operacional.

Theodor Holm Nelson⁴, al definir el concepto de Hipertexto en 1965, habla de conocimiento conectado, de la creación del enlace como autoría y del respeto a los derechos de autor

Por otro lado, George P Landow⁵ en su texto "*Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*", insiste en que en la creación actual, se ha de reconfigurar tanto al autor, a la obra, como al espectador

Basándonos en los principios de Landow, si aplicamos sus teorías al panorama artístico digital actual podemos sintetizar

1 Reconfigurar al autor

El autor sufre una grave pérdida de autoridad y control de sus creaciones. No puede controlar exactamente el uso que va hacer el espectador de él.

2. Reconfigurar al espectador

El espectador tiene un papel activo, llegando al punto en el que, en ocasiones, si no existe participación, no existe la obra.

⁴ Es conocido por acuñar los terminos hipertexto e hipermedia, que aparecen en su ensayo *A File Structure for the Complex the Changing and the Indeterminate* (1965), y por ser el fundador del proyecto Xanadu (1967) cuyo objetivo era crear una biblioteca en línea con toda la literatura y el arte de la humanidad

⁵ Es un catedrático de la Universidad de Brown, crítico y teórico de literatura electrónica, así como pionero en el análisis de las características y los efectos del uso del hipertexto y los hipermedia. Su obra más significativa es *Hypertext*, en el que analiza las posibles convergencias entre la teoría crítica literaria contemporánea y los productos artísticos y culturales de las Nuevas tecnologías

3. *Reconfigurar la obra*

El espacio físico ya no es importante. Las creaciones se descentralizan y pueden tener una identidad tanto física como virtual.

El concepto de arte digital al que está enfocado la serie Match, es el arte humano, donde expreso sensaciones, ideas abstractas, y en especial visiones en forma gráfica reveladas en el computador, la cual usamos como una herramienta que trasciende la dimensión material de un cuadro convencional, así como durante siglos se ha usado el lienzo, nosotros utilizamos, el software como modo de expresión artística.

Como artistas contemporáneos, estamos en busca de una realidad del momento, en donde se utiliza la computadora como medio, y lo adecuamos al proceso de creación artística.

1.2.3. Una construcción epistemológica digital

Como epistemología se entiende cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa a través del cual se expresa ideas, emociones o en general una visión del mundo mediante diversos recursos, entre estos está el visual. Por lo tanto, sienten el arte como un elemento que participa en la construcción socio-cultural de la historia, nuestra propuesta artística digital presenta una

construcción teórica que genera una problemática que valora el papel del arte digital como un agente concreto y modificador de la realidad factible el cual puede ser validado como conocimiento genuino.

Un valor artístico no reside estrictamente en la concordancia de la imagen con la visión óptica, sino que se halla en el estilo del artista, de su técnica y su sensibilidad. Toda exposición conceptual y teórica asume un contexto epistemológico que hace posible su existencia y su comunicación. Por eso no existe conocimiento sino existe un interrogante al que dar respuesta. Esta interrogante marca y dirige las búsquedas epistemológicas y tiene, ineludiblemente, una relación directa con las inquietudes de la época

Siguiendo esta idea, en el proceso artístico de la Serie Match se exterioriza una libre representación del imaginario; de hecho, en términos epistemológicos, toda consideración en este trabajo se basa en lo que entendemos como una característica intrínseca de la imagen ya que es de vital interés para realizar el trabajo.

En la serie se desarrolló el arte geométrico abstracto, el cual muestra imágenes sígnicas subyacentes en mi imaginario desde muy joven. La atracción por las formas geométricas básicas siempre ha estado presente en mi desarrollo artístico

Posiblemente por haber aplicado de muchas maneras estos elementos básicos en la construcción de personajes animados. Es un área en la que nos hemos desarrollado por mucho tiempo en forma visual. (Ver Fig. 3).

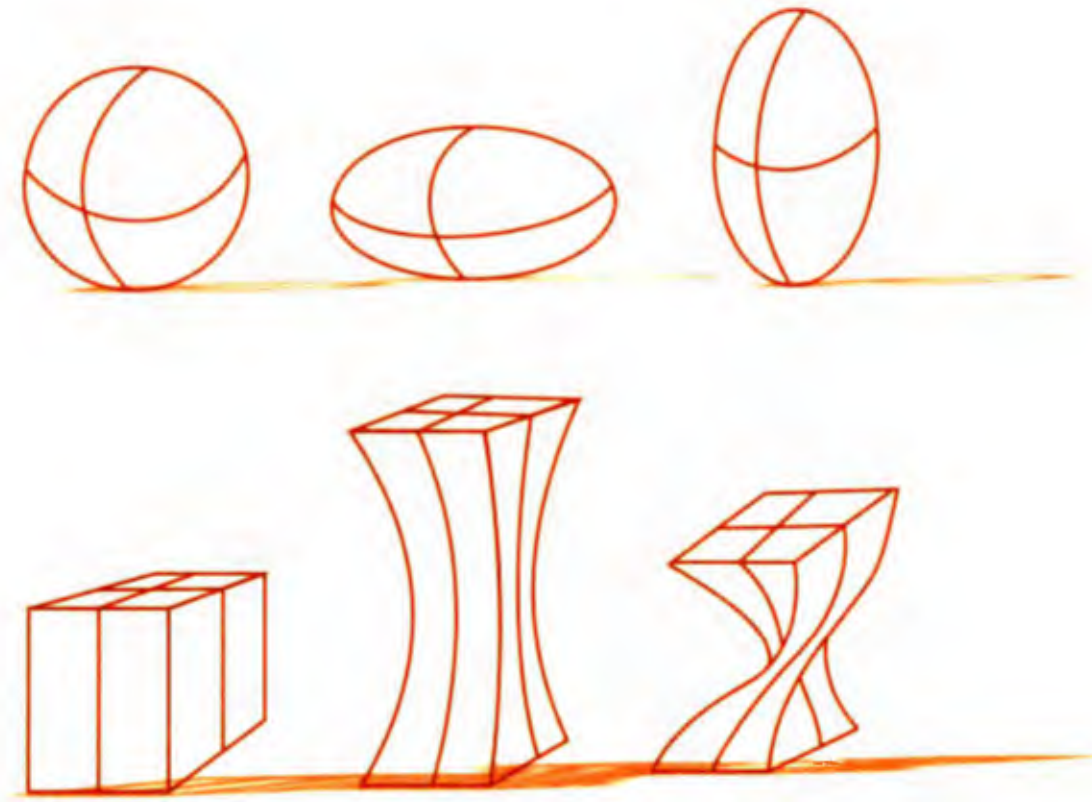


Fig. 3. Estructuras básicas para la elaboración de personajes animados

La intencionalidad de la serie es dar a conocer la complejidad del arte geométrico abstracto digital y destacarlo como obra, esto quiere decir, que las pinturas digitales tienen la capacidad de producir emociones y representar cualidades que sabemos no es exclusivo del arte figurativo.

El color, la composición, la fuerza, la yuxtaposición fueron los elementos que utilizamos para interpretar las ideas, para hacer emerger desde mi trasfondo esa intención de mezclar las formas laberínticas, muy

representativas de los Gunas de Panamá, con las formas geométricas básicas transformadas y yuxtapuestas.

Así como el artista ruso Kazimir Malévich, en su intento de reducir el arte a su más pura esencia eliminó de sus pinturas toda referencia externa, creando así obras totalmente subjetivas y con una abstracción radical implementando lo que conocemos como Suprematismo (*Ver Fig. 4*), y el cual influyó considerablemente en el arte del siglo XX; de igual forma el arte digital ha supuesto un cambio con la representación clásica de los objetos y las técnicas artísticas para esta nueva era.



Fig. 4 Kazimir Malévich Obra: Suprematism. 1916.

Como bien lo expresa Kuspit;

“Con el arte digital postmoderno la imagen pasa a ser una manifestación secundaria -un epifenómeno⁶ material, por así decirlo- del código abstracto que, de este modo, se convierte en el vehículo principal de la creatividad. Hasta hace poco, el objetivo primordial de las artes plásticas era la producción de imágenes materiales, y el código inmaterial que guiaba el proceso creativo desempeñaba un papel secundario y a menudo inconsciente”. (Kuspit, 2006, p.11-12)

Podríamos decir que ambos estilos artísticos, ven la imagen como un objeto expresivo en sí mismo y con un significado por lo que es en sus valores de: forma, color, composición, signo, y no por algo ajeno que debería representar o imitar.

Ambas expresiones artísticas tratan de emerger toda circularidad de la acción / interpretación, solo que el arte digital debe encontrar un anclaje social, una significación, tal como en su momento lo hizo el Supramatismo el cual estaba fundado sobre la supremacía de la sensibilidad pura

⁶ Etimológicamente, fenómeno que se da "por encima" o "después" (epi) de otro al que consideramos principal, y al que se asocia sin que pueda afirmarse que forme parte esencial de él o que tenga influencia sobre él. Glosario de Filosofía



CAPITULO 2- UN LENGUAJE ARTISTICO DIGITAL

La creación artística es una función esencial del ser humano, eso quiere decir que arte y hombre son inherentes. René Huyghe⁷ escribe "No hay arte sin hombre, pero quizá tampoco hombre sin arte". Para transmitir sus ideas y sentimientos, el hombre ha creado códigos basados en sistemas de signos. Uno de esos códigos es el artístico por ser un lenguaje y un medio de comunicación con el que se expresa imágenes de la realidad física y humana. Arte, contenido y forma se relacionan de manera tal que componen una unidad.

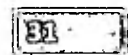
2.1. Lo visual de la imagen digital

La técnica digital constituye un paso más en la evolución de los procesos tecnológicos aplicados a la producción de imagen, pero se presenta como un ámbito radicalmente nuevo en la creación de imagen.

La técnica digital se basa en dos elementos fundamentales:

- 1 El ordenador como herramienta principal, integrador o unificador de los distintos medios que contribuyen a la construcción de la imagen
- 2 El software o programa de tratamiento de imagen, como componente clave en el análisis de la técnica digital de creación de imagen

⁷ René Huyghe (Arras, 1906 - Paris, 1997) Tradadista de arte francés. Desarrollo una importante actividad como ensayista vinculada sobre todo al análisis del arte moderno en clave psicológica. En este sentido publicó varios textos en los que se evidencia una lectura de la obra que mezcla en una sugestiva contaminación elementos del psicoanálisis de Jung con una espiritualidad cósmica y casi mística. Para Huyghe, el arte ha obrado el milagro de ser el lugar de elección de la vida física y de la vida moral. El hombre, vinculado indisolublemente al universo, ha mantenido la unión con este en el arte, resolviendo así una dualidad que de otro modo sería irreductible. Sentada esta visión humanista de la evolución artística, el autor pasa a indagar sobre las constantes que se advierten en esa trayectoria con el fin de entender que se propone el hombre al crear obras de arte y cuál es el alcance real de estas. Biografías y Vidas. Enciclopedia en línea



La tecnología ha propiciado una serie de cambios no sólo en el soporte, sino también en la estructura y en el lenguaje de la imagen. Lo digital se convierte en el soporte más avanzado que permite realizar todos los procesos relacionados con la imagen y el ordenador en un instrumento para desarrollar un nuevo modelo en el ámbito de la producción visual.

Basado en este aspecto, considero que nuestra propuesta artística representa un reflejo de la contemporaneidad y muestra un trabajo que representa un proceso tanto en la producción como en la obra misma, ya que en la serie Match se muestran elementos formales que interactúan para crear una composición con una visión artística digital.

2.1.1. Abstraccionismo geométrico digital

El Abstraccionismo Geométrico trata de romper la representación figurativa de la realidad para crear un lenguaje visual lleno de muchos significados. A través de trazos horizontales, verticales o diagonales, planos de intenso color o simplemente planos monocromáticos, se crean espacios que dan la sensación al observador de que el cuadro sigue un patrón de dibujo o una intención. Prácticamente se busca representar las cualidades del objeto al dibujarlo.

Fue Wassily Kandinsky su principal precursor y el más influyente de los maestros en toda una generación de artistas abstractos.

Kasimir Malévich y Piet Mondrian también se encuentran entre sus impulsores y en ambos se puede apreciar igualmente la influencia de antiguas culturas que utilizaron la geometría como expresión artística y decorativa.

Ese el caso de las cerámicas y mosaicos que se conservan del arte islámico, obligado por el precepto religioso de evitar la representación de la figura humana. Así como las culturas clásicas de la antigua Grecia y la Roma imperial, en las que se utilizaron con profusión elementos decorativos sin referentes reconocibles en la realidad

En el texto de Rodríguez Prampolini, (2006) "El arte contemporáneo. Esplendor y agonía", expresa un planteamiento de Sócrates referente al ideal de belleza por medio de la representación de figuras planas y solidas. La misma menciona:

*"Porque yo sostengo que esas figuras no son como las otras bellas por comparación, sino que simples bellas en sí misma por su naturaleza y que ellas procuran ciertos placeres que les son propios y que no tienen nada en común con los placeres producidos con los estímulos sensoriales Y hay colores que ofrecen bellezas y placeres impresos con este mismo carácter."*⁸

⁸ Platon dialogo de Filebo Escrito en el texto de Rodríguez Prampolini. El arte contemporaneo Esplendor y agonía 2da edicion, pagina 149

Todos los pintores tienen una base de referencia, como también una intención cuando pintan o dibujan.

En la propuesta artística de la serie Match, puedo decir que tenemos como referencia teórica inicial el trabajo de Kandinsky, ya que a través del conocimiento de su proceso adaptamos algunas ideas que nos permitieron desarrollar y hasta evidenciar esta propuesta, específicamente lo relacionado a su planteamiento de que un cuadro artístico puede prescindir por completo la representación de un objeto y el concepto de que el valor de una obra reside en el orden de las formas y de los colores.

De igual forma me identifiqué con esa necesidad interna de producir arte a través de un símbolo no figurativo, donde los elementos geométricos y el color adquieren una gran importancia.

Para Kandinsky el color y la forma tienen una relación inevitable porque considera que la obra crea una figura con superficies geométricas y en donde los círculos tienen un lugar en el espacio del cuadro. Por tal razón, valora el círculo como la síntesis de las mayores oposiciones por el hecho de que puede estar en cualquier punto y/o posición en un plano. (Ver Fig 5)



Fig. 5 Wassily Kandinsky Obra: Farbstudie Quadrate. 1913

El alcance del color y forma de las composiciones e improvisaciones de Kandinsky fue y es reconocida como genialidad por sus contemporáneos porque muestran grandes explosiones de color, al igual que adentra en lo lírico de la pintura y de la emoción misma.

Ciertamente la intención principal de una obra abstracta es romper la imagen perfecta de lo real, no se puede descartar el hecho de que como artista abstracto siempre se expresa los sentimientos.

Adentrándome más a las referencias que tenemos en la producción de esta serie, nos enfocamos en un inicio en uno de los tipos de este gran campo del abstraccionismo, en el lírico, donde la quietud, el equilibrio, la armonía se convirtió en la temática de las composiciones iniciales de la serie. (Ver Fig. 6).



Fig. 6. Hania Espinosa
Obra: Match- Red 1era versión

En las primeras intenciones artísticas se construyeron formas libres e improvisadas enfocadas más en la selección del color y la distribución de las formas que diseñaba

Posteriormente al traspasar esta idea al medio tecnológico, el enfoque de abstraccionismo lírico se transformó en geométrico, ya que el medio digital nos condujo a utilizar más la razón, la lógica y el cálculo matemático, buscando las formas y el color, se sustentaron por un equilibrio y una unidad

En las composiciones se continuó utilizando líneas y formas geométricas, pero ahora al combinar el uso de patrones simétricos y repetitivos, guardamos una proporción adecuada con mayor conciencia de la composición y en especial de la utilización del color.

Para reforzar este enfoque se utilizó como base la teoría de color de Jonathan Ittem *(Ver Fig 7)*

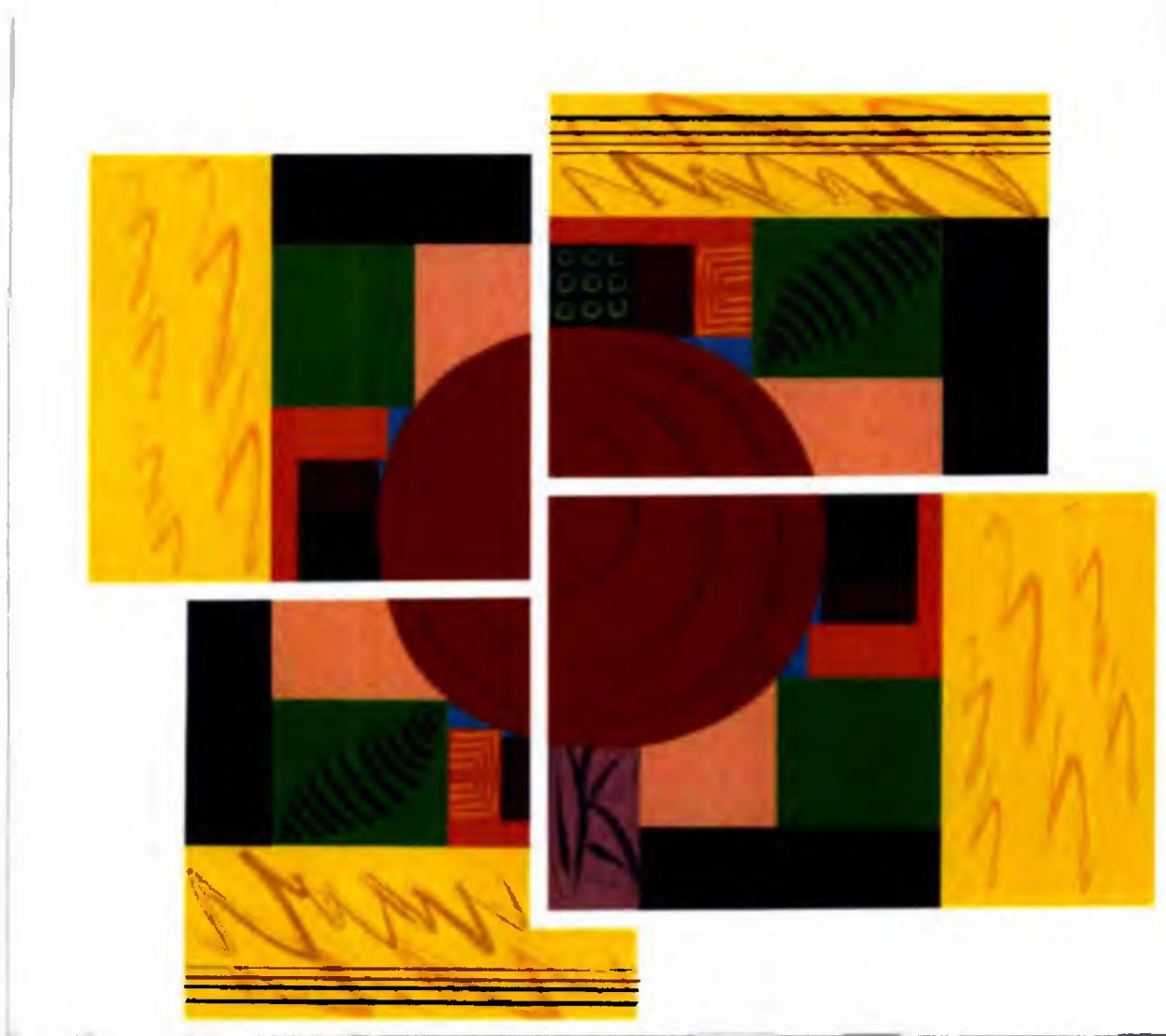


Fig. 7. Hania Espinosa Obra: Match- Red
Tamaño 85 x 100 cm
2da. versión

Es relevante mencionar algunas características de la abstracción geométrica, en donde lo matemático se convirtió en la categoría mental primordial de este horizonte de problemas artísticos, entre ellos tenemos:

- 1- Objetividad y racionalidad.
- 2- Planificación racional de la obra.

- 3- Predominio de figuras geométricas
- 4- Factura impersonal.
- 5- Composición sistemática, equilibrada y racional.
- 6- Claridad y precisión de las formas
- 7- Escasa o nula expresividad de los materiales

Basado en esto, podemos decir que para la elaboración de esta propuesta artística pasamos de un trabajo artístico espontáneo e intuitivo a uno más estructural e intelectual. Por el hecho de haber utilizado un formato distinto a lo tradicional el cual consideramos como una propuesta artística con un concepto de abstraccionismo en formato digital, el mismo paso de una tendencia lírica a una geométrica.

De la misma forma como la abstracción geométrica tomó forma en estilos tales como la abstracción post- pictórica, la pintura Colour Field, el Op Art, el minimalismo. El arte digital marca un periodo de interés también por la geometría abstracta, con otras implicaciones a nivel representativo, perceptivo y de significación para el espectador, el cual está acorde con la contemporaneidad.

2.1.2. Símbolos de laberintos y de Molas de los Gunas

Otro factor sustancial que ha estado presente en mi imaginario desde que tuvimos la oportunidad de visitar San Blas son las Molas de los

Gunas. Nos identificamos con los criterios artísticos de diseño y el color, de la composición que tiene estas piezas. (Ver Fig. 8).

Los Gunas o Kunas, es una población indígena que habitan en el Archipiélago de las Mulatas, conocido también como Archipiélago de San Blas en el litoral caribe panameño. Para ellos, las Molas son de gran importancia porque son una de las principales creaciones artísticas que identifican su tradición y su cultura, ya que en ella expresan episodios de la literatura oral, cantos, poemas y costumbres. La Mola en el idioma Kuna (dulegaya), significa “ropa” o “blusa”.

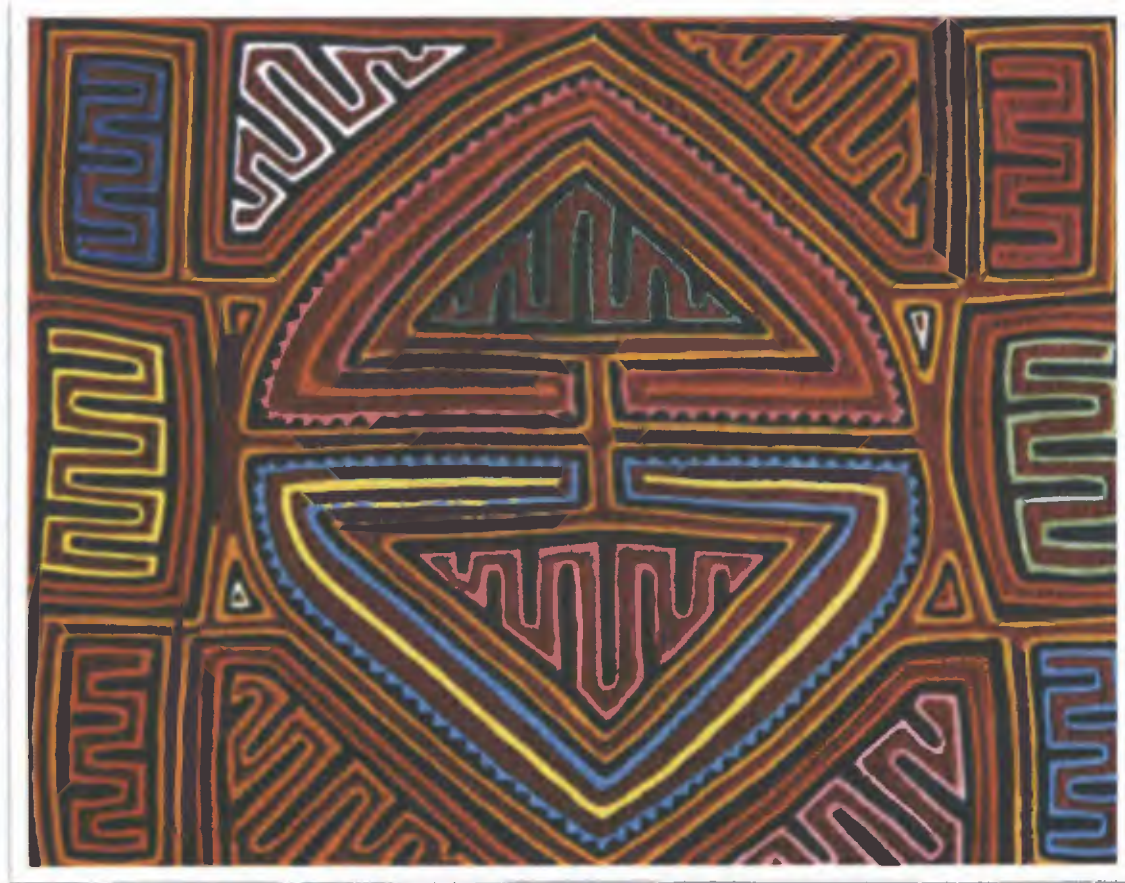


Fig 8. Mola de Madre Tierra

Al investigar el trasfondo de la elaboración de estas piezas, de cómo plasmaban los diseños para lograr una particular combinación y una alta precisión compositiva, nos condujo a cuestionar ¿cómo sería mezclar estas imágenes laberínticas con los dibujos abstractos que habíamos elaborado en formato digital? ¿Qué resultado creativo podríamos obtener? y en especial ¿qué impacto visual tendría al combinarlos digitalmente que fuera diferente a lo que se ha había hecho con las molas a nivel de expresión plástica? De esa manera nació la idea de experimentar con la técnica de la inversión de los colores, de separar la figura del fondo y mezclar la imagen de los laberintos en nuestros diseños geométricos digitales. (Ver Fig. 9).



Fig. 9. Diseños de Laberintos- Match Red

Confieso que uno de los aspectos que más nos llamaron la atención fueron los diseños de los laberintos. Al investigar pudimos descubrir que los Gunas asocian implícitamente esta imagen de laberinto con la idea de que el hombre, la exuberante vegetación tropical y los animales, que originalmente estuvieron amalgamados, son constantemente reunidos a través de caminos complejos. Expresan con fuerza el entrelazamiento de las especies y los entornos.

Los Gunas han llamado a estos diseños "la geometría bisu-bisu" (Ver Fig 10)

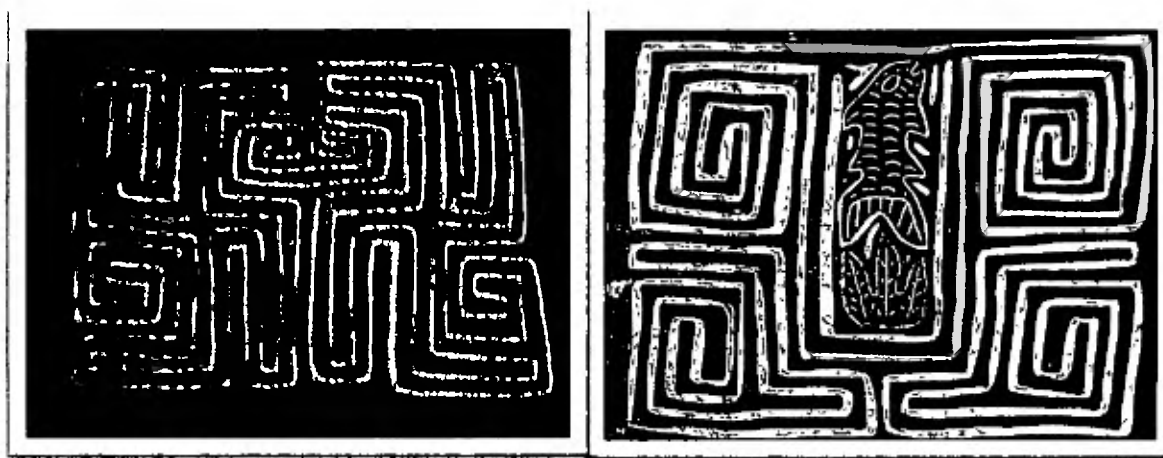


Fig 10 Diseños de Molas Laberinto coralino y geometría Bisu-Bisu

Y ese fue específicamente el concepto que nos cautivó y lo aplicamos en el desarrollo de la producción, fue tanto así que denominé la serie MATCH, que significa en español encuentro ó unión.

CAPITULO 3- CONSTRUCCION DE LA SERIE MATCH

El concepto de construcción lo hemos utilizado para hacer referencia al arte de construir la serie artística. De esa manera daremos una mirada a la construcción de las imágenes de la serie Match, la cual pone de manifiesto su proceso creativo y su producción.

3.1. Proceso creativo y de producción

En el proceso de la elaboración de una pintura digital lo que prima es el conocimiento técnico, que además de obligar al artista a realizar una actividad procedimental para comprender el uso de las herramientas, también debe generar una construcción teórica con esos componentes tecnológicos físicos e inmateriales. Todo este proceso debe estar aunado a una conciencia clara y precisa de aplicación al campo de la poética visual.

3.1.1. Elementos compositivos del lenguaje visual de la Serie MATCH

En términos de las Artes Visuales, la identificación de los llamados elementos básicos del lenguaje visual se puede hacer a través de las clasificaciones propuestas por diversos autores

Dondis en su clásico texto *La sintaxis de la imagen*, identifica. al punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la escala, la



dimensión y el movimiento como los constitutivos de la imagen y del alfabeto visual (Dondis, 2012)

Otras referencias que hemos encontrado sitúan a las variables, forma, color y composición como elementos básicos, y al volumen y el movimiento como elementos secundarios (García, 2011).

Estas referencias tienen en común el análisis de los elementos que constituyen una imagen y que pueden ser portadores de significados

En consonancia a estos enfoques, podemos referir que se identifica como elementos compositivos básicos en la serie MATCH la línea, el color, la forma, el plano, y el movimiento

En cada composición digital se recrea un concepto tecnológico en un espectro global del arte. En las figuras geométricas de los siete (7) cuadros de la serie Match se aprecian variaciones dinámicas de los objetos, los cuales están conformados por un grupo visual de formas que se integran por medio de efectos de cromatismo y de la espacialidad.

3.1.1.1. Dibujo digital

Existen diferentes programas que se han creado a través de la modernidad que permite realizar imágenes mediante el juego de los

pixeles y de los trazados. En el dibujo, la resolución de la pantalla viene siendo el número de bits que se le asigna a los pixeles. Las herramientas utilizadas en la elaboración de la estructura propuesta artística fueron las líneas rectas, curvas, rectángulos y los óvalos.

Los elementos complejos dibujados digitalmente, estaban basados en bocetos lineales hechos a lápiz, los cuales estaban estructurados con los elementos visuales básicos, ya mencionados. Esto permitió desarrollar de manera precisa el dibujo digital al momento de ser realizados en el plano de representación o ventana de dibujo. (Ver Fig 11)

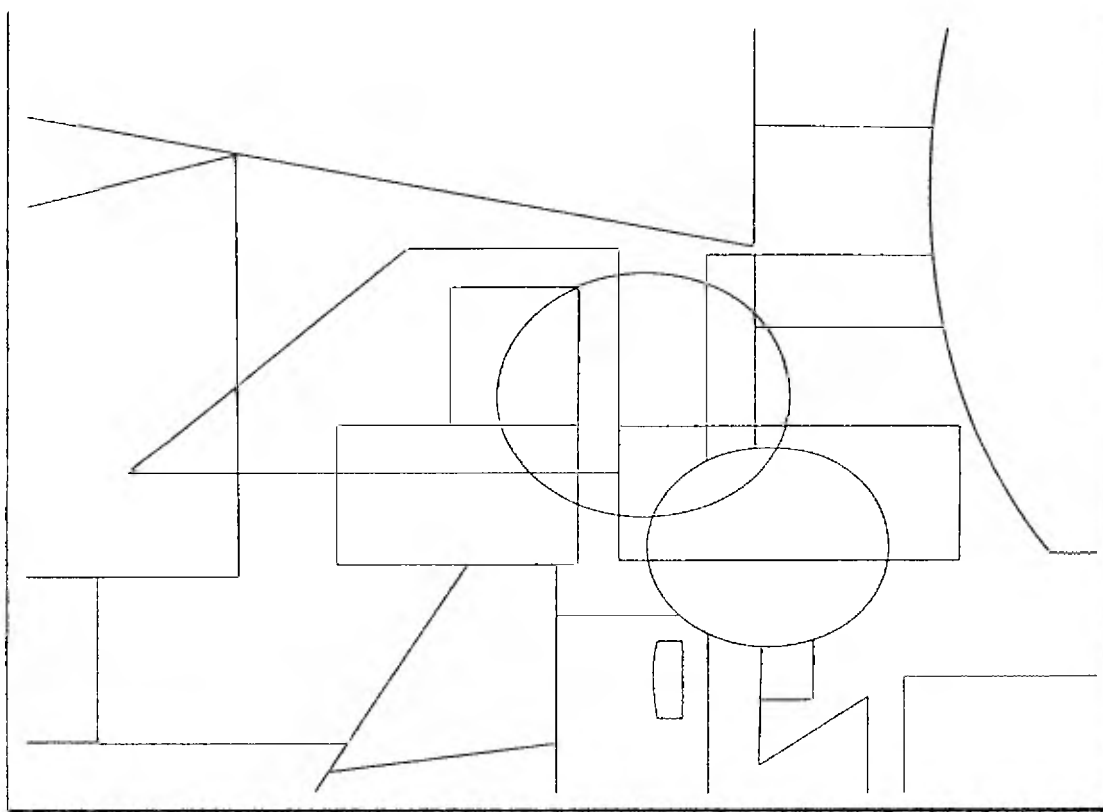
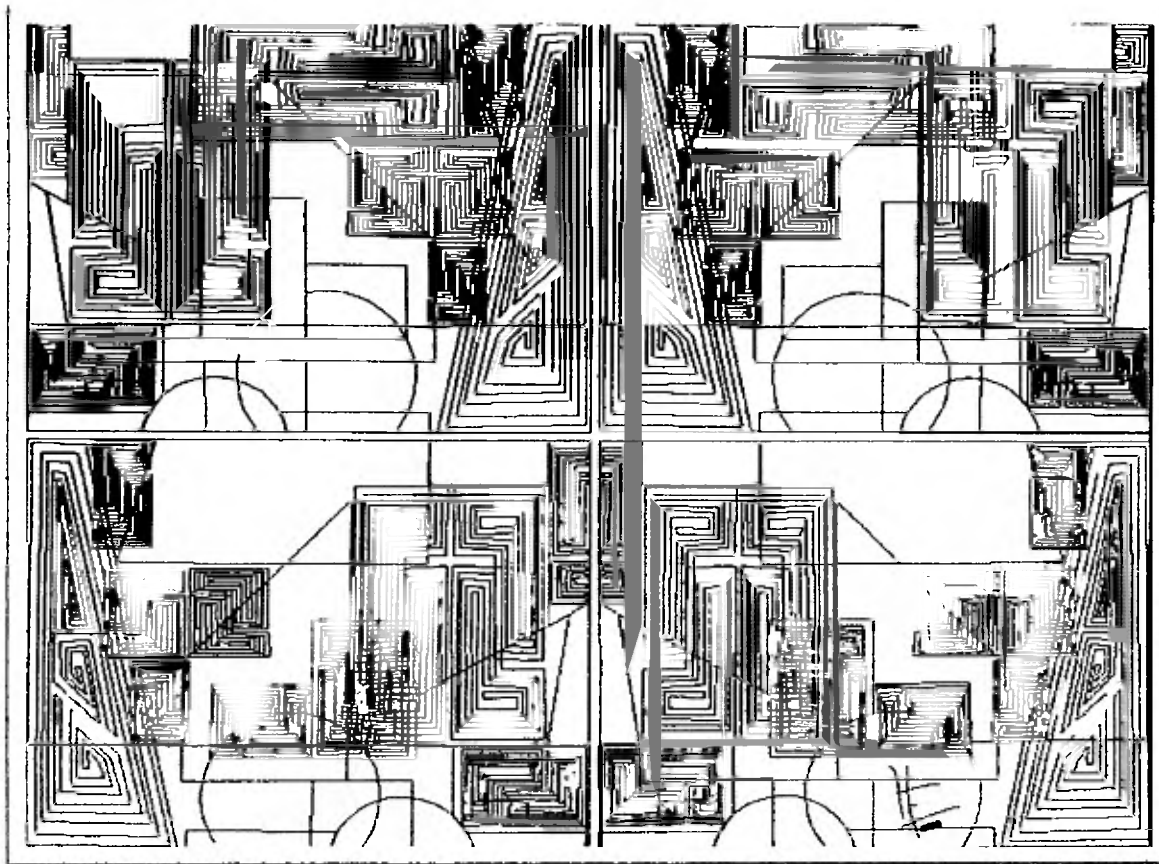


Fig 11 Dibujo Lineal Básico- Match Orange

Para la realización de las pinturas digitales se trabajó con el software Corel Draw versión X6, el mismo es una aplicación de dibujo vectorial⁹ que usa fórmulas matemáticas en su contenido.

En el proceso de elaboración del dibujo se utilizó herramientas de rectángulos y elipses para crear las figuras geométricas básicas, y en la elaboración más compleja se utilizó la herramienta de forma, logrando realizar efectos de transformación en los objetos dibujados (Ver Fig 12)



12 Dibujo Vectorial - Match Orange

⁹ Un dibujo vectorial es una imagen formada por una serie de formas geométricas regulares e irregulares marcados por una serie de nodos y un sistema de tangentes definidos por fórmulas matemáticas. Su principal característica es la de poder ampliar y redimensionar este tipo de imágenes sin pérdida de calidad, incluyendo la redimensión de anchura o altura no proporcionales.

Los detalles de la serie Match se entrecruzan permitiendo que las formas de estructuras puedan ser identificadas como niveles de significación. Las mismas están articuladas y distribuidas en distintas formas geométricas laberínticas yuxtapuestas y con color, resultado de un proceso de trabajo en que la intención como artista, era crear un dibujo abstracto geométrico estructural que incluyera la identidad gráfica de los símbolos de los diseños de laberintos de las Molas y que al combinarlos crearan un discurso con características propias en su composición.

3.1.1.2. Cromatismo

Sabemos que el color se encuentra relacionado con la luz y la forma en la que esta se refleja, y que se pueden diferenciar dos tipos de color: el color luz y el color pigmento.

La mezcla de dos colores luz proporcionan un color más luminoso, por lo que se le denomina mezcla aditiva. En cambio, la mezcla de colores pigmento produce una resta de luz, por lo que se le denomina mezcla sustractiva la cual está formada por los colores primarios sustractivos: Magenta, Cyan y Amarillo. Al mezclar estos tres colores pigmento se obtiene el negro, que es el color más oscuro y de menos cantidad de luz, a este proceso se le conoce como síntesis sustractiva. (Ver Fig. 13)

En la práctica el color así obtenido no es lo bastante intenso, motivo por el cual se le agrega negro pigmento conformándose el espacio de color CMYK. Cabe destacar que estos son los colores básicos de las tintas que se usan en la mayoría de los sistemas de impresión, de hecho es el modo utilizado en las imprentas bajo el nombre técnico de cuatricromía.



Fig. 13. Mezcla sustractiva- colores pigmento

El color es el elemento concreto y expresivo que actúa como un fundamento en el lenguaje pictórico digital de la serie Match. Para tal efecto se desarrolló diseños cromáticos aplicando la teoría del Color de Johannes Itten específicamente lo referente a los contrastes de color y la concordancia de armonía.

Johannes Itten, fue un diseñador y profesor de la Bauhaus, el primero que hizo una teoría sobre tipos de contrastes posibles que se producen por las diferentes características de los colores. El diferenció siete tipos de contrastes: del color en sí mismo, claro- oscuro, caliente-frío, de complementarios, simultáneo, cualitativo y cuantitativo.

Para Itten, la noción de armonía de los colores debe liberarse del conocimiento subjetivo - gustos, impresiones y constituirse como ley objetiva. Dice que la armonía significa equilibrio y simetría de fuerzas. (Itten, 1992. Pág. 12)

Al mencionar armonía de los colores nos referimos al acto de juzgar la acción simultánea de dos o varios colores. Para llegar a encontrar las armonías en la serie, se experimentó con todas las posibles combinaciones realizables en la serie del conjunto de colores bases de cada cuadro. Los colores armoniosos son aquellos grupos de colores que producen un efecto agradable, por eso nos enfocamos en contrastar los pares de colores complementarios con la intención de constatar las

diferencias y los intervalos sensibles como un primer modo de acción en la composición de la serie MATCH.

Posteriormente realizamos contrastes de los colores puros o lo que Itten denominaba contraste de color en sí mismo: amarillo, rojo, azul, verde, anaranjado, magenta y negro; con una saturación de color al 100% la intención era producir un alto contraste visual. (Ver Fig. 14).



Fig. 14. Contraste de color en sí mismo.

La concordancia de estos colores nos permitió expresar imágenes geométricas que denotarán fuerza y connotarán sensación de amarre, equilibrio y balance. (Ver Fig. 15).

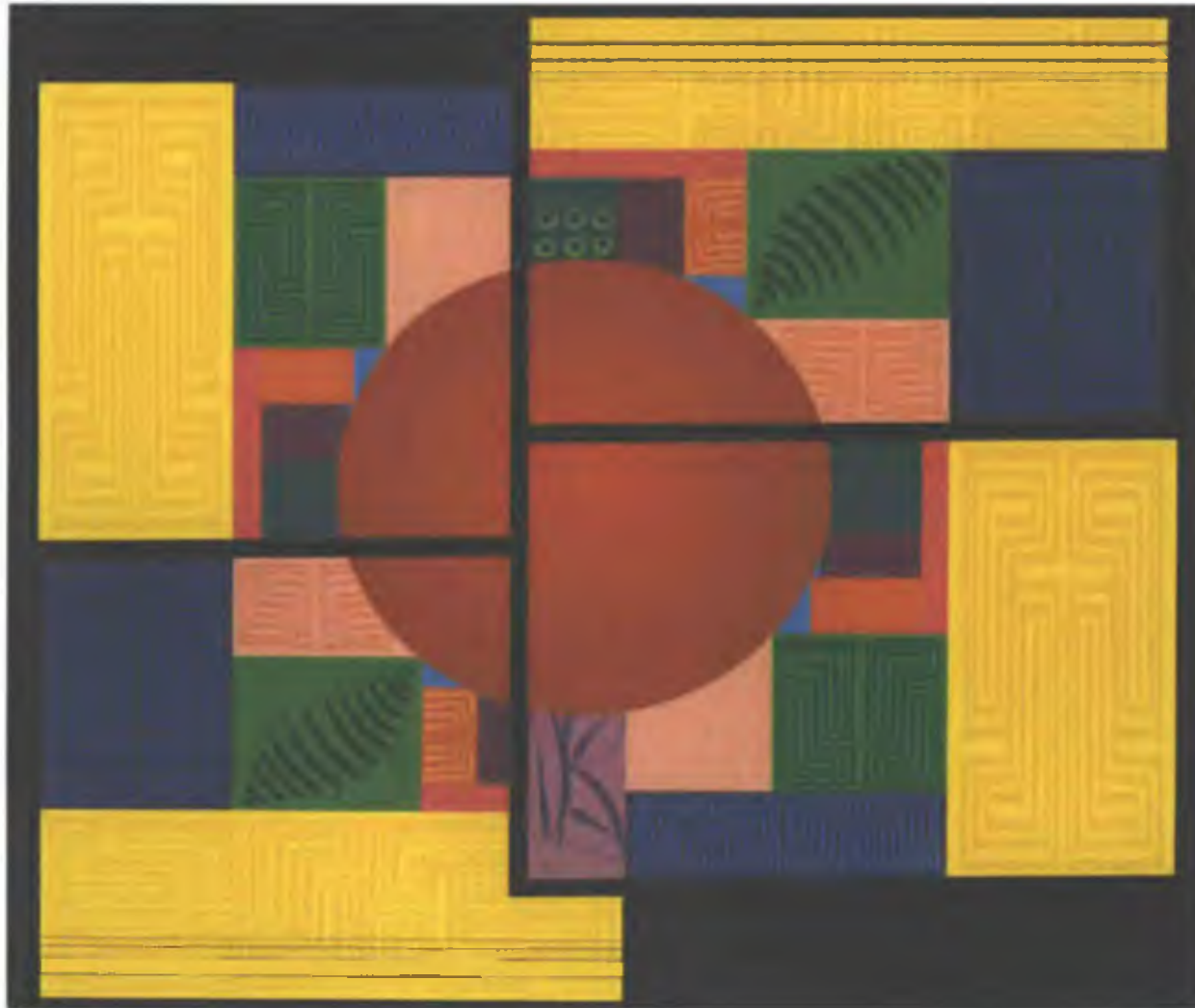


Fig. 15. Arte final Match- Red

También se aplicó el contraste de claro-oscuro yuxtaponiendo dos colores con diferentes valores tonales, se planearon los diseños con tonos principales para que la composición tuviera orden, claridad y fuerza; ejemplo de eso se puede observar en la estructuración de los diseños de

laberintos de las pinturas digitales Match-Red, Orange, Green y Rose.
(Ver anexo 1)

El otro contraste aplicado fue el de la noción cuantitativa, donde se muestra dos colores luminosos con áreas diferentes, generando así un contraste de cantidad o proporciones. En este caso se crearon composiciones donde dominaba siempre un color, de mayor luminosidad y tamaño, y es por eso que cada pintura digital fue denominada con el color predominante. (Ver Fig. 16 y 17).



Fig. 16. Contraste cualitativo o de proporciones

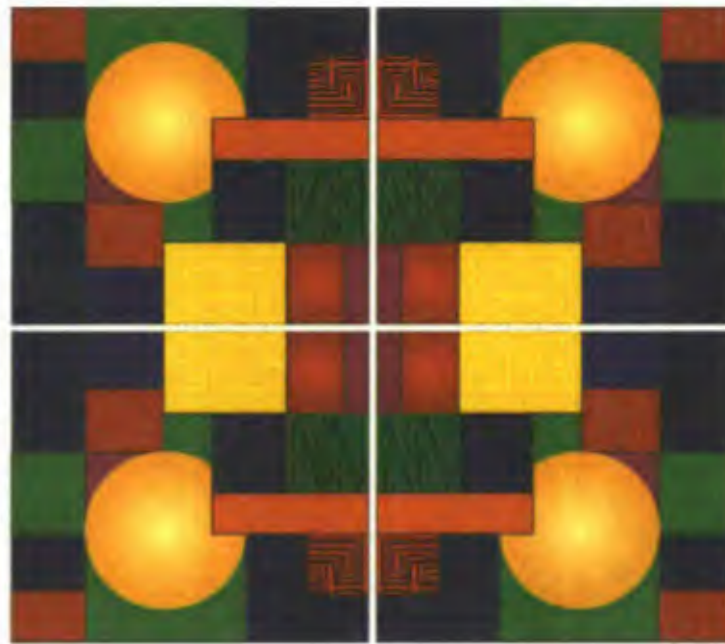


Fig. 17. Arte estructural Match-Green

Johannes Itten escribió en marzo de 1967, en su diario:

«De la misma manera que únicamente por el contexto una palabra aislada puede adquirir completa significación propia, así la relación que se establece entre distintos colores es la única que da a cada uno de ellos su verdadero sentido y su particular expresión»

También escribió en 1964 en el prefacio de la edición japonesa

*«Arte del color». «Para llegar a ser un maestro del color, es indispensable estudiar y asimilar cada color siendo consciente al mismo tiempo de las infinitas combinaciones que existen entre todos los colores».*¹⁰

Este planteamiento de Itten fue una de las razones que nos motivó a aplicar los diseños cromáticos propuestos como enfoque estético en la construcción del color de la propuesta artística ya que nos propusimos producir un efecto agradable con los colores que tuvieran una relación, una organización conforme a una ley ya analizada y estudiada

3.1.1.3. Forma digital

De igual forma como los colores tienen su valor de expresión en la serie Match, las formas también tienen sus valores expresivos los cuales deben verse sincronizados y deben equilibrarse y sostenerse mutuamente.

¹⁰ Anneliese Itten. Full text de 19139450 El Arte del color Johannes Itten Aproximacion Subjetiva y descripcion objetiva del arte Editorial Buret Pág 5

Existen dos formas fundamentales, sencillas y expresivas utilizadas en la serie, estas son el cuadrado y el círculo

El cuadrado, cuyo carácter fundamental está determinado por dos horizontales y dos verticales de igual longitud que se cruzan en ángulo recto, este es el símbolo de la materia, de la pesantez y de las fronteras fijas.

Cuando, al dibujar, se sienten las líneas rectas y los ángulos rectos del cuadrado, uno siente una fuerte tensión. Todas las formas geométricas que se fundamentan en las líneas horizontales y verticales, pertenecen, por su carácter, a la familia del cuadrado. Por otro lado, el círculo nace cuando un punto se desplaza manteniendo una distancia constante de otro punto. Frente a la impresión ruda y tensa que producía el trazado de un cuadrado, el círculo produce un sentimiento de relajación y de movimiento perpetuo

Simboliza el espíritu que se mueve en su unidad A la familia del círculo pertenecen todas las formas geométricas curvas, como la elipse, el ovoide y sus formas derivadas. El cuadrado simboliza la materia en reposo y el círculo el espíritu en perpetua actividad

Al colocar las formas sobre fondo negro se quiso transmitir que los tonos claros avanzan según su grado de claridad. La intención era transmitir que

los colores fueran los creadores de la fuerza de profundidad de las pinturas digitales, y eso se logro marcando los planos que determinaron los colores.

Por su profunda oscuridad, el negro es necesario para que los colores luminosos desplieguen su resplandor en el justo valor. (Ver Fig. 18).



Fig. 18. Arte final Match-Orange

3.1.1.4. Espacialidad

El arte digital ofrece un nuevo enfoque en lo que respecta a su representación formal; se estructura en un esquema analítico de formas recreadas, cuyos componentes transforman el espacio representado y las condiciones en que se presentan los nuevos elementos.

Al referirnos al espacio de representación, supone retomar un componente visual en una simulación virtual de una hoja en blanco, en las cuales se destacan dos zonas bien definidas en un espacio rectangular.

Estas son; la interior ó impresa y la exterior que determina lo que se conoce como fuera de área. El espacio queda transformado en un orden operativo por una disposición de formas, configurando un área definida. Este espacio representado en una simulación, es parte de otro espacio mental que puede ser pensado con formas y combinaciones de colores y de la cual se obtienen cuatro variables interpretativas la composición del espacio, el objeto representado, la conjunción y la combinación de figura / fondo

En el contexto digital presentado en nuestra propuesta artística, se estructuraron tantos componentes visuales básicos de formas: rectángulos, curvas y ovaladas, como complejos movimientos con colores y estructuras laberínticas como ya lo hemos mencionado.

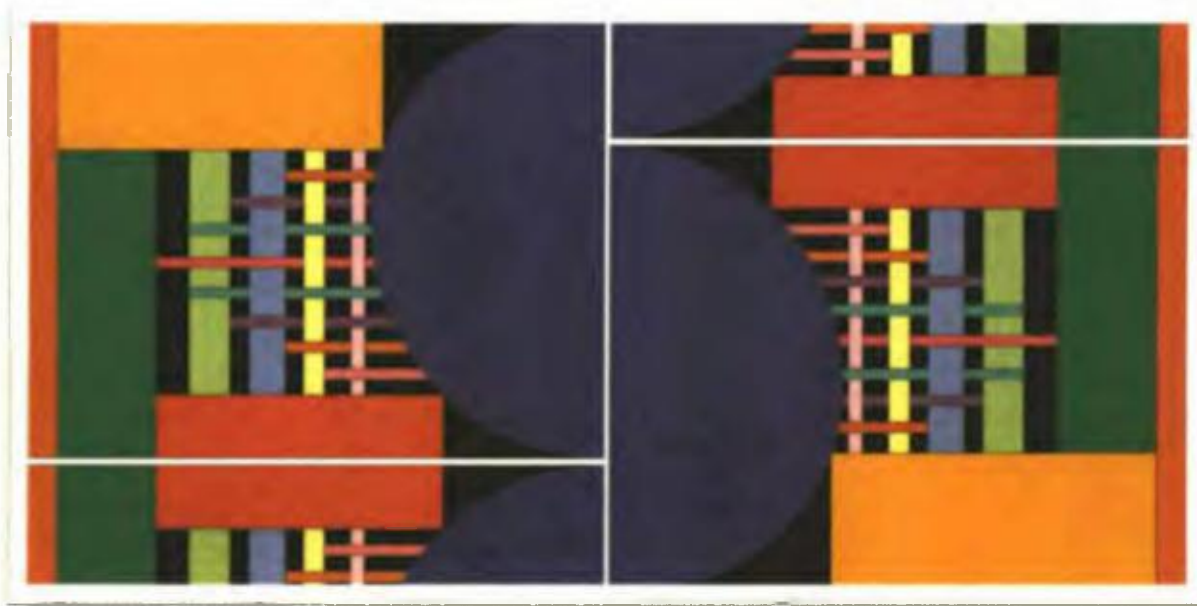
En el plano, que es uno de los elementos principales en la construcción de la serie Match, se desarrolló simetría, equilibrio y anomalía. Simetría porque presenta que cada una de las partes del objeto es igual entre sí. Equilibrio en el sentido de que se contrastaron fuerzas opuestas tanto en el dibujo como en el color, con la intención de producir un estado de armonía, igualdad y ecuanimidad.

Para lograr ese equilibrio en el proceso compositivo, se pensó en la ubicación de los elementos, la reconversión de las formas, su estructuración y su conjunción compositiva. Con respecto a la anomalía se agruparon objetos con la intención de obtener una alteración entre la repetición de la forma y el color. (Ver Fig. 19 a,b,c,d,e).

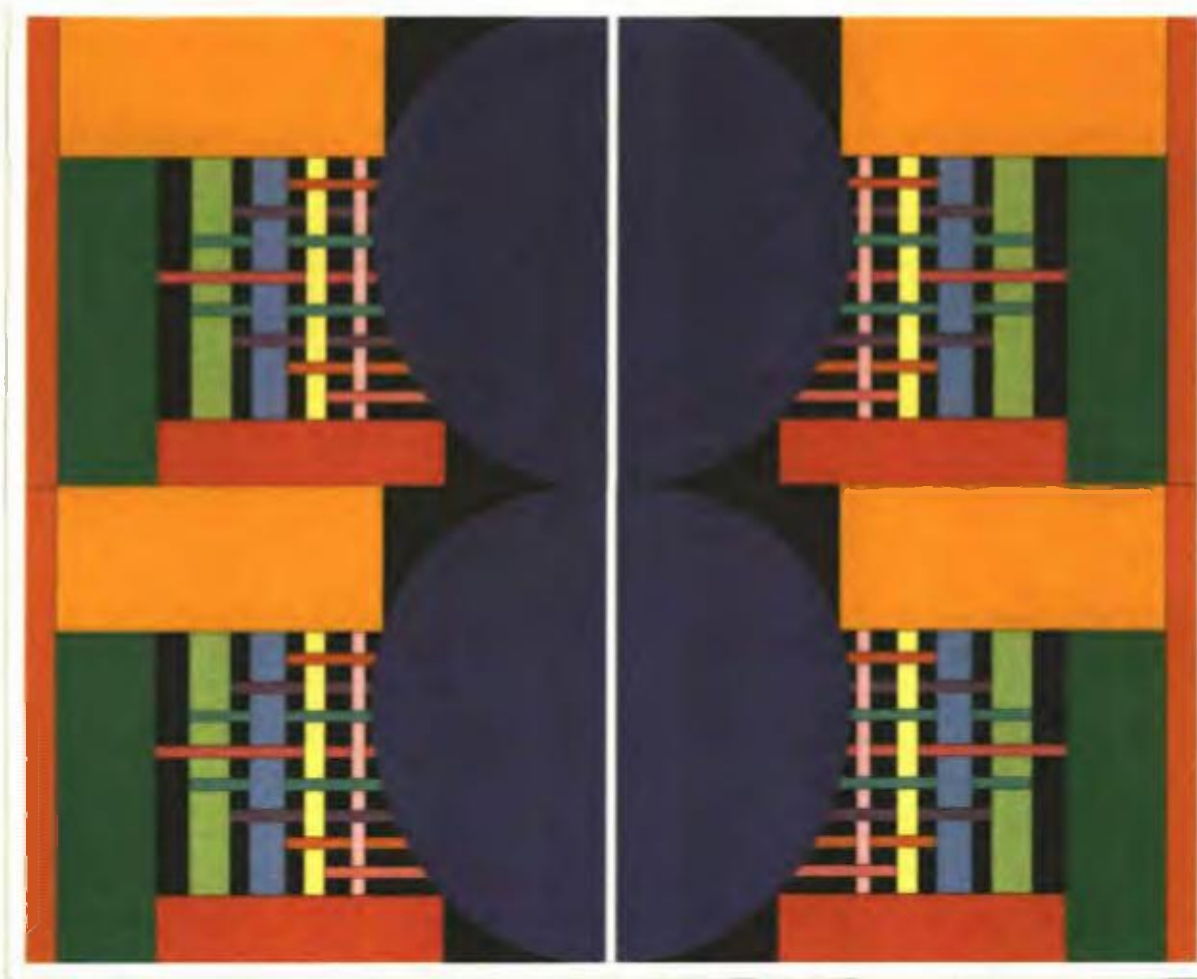
Fig. 19. Desarrollo de planos Match-Blue



19a Plano base

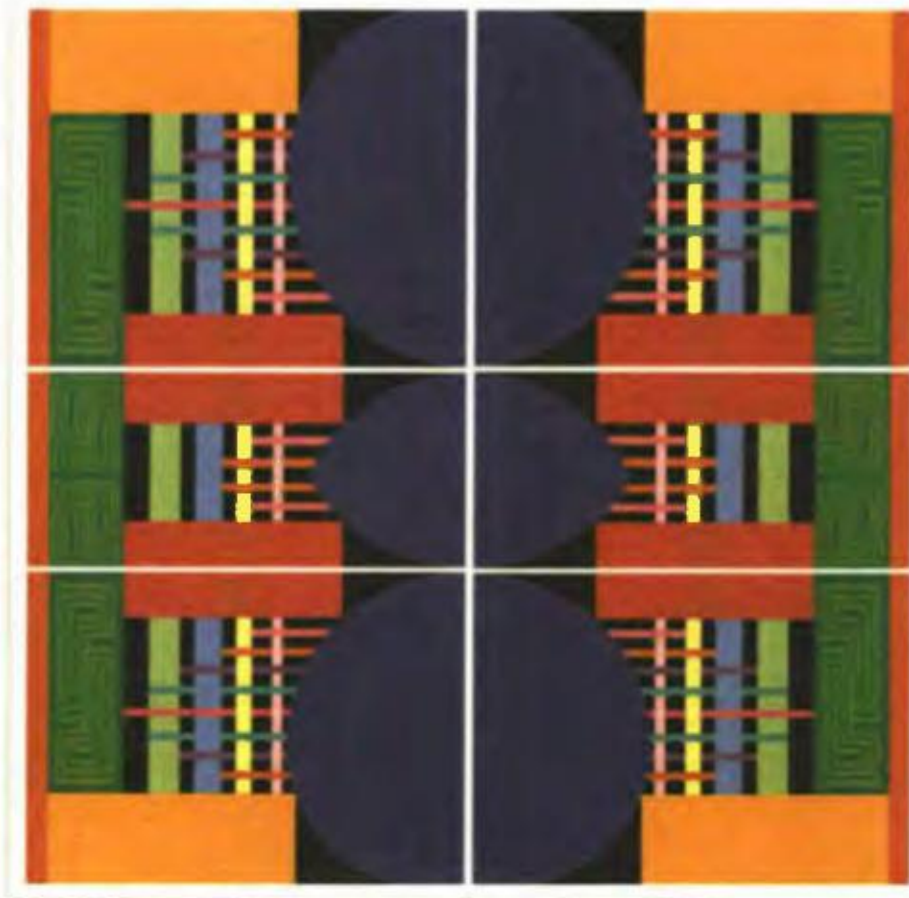


19b Simetria

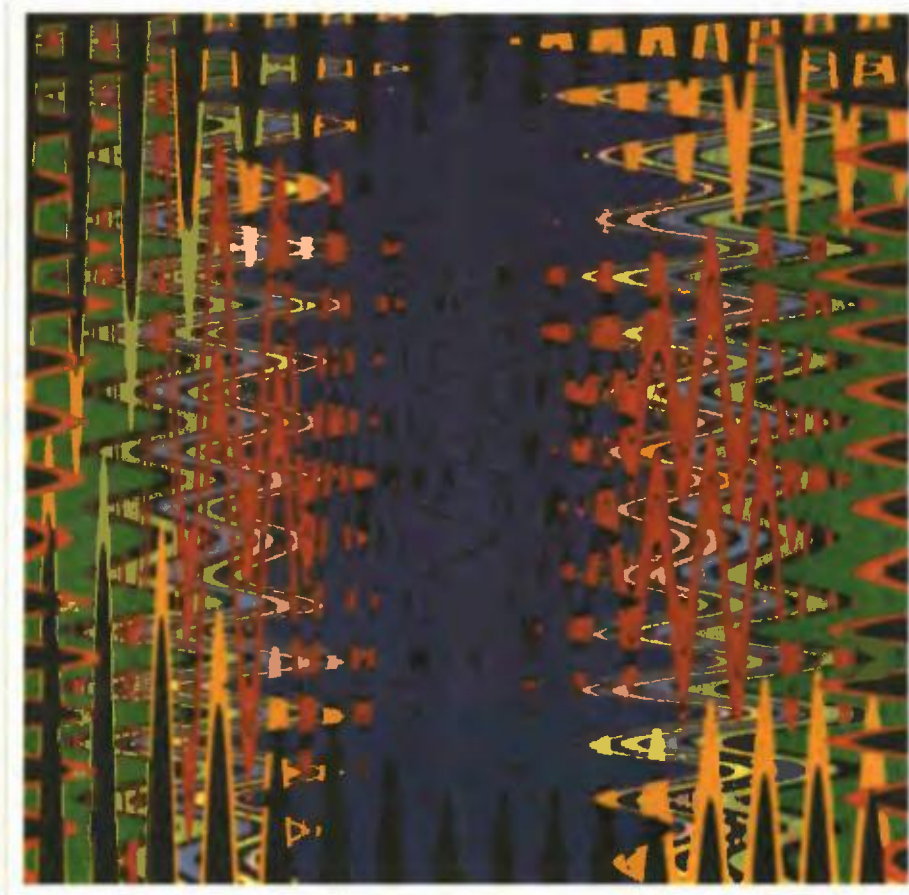


19c Anomalia

19d Yuxtaposición



19e Movimiento



3.1.1.5. Formato de Impresión

Los procedimientos de una imprenta para realizar impresiones finales en color son conocidos como tricromía y cuatricromía, las mismas se basan en la síntesis sustractiva.

Podemos definir la resolución como la capacidad de reproducir fielmente los detalles de una imagen. Utilizaremos esta palabra al referirnos a la resolución de la imagen digital, como un concepto fundamental de esta propuesta artística.

Para el producto final de la serie Match, se utilizó la impresión en tres formatos distintos, estos fueron.

- a) Las pinturas digitales Match Orange y Match Green fueron impresos sobre planchas de Forex o comúnmente conocido como PVC espumoso. Este es un material plástico en forma de plancha de alta resistencia y rigidez absoluta. Estas pinturas fueron troqueladas en forma ovalada y puestas sobre un soporte de acrílico negro de 1/4 de pulgadas. Las planchas Forex son un material extremadamente resistentes.
- b) Las pinturas Match Red y Match Rose fueron impresas en un lienzo canvas. Este es un material textil con una textura suave y flexible, resistente a los rayos UV y al agua, son muy

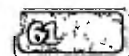
similar a los de los lienzos de pinturas artísticas tradicionales. El lienzo canvas proporciona una impresión de imagen digital de alta calidad y definición, tienen un bajo índice de reflexión de la luz. Estas pinturas digitales fueron grapadas en bastidores de madera.

c) Las pinturas Match Yellow, Match Blue, Match Pink, fueron impresas sobre material acrílico de ¼ de pulgadas. Se usaron dos terminaciones: Acrílico transparente y acrílico transparente fondo blanco.

Dentro de las ventajas que existen el uso de impresiones digitales podemos mencionar:

- Variedad ya que existe un amplio abanico de sistemas y tamaños de impresión hasta 2,5 metros de ancho.
- Calidad debido a los últimos sistemas de gestión de color aunada a lo último de tecnología, logrando obtener una resolución hasta de 600 x 600 dpi, impresión de cuatro tintas CMYK
- Rapidez por la gran capacidad productiva que tienen los plotters

Se realizaron varias muestra tamaño 5.5 x 8.5 pulgadas como prueba experimental de los distintos formatos de impresión.



La intención era buscar un medio visual que permitiera que el proceso de desarrollo de las imágenes adquiriera una personalización o identidad propia de una obra artística

Para lograr este propósito, la consistencia en la apariencia del color entre los dos dispositivos que lo conforman fue vital para obtener la calidad que deseábamos. Para tal fin, la prueba de color fue el documento que reflejó las características colorimétricas. Estas características fueron reflejadas mediante un proceso de simulación; el cual nos permitió pre visualizar el resultado final de las pinturas digitales.

CAPITULO 4- LA MADURACION DE LA SERIE MATCH

Con maduración de la serie nos referimos al emprendimiento de la idea de producir pinturas digitales plasmadas en distintos formatos de impresión, que se sostuvieran con un modelo semiótico de imagen digital y que se describieran como conceptos determinados como objetos artísticos

4.1. Modelo de semiótica para la imagen digital de Match

En el ámbito semiótico el estudio de la imagen puede unir la comprensión y explicación de las formas de diferentes maneras de acercamiento a una imagen. Actualmente, no existe una semiótica de las tecnologías digitales. Sin embargo en las últimas dos décadas algunos semióticos interesados en los procesos de interacción hombre-computadora han hecho su aporte a la constitución de este campo

Podemos mencionar al italiano Fabbri, Paolo¹¹(2004), hoy convertido en uno de los principales referentes europeos en el campo de la semiótica, quien mencionó en una entrevista realizada a la Asociación Internacional de Semiótica Visual, lo siguiente "Pienso que la innovación tecnológica no es nunca un problema instrumental; lo que importa es la aceptación e integración social de las tecnologías a la vida de las personas. Por eso,

¹¹ Paolo Fabbri nació en 1939 en la ciudad italiana de Rimini. Fabbri reconoce sus fundamentos teóricos en la semiótica generativa de la Escuela de París, una tradición lingüística que va de Saussure a Hjelmslev y llega hasta el representante más famoso de dicha escuela, Algirdas Greimas. Esta semiótica de cuño europeo se sitúa en relación de oposición respecto del correlato anglosajón fundado por el estadounidense Charles Peirce. A su modo de ver, la semiótica debe dejar de lado el afán taxonómico por las unidades mínimas de sentido y centrarse en los mecanismos y proceso de significación.

hay que diferenciar la técnica – que es el funcionamiento del mecanismo – de la tecnología – que es la integración del mecanismo en una comunidad que le da significado”.¹²

Entre uno de los aspectos analizados está el del lenguaje de las computadoras, el cual refieren que es, paralelamente a cómo Charles Peirce describió el pensamiento, una organización sígnica que trabaja sólo con signos y el cual menciona que el pensamiento no es más que un tejido de signos y que los objetos de los que se ocupa el pensamiento son signos. El tejido de la red de redes está formado por una compleja malla sígnica que reenvía, en un transcurso sin fin, un signo a otro signo. Relacionan este punto con el proceder que recuerda a la descripción de la semiosis, como la acción de los signos.

Siguiendo esta premisa, podemos decir que para mejor comprensión e interacción de la producción de la Serie Match hemos utilizado un modelo para una semiótica de la imagen visual que se deriva del modelo desarrollado por el lingüista danés Hjelmslev el cual propone una concepción de signo.¹³

Hjelmslev establece que un signo es una relación constante de dependencia entre una expresión y un contenido. A estos dos

¹² Asociación Internacional de Semiótica Visual, entrevista a Paolo Fabri, "Los semiólogos somos como cazadores furtivos" Febrero 3 2013

¹³ Louis T. Hjelmslev (Copenhague, 1899 - id. 1965), Prolegómenos a una teoría de lenguaje. Pág. 55

componentes, contenido y expresión, se les llama *funcivos* y la relación ente ellos se le llama *función semiótica*. Tanto el plano de la expresión como el plano del contenido se subdividen, para su análisis, en forma y sustancia.

Al hablar de "forma" nos referimos a las partes físicas, técnicas y funcionales. Cuando hablamos de "sustancia" nos referimos a las ideas, a la parte conceptual.

Hjelmslev nos dice que el sentido o el significado de algo se convierten en sustancia de una nueva forma y no hay otra existencia posible que ser sustancia de una forma determinada.

Para comprender esta concepción de signo, hay que entender que Hjelmslev se apoya en el principio de arbitrariedad del signo. Este principio establece justamente que no hay relación estable y fija entre un referente y su significado.

De la misma forma el semiólogo contemporáneo Paolo Fabbri, en su libro "El Giro Semiótico" nos habla de introducir la glosemiótica de Hjelmslev, la cual divide las dos caras del signo en un significante y un significado, con un plano de expresión y un plano de contenido, donde cada plano tiene estructuras propias que resultan similares o isomorfas.

Menciona que lo esencial de la glosemiótica es el hecho de separar los dos elementos del signo, mostrando que su unidad no es natural, que aunque expresión y contenido se presuponen mutuamente, no son coincidentes. Fabbri propone una semiótica de los objetos donde existe un conjunto orgánicos de formas y sustancias.

En su texto “El Giro Semiótico”, formula una hipótesis que libera la idea de que es preciso descomponer los objetos en unidades mínimas de significados, para reconstruirlos luego y entender su estructura interna. Fabbri propone crear universos de sentido particulares para reconstruir en su interior unas organizaciones específicas de sentido, de funcionamiento de significado, sin pretender con ello reconstruir generalizaciones que sean válidas en última instancia

Según él, sólo por este camino se puede estudiar esa curiosa realidad que son los objetos de toda nuestra comunicación

Fabbri vuelve a Hjelmslev para decir que “en el lenguaje existen dos niveles, uno de organización expresiva y otro de organización de contenido . . .que establecemos dentro de los objetos”. (Fabbri, 2004, p 43)

Fabbri, finaliza su texto mencionando que el reto de la semiótica es no solo proporcionar modelos adecuados sino también mostrar y demostrar al

mundo de la ciencia la gran capacidad descriptiva que posee constitucionalmente la semiótica en todos los campos

Vale resaltar el hecho que esta concepción es diferente a la noción expuesta por Charles Peirce, para quien el signo era algo que significa una cosa en la ausencia de esa cosa. Hay que recordar que Peirce distinguía tres componentes en un signo que vienen desde la tradición clásica: referente, significante y significado. Para Peirce un signo era el significante, mientras que el significado era el interpretante y el referente era el objeto

4.2. Descripción conceptual de la serie Match

En la construcción de la serie Match se optó por utilizar formas básicas y simples con el fin de desarrollar una operación poética

Cuando se sistematizó la idea nos basamos en un lenguaje con construcciones lógicas y en cuales se manifestaban una coyuntura entre las formas, con un orden de elementos formales mínimos los cuales muestran unas respectivas articulaciones en un plano de expresión. De igual manera se revela una compleja red de significados que pueden ser identificados en un plano de contenidos. En otras palabras, la imagen de la serie Match es un producto implícito en el proceso de trabajo, de la organización como un todo.

Al realizar las composiciones de la serie Match, le dimos importancia tanto al color como a las formas. El color para dar una expresión llena de cualidad y carácter, con una debida orientación y con base analítica de la teoría del color de Itten, y las formas que estuvieran tamaños y posiciones estratégicos con la intención de tener orientaciones de composiciones variadas tanto verticales, horizontales como circulares.

Cada una tiene una significación particular. Las circulares que son Match Orange y Match Green se desarrollaron con la intención de dar un efecto concéntrico y así producir una sensación de movimiento, mientras que las pinturas digitales Match Red y Rose tiene una composición horizontal los cuales muestran equilibrios triangulados y un mayor peso visual a las formas esféricas, finalmente las pinturas Match Yellow, Blue y Pink se elaboraron con una orientación vertical, estas expresan ligereza, altura, profundidad y movimiento por las combinaciones de líneas verticales que se mezclan y se deslizan perpendicularmente. (Ver Anexo1)

Sintetizando, podemos decir que las formas de círculo, cuadrado y los diseños de laberintos yuxtapuestos, integrados y mezclados en las pinturas realizadas digitalmente son las constantes dentro de la producción, mientras que los colores son la sustancia, o sea lo variable

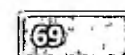
Se puede decir que al producir una expresión, estamos fabricando una ocurrencia conforme a las reglas de un tipo.

Al pensar en el tipo de mezcla de colores, estamos ante el campo de contenido en donde es el pensamiento que forma un significado con base en diversos factores que influyen para asimilar una expresión

Si se quiere sistematizar una idea, debemos basarnos en un lenguaje con construcciones lógicas, es por eso que todo enfoque cognitivo en el campo de la creación artística requiere de una sistematización de sus supuestos, y en donde se pone en contexto aspectos epistemológicos y semióticos que se derivan del hacer y el de su condición de signo

Si consideramos que el lenguaje visual en la serie Match se construyó en base a un recurso del imaginario y a un producto de la experiencia del artista, entonces podemos admitir que cualquier cosa presente en la serie Match son signos; la estructura y yuxtaposición de las formas, la simplicidad de los planos, la estructuración de los colores, todo estos elementos se refieren a una red de significados y sentidos que implican una semiótica, en la medida que la pintura digital plantea una posibilidad que nos instruye sobre lo real

Basado en esto podemos entender que la producción de una pintura digital puede ser vista como constructora de un nuevo paradigma, gestor a su vez de una nueva forma de pensamiento estético, capaz de impactar en el arte, campo en el que proponemos un nuevo criterio de Imagen



CONCLUSIONES

- El arte digital se está expandiendo, busca a su vez un reconocimiento como todos los movimientos artísticos, es un arte en constante crecimiento. Es un arte humano donde se expresa sentimientos, sensaciones, ideas, búsquedas personales, visiones en forma gráfica.
- Es un arte del presente, evolutivo, dinámico siempre en constante desarrollo. Un arte que avanza conforme surgen nuevas aplicaciones de la tecnología.
- Las pinturas digitales de la serie Match poseen un lenguaje propio, ya que se logró elaborar un poder moldeable, vertiginoso y dinámico en cada una, mostrando una íntima relación entre forma y color
- Cada composición digital fue un producto de mi imaginario ya que me exigió como artista, creatividad como también, una toma de conciencia del proceso y aplicación de la teoría del color de Johannes Itten con lo tecnológico
- El surgimiento de estas nuevas expresiones artísticas y retos tecnológicos han dado lugar a que los especialistas en arte debatan sobre esta situación.
- En la poética Match se generó una epistemología capaz de producir un orden de comprensión y reflexión sobre el tema de las pinturas digitales, la cual basamos en el modelo de semiótica de Louis Trolle Hjelmslev y de Paolo Fabbrì
- El artista contemporáneo, como todo artista en toda época, está en la búsqueda de la realidad de su momento y es por eso mi interés de incursionar en este campo de producción de pinturas digitales porque, además de tener pasión por la tecnología, considero que como expresión artística hay mucho que incursionar

RECOMENDACIONES

- Concebir las tecnologías digitales como herramientas de expresión artística ha propiciado un cambio en los procesos de creación artística, por tan razón, recomendamos que se incluya dentro del plan curricular de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes
- El arte digital se presenta como una manifestación artística de continuidad vanguardista, que está sentando las bases conceptuales para repensar la función del arte en el contexto global de la sociedad de la información en que estamos inmerso, por lo tanto, consideramos pertinente fomentar la enseñanza tanto con los integrantes de las áreas artísticas como con las áreas educativas en general
- El arte digital se presenta como un modelo de hibridación respecto de los formatos artísticos tradicionales ya que crea nuevas modos de reproducir y producir una obra, por consiguiente, sugerimos realizar exposiciones de carácter abierto, donde galeristas, críticos, artistas y público variado participen y así se logre establecer contactos donde salgan diversos proyectos que sean de acontecimiento social, cultural y artístico
- Tramitar una comunicación y un desarrollo de trabajo artístico digital entre la Facultad de Bellas Artes y el mundo laboral, sería un aporte significativo para el alumno ya que le permitiría tener un contacto real de cooperación e integración de su producción artística con la vida social. Finalmente, recomendamos emprender una búsqueda de apoyos privados para crear laboratorios tecnológicos donde se realice y se produzca arte digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ✓ **Acha Juan.** (1999). Las actividades básicas de las Artes Plásticas - Coyoacán, S.A. de C.V. México.
- ✓ **Bense, Max.** (1972). Estética de la Información. Comunicación, Serie B. Alberto Corazón editor. Madrid.
- ✓ **Benjamín, Walter.** (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica - Publicado en BENJAMIN, Walter Discursos Interrumpidos I, Taurus, Buenos Aires.
- ✓ **Bohm, David.** (2003) La totalidad y el orden implicado. Editorial Kaidos, S.A., Barcelona, España.
- ✓ **Candiani, Alicia.** Poéticas del borde- La presencia de los medios digitales en el arte latinoamericano contemporáneo. Simposio Latinoamericano y del Caribe.
- ✓ **Carrillo Santana, Ramon J.** Influencia de la estética en los objetos virtuales- Tesis Doctoral d la Universidad de Barcelona
- ✓ **Cuenca, Jose Manuel.** (2002) Arte Digital: Opción y Continuidad de un Sueño Controlado Real Academia de Bellas Artes de San Telmo- Anuario
- ✓ **Eco, Umberto.** (2000) Cómo se hace una tesis -Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura- México - Cia. Electro Comp S A -de C.V.-24° -Gedisa S.A
- ✓ **Fabrizi, Paolo.** (1998) El Giro Semiótico Editorial Gedisa, 2004. Barcelona
- ✓ **Gombrich, Ernest H.** (1982) Arte e ilusión Estudio sobre la psicología de la representación pictórica. 2ª ed., Barcelona



- ✓ **Hegel, Georg. W. F.** (1979) Estética Introducción Editorial Leviatan, Buenos Aires
- ✓ **Heller, Eva.** (2004). Psicología del color Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón Editorial Gustavo Gili. 1era edición. Barcelona.
- ✓ **Hjelmslev, Louis.** (1971) Prolegómenos a una Teoría del Lenguaje. Versión española de José Luis Díaz de Liaño Traducciones Diorki. 2da versión. Editorial Gredos, Madrid
- ✓ **Itten, Johannes.** (1992). El arte del color. Editorial Limusa S A. de C.V.
- ✓ **Kandinsky, Wassily.** (1993) Punto y línea sobre el plano Editorial Labor, Barcelona.
- ✓ **Landow, George P.** (1992) Hipertexto Editorial Paidós, Barcelona, España.
- ✓ **Lévy, Pierre.** (1999) ¿Qué es lo Virtual?. Paidós Ibérica S.A , Barcelona, España
- ✓ **Mialet, Bielsa Jordi.** (2010) Arte y reproducción. Hacia una prehistoria de la imagen digital –Tesis Doctoral del Departamento de pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.
- ✓ **Rodríguez Prampolini, Ida.** (2006). El arte contemporáneo Esplendor y Agonía. 2da Edición. Universidad autónoma de México.

REFERENCIAS DE INTERNET

- ✓ **Bense, Max.** Breve estética abstracta. Universidad de Stuttgart. Traducción, André Faber Kaise. Consultado el 11 de octubre de 2014 en:
<file:///C:/Users/Hania/Downloads/76374-98837-1-PB.pdf>
- ✓ **Bordgdorff, Henk.** (2006) El debate sobre la investigación en las artes
Amsterdam School of the Arts, 2006 Consultado el 5 de agosto de 2014 en
https://www.google.com/?qws_rd=ssl#q=la+investigacion+en+arteshenk+bordgdorff
- ✓ **Cirelluego, Lourdes.** (2008). Lo digital en el arte Madrid. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía Consultado el 9 de enero de 2014 en:
<http://www.lourdescilleruelo.com/site/2011/07/lo-digital-en-el-arte/>
- ✓ **Csuri, Charles.** (2012) TACTILE-CINESTESIA. Arte Digital Lamm. México Consultado el 18 de noviembre de 2013 en.
<http://artedigitalamm.blogspot.com/2012/10/charles-csuri.html>
- ✓ **Chaparro, Adolfo.** (2013) "Mujeres Mola" o la máquina de imágenes míticas Consultado el 8 de abril de 2014 en:
http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S071871812013000100001&script=sci_arttext
- ✓ **Díaz, Paloma G.** ¿Qué es arte digital? Inicios, referentes y conceptos básicos Consultado el 25 de abril de 2014 en
http://www.acta.es/medios/articulos/disenno_y_multimedia/033083.pdf
- ✓ **Dome, André Didyme.** Denotación y Connotación Contribución de Hjelmslev a la semiótica Consultado el 25 de enero de 2015 en

http://crear.poligran.edu.co/publ/00004/OVA_Denotacion_y_Connotacion.pdf

- ✓ **Dondis, Donis A.** (2012) La Síntesis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual. Colección GG Diseños. España 2012. Consultado el 7 de nov. de 2013 en http://www.panoramadelarte.com.ar/archivos/Donis-a-Dondis_Sintaxis_de_%20la_imagen.pdf
- ✓ **García T., Milko.** Elementos básicos de la comunicación visual. Consultado noviembre de 2013 en <https://rociocm.files.wordpress.com/2011/01/tema-1-elementos-bc3a1sicos-de-la-comunicac3b3n-visual.pdf>
- ✓ **Itten, Anneliese.** Johannes Itten. Arte del Color. Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte. Editorial Bouret. Paris. Consultado febrero de 2014 en https://archive.org/stream/19139450ElArteDelColorJohannesItten/19139450-El-Arte-Del-Color-Johannes-Itten_djvu.txt
- ✓ **Jacobson, Linda.** (1992) Cyberarts exploring art and technology. San Francisco, CA., Miller Freeman Inc. Consultado el 30 de noviembre de 2014 en: <http://www.amazon.com/Cyberarts-Exploring-Technology-Linda-Jacobson/dp/0879302534>
- ✓ **Kuspit, Donald.** Del arte analógico al arte digital. De la representación de los objetos a la codificación de las sensaciones. NY. Consultado el 4 de agosto de 2014 en: <http://www.deartesy pasiones.com.ar/03/doctrans/Kuspit.pdf>

- ✓ **Levis, Diego.** (2011) Arte y Computadoras: Del pigmento al bit Argentina 1º edición hipertextual. Consultado el 24 de mayo de 2014 en:
http://diegolevis.com.ar/secciones/publicaciones/ARTE_Y_COMPUTADORA_S_2011.pdf

- ✓ **Martínez, Alejandro A.** Arte Digital-Historia Consultado el 21 de enero de 2014 en.
<http://elartedigital.wordpress.com/historia/>

- ✓ **Nelson, Theodoro Holm.** Biografía de Theodoro Holm Nelson Consultado el 5 de noviembre de 2014 en:
<http://lavidaesbella2010.blogspot.com/2010/08/biografia-theodor-holm-nelson.html>

- ✓ **Puig, Eloi.** (2006). La auto referencialidad en el arte. El metalenguaje en el medio digital Consultado el 31 de julio de 2014 en.
<http://www.uoc.edu/artnodes/6/dt/esp/puig.pdf>

- ✓ **Perrin, Michel** (2000) Los caminos de la creación en el arte de las molas cunas Traducido por Juan Fernando Esguerra. Consultado el 20 de marzo de 2013 en:
<http://www.banrepcultural.org/sites/default/files/bmo46perrin.pdf>

- ✓ **Sánchez, Daniel J.** (2013). Epistemología de las Artes La transformación del proceso artístico en el mundo contemporáneo. Consultado el 15 de noviembre de 2014 en:
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27888/Documento_completo.pdf?sequence=1

- ✓ **Universidad Siglo XXI UNISO.** Antología para la materia Semiótica y Retórica de la Imagen. Consultado el 8 de junio de 2014 en http://issuu.com/uniso.edu/docs/semi_tica_y_ret_rica_de_la_imagen./5
- ✓ **Weingast, Susana.** Percepción simbólica en el arte. Consultado el 22 de julio de 2014 en <http://es.scribd.com/doc/220155841/48385536-Susana-Weingast-Percepcion-Simbolica-en-El-Arte>.

ÍNDICE DE FIGURAS E IMÁGENES

	Pág.
Fig. 1 Georges Nees Obra. Cuadrados, 1965	16
Fig. 2 Charles Csurí. Autorretrato modificado por computadora	17
Fig. 3 Estructuras básicas para la elaboración de personajes animados ..	27
Fig. 4 Kazimir Maliéovich Obra: Suprematism, 1916	29
Fig. 5 Wassily Kandinsky Obra: Farbstudie Quadrate.1913	35
Fig. 6 Hania Espinosa Obra. Match-Red 1era Versión.	36
Fig. 7 Hania Espinosa Obra Match- Red 2da. Versión	38
Fig. 8 Mola de Madre Tierra.....	40
Fig. 9 Diseños de Laberintos- Match- Red	41
Fig.10 Diseños de Molas Laberintos coralino y geometría Bisu- Bisu	42
Fig.11 Dibujo lineal básico- Match Orange..	45
Fig.12 Dibujos Match- Orange	46
Fig.13 Mezcla sustractiva- colores pigmento	48
Fig.14 Contraste de color en sí mismo	50
Fig.15 Arte final Match- Red	51
Fig.16 Contraste cualitativo o de proporciones	52
Fig.17 Arte estructural Match-Green	52

Fig.18 Arte final Match- Orange	56
Fig.19 Desarrollo de planos Match - Blue	57
Fig.19a Plano base	57
Fig.19b Simetría	58
Fig.19c Anomalia	58
Fig.19d Yuxtaposición	59
Fig.19e Movimiento	59

ANEXO Imágenes de Arte final de la Serie MATCH

La poética Match consta de siete (7) cuadros de pinturas electrónicas realizados durante el periodo de 2013 al 2014. Las mismas fueron impresas en distintos formatos de la siguiente forma:

1. Match – Orange Impresión en planchas de Forex.

Dimensiones 100 x 87 cm

2. Match – Green: Impresión en planchas de Forex

Dimensiones 90 x 80 cm

3. Match – Red impresión sobre canvas

Dimensiones 90 x 79 cm

4. Match – Rose impresión sobre canvas

Dimensiones 90 x 75 cm

5. Match – Yellow: impresión sobre acrílico

Dimensiones 105 x 80 cm

6. Match – Blue: impresión sobre acrílico

Dimensiones 80 x 80 cm

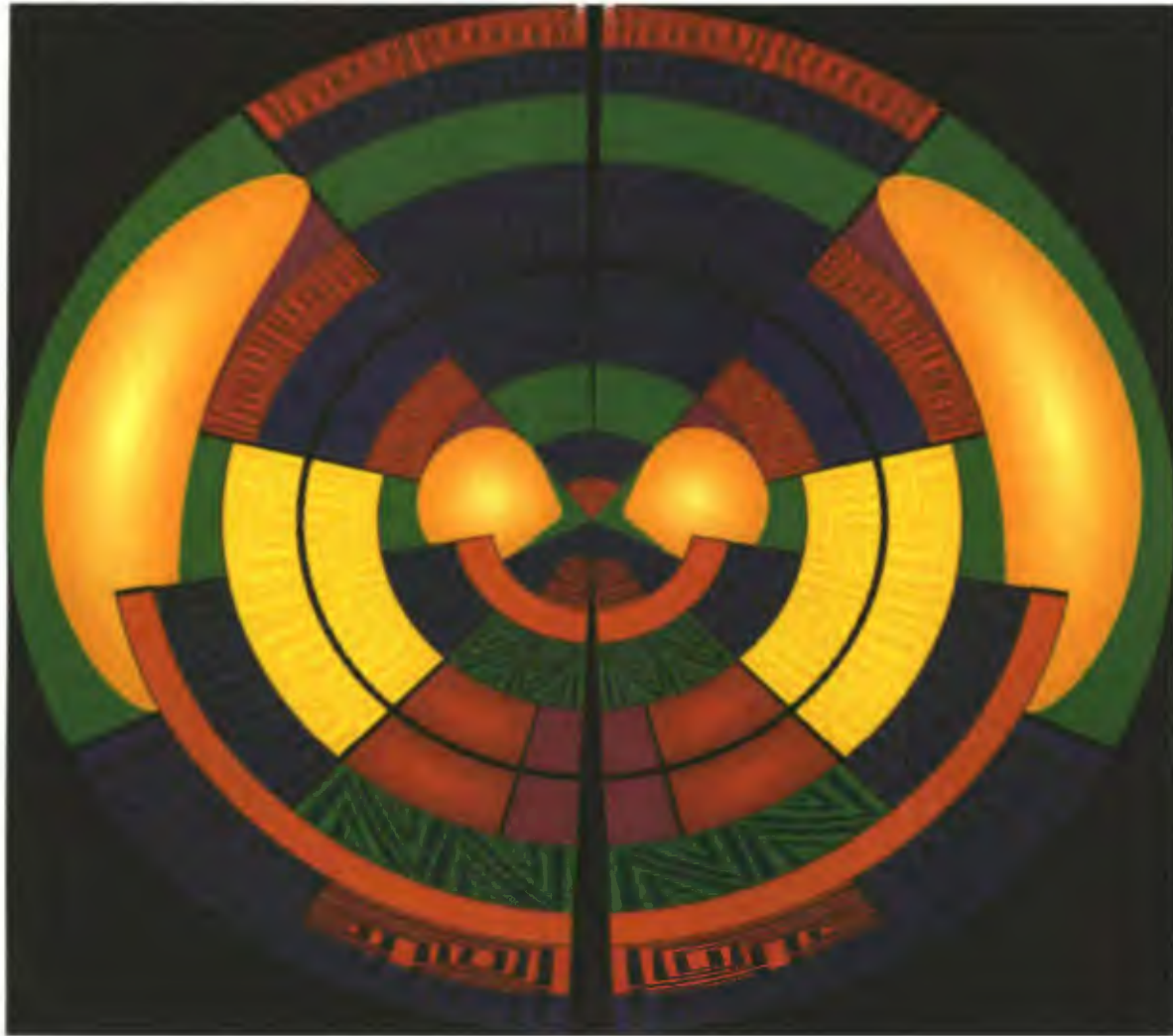
7. Match – Pink: impresión sobre acrílico

Dimensiones 80 x 65 cm



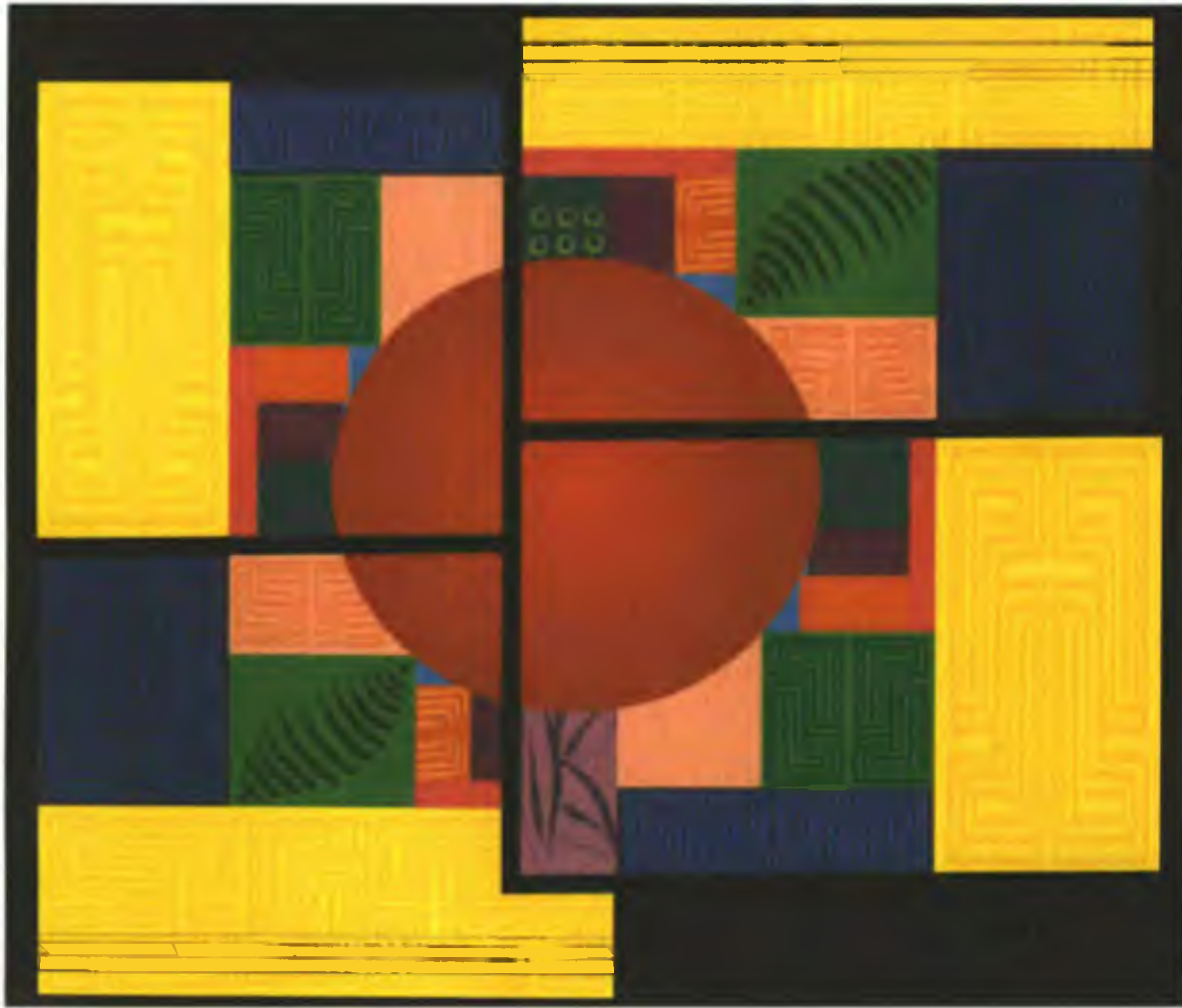
Match – Orange: Impresión en planchas de Forex.

Dimensiones 100 x 87 cm



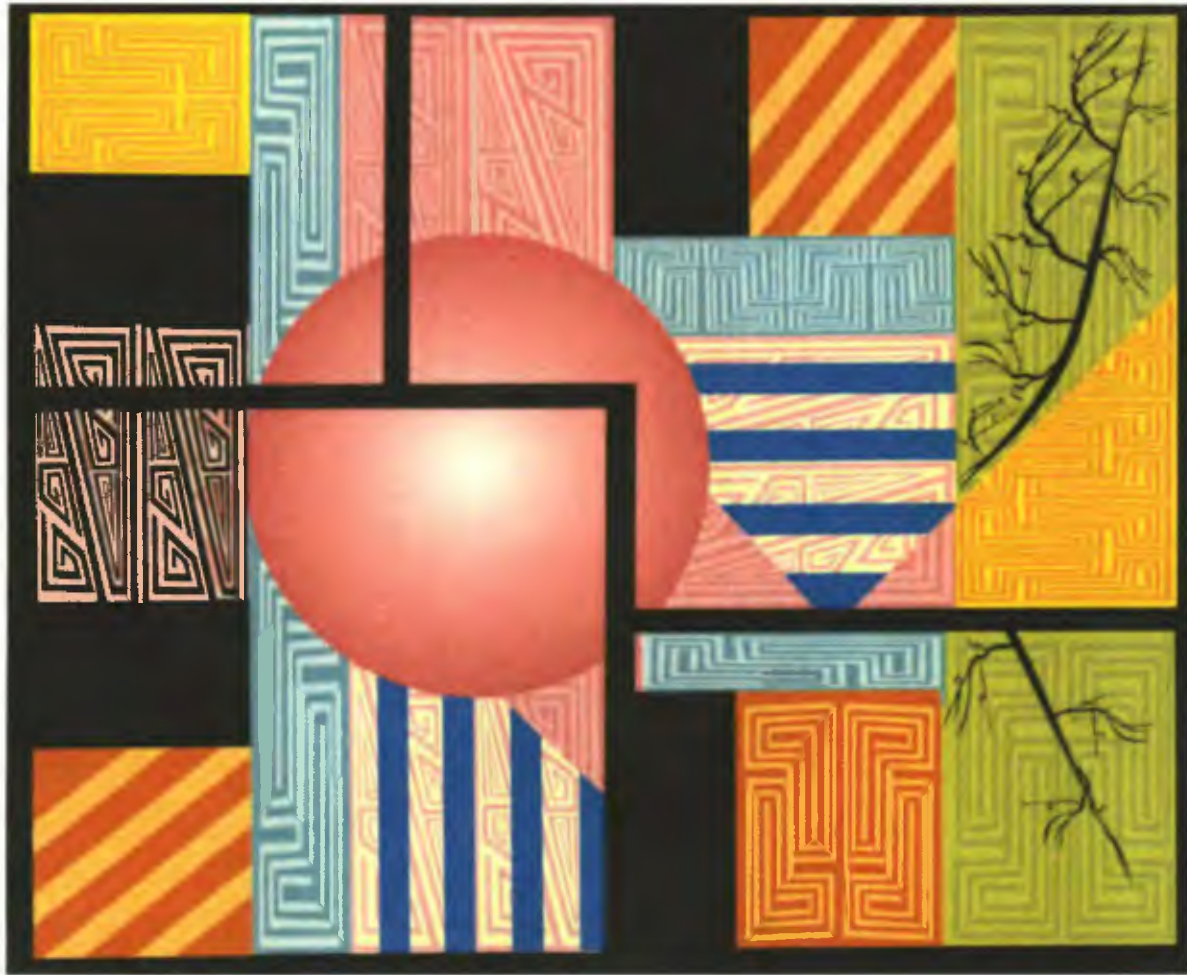
Match – Green: Impresión en planchas de Forex.

Dimensiones 90 x 80 cm



Match – Red: impresión sobre canvas

Dimensiones 90 x 79 cm



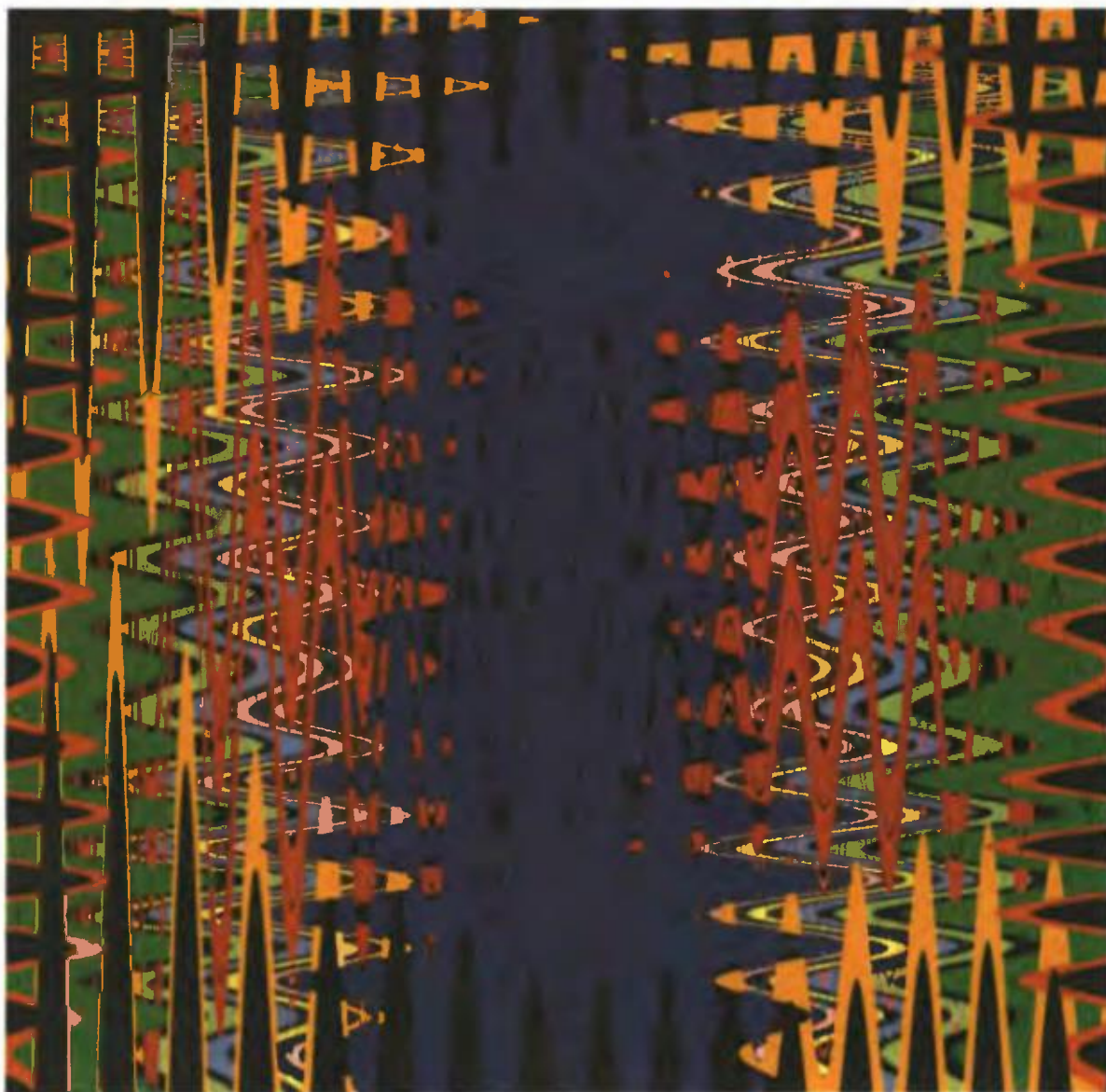
Match – Rose: impresión sobre canvas

Dimensiones 90 x 75 cm



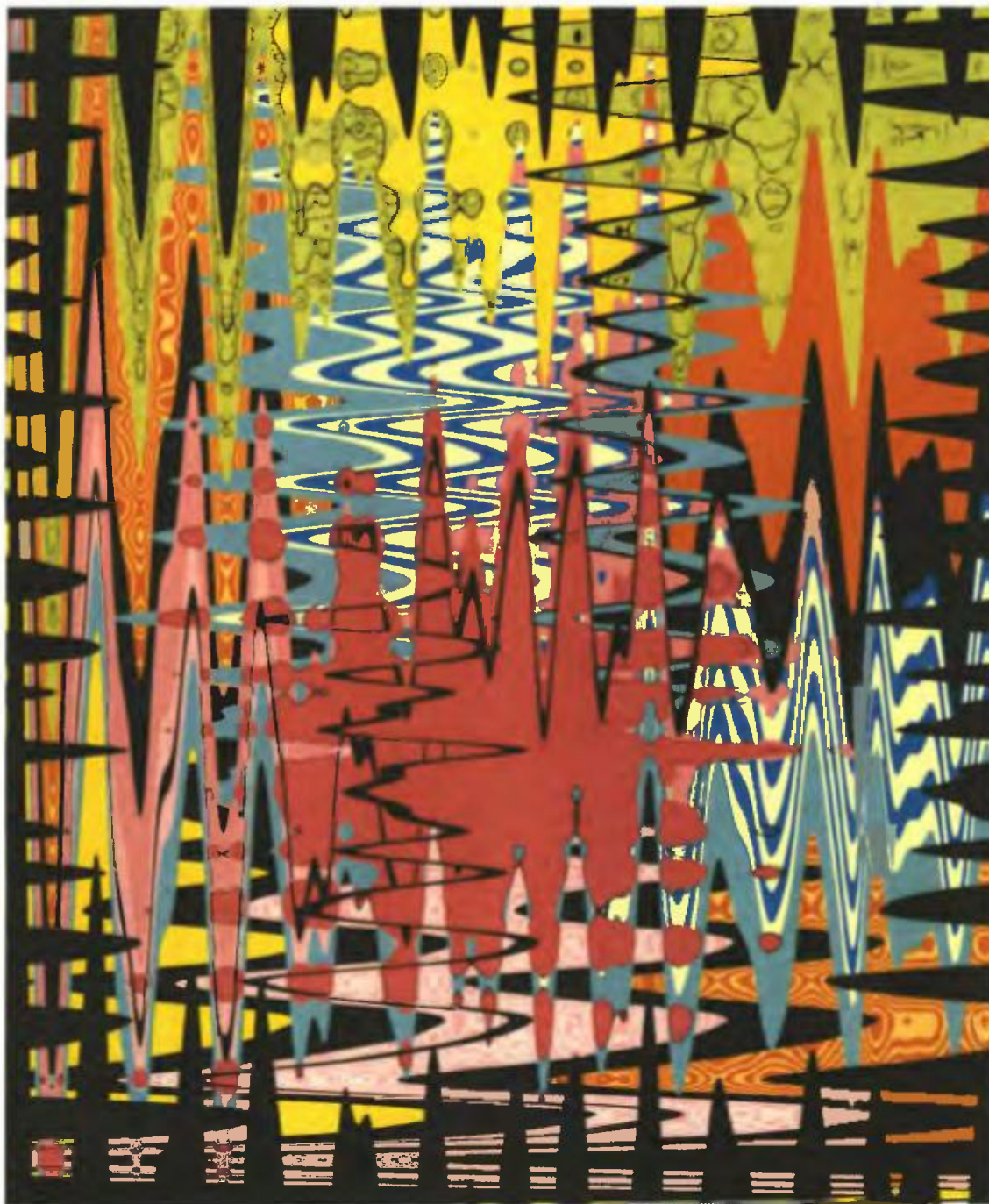
Match – Yellow: impresión sobre acrílico transparente

Dimensiones 105 x 80 cm



Match – Blue: impresión sobre acrílico transparente con fondo blanco

Dimensiones 80 x 80 cm



Match – Pink: impresión sobre acrílico transparente con fondo blanco

Dimensiones 80 x 65 cm

ANEXO DE DOCUMENTOS VARIOS

1. Carta de Profesora Rosana Gibbs Urrunaga, Profesora especialista en el idioma español.
2. Copia de certificado de la Licenciatura en Humanidades con especialización en Español otorgado la Universidad de Panamá a la Profesora Rosana Gibbs Urrunaga.
- 3 Copia de Certificación de lengua extranjera otorgado por la Facultad de Humanidades – Centro de Lenguas de la UP.
- 4 Presupuesto final de elaboración de Tesis
- 5 Afiche de sustentación de Tesis de Maestría en Artes Visuales

Panamá, 17 de agosto de 2015.

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

Querido Profesor:

Ramón Gordon

La presente nota es para informar que yo, Rosana Gibbs Urrunaga; panameña mayor de edad con cédula de identidad: 8-260-499 He revisado el trabajo de grado titulado: **MATCH**: Visión de una Poética Digital.

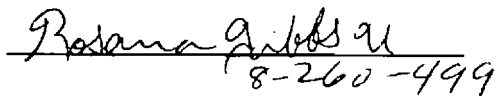
Elaborada por: Hania Espinosa

Con cédula de identidad: 8- 239. 2107

Y considero que cumple con los requisitos de elaboración y corrección

Atentamente. Rosana Gibbs Urrunaga

Profesora de Español

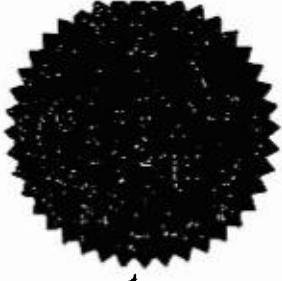

8-260-499

122025 201 6

488102201 20120

321

3



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

LA FACULTAD DE

Humanidades

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,
HACE CONSTAR QUE

Mosara Gibbs Ureunaga

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS
QUE LE HACEN ACREEDOR AL TÍTULO DE

Licenciada en Humanidades con Especialización en Español

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE

ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMÁ, A LOS **5** de
DÍAS DEL MES DE **Setiembre** DEL AÑO DOS MIL **tres**

Antonina Hernández
Secretaria General

Diploma 102582

Identificación personal 6-260-499

[Signature]
Decano

[Signature]
Rector





UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE HUMANIDADES
Centro de Lenguas

**EL SUSCRITO, COORDINADOR DEL CENTRO DE LENGUAS DE LA
FACULTAD DE HUMANIDADES**

CERTIFICA

Que **HANIA ESPINOSA** C.I.P. 8-239-207, estudiante de la **MAESTRÍA EN ARTES VISUALES**, presentó documentación válida (*Copia de certificación de conocimiento de inglés obtenido en la Universidad Católica Santa María La Antigua*), cumpliendo así con el requisito referente al conocimiento de la lengua extranjera exigido por el Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad de Panamá.

Dado en la Ciudad Universitaria "**Octavio Méndez Pereira**" a los trece días del mes de mayo de dos mil quince.

Modesto de León

Profesor MODESTO DE LEÓN
Coordnador del Centro de Lenguas



Celup cert validación N°1198 2015



2015: "AÑO DE LA REAFIRMACIÓN DE LA AUTONOMÍA UNIVERSITARIA"

Ciudad Universitaria "Octavio Méndez Pereira"

Estadeta Universitaria 0824 Panama República de Panamá Tels. 523-6672 (tel. fax) / 523-6873 (tel. fax) / 523 6674 / lab. rosarta 523 6676
www.up.ac.pa centrode-lenguas@gmail.com ue4rodelenguas@up.ac.pa

PRESUPUESTO

CONCEPTOS	COSTOS (B/.)
a. Personal-Apoyo Especializado	
- Especialista en Español	92.00
- Certificación de Inglés	25.00
b. Bienes	
- Material Producción	150.00
- Material Escrito	100.00
- Material Bibliográfico	50.00
c. Servicios	
- Impresión de artes finales	658.80
- Impresión de afiche	35.00
- Fotocopias	150.00
- Movilidad/ Transporte, etc.	80.00
d. Otros Gastos	
Pago sustentación	300.00
Brindis sustentación	
- Vino	50.00
- boquitas	50.00
TOTAL	1740.80



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
FACULTAD DE BELLAS ARTES
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES



SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE
GRADO DE MAESTRÍA

HANIA Z. ESPINOSA A.

Título

**MATCH:
Visión de una poética digital**

Área: Poética Visual

Asesores:

Magister Ramón Gordón
Magistra Roxana Ricord

Jurados:

Magister Hermenegildo Zaldívar
Magister Nelson Hackin

Fecha: Viernes 28 de agosto de 2015
Hora: 3:00 p.m.

Lugar: Galería Manuel E. Amador
Universidad de Panamá