

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES**

**SERIE CREATIVA DE PINTURA DIGITAL SOBRE PERSONAJES DE
SURREALISMO FANTASTICO CON EL PROGRAMA DE ADOBE PHOTOSHOP**

**POR:
LUIS DARIO LORENZO**

PANAMA 2023



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES**

TÍTULO DE LA TESIS

**SERIE CREATIVA DE PINTURA DIGITAL SOBRE PERSONAJES DE
SURREALISMO FANTASTICO CON EL PROGRAMA ADOBE PHOTOSHOP**

POR: LUIS DARIO LORENZO

8-815-296

PROFSORA ASESORA: HANIA ESPINOSA

**TRABAJO DE GRADO
PARA OPTAR POR EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN ARTES VISUALES**

Panamá 2023

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a mis padres que me han apoyado en todo este proceso, para poder culminar mi educación y llegar a ser un profesional. También lo dedico a mi hermana Evelyn que aportó mucho en estos años de estudio.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la salud y sabiduría, a mi familia que con su motivación seguimos adelante con este proyecto y a mi asesora la Magister Hania Espinosa, primero enseñándome en la clase de arte digital en la escuela de artes visuales, Facultad de Bellas Artes y actualmente como mi asesora en el trabajo de Grado estando en cada momento guiándome con dedicación, paso a paso en este proceso.

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

| | |
|------------------------------------|-----|
| DEDICATORIA | II |
| AGRADECIMIENTO | III |
| ÍNDICE GENERAL | |
| ÍNDICE DE FIGURAS | |
| RESUMEN | IV |
| ABSTRACT | V |
| INTRODUCCIÓN | VI |
| CAPÍTULO 1 | |
| 1. Antecedentes | 2 |
| 1.1. Planteamiento del problema | 5 |
| 1.2. Justificación | 6 |
| 1.3. Objetivos de la investigación | 7 |
| 1.3.1. Objetivo general | 7 |
| 1.3.2. Objetivos específicos | 7 |

| | |
|---|----|
| 1.4. Marco conceptual | 8 |
| 2.MARCO TEÓRICO | |
| 2.1. Pintura digital | 12 |
| 2.1.1. Hardware y Software | 13 |
| 2.1.2. Herramientas útiles para la pintura digital en Photoshop | 14 |
| 2.2. La estética de la pintura digital | 20 |
| 2.2.2. La estética de lo digital | 21 |
| 2.2.3. El line art | 22 |
| 2.2.4. Concept art | 22 |
| 2.2.5. Fondo de la imagen | 23 |
| 2.3 Creación y diseños de personajes | 24 |
| 2.3.1. Personajes surrealistas | 25 |
| 2.4. El poder de la imaginación | 26 |
| 2.4.1. La ilusión de la imagen | 27 |
| 2.5. Surrealismo en la pintura digital | 29 |
| 2.5.1. Exponentes y obras de la pintura digital | 29 |
| 2.6. Corrientes surreales de la pintura de fantasía | 35 |
| 2.6.1 Surrealismo figurativo | 36 |
| 2.6.2. Pintores del surrealismo figurativo | 37 |
| 2.6.3. Pop surrealismo | 42 |

| | |
|---|----|
| 3. MARCO METODOLÓGICO | |
| 3.1. Metodología aplicada | 48 |
| 3.1.1. Enfoque del estudio y materiales | 49 |
| 3.1.2. Adquisición de datos | 50 |
| 3.2. Construcción de las obras digitales | 50 |
| 3.2.1. El comienzo del proceso | 51 |
| 3.2.2. Pinturas y diseños digitales, descripción de las obras | 55 |
| 3.2.4. Modos de color, que se utilizó en las obras | 68 |
| 3.3. Procesos de producción de las pinturas digitales | 69 |
| 3.4. Reseña de lo creativo a lo creativo digital | 71 |
| CONCLUSIONES | 73 |
| RECOMENDACIONES | 75 |
| BIBLIOGRAFÍA | 76 |
| ANEXOS DE DOCUMENTOS | 78 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Hummingbird, 1964 | 3 |
| Figura 2. Seurat, tarde de domingo en la grande Jatte (1884) | 4 |
| Figura 3. Nausica del valle del viento - Hayao Miyazaki, 1984..... | 25 |
| Figura 4. Madre e Hijo - Ray Caesar | 31 |
| Figura 5. Xanadu - Ray Caesar, galeria house, 2019..... | 31 |
| Figura 6. Wlop - Mirror..... | 33 |
| Figura 7. Wlop - Aeolian | 33 |
| Figura 8. Vestido de mariposa – Christian Schloe..... | 34 |
| Figura 9. Creación de las aves, Remedios Varo, 1957 | 37 |
| Figura 10. Té verde, Leonora Carrington, 1942..... | 38 |
| Figura 11. La persistencia de la memoria, Salvador Dali, 1931..... | 39 |
| Figura 12. La alta sociedad - Rene Magritte, 1965..... | 41 |
| Figura 13. Pink pop Barbie (2019) - Mark Ryden | 42 |
| Figura 14. La isla de la alegría - Marion Peck, 2015 | 43 |
| Figura 15. Risvelio - Nicoletta Cecolli, The Venice Biennale arte 2021 | 44 |
| Figura 16. Se trata del viaje – Julie Filipenko | 45 |
| Figura 17. Vista de la resolución en Photoshop | 52 |
| Figura 18. Boceto digital en fondo blanco | 53 |
| Figura 19. Boceto digital en fondo sepia | 53 |
| Figura 20. Boceteo digital en fondo gris claro..... | 54 |
| Figura 21. Maga de la noche - Luis Lorenzo, 2021 | 55 |

| | |
|---|----|
| Figura 22. Sirena del lago Alajuela – Luis Lorenzo, 2022 | 56 |
| Figura 23. Princesa de la luna - Luis Lorenzo, 2021 | 58 |
| Figura 24. Reina del lago - Luis Lorenzo, 2022 | 60 |
| Figura 25. Sueños mágicos - Luis Lorenzo, 2023 | 61 |
| Figura 26. La dama del lago - Luis Lorenzo, 2023 | 63 |
| Figura 27. Maga mariposa - Luis Lorenzo, 2023 | 65 |
| Figura 28. Maga del sombrero rojo - Luis Lorenzo, 2023 | 67 |

RESUMEN

Utilizando las herramientas como los pinceles digitales mediante el software Adobe Photoshop se creó una serie creativa de pintura digital sobre personajes del surrealismo fantástico cuya narrativa consiste en comparar y simular las pinturas tradicionales surrealista. Se investigó sobre las herramientas útiles para crear las pinturas digitales y sobre los movimientos artísticos de pinturas tradicionales del surrealismo figurativo y surrealismo pop como también de la pintura surrealista digital.

Observamos la técnica en las pinceladas, personajes fantásticos y la forma de utilizar la paleta de color de la pintura tradicional surrealista, incorporamos estas estéticas a nuestra obra digital. Podemos decir que se puede lograr estos efectos similares de la pintura tradicional, en la pintura digital surrealista.

ABSTRACT

Using tools such as digital brushes using Adobe Photoshop software, a creative series of digital painting was created about characters of fantastic surrealism whose narrative consists of comparing and simulating traditional surrealist paintings.

Research was carried out on the tools useful for creating digital paintings and on the artistic movements of traditional paintings of figurative surrealism and pop surrealism as well as digital surrealist painting.

We observe the technique in the brushstrokes, fantastic characters and the way of using the color palette of traditional surrealist painting, we incorporate this aesthetics into our digital work. We can say that you can achieve these similar effects of traditional painting, in surrealist digital painting.

INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías nos proporcionan las herramientas para seguir avanzando en este mundo y el arte no se escapa de ello, con programas como Photoshop, Paín Tool Sai, ilustrador entre muchos otros se pueden crear fantásticas obras de pintura digital, con diferentes estéticas.

La investigación de este proyecto presenta una serie creativa de pintura digital sobre personajes del surrealismo fantástico por medio del software Adobé Photoshop, motivado por el arte surrealista y las nuevas tecnologías procedí a crear pintura digital mostrando el mundo surrealista, el mundo de las ilusiones, dentro de este mundo viven personajes del surrealismo fantástico creados de mi imaginación, desarrollando mi propio estilo en la pintura digital. El lenguaje digital es una mezcla de técnicas de la pintura tradicional, pero llevando estas técnicas a lo digital con el software Photoshop que nos permite Añadirle diferentes texturas a la obra. Photoshop nos brinda herramientas artísticas de alta gama para, dibujar, pintar, crear mundos imaginarios, de fantasías y diseños de personajes creativos.

Las herramientas utilizadas en Photoshop son determinantes a la hora de crear pintura digital de alta calidad, las mismas son las que dan los efectos en las pinturas digitales, herramientas como sobrexponer color, equilibrio de color, pinceles digitales de diferentes texturas, creando pinturas digitales de alta calidad para este proyecto. Comparando la pintura surrealista tradicional con la pintura surrealista digital mostrando sus semejanzas y lo muy cercanas que está una de otra cambiado el medio de producción.

En el primer capítulo, se estudió la historia del arte digital, las utilidades que se le dio en cada época y sus precursores, buscando el contexto histórico

Los movimientos de arte como el surrealismo, surrealismo pop, por parte de la pintura tradicional, en donde sus exponentes muestran gran uso de la imaginación, aportan aspectos técnicos y teóricos para la creación de las obras digitales surrealista.

Segundo capítulo, el estudio presenta la parte teórica, definiendo por medio de los conceptos cada herramienta de Adobe Photoshop, útil para crear pintura digital, en la parte práctica se aborda la teoría del color de los formatos CMYK Y RGB, para que sirven y su función en nuestra propuesta artística, como también el manejo del software para crear nuestra obra digital.

Tercer capítulo abarca el marco metodológico y proceso de producción de las obras digitales para este proyecto se encuentra detallada en la parte final, donde explicamos con detalle el uso de Photoshop para crear la obra digital.

CAPÍTULO I

Capítulo 1

1. Antecedentes

La pintura digital nos muestra los avances que ha tenido la humanidad en el arte, los medios digitales ayudan a crear nuevas formas de arte, para esta tesis veremos cómo se crean personajes surrealistas, con la pintura digital, por medios tecnológicos, como la laptop y la tableta gráfica utilizando Adobe Photoshop. La pintura digital tiene mucha historia desde la creación de la computadora y los precursores como movimientos artísticos que contribuyeron de cierta manera a lo que sería en su futuro la pintura digital, como el puntillismo que asemeja a lo que hoy conocemos como pixel y pixel art, los primeros artistas que crearon una obra digital innovaron la forma de crear arte en los años 50.

Se puede encontrar antecedente de la pintura digital viendo las obras de artistas internacionales y nacionales, utilizando diferente software y manteniendo estéticas diferentes; los estilos van desde el pixel art, linearte, fotomontaje digital, ilustración digital, pintura digital que son parte del arte digital.

Fue en la mitad del siglo XX, en los 50, donde realizaron los primeros trabajos digitales por medio de la computadora, creativos de ese entonces encontraron un nuevo medio para crear arte creando nuevas formas visuales cabe destacar que el artista y profesor Charles Csuri nombrado como uno de los primeros en crear arte digital, compone las primeras animaciones por computadora, aportando sus

conocimientos para las clases de vuelos e innovando con los efectos especiales en otros medios como la televisión y el cine (technology, 2018).

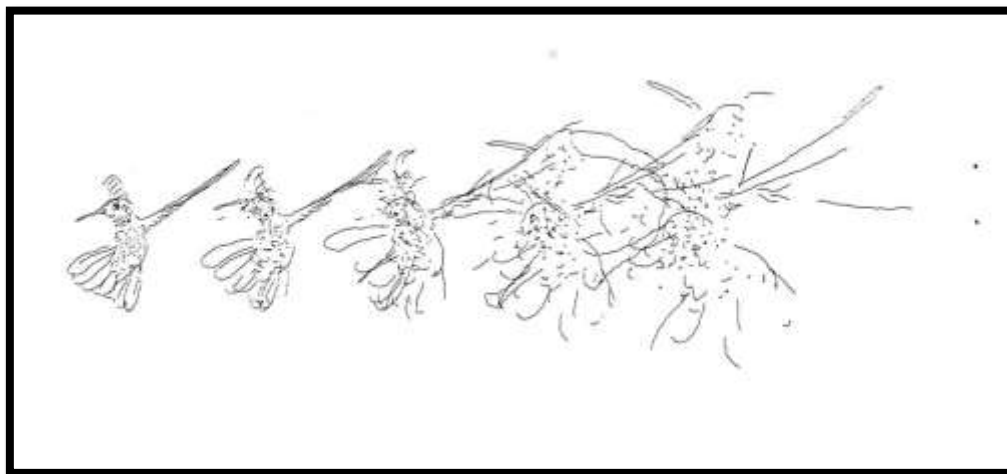


Figura 1. Hummingbird, 1964

Como expresa Kuspit,

“Seurat organizó sus puntos en representación similares a mosaicos, estoy dispuesto a defender que este mosaico puntillista es el prototipo de la retícula digitalizada de la pantalla de ordenador” (Kuspit, 2006, p 20)

Para Kuspit en su escrito del arte analógico a lo digital, Seurat es uno de los primeros pintores digitales, con el puntillismo en la pintura, su obra “Tarde de domingo en la isla de la grande Jatte” (1884), la técnica puntillista fue una representación remota de lo que vendrían a ser más tarde los pixeles en la pintura digital.



Figura 2. Seurat, tarde de domingo en la grande Jatte (1884)

(Cardona, 2014) En su escrito explorando la pintura digital explica los procesos de la pintura digital para aportar conocimientos a las personas, como también el conocimiento básico para crear una pintura digital, innovando con esta nueva corriente del arte visual.

(Gonzalez, 2021) En su tesis Apuntes para el estudio de la pintura digital arte del siglo XXI, estudia la pintura digital como una disciplina de las artes visuales y sus creaciones artísticas para entender sus funciones generales y la tecnología que se emplea para producir una obra digital, desde un punto de vista histórico.

1.1. Planteamiento del problema

La producción de pintura digital que estoy realizando son diseños de mundos y personajes con un enfoque de fantasía y surrealismo, los cuales presentan mi propia visión estética y creativa. Los mismos se desarrollaron con el software Adobe Photoshop 2021. El software Photoshop tiene una gran variedad de herramientas que nos permite simular y comparar los estilos artísticos tradicionales como pintura al óleo, acuarela, pasteles, carboncillo, incorporándolo a nuestras pinturas digitales. Sabiendo utilizar el manejo de capas, opacidad y los cambios de fusión se puede lograr pinturas digitales semejantes a las pinturas tradicional, lo único que cambia es el medio, todo esto se puede lograr, con una tableta digital, la que use fue una Wacom Intuos que es muy útil y hace más fácil manejar el programa.

Este proyecto de tesis puede dar a conocer lo que es la pintura digital a jóvenes estudiantes que hoy en día quieren crear pintura digital y lo que se puede hacer con las herramientas tecnológicas que tenemos en nuestra época, aplicando los conocimientos del dibujo y la pintura tradicional, puedo mostrar al mundo cómo lograr las mismas composiciones, narrativas y diseños de personajes del arte tradicional llevándolo a lo digital, además combinándolo con el surrealismo fantástico. Se puede lograr una obra completa y de gran aporte para la pintura digital en Panamá, sin utilizar las herramientas que se emplean en la pintura tradicional.

Los pinceles en Photoshop forman parte de las herramientas de gran utilidad a la hora de crear una pintura digital, son descargables o se pueden crear, combinado

con el círculo cromático del programa se puede utilizar gran variedad de colores hasta los complementarios que permiten la manera de crear contrastes y matices de color. Hay muchas formas de pinceles digitales, por ejemplo, pinceles digitales de agua, nubes, cabello, de plantas, entre muchos otros depende de la textura que se necesite y le quiera dar a la pintura digital.

Adobe Photoshop es un software a base de pixeles, diferente de Ilustrador que es con vectores, un pixel es un pequeño cuadro de color, que uniéndolos forman una imagen, como las imágenes proyectadas en una televisión, estos pixeles de Photoshop son de diminuto tamaño que solo son observados cuando se amplía la imagen entre más zoom se le coloque a la imagen más distorsionada se verá, este problema se resuelve añadiéndoles a las pinturas digitales, resolución de imagen en 300 y 400 pixeles que a la hora de expandir la imagen mantienen toda su calidad.

1.2. Justificación

La creación de personajes del surrealismo fantástico es un amarre a lo tradicional aplicando el software Photoshop. Utilizando este medio cambia de lo tradicional a lo tecnológico, siempre me ha gustado diseñar mis propios personajes y mezclarlos con el surrealismo fantástico, puedo llevar mis pinturas digitales a mundos oníricos, de fantasía y ensueño. Todo esto gracias a la imaginación y creatividad que le imprimo a todas mis pinturas digitales, decidí hacer todas estas pinturas digitales en el programa Adobe Photoshop 2021, porque me parece el más completo y se adapta

mejor a lo que propongo hacer en mi arte. Así darle un toque diferente de lo que es la pintura surrealista tradicional, con la ayuda de la tableta gráfica y el lápiz digital manejamos las herramientas de Photoshop como si se tratara de una pintura tradicional.

Este estudio aporta la teoría y datos necesario para comprender y aclarar ciertas dudas al momento de crear una pintura digital, que se puede combinar con el diseño de personajes del surrealismo fantástico, contribuyendo e incentivando el desarrollo de la pintura digital de jóvenes artistas emergentes beneficiando a sus comunidades, generando un impacto positivo.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

1. Diseñar una serie creativa de pintura digital, de personajes con un estilo de surrealismo fantástico empleando el software Adobe Photoshop.

1.3.2. Objetivos específicos

1. Identificar los tipos de herramientas del programa Adobe Photoshop que son utilizados para desarrollar personajes.

2. Simular y comparar la pintura digital surrealista con la pintura tradicional surrealista.
3. Diseñar con el programa de Adobe Photoshop distintos personajes creativos de estilo de surrealismo fantástico.

1.4. Marco conceptual

- 1- Pintura digital:** Es la rama del arte digital en donde se ejecutan y simulan las técnicas pictóricas tradicionales por medio de los programas tecnológicos de arte. Para crear imágenes virtuales de alta calidad.
- 2- Diseño de personajes:** Es el conjunto de procesos práctico y teórico en donde se le busca dotar de personalidad a un ser, animal, o cosa que servirá para futuras producciones, ya sea en el área del comic, video juegos, o ilustración de una historia.
- 3- Tableta digital:** Es una herramienta tecnológica cuya función es ayudar a los artistas a dibujar con el estilete o lápiz digital, las obras digitales.
- 4- Pixel:** En los programas informáticos es la medida más pequeña de una imagen digital, representado por un cuadro pequeño semejante a los de la televisión o pantallas de luz artificial.

- 5- Resolución de la imagen:** Es la cantidad de píxeles que forman una imagen, a mayores números de píxeles mayor tamaño de la imagen y mayor calidad, la medida estándar de una resolución de imagen es 72 píxeles, esta medida se puede modificar hasta 300, ppp (píxeles por pulgadas)
- 6- Equilibrio de color:** Es una herramienta de Photoshop muy útil para cambiar las tonalidades de la obra digital dando un efecto de filtro de fotografía.
- 7- Pinceles digitales:** Es la herramienta principal para crear una pintura digital en Photoshop, tienen muchas formas de ajustes para dar diferentes texturas a las obras, entre las texturas que simulan a la pintura tradicional contiene, pinceles de oleos, acuarelas y pasteles, entre muchos otros.
- 8- Zoom:** Esta herramienta en Photoshop, facilita el control de la imagen para ampliarla o dejarla a menor escala. Es muy útil para detallar las partes pequeñas de las pinturas digitales.
- 9- Alquimia:** En la antigüedad buscaba la explicación de los fenómenos como la mutación de los cuerpos, la fuente de la vida eterna y la unión de los metales para convertirlos en oro por medio de la piedra filosofal.

10- Fantasmagórico: Es la representación de lo imaginario por medio de una ilusión por parte de la percepción, transportándonos a mundos y seres irreales.

CAPÍTULO 2

2.Marco Teórico

2.1. Pintura digital

Los inicios de la pintura digital se remontan a la invención de los primeros programas o softwares de diseño digital siendo Sketchpad uno de los primeros softwares creado a principio de los sesenta, cuya función era la de crear diseños sencillos en las computadoras, pero no incluía las herramientas de modos de color y efectos de degradados como tampoco permitía crear transparencias, siendo unos de los programas precursores de la pintura digital (Cardona, 2014, p 32).

El arte digital tiene muchas ramas en este proyecto se trabajó la pintura digital, en el mismo se utilizó el software adobe Photoshop, cabe destacar que todas las creaciones de personajes son imaginarios inspirados en el surrealismo y surrealismo pop en donde los personajes en su mayoría femeninos idealizados manteniendo los colores y elementos que tiene algunas pinturas del género surrealismo y surrealismo pop esta estética muestra un mundo de ensueño, irreal, inmaculado, como las pintura Ukiyo-e del artista Haronubo del periodo de Edo en Japón, pero ¿cómo transformar estas formas de pinturas tradicionales, pinturas que son hechas con oleos, acrílico, grabado, etc. a una nueva forma de hacer arte? Para hacer esto y transformar estas técnicas antiguas en pintura digital, tomó un par de años dominar el programa, al principio cuesta, pero como todo practicando se aprende. Para que una pintura digital se vea como una pintura tradicional hay que saber usar las herramientas que los

programas dispongan en este caso se utilizó Photoshop cuya función es a base de pixeles, los colores se ubican en la herramienta de color que se utiliza con los pinceles, los medios tecnológicos utilizados que ayudan el desempeño a la hora de crear pintura digital.

La pintura digital cambia las formas de crear arte, y cambia la forma de apreciar una obra debido a que es más portátil y cercana con el espectador, el lienzo pasa a ser una pantalla de computadora o dispositivo tecnológico.

2.1.1. Hardware y Software

Se entiende que para crear las pinturas digitales se necesita saber ciertos conceptos y funciones que nos brindan los dispositivos tecnológicos, como el hardware y software.

El hardware es todo lo relacionado con el dispositivo que se encuentra en la parte de afuera en este sentido puede ser lo físico por ejemplo la pantalla, el mouse, todo lo táctil como medio para ejecutar las funciones manuales.

El software es la capacidad de los medios tecnológicos de cumplir las órdenes que se le envía mediante el hardware, cuyas aplicaciones incorporadas en los dispositivos sirven para crear imágenes que se utilizan en pinturas digitales u otros proyectos, como ejemplo de software tenemos Adobe Photoshop.

El término software es confundido por las personas con otros términos de los programas y aplicaciones que están dentro de los dispositivos tecnológicos, pero esto va más allá de quedarse en los programas, sino que es un conjunto de funciones que hacen las configuraciones para que todo se ejecute correctamente en los dispositivos. (Sommerville, 2005, p5)

2.1.2. Herramientas útiles para la pintura digital en Photoshop

Para la creación de este proyecto se nombrarán las herramientas que se utilizaron para la creación de la pintura digital, las herramientas en Photoshop ayudan a crear la parte visual y creativa en estas obras digitales, la calidad de las imágenes es importante como lo es saber escoger los colores para esto hay que practicar mucho y entender cuáles son las herramientas que servirán a la hora del acabado final de estas obras, unas de las primeras herramientas que se utiliza es la resolución de la imagen esta determinará la calidad de nuestra obra digital entre más resolución tenga más calidad, para esta tesis las pinturas digitales tienen resolución en 400 pixeles.

1. Resolución de la imagen

La pintura digital creada con Adobe Photoshop es a base de beats cuya función es determinar las dimensiones de la imagen (como ejemplo una imagen que mide 707 pixeles de ancho por 1131 pixeles de alto) con la resolución que mide

en pixeles por pulgada si el trabajo tiene gran tamaño es mayor cantidad de pixeles, y aumenta la resolución mejorando la calidad del lienzo.

En la barra de herramienta de imagen se puede encontrar su ubicación. Una resolución en 72 dpi es estándar y se verá bien en medios digitales (ejemplos celulares, pantallas de computadoras o páginas web) pero no a la hora de imprimir si la imagen tiene una resolución en 300 se verá más grande y nítida esto aplica para cualquier medio sea gráfico o impreso existen diferentes formatos de imagen, los más utilizados para la pintura digital como PSD, PGN, JPG (Lazcano, 2022,p14)

- PSD

Este formato es útil porque se puede guardar todo el proceso que se ha hecho hasta ese momento manteniendo todas las capas guardando toda la información del documento y poder abrirlo de nuevo cuando se vuelva a trabajar, se puede compartir manteniendo todo como está, ya que los formatos de Adobe son compatibles entre sí.

- PNG

El uso de este formato es útil por sus transparencias en el fondo al momento de crear un personaje sin que tenga fondo transparente a la hora de imprimir y enviar el archivo mantendrá este formato.

- JPG

Con el formato JPG se puede guardar la imagen con alta resolución siendo la más utilizada en los formatos fotográficos, este formato es muy compatible con los demás.

2. Modos de color

Es evidente que al pintar una obra digital se debe saber que formato de color se va a utilizar en este aspecto al igual que la pintura tradicional se utiliza la síntesis sustractiva y aditiva en donde la síntesis aditiva se compone por colores luz obteniendo de la mezcla el rojo, amarillo, azul como colores primarios llamados por sus siglas en inglés RGB creados por luz de las pantallas de dispositivos como celulares, televisión y otros.

Para la síntesis sustractiva son colores utilizados para medios físicos que, al mezclar estos colores magenta, amarillo, cian, blanco, resultaría el color negro sus siglas en inglés CMYK.

- Colores RGB (síntesis aditiva)

Estos colores se utilizan para que la pintura digital se vea y resalte en los medios digitales, así como los dispositivos electrónicos de pantallas como computadoras celulares y sitios web, no es recomendable utilizarlos para impresión por que pierde calidad.

- Colores CMYK (síntesis sustractiva)

Estos colores son recomendados para crear una obra cuyo objetivo sea impreso, sin embargo, al contrario de los colores RGB si se utiliza en pantallas digitales pierden calidad.

Estos modos de color se pueden usar dependiendo de lo que se quiera hacer y donde se quiera observar el archivo puede ser impresión o pantallas de dispositivos.

3. Las capas

En Photoshop se puede trabajar con capas esta herramienta permite hacer transparencias, iguales a hojas transparentes en donde se puede colocar diferentes objetos de la composición de la obra digital como (dibujos, colores, fotos) permitiendo que se puedan mover de un sitio a otro, se pueden editar y transformar. Se crean arrastrando una imagen que esté abierta dentro del archivo que se encuentre trabajando o duplicar la capa original o creando una capa nueva desde el menú de capas. (Cartesano, 2011, p40)

Se pueden crear capas en Photoshop unas arriba de otra o mover de bajo de una, al momento de pintar en una capa que se encuentra debajo no afecta lo que se tenga en la capa de arriba, sin embargo, al momento de trabajar en una capa nueva por encima todo lo que se haga afectará y cambiará lo que se tenga hecho hasta entonces, para el momento de querer pintar el line art o boceto y no afectar el dibujo, con la herramienta del menú de capa cambio de

fusión se coloca en multiplicar y se ubica en la parte superior dejando las demás capas por debajo se puede pintar y no afectará el dibujo.

Dominar la herramienta capas es de mucha ayuda a la hora de crear un dibujo o pintura porque permite mover dicho objeto solo, sin tener que mover los demás, actúa de manera individual, por ejemplo, si dibujamos partes de un personaje por separado como las manos y piernas en capas separadas podemos corregir y mover la parte, sin mover ni afectar lo que está en la otra capa y hacer las modificaciones del trabajo.

4. Pinceles

Se entiende por pincel digital a la herramienta que se encuentra en la barra superior izquierda de herramientas del software Photoshop en dicha carpeta se encuentran todos los pinceles que se dispongan funcionan igual que los pinceles de pintura tradicional, además simula otras herramientas tradicionales como el lápiz de grafito, el pastel, acuarelas y otras texturas.

Photoshop posee gran variedad de pinceles que se pueden usar para crear una pintura digital cada pincel se usa dependiendo de lo que se pretende lograr, todos estos pinceles digitales forman la columna vertebral de este proyecto porque son los encargados de dar los efectos, texturas que se exponen en mis obras digitales al igual que en la pintura tradicional existen muchas formas de pinceles, los predeterminados y los personalizados, todos estos pinceles tienen

la capacidad de moldearse. Para el fondo de las obras procedemos a utilizar los pinceles texturizados éstos simulan la pintura al óleo dando el efecto deseado, se pueden obtener en la web.

Entre los pinceles más usados en pintura digital tenemos:

- Pincel redondo suave

Este pincel es básico predeterminado, da una textura suave y se puede difuminar de una manera en que no afecta los acabados de las pinturas.

- Pincel estilo lápiz

Esta herramienta es muy útil a la hora de bocetar dando la textura de carboncillo y grafito, se puede utilizar a la hora de hacer un dibujo con sombreados.

- Pincel estilo oleo

Forma parte de los pinceles que más utilizó al ser el responsable de la narrativa de pintura digital simulando las pinturas antiguas al óleo, permitiendo hacer empastes y combinaciones entre sí.

- Pincel sensación de acuarela y salpicadura

El pincel de acuarela simula la textura con aspecto de acuarela y crea las texturas húmedas para las pinturas digitales, dejando los bordes con salpicaduras.

Photoshop permite crear nuestros propios pinceles tomando una foto de la textura que se quiera lograr con la herramienta de selección se realiza la

selección del área de la imagen con un tamaño hasta 2500 píxeles, para crear pinceles con punta definida se busca ajustes +desvanecer y se coloca cero píxeles, para los pinceles de punta difusa se debe aumentar el ajuste desvanecer, luego se procede a herramienta edición definir valor del pincel y ponerle el nombre.

5. Equilibrio de color

Con esta herramienta podemos cambiar los colores de una obra, y resaltar los brillos, por ejemplo, si en la pintura digital el color es turquesa con el cursor de equilibrio de color moviéndolo a diferentes lados se busca un color diferente modificando los colores en sí, es muy buena para ajustar las iluminaciones, medios, sombras. Esta herramienta permite mejorar la armonía de los colores, está ubicada en el panel de ajuste de imagen.

6. Sobreexponer y subexponer

Esta herramienta tiene sus inicios en los laboratorios mucho antes de la era digital la herramienta sobreexponer permite regular el aclaramiento a los píxeles de color, lo contrario a esta es subexponer que oscurece las zonas que se quieren oscuras. Estas herramientas permiten aplicar los cambios de luces a ciertas partes que estén pintadas con pinceles no a toda la imagen. Es muy útil para mejorar la exposición de luz a la obra y llamar la atención del espectador en las zonas más luminosas.

2.2. La estética de la pintura digital

2.2.1. Antecedente del concepto estético

La estética es una rama de la filosofía que estudia la belleza y su combinación con la historia del arte, Baumgarten (1714-1762), la describía como la ciencia de todo lo sensible, la estética ha sido tema de debate de muchos siglos y es que su concepto varía dependiendo de las culturas y periodo a lo largo de la historia.

Para los griegos era importante la belleza, si es bello es bueno y por lo tanto verdadero, para representar a sus dioses crearon cánones de belleza, despojaron a venus de su ropaje y la representaron en desnudo como la idealización y perfección, en el medioevo el desnudo era representación del pecado, en el renacimiento vuelven los cánones del arte antiguo griego y romano ...

Según (Frances, 2005, p 34) *indica que, "en el campo de la estética, todos los métodos de aproximación remiten a la percepción, sin percepción, no hay ni recepción, ni emisor de la obra de arte"*.

2.2.2. La estética de lo digital

La estética de la pintura digital es innovadora en el las artes visuales desde sus medios no tradicionales en donde el lienzo pasa a ser una pantalla y el pincel es remplazado por el lápiz digital y las herramientas de pinceles digitales en este aspecto se utilizan las herramientas de la época, estas narrativas digitales llevan un proceso de capacitación por parte de la persona que vaya a utilizar estos medios con el uso de programas complejos.

Las propuestas artísticas digitales son de gran complejidad signica, según Tapia el artista de las artes digitales hace una recolección de signos entre las herramientas de avanzada tecnología y los diferentes programas que se conectan entre un universo recreativas imágenes (Tapia, 2021)

2.2.3. El line art

El line art es la forma de trazar líneas detallada en el dibujo digital mejorando el boceto base, se logra utilizando la herramienta pluma que es de mucha utilidad a la hora de crear detalles lineales les da precisión a los contornos de las figuras, es muy utilizadas en los dibujos digitales de manga y anime. Para no afectar el line art a la hora de pintar en Photoshop se recomienda utilizar el modo de fusión en multiplicar y colocar por encima de las demás capas, de esta manera el line art no sufrirá cambios.

2.2.4. Concept art

En español llamado arte conceptual, nace a mediados del siglo XX cuya función es mostrar ideas a la producción de dibujos animados, mostrando lo que va a contener de una escena o que va a pasar, se crean las composiciones, los escenarios y personajes de forma de una pintura, pero esta es digital. Estas pinturas digitales dan una mejor idea de lo que se puede desarrollar en distintos proyectos como videojuegos, comics y animaciones futuras, las ideas son registradas a través de videos del proceso de creación de la pintura digital que puede cambiar para el final deseado.

“La consolidación del uso de tecnologías digitales en el arte, así como en cualquier tipo de manifestación cultural en general, ha derivado, en muchos

casos, en una praxis creativa contemporánea caracterizada por la integración de diferentes medios, es decir, una producción artística contemporánea que se significa por la hibridación de viejos y nuevos medios, soportes, lenguaje y textualidades” (Vargas, 2005)

La estética que maneja el concept art es de gran ayuda para la pintura digital creando nuevos escenarios, colores, texturas y personajes que servirán para las composiciones de una pintura digital final.

2.2.5. Fondo de la imagen

El fondo de la imagen es la primera capa de base, en la obra digital es determinante el color para utilizar por motivo de que ayuda a ajustar mejor los modos de color.

Partiendo del fondo de la imagen. Puede ser de cualquier color en este proyecto se utilizó el fondo color gris ¿por qué?, porque ayuda a ver los colores reales y para resaltar los brillos de las joyas o lugares luminosos. El medio son los pinceles digitales y el estilo el software.

Recopilando los datos de que es la estética a lo largo del tiempo, la pintura digital incluye nuevos conceptos y formas estéticas que forman parte de lo que se desarrolla a la hora de crear una obra se mencionó el line art, el concept art, y el fondo de la imagen que ayudan a comprender cómo se asocia al concepto de los cánones estéticos con lo digital.

2.3 Creación y diseños de personajes

La creación de personajes es el conjunto de muchos procesos creativos, investigativos y psicológicos de acontecimientos históricos, de la realidad o de un mundo de fantasía, existen formas de clasificar los personajes. Éstos pueden ser de origen real o de ficción, creados para diferentes objetivos como libros de cuentos, video juegos, comics, o para formar parte de una pintura digital etc. Los personajes son percibidos por los espectadores en los medios digitales creando una percepción y enganche con las personas, para esto influyen muchos factores como ejemplo el manejo del color, el diseño, la historia, e importancia de éste en la obra, para la creación de personaje, parte de la idea y boceto.

La idea

Se entiende por idea al proceso de pensamientos mentales en donde influye la experiencia y creatividad de la persona que puede expresar un mundo real o de fantasía, la idea incentiva la creatividad formando la producción de proyectos para tener el resultado final.

El boceto

Para crear los proyectos y diseños de un personaje después de tener la idea clara de lo que se va hacer el bocetaje es la parte de poner en práctica el concepto, mediante la especialidad del dibujo sencillo, pero a la vez centrando la estructura del personaje con ciertas características que lleva y harán reconocible al personaje, el trabajo es arduo debido a que se tiene que crear muchos bocetos hasta encontrar el ideal a bases de líneas

sencillas que se pueden corregir mientras se sigue avanzando, el boceto es muy importante para una obra ya que es la primera forma de dibujar y sirve de guía para los artistas.

2.3.1. Personajes surrealistas

Elegir el estilo de personaje es muy esencial a la hora de crear un boceto o personaje esto marca las características de los proyectos de arte, existen muchos estilos de personajes como de estilo cartoon, estilo Disney, estilo comics Marvel entre otros. Nos centraremos en los personajes surrealistas, los personajes fantásticos y extraños que vemos en pinturas de muchos artistas a lo largo de la historia del arte como los personajes que inundaban las pinturas surrealistas del Bosco o en la actualidad personajes surrealistas de pinturas digitales, series animadas, comics o mangas japones. Veremos como ejemplo de personaje surrealista creativo a Nausicaa del valle del viento.



Figura 3. Nausica del valle del viento - Hayao Miyazaki, 1984
Género: anime

Nausica es un personaje ficticio y princesa protagonista de esta película animada (anime) de 1984, es un personaje que combina lo antiguo con el futuro, el mundo en el que vive este personaje es un mundo de fantasía, futurista y postapocalíptico.

Vivimos en una era donde el poder expresivo de la imagen se ha transformado en el medio más importante para atraer espectadores. En este sentido el diseño de personaje, puede capturar la esencia y configuración humana, creando un fuerte lazo entre éste y su espectador esto se puede lograr por medio del proceso del diseño elementos como la teoría del color y la forma permite otorgarle al personaje características únicas y agradables a la vista (Velazquez, 2018)

Entendemos que la creación y diseños de personajes no está casada con la ilustración o comics. Se incorpora en muchas otras formas de arte, se crean personajes propios ya sea para la composición de una pintura tradicional o para ayudar en la parte estética como se diseñan para el concept art que sirve para un proyecto de pintura digital u otros.

2.4. El poder de la imaginación

La imaginación es la capacidad del ser humano de crear imágenes complejas junto con los pensamientos y la psiquis que pueden viajar al interior del ser sacando a relucir mundos oníricos producto de las experiencias y sueños rompiendo las barreras de la realidad de la naturaleza.

Platón se refería a la mimesis como la simulación de la realidad, para Platón el artista es como un ilusionista que crea una ilusión de la realidad en sus obras, objetos que aparenta ser algo, pero en realidad no lo son, el concluye que la imaginación con la mimesis nos adentra a mundos no reales a ilusiones que forman parte del mundo de los simulacros.

La imaginación actúa en diversos niveles y contextos en la vida, recuerdos, conceptos, lenguaje en el ensueño, en el sueño en la creación artística o en la invención científica; creencias colectivas(mitos) (Maria, 1988, p27)

Para nutrir de imágenes el mundo de lo imaginario y simulacro que se encuentra en el ser. En esta época es más sencillo debido a la tecnología que nos muestra incontables imágenes creativas ya sea reales o de fantasía, se pasa de tener la imagen física a tenerla de forma digital.

La existencia humana oscila entre dos planos diferentes, el de la realidad (que se manifiesta a través de su participación directa en acontecimientos físicamente tangibles) y el de la subjetividad (que resulta de la forma en que cada individuo vive su mundo interno, es decir entre la percepción y la imaginación (Joaquin, 2022, P1).

2.4.1. La ilusión de la imagen

Para muchos artistas expresar su mundo interno es más importante que crear una imagen real contraponiéndose al mundo de la naturaleza, expresando lo imaginario del artista como decía Kandinsky buscando su resonancia interna.

El límite entre el arte y la realidad; es decir, se interesa por la imagen que parece

poseer una existencia propia. Platón, en un pasaje muy comentado del sofista, llamaba la atención sobre una fisura esencial, al referirse a dos maneras de fabricar imágenes, el arte de la copia y el arte del simulacro a partir de Platón (la imagen – copia) se ve sometida a las leyes de la mimesis y atraviesa triunfalmente la historia de la representación occidental, mientras que en el estatuto de imagen – simulacro, se caracteriza por ser fundamentalmente borroso y por estar cargado de oscuros poderes (Stoichita, 2006, P11)

Soulage Francois en su texto para una nueva filosofía de la imagen ,plantea que existen dos tipos de imágenes la imagen material y la imagen mental en donde la imagen puede ser una cosa u objetos que se encuentra en la conciencia, no tiene una forma definida formando mundos oníricos, realidades fuera de lo material, que están en la mente humana, la imagen mental es la encargada de producir en primera mano las formas y colores de lo que se va a realizar, una especie de matriz que crea y se materializa en nuestra realidad desde el mundo de las ilusiones, como decía Platón el mundo de los simulacros.

La posición platónica en la alegoría de la caverna sigue siendo pertinente. La imagen puede ser fuente de ilusión y confusión entre ella misma y la realidad, en particular con los fantasmas imaginarios, los fantasmas inconscientes y el delirio; las nuevas imágenes como objeto de manipulación tecnológica y medios de manipulación ideológica y comunicacional (Francois, 2008, p. 96)

Las teorías de la imaginación y de imagen han propiciado la creación de mundos imaginarios, paisajes que son mucho más que un paisaje, personajes de extrañas formas; que no son una imagen real, que forman parte del mundo de las ilusiones del artista, de la imagen mental. Podemos asociar estas teorías de la imagen ilusionista con la pintura digital, al momento de crear una imagen digital es necesario crear capas cada capa lleva una imagen, estas imágenes son independientes de la obra, al momento de acoplar la imagen todas esas imágenes que se crearon forman un todo, uniendo todas las imágenes que habían creado mundos diferentes, creando una ilusión de lo que fueron por separado; en este sentido no es una imagen real .

2.5. Surrealismo en la pintura digital

El género surrealismo es un movimiento artístico que nace de los sueños creando mundos irreales producto de la imaginación, utilizando técnicas tradicionales de pintura, esta misma estética es plasmada en la pintura digital surrealista lo que cambia es el medio, se crean personajes surreales, texturas, paisajes que recuerdan las pinturas clásicas característica de la pintura digital surrealista.

- Simulación de la pintura tradicional
- Disposición de muchos formatos
- Creación de mundos imaginarios
- Uso de la fotografía

- Diferentes texturas digitales
- Fondos oscuros
- Colores desaturados y saturados
- Uso de softwares de alta gama
- Creación de personajes fantasmagóricos

La pintura digital surrealista es un género que va en crecimiento, cuenta con muchos artistas y máximos exponentes de los cuales inspiran mis obras digitales.

Entre los aportes que genera la pintura digital surrealista, ayuda a la creación de diseños de video juegos de alta resolución, es utilizada para películas animadas, el uso del concept art para la creación las narrativas digitales, grabación de los speed paintings que son videos de los procesos de creación de la pintura digital que sirven para aprender los trucos de los expertos.

2.5.1 Exponentes y obras de la pintura digital surrealista

La pintura digital surrealista va en constante crecimiento al igual que la tecnología que ayuda a crear esta forma de arte, el uso de softwares avanzados y complejos exige a los artistas digitales crear obras y personajes fantásticos de gran belleza, el género de la pintura digital surrealista tiene grandes exponentes cuyas obras son reconocidas a nivel mundial, artistas como Wlop, Ray Caesar, Christian Schloe son unos de sus máximos representantes.



Figura 4. Madre e Hijo - Ray Caesar



Figura 5. Xanadu - Ray Caesar, galeria house, 2019

Ray Casesar (26 de octubre de 1958, Canada) es un artista de pintura digital surrealista, tomando influencia en el arte de pintores como Frida Kaloh y salvador Dali, trabajo en distintos hospitales en diferentes departamentos como fotografos estos trabajos influenciaría en su obras digitales posteriores.

La obra de Caesar es de una estética que combina lo antiguo como trajes del periodo rococo, victoriano y elementos del futuro, esta narrativa rodea el mundo onírico del que forman parte sus personajes en su mayoría femeninos, el uso de colores de alto contrastes y de escala de grises dan un toque del arte pop surrealismo a su obra. Es uno de los máximos exponentes de la pintura digital, artistas como Madona coleccionan sus obras.

La forma de hacer arte de Ray Caesar es muy original, con estilo personalizado, al igual que Mark Ryden hace que sus pinturas sean reconocibles, es un artista del género Lowbrow pop surrealismo de pintura digital creando su obra puramente digital. Dibujando sus imágenes por computadora a través de programas como adobe Photoshop, este último lo ayuda a crear los ropajes de sus personajes que fotografía en tiendas que frecuenta, Casesar nos presenta en sus creaciones los contrarios entre belleza y horror (Hernandez, 2014,p, 5-6)

A participado en expociciones en Roma, Italia, Paises Bajos y Nueva York.



Figura 6. Wlop - Mirror



Figura 7. Wlop – Aeolian- Wang Ling

Wang Ling (China) cuyo nombre artístico es WLOP es un artista de pintura digital surrealista y diseñador de software. El artista ha llevado su arte a otro nivel mezclando sus personajes fantásticos con la pintura digital, el programa que utiliza es adobe Photoshop, sus pinturas digitales contiene gran variedad de texturas, esto gracias a sus pinceles digitales y el gran dominio del programa. La mayor parte de sus pinturas digitales nacen de un fondo gris, así como las pinturas tradicionales, crea sus propios personajes y fan art de series animadas, video juegos entre otros.

Observando las obras de WLOP, vemos el uso del preciosismo en las joyas que llevan sus personajes y resaltan en muchas ocasiones la luz de la pintura, esto debido a que la mayoría de sus obras son de fondos oscuros, el uso del color desaturado, trazos libres y rústicos.

Siguiendo en esta línea el arte digital es muy amplio con distintas ramas como la pintura digital que maneja su propia estética y diferentes métodos de producción de una obra.



Figura 8. Vestido de mariposa – Christian Schloe

Christian Schloe (Austria) es un artista de pintura digital surrealista que incorpora la fotografía en su obra jugando con las texturas llevando al espectador a un mundo mágico y de fantasía, incorporando a sus composiciones extrañas mujeres con trajes de la época victoriana que comparten escenarios con mariposa, pájaros, nubes y diferentes objetos que utiliza el artista para su mundo de sueños, dejando que el espectador perciba su propia idea.

El software que utiliza Schloe es Photoshop dándole a sus obras gran resolución de la Imagen, creando composiciones complejas y aportando en las nuevas narrativas de la pintura digital.

2.6. Corrientes surrealistas de la pintura de fantasía

La pintura de fantasía es el arte de plasmar lo fantástico, expresando el mundo sobrenatural, el mundo del simulacro por medio de la imaginación, estos mundos son representados en el arte, por medio de la imagen material invadiendo la realidad, creando un mundo surreal de ensueño.

Dentro de las corrientes surrealistas de fantasía se incluyen diferentes movimientos artísticos que transforman la realidad en un mundo onírico y mágico, veremos sus representantes y obras.

2.6.1 Surrealismo figurativo

El movimiento artístico del surrealismo nace a principios del siglo XX, siendo André Breton un precursor con su manifiesto surrealista explorando la idea de Freud, la interpretación de los sueños. En lo que respecta a la pintura surrealista se muestra en la exposición del año 1925, que contó con la exposición de obras de pintores como Max Erns, Dali, Rene Magritte, entre otros.

El surrealismo pretendía superar la limitación del inconsciente, permitiendo que el subconsciente se expresase a través del arte convirtiendo el automatismo en una característica del surrealismo. Defendiendo la creación de arte libre sin el control de la razón (Cunha, 2023, p, 5)

Pero hay artistas cuyas obras de siglos pasados nos hace reflexionar que el surrealismo ya existía desde antes, artistas como el Bosco, el greco, Giuseppe Archiboldo, nos muestran en sus pinturas un mundo onírico, de fantasía con personajes fantasmagóricos

Las obras de el Bosco en donde mezcla lo fantástico con lo siniestro, las formas y personajes en sus pinturas rompen con lo cotidiano, cuya estética extraña y formas futurista para su época le permite transformar la realidad en un mundo onírico, creados de su imaginación, que juega un papel importante en su obra utilizando recursos de su época, como el óleo.

Características de la pintura surrealista

- La representación del mundo de la imaginación, mundos de fantasía y de los sueños, contraponiéndose al mundo real.
- Búsqueda de la libertad expresiva, no sujetándose a las normas racionales.
- Imágenes distorsionadas que se perciben de una manera diferente a lo que son.
- El gusto por el ocultismo y temas prohibidos.
- Representación de un arte ingenuo y del primitivismo.

2.6.2. Pintores del surrealismo figurativo



Figura 9. Creación de las aves, Remedios Varo, 1957-*Remedios Varo*

Remedios Varo (nacida el 16 de diciembre de 1908, en Ángeles Gerona, España) fue una pintora del surrealismo. La obra de Varo está llena de simbolismo, llevando al espectador a un mundo onírico, lleno de magia, todo salido de la imaginación, estudió en la real academia de bellas artes de san Fernando en Madrid, luego trabajo en el área de la publicidad creando diseños en Barcelona, en 1935 fue influenciada en el surrealismo por el pintor Esteban Francés con quien compartió su taller, en 1937 viajó a Francia, donde conoció a Andrés Breton y a Max Ernst para el año de 1941, cuando llegaron los nazis a Francia donde residía, viajo a México lugar donde permaneció en el exilio, en México, conoció a las pintoras surrealistas Leonora Carrington y Frida Kahlo. En 1955 muestra sus obras con su primera exposición en México obteniendo el lugar número uno de la pintura femenina, fue considerada por André Breton como la hechicera por sus obras mágicas. Su obra ha influido en muchas series animadas y a artistas del arte contemporáneo reflejo de su interés por todo lo místico, alquimia y magia.



Figura 10. Té verde,
Leonora Carrington, 1942

Leonora Carrington (nace el 6 de abril de 1917, Inglaterra) siendo una niña su familia se establece en un castillo con grandes jardines, éstos sirvieron de referencia para su obra té verde, en su educación primaria formó parte del convento del santo sepulcro más tarde siendo expulsada del mismo rompiendo el esquema de las jóvenes refinadas de la sociedad y esto sería el principio de las expulsiones que protagonizó en diferentes instituciones, alegando que todo era aburrido. Ingres a la academia de arte de Londres en 1936, posteriormente conoce al pintor Marx Ernst quien la influencia en el surrealismo, debido a la intervención nazi se ve obligada a refugiarse en España afectada por todo lo que vivió fue internada en un hospital psiquiátrico por su padre, posteriormente escapa del hospital, para el año 1942, viajar a México país donde conoce muchos artistas surrealistas.

La obra de la artista estaba envuelta en seres extraños, fantasmagóricos de los cuales asegura haber tenido experiencias con éstos, mostrando paisajes mágicos producto de la imaginación y la influencia de Irlanda con los mitos celtas, el dibujo predomina sobre el color como si se tratase de una pintura renacentista.



Figura 11. La persistencia de la memoria, Salvador Dali, 1931

Salvador Dalí (11 de mayo 1904) considerado uno de los pintores importantes de la pintura surrealista, conociendo la pintura en 1916 por manos del pintor Ramon Pichot, tomando clases de pintura posteriormente con el maestro Juan Núñez en 1920 un año después expone sus dibujos a su familia.

Para el año 1922 entra en la Real Academia de Bellas Artes de san Fernando, comenzó a hacer arte cubista sin tener referencias, en aquella época no se tenían folletos del cubismo en Barcelona, siendo el dadaísmo la mayor influencia que marcó toda su vida, antes de terminar la Academia en 1926 fue expulsado. Por decir que nadie en la institución podía evaluarlo. Viajo a París, lugar donde conoció a Pablo Picasso.

La obra de Dalí explora muchos estilos desde el Renacimiento hasta las pinturas de vanguardias, siendo el pintor del Barroco español, Diego Velázquez una de sus principales influencias.

El proyecto de cortometraje un perro andaluz, donde mostró una gran imaginación del surrealismo, participó en exposiciones ya como profesional haciendo grandes aportes al surrealismo, uniéndose al grupo del surrealismo, del cual fue expulsado posteriormente. La guerra y postguerra marcó una gran influencia en su

pintura creando obras surrealistas con aspectos tecnológicos, explorando diferentes medios para crear arte



Figura 12. La alta sociedad - Rene Magritte, 1965

Rene Magritte (Bélgica, Lessines, 21 de noviembre de 1898) fue un pintor del surrealismo realizando sus primeras obras de arte con estilo impresionista, posteriormente se inscribe en la Academia de Bellas Artes en Bruselas, teniendo su primera exposición en 1920.

En sus primeras obras exploraba diferentes estilos desde el cubismo y futurismo en 1926 influenciado por la obra de Giorgio de Chirico, se aleja de los estilos de pintura que venía realizando, para enfocarse en las obras del estilo de Chirico, las obras que efectuó en este periodo evocan un mundo misterioso, de fantasía, yuxtaponiendo las imágenes.

En su viaje por París en 1927 participa en muchas actividades con el grupo surrealista entre los que figuraban artistas como Breton, Dalí y Miro, aportando al género surrealismo el ilusionismo, llamado el surrealismo mágico, expone sus obras con el grupo surrealista en 1928.

2.6.3.Pop surrealismo

El pop surrealismo es un género originario de California en los 70, es un estilo que se inicia del arte callejero, influenciado, del manga japonés, dibujos animados, y la música popular, también se referencia del Renacimiento, Barroco y mitología, es un arte que tiene muchas facetas a veces pueden ser tierno, bello, como también puede ser bizarro, esta estética se envuelve en el mundo del surrealismo, utilizando colores grises, sobrios y colores pasteles. Es un arte vigente y muy popular incursionando en otros ámbitos como en la industria de juguetes y pintura digital

La técnica que utilizan los artistas del pop surrealismo es la pintura al óleo, acrílico y collage, trabajan sobre lienzo, papel, o madera, también incursionan en la escultura, veremos sus mayores exponentes y obras.



Figura 13. Pink pop Barbie
(2019) - Mark Ryden

Mark Ryden (oregon,1963) es considerado el mayor exponente del pop surrealismo, nacido en Medford Oregón y criado en California, su estética se basa en personajes surrealistas, personajes populares e históricos como Abraham Lincoln, utiliza como técnica el óleo sobre tela, madera y escultura, sus pinturas de fantasía nos recuerdan los movimientos artísticos como el Barroco, Rococo, y Neoclasicismo todo esto llevado a su propio estilo.

Entre sus producciones creativas ha colaborado para portadas de cd (1988-1998) de bandas musicales y cantantes, Como Michael Jackson

Ha participado en exhibiciones desde 1998, mostrando The Meat show, siendo vegano la carne es un elemento que forma parte de la mayoría de sus obras, inspirando a artistas como lady Gaga. En 2019 trabaja con la marca de juguete Matel creando una serie de muñecas Barbies.



Figura 14. La isla de la alegría - Marion Peck, 2015

Marion Peck (3 de octubre de 1963, Filipinas) naciendo en ese país por motivos de viaje familiar, criada en Seattle, sus estudios los realizó en diferentes universidades como la universidad de Syracuse de Nueva York y posteriormente en Roma, lugar donde apreciaría los paisajes y pinturas. Es considerada como una de las máximas exponentes del pop surrealismo junto a su esposo Mark Ryden.

La obra de Marion Peck es de un mundo imaginario con paisajes hermosos y diseños de personajes extraños y surrealistas, su estilo de paisaje recuerda la pintura del Renacimiento y la escuela veneciana, el uso del color rosado madera y colores en escala de grises muy propio del género pop surrealismo, maneja un gran dominio de la técnica de la pintura, sus obras pueden parecer tiernas, pero tiene muchos trasfondos y crítica a problemas contra el medio ambiente y otros.

Sus pinturas han sido exhibidas los Ángeles, Roma y París



Figura 15. Risvelio - Nicoletta

Cecolli, The Venice Biennale arte

2021

Nicoletta Cecolli (San Marino, 1973) nacida y criada en San Marino, desde pequeña vivió rodeada de juguetes, su padre era dueño de una tienda que creaba y vendía juguetes, esto la marcaría en sus obras posteriores.

Sus estudios los realizó en el Instituto de Arte de Urbino en la carrera de animación, en su carrera a ilustrado muchos libros infantiles desde 1995, recibiendo el premio a mejor ilustradora de cuentos infantiles en 2001 la obra de Nicoletta está plasmada de niñas, muñecas y todo tipo de juguetes, utiliza colores en escala de grises, gran dominio de la técnica de la pintura y perspectiva, es una obra llena de transfondo y simbolismo, su obra es melancólica y de humor bizarro, el dibujo predomina sobre el color como las pinturas renacentistas de Florencia, trabaja con acrílicos



Figura 16. Se trata del viaje – Julie Filipenko

Julie Filipenko (Israel) nacida y criada en Israel, graduada en la licenciatura de Arte y Diseño en Jerusalén.

Su obra es de gran dominio del dibujo, muestra el gusto por los personajes de ciencia ficción y películas antiguas de terror, como también del manga japonés, la paleta de color es muy brillante dominando el rosa, turqueza y amarillo, trabaja en exteriores presentando hermosos paisajes imaginarios e interiores.

Las obras de la artista se encuentran en Urban nation desde 2019, sus pinturas han sido portadas de la revista beautiful bizarre magazine.

CAPÍTULO 3

4. Marco metodológico

La incorporación del marco metodológico en una investigación ayuda a los procesos en que va enfocado el estudio para organizar los datos, mejorando la estructura de los conceptos detallando los temas que forman parte del proyecto de investigación que el investigador defiende con el respaldo de las teorías y trabajos de los expertos en la temática que aportan coherencia al estudio (Azuero, 2019).

El marco metodológico enseña y profundiza el tipo de investigación que utilicé en este estudio y la formas en que recolecté la información, junto a lo relacionado a la ejecución del mismo analizando las diferentes opiniones del público y herramientas que usé para crear las pinturas digitales.

3.1. Metodología aplicada

El método de investigación que utilicé para el proyecto es bajo un enfoque cualitativo de nivel comparativo con un estudio emergente, debido a que la investigación puede ir cambiando en cuanto se vaya avanzando. Este modelo se adapta al proceso de esta investigación. He creado pinturas digitales sobre personajes del surrealismo fantástico que simulan la pintura tradicional, esto se logra mediante los medios tecnológicos y softwares como Adobe Photoshop, que tiene herramientas útiles para crear los efectos de las pinturas tradicionales, como los pinceles digitales que asemejan las texturas, empastes y transparencias de la pintura tradicional.

Proponiendo una nueva forma de ver el arte digital recordando las técnicas de pintura tradicional como la pintura al óleo, empastes y acrílicos, lo que cambia es el medio de creación dándole un toque digital, comparando las pinturas tradicionales de estilo surrealismo figurativo y surrealismo pop, con las pinturas surrealistas digitales. Observamos que las técnicas y estilos de la pintura tradicional es similar a la pintura digital lo que cambia es el medio.

La investigación con el método cualitativo describe y profundiza sobre los fenómenos de la investigación analizando y describiendo los conceptos, (observar, escuchar y comprender) apoyando a la metodología, recopilando datos que se analizan con mucha minuciosidad para relacionar las teorías que son sujetas a estudios (Silva, 2005).

3.1.1. Enfoque del estudio y materiales

En este estudio e investigación sobre la pintura digital y el arte del surrealismo, el pop surrealismo y surrealismo fantástico estos estilos son creados con las técnicas tradicionales, las cuales nutren de ideas y técnicas para simularlas en mis pinturas digitales. La creación de los personajes que he realizado se basa en el surrealismo fantástico que son personajes ficticios que viven en su propio mundo de ensueño y de fantasía.

El método es la creación de pinturas digitales a través del programa Adobe Photoshop basadas en el surrealismo fantástico. El estilo es pintura digital del surrealismo fantástico.

La técnica es pintura digital con el programa Adobe Photoshop empleando la tableta digitalizadora Wacom Intuos.

Materiales que utilice, laptop Toshiba, tableta digitalizadora Wacom Intuos, software Adobe Photoshop 2021

3.1.2. Adquisición de datos

La recopilación de información para este estudio fue por la vía de los datos bibliográficos en donde se revisó los temas que guardaran relación con este proyecto desde distintas fuentes como artículos de internet, revistas, libros, sitios web, también la escogencia de los artistas y obras de surrealismo tradicional y surrealismo digital que se asemejan a esta propuesta digital.

3.2. Construcción de las obras digitales

Para la producción de las obras digitales de esta tesis debo mencionar las influencias de artistas de estilos artísticos como el surrealismo, pop surrealismo y surrealismo fantástico, artistas como Wlop y Ray Caesar en la parte de la pintura digital, utilizando las herramientas y el software que ellos utilizan como Photoshop, motivado por la belleza de sus obras surreales.

Estos artistas utilizan al máximo las capacidades de Photoshop, dándole un toque fotográfico a sus obras, llegando a producir obras de estilos clásicos trayéndolas a nuestra época con los medios digitales.

El dominio de las herramientas complejas del programa Photoshop permite crear estos mundos fantásticos que dotan de alta resolución y calidad a las pinturas digitales. Esta misma calidad le añado a mis pinturas digitales, siendo así Photoshop un programa de alta gama capacitado para crear obras inimaginables

3.2.1. El comienzo del proceso

Partiendo de la idea de estas pinturas digitales surrealista adaptamos algunos procesos. En la creación de mis obras y darle un toque personal expresando los fantasmas de mi imaginación

Para la creación de las obras digitales es importante la resolución de la imagen por lo que utilicé resolución en 400 pixeles por pulgadas, el tamaño del lienzo depende del formato que se usé, puede ser horizontal o vertical, con la resolución alta se evita que se distorsionen las imágenes, el modo de color RGB para el uso de la imagen en dispositivos tecnológicos.

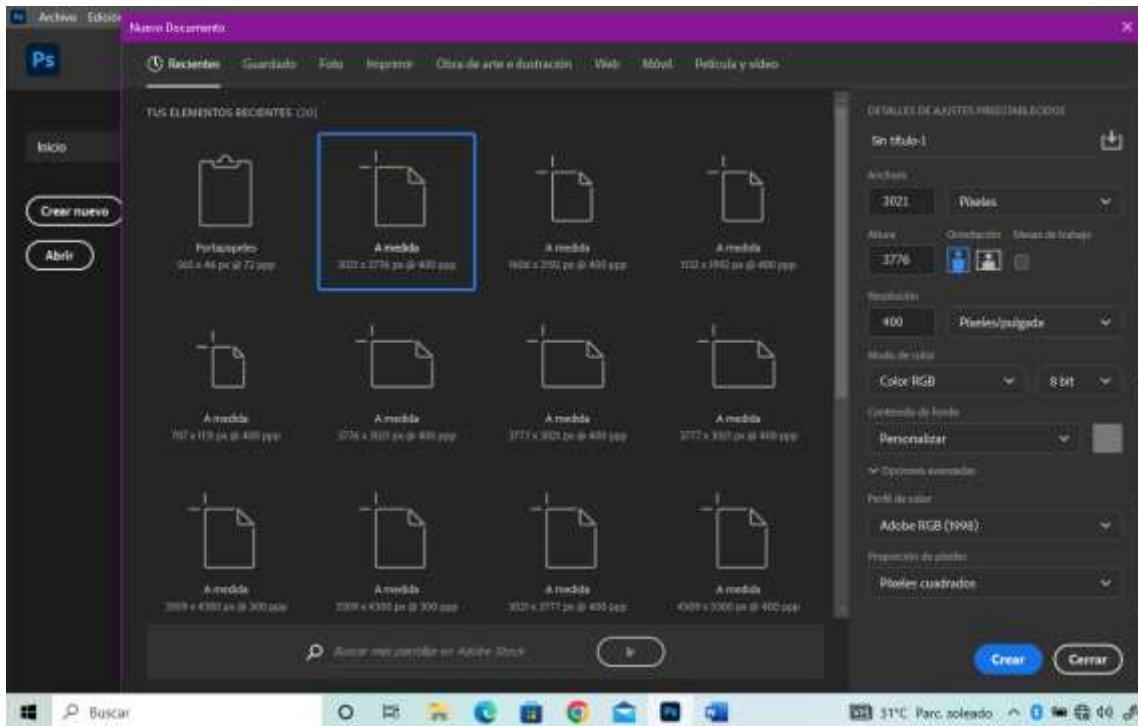


Figura 17. Vista de la resolución en Photoshop

La creación de bocetos es importante en la creación de un personaje en Photoshop, para la creación de todas las obras siempre comienzo por el bocetaje, éstos se pueden corregir, a medida que se vaya avanzando, los colores de fondo de imagen que utilicé son de fondos grises, pero mostraré ejemplos cómo se ven los bocetos en fondo blanco y sepia.



Figura 18. Boceto digital en fondo blanco



Figura 19. Boceto digital en fondo sepia



Figura 20. Boceto digital en fondo gris claro

En el boceto digital de fondo gris, lo utilicé para el primer diseño de personaje surrealista para convertirlo en una pintura digital, dejando como ejemplo los bocetos de fondo blanco y de fondo sepia, elegí el boceto en fondo gris por qué se puede resaltar mejor los brillos con la herramienta de sobreexponer color al final de la obra, como se puede observar primero se crea el fondo en este caso de color gris, luego en otra capa el boceto para posteriormente empezar a colorear en esta parte el boceto está terminado se pueden hacer dos formas de pintura digital, que predomine las líneas de contorno negro, mejor conocido como lineart o se puede pintar y que predomine el color .

3.2.2. Pinturas y diseños digitales, descripción de las obras

Pintura digital

Software: Adobe Photoshop 2021

2508 x 3541, resolución 400



Figura 21. Maga de la noche - Luis Lorenzo, 2021

En esta primera pintura digital inicié creando un personaje ficticio y surreal de mi imaginación llamada la maga de la noche en donde plasmo un fondo de cielo nocturno estrellado, la maga con sus poderes mágicos alumbra su paso, en esta obra predomina el color sobre el dibujo, el formato de color es RGB, para su uso en pantallas

de dispositivos tecnológicos de luz artificial, los pinceles digitales que utilicé fueron los pinceles texturizados con efectos de óleo, pinceles de cielo nocturno, los efectos de brillo se logró con la herramienta superponer color y la herramienta de tono y saturación.

Obra número 2

Pintura digital

Software: Adobe Photoshop 2021

3777 x 3021, resolución 400



Figura 22. Sirena del lago Alajuela – Luis Lorenzo, 2022

Para la realización de esta obra diseñé un personaje mitológico y ficticio que habita en mares y lagos llamadas sirenas, a lo largo de la historia estos seres aparecen en muchos relatos, además los griegos las representaban con forma de aves y cabeza de mujer, eran criaturas hostiles que atacaban a las personas, fue hasta la novela la Odisea de Homero que se representan como mujeres con cola de pez, en otras culturas como el pueblo de los Dogon en Mali, África, cuentan que seres del espacio provenientes de la estrella Sirio descendieron en una nave en el lago, eran seres mitad hombre con cola de pez.

La historia que me llevó a crear este mítico personaje es la que cuentan los lugareños y pescadores que viven cerca del lago Alajucla, en un lugar del lago llamado silla de piedra, cuentan que se bañan mujeres, que invitan a sumergirse con ellas, las personas evitan ir a ese lugar aseguran que son sirenas.

Sin duda el lago Alajucla es un sitio hermoso, pero lleno de misterios he tenido la oportunidad de estar en una de sus islas y presenciar acontecimientos extraños.

Obra número 3

Pintura digital

Software: Adobe Photoshop 2021

3509 x 4300, resolución: 400



Figura 23. Princesa de la luna - Luis Lorenzo, 2021

En esta obra represento a una princesa surrealista con cabello corto celeste, creada de mi imaginación, acompañada de un colibrí de un tamaño surreal, las princesas surgen en los cuentos de hadas, existen muchos escritos de princesas de la luna en esta obra plasmo una princesa con ropa moderna que es parte de las espinas que la rodean y cabello con colores de nuestra época, esta princesa está llena de mucha seguridad mirando fijamente al espectador.

El colibrí representa lo positivo, lo eterno y la magia que es características de mis personajes siempre llevan algo mágico.

La luna representa el poder femenino y el mundo de los sueños, está asociada con la diosa griega Artemis, diosa cazadora y rebelde, la luna es de color dorado recordando las pinturas del periodo bizantino y gótico. Estos personajes viven su propio mundo imaginario, intocable y de ensueño.

Obra número 4

Pintura digital

Software: Adobe Photoshop 2021

2000 x 1655

Resolución: 400



Figura 24. Reina del lago - Luis Lorenzo, 2022

La reina del lago es un personaje surrealista, que tiene cuerpo mitad mujer y el resto es una especie de tentáculos, mostrando que no es humana sino un espíritu del lago que atrae a sus víctimas con su fachada de belleza para devorarlos, igual que las sirenas, el paisaje imaginario es un bosque oscuro tenebroso rodeado de un lago con aguas cristalinas, pero que esconde en su interior restos de las víctimas del personaje principal, en este sentido es una pintura de fantasía, en la historia existen muchas deidades y representaciones de espíritus en diferentes culturas asociadas al agua.

Obra número 5

Pintura digital

Software: Adobe Photoshop 2021

3021 x 3776, resolución en 400



Figura 25. Sueños mágicos - Luis Lorenzo, 2023

La representación del mundo de los sueños es una de las características de una obra surrealista y de fantasía, los sueños en muchas culturas pueden llevar a viajar a las personas al pasado o futuro, como también a dimensiones, mundos y lugares desconocidos, llevando al personaje principal la maga Zafiro, personaje fantástico, que se queda dormida sosteniendo la caja mágica, la cual se abre, llevándola al mundo real no mágico, sacando todo lo que contiene la misma caja, personajes fantasmagóricos que se escapan de su encierro, la habitación es la representación del espacio real en donde se logra ver en perspectiva otra puerta al final dándole un toque de misterio, incertidumbre y terror a la obra, el oso de peluche quien observa todo es el único testigo de lo que acontece, representa la inocencia y la infancia de la maga.

Esta obra está influenciada en las pinturas surrealistas de la artista Remedios Varo, que añade personajes imaginarios y mágicos a sus obras, en muchas ocasiones se encuentran en cuartos y arquitecturas extrañas, demostrando gran dominio de la perspectiva.

Obra número 6

Pintura digital

Software: Adobe Photoshop 2021

1024 X 1280, resolución: 400



Figura 26. La dama del lago - Luis Lorenzo, 2023

El personaje surreal de la hechicera del lago es la representación de la guardiana de la legendaria espada Excalibur, este personaje se dio a conocer en el medioevo, hay varias teorías de su origen, es una hechicera que aprende los secretos mágicos por medio del mago Merlín.

Orígenes mitológicos, en los escritos antiguos de los celtas, las deidades del agua eran muy veneradas, porque se le asocia a un elemento principal que crea vida como el agua.

Hace aparición en la literatura en libro del siglo XII, llamado Lancelot, el caballero de la carreta, interpretando el papel de madre del caballero de la mesa redonda Lanzarote, existen muchas versiones de este personaje en la literatura. Se le atribuyen funciones relacionadas con la magia para ganar batallas y ser la guardiana de la espada Excalibur del rey Arturo.

El personaje principal está centrada, rodeada de un paisaje con lago en un amanecer, junto a mariposas doradas y mágicas que le dan equilibrio a la obra, la espada es dorada y alumbró el camino de la hechicera mágica, las pinceladas para el paisaje y partes del personaje son sueltas añadiendo dinamismo.

Obra número 7

Pintura digital

Software: Adobe Photoshop 2021

3509 x 4300, resolución en 400



Figura 27. Maga mariposa - Luis Lorenzo, 2023

El mundo mágico y fantástico de mis personajes de la pintura digital muestran a las Magas y hechiceras creadoras de magia, la maga mariposa es un personaje que crea mariposas luminosas para alumbrar en la oscuridad.

Las magas son personajes que se asocian a las hechiceras y brujas, pero son totalmente diferentes, las magas no tienen que ser de una edad madura para tener el título de maga, siendo en su mayoría mujeres jóvenes, para crear magia no utilizan rituales, invocan seres espirituales para que las ayuden en el mundo real, dominando las reglas del mundo real y el mundo mágico, crean sus propios hechizos mágicos

amplificándolos con objetos sagrados como jemas mágicas, o armas como báculos sagrados, la mayoría de magas no son humanas, viven en el mundo mágico fuera del mundo real de los humanos.

En la pintura el personaje principal la maga, está en el centro del cuadro que con sus manos crea mariposas brillantes que alumbran en la oscuridad, detrás se deja ver un paisaje nocturno que simula árboles cuyas pinceladas están hechas con el pincel que dé las texturas de óleo.

Las mariposas es un símbolo recurrente en mis obras, símbolo de la persistencia y evolución constante, en Panamá significa abundancia de mariposas.

Obra número 8

Pintura digital

Software: Adobe Photoshop 2021

1606 x 2192, resolución en 400



Figura 28. Maga del sombrero rojo - Luis Lorenzo, 2023

En este personaje surrealista represento a la maga que utiliza sus poderes mágicos para transformarse en una criatura con Tentáculos, mostrando su lado malvado, el sombrero rojo es una referencia de Vermeer, en la pintura de la dama del sombrero rojo que es un color dominante y resalta en la obra, esta maga está en el mundo mágico representado por un paisaje nublado y húmedo, dejando ver atrás unos árboles y una entrada de una mansión misteriosa, el personaje está en una ciudad inundada y sumerge sus pies en el agua mostrando sus tentáculos y garras .

3.2.4. Modos de color, que se utilizó en las obras

Para la realización de las pinturas digitales mostradas en la tesis utilicé el modo de color en formato RGB, que es el modo indicado para conseguir la mayor resolución en pantallas de luz artificial como los dispositivos tecnológicos, potenciando las capacidades de la luz a la hora de apreciar mis obras.

El manejo del color en estas obras es muy variado, van desde los colores fríos, calientes y complementarios hasta los colores en escala de gris, para darle armonía de color a las obras.

- 1 En la primera pintura, de la maga de la noche utilicé colores fríos como el morado, por ser una escena nocturna, que solo se alumbra con el color violeta intenso y el brillo del morado.
- 2 Para la sirena del lago Alajuela, se ve más la combinación de colores fríos y cálidos, mostrando el lago de noche, los colores fríos envuelven la cola de la sirena, utilicé los colores cálidos amarillo, oro, y rojo, para resaltar las zonas luminosas.
- 3 En la pintura tres, la princesa de la luna, predominan los colores fríos nocturnos, el color dorado resalta en la luna y el collar de la princesa refleja la luz en la ropa y el colibrí.
- 4 La reina del lago está compuesta por colores fríos en su mayoría y escala de gris solo en la corona lleva un color cálido.

- 5 En la obra sueños mágicos usé colores en escala de gris al estilo pop surrealismo esos tonos verde olivos claros y rosados madera que se complementan muy bien.
- 6 En la pintura la dama del lago utilicé colores complementarios entre cálidos y fríos, buscando la armonía y alternancia cromática.
- 7 La maga mariposa es una obra llena de colores entre cálidos y fríos, los cálidos resaltando las partes de detalles dorados y joyas, en esta obra la luz proviene de un color frío brillante.
- 8 En la obra la maga del sombrero rojo utilicé colores en escala de grises para darle ese toque sombrío, húmedo y nublado, propio del surrealismo.

3.3. Procesos de producción de las pinturas digitales

En la producción de las obras comencé con la creación de los bocetos digitales que ayuda a la hora de crear una obra digital

Proceso 1.

- Lo primero es buscar referencias de modelos, esta parte puede demorar días.
- Documentarse del tema que llevará la obra y el personaje.
- Hacer diferentes estudios de postura.

- Seleccionar el tamaño del lienzo digital y la resolución.
- Escoger el color de fondo del lienzo.
- Seleccionar el modo de color, puede ser RGB o CMYK.

Proceso 2.

- Empezar a bocetar.
- Determinar el boceto definitivo.
- Seleccionar la paleta de colores que se va a utilizar.
- Escoger los tipos de pinceles digitales que se necesitarán para la obra.
- Con el boceto listo, es hora de comenzar a pintar.
- Todos estos procesos llevan las cantidades de capas que se necesiten.

Proceso 3.

Añadir detalles estos pueden ser con diferentes herramientas

- Para cambiar los colores, utilicé la herramienta equilibrio de color,
- En la parte de las luces, se utilizó la herramienta sobreexponer color.
- Acoplar imagen, esta función une todas las capas de la pintura para crear una sola y definitiva.

Proceso 4.

- El acabado final es el último proceso que determinará la calidad de la obra.
- Con la herramienta curva, se le añade contraste a la obra y evita que la obra se vea pálida.

- Se guarda la imagen en la barra archivo, guardar como, puede ser en formato PSD, o en formato JPG.

En la creación de mis obras digitales utilizó el estilo del surrealismo fantástico, en el cual plasmo, personajes surreales en un mundo mágico, el mundo de las ilusiones, un mundo no real, cuyos personajes viven en él. Los personajes del surrealismo fantástico forman el elemento principal de la obra, se sitúan en el centro de la composición, siendo así los protagonistas de las obras. Para llegar a darles formas a los personajes utilizo, modelos reales apoyándome de referencias de imágenes y fotografías transformándolos en un ser completamente nuevo.

A la hora de realizar las obras digitales se debe tener un conocimiento en dibujo y manejo del color, para añadirle el efecto deseado a la obra.

En la parte técnica es importante tener dominio del programa Adobe Photoshop y conocer la función de cada herramienta que el programa nos proporciona, estas herramientas son las que ayudan a crear los detalles en la obra.

La selección de un software de alta gama es fundamental para realizar las pinturas digitales en mi caso utilizo Adobe Photoshop, que contiene todo lo que se necesita para crear pintura digital de alta calidad.

3.4. Reseña de lo creativo a lo creativo digital

Para la elaboración de mi obra artística, llevé un largo proceso hasta llegar a la obra digital expuesta en esta tesis, empezando la creación de dibujos de forma realista, con técnicas de dibujo y pintura tradicional, esto fue hasta conocer la historia del arte, por la cual conozco el movimiento artístico del surrealismo y pop surrealismo,

observando pinturas de Leonora Carrington, Remedios varo, Mark Ryden, Nicoleta Cecolli y Julie Filipenko, en donde crean personajes y mundos surreales imaginarios, llenos de fantasía, la imaginación de estos artistas impactó en mi estilo de hacer arte, comencé a crear personajes surrealistas con las técnicas de dibujo y pintura tradicional.

Conocí el arte digital en la escuela de Artes Visuales Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá por medio de la profesora Hania Espinosa y me planteé la idea de cómo sería trasladar mis creaciones al mundo de lo digital con un gran entusiasmo en experimentar con las herramientas tecnológicas, simulando una pintura tradicional en digital, con la idea en mente procedí a trabajar con la tableta digitalizadora y el software Adobe Photoshop, los primeros trabajos no dieron resultados alentadores, pero como en toda disciplina hay que practicar, me fui familiarizando con el programa acercándome más al objetivo. En la investigación encontré las pinturas digitales de artistas como Wlop y Ray Caesar quienes tienen tutoriales de cómo crear los efectos que ellos le añaden a sus obras, con estos conocimientos adquiridos, conocimientos de la pintura tradicional y una gran imaginación los cuales puse en práctica para crear mis obras digitales logrando seleccionar las herramientas de Photoshop, que mejor efecto les dé a mis obras, obteniendo como resultado mi estilo de pintura digital y de personajes del surrealismo fantástico.

Conclusiones

- A lo largo de la historia del arte, el arte ha tenido muchos cambios, cambios en técnicas, materiales y estilos, esto mismo está sucediendo en nuestra época, se crea la pintura digital lo que cambia es el medio, los materiales, la herramienta para crear arte.

- Las nuevas tecnologías nos proporcionan las herramientas para crear arte digital, como lo es la pintura digital, con programas de alta gama como Adobe Photoshop se pueden crear, pinturas digitales de alta calidad.

- La pintura digital se puede unir con movimientos artísticos como el surrealismo y así crear personajes fantásticos, jugando con la fantasía, dando como resultado las pinturas digitales surrealistas.

- Cada pintura digital y personaje es producto de mi imaginación sacando a relucir los fantasmas de mi mente, que viven en mundos imaginarios, logrando los resultados esperados, gracias a mi dedicación y práctica con el programa Adobe Photoshop.

- La narrativa de mis pinturas digitales surrealistas es un producto del largo proceso en mi forma de crear arte, despertando mi interés por experimentar con

estas nuevas tecnologías, mostrando que se puede simular una pintura tradicional por medio de las herramientas tecnológicas de nuestra época.

- El uso de las herramientas que contiene el programa adobe Photoshop es importante a la hora de crear una pintura digital, ya que estas mismas crean los detalles de las obras y determinan la calidad de la imagen.

- Para crear pintura digital no es necesario tener una tableta digitalizadora costosa lo importante es saber utilizar el programa o software.

Recomendaciones

- Crear espacios y talleres de pintura digital que aporten conocimientos e Incentivar la creación de pinturas digitales por medio de las herramientas tecnológicas, en escuelas y universidades nacionales, principalmente en universidades de arte.

- Promover las exposiciones de pintura digital de los artistas profesionales y artistas emergentes en el género digital, con la colaboración de entidades públicas y privadas, para que el público aprecie y conozca las nuevas formas de hacer arte e incentive a los nuevos artistas a crear pintura digital.

- Apreciar la pintura digital, como obra de arte, en el campo de las artes visuales, siendo la pintura digital una rama del arte digital.

- Aprovechar las herramientas tecnológicas para crear arte, capacitándose en el uso de los softwares y crear un arte propio.

Bibliografía

- **Adriana, T. (2021).** *Investigacion y archivo de artes visuales* . Obtenido de Esteticas digitales del siglo XXI: <https://piso9.net>
- **Arjona, E. M. (2020).** *La estrella de Panamá*. Obtenido de arte digital, a subasta: <https://ww.laestrella.com.pa>
- **Cardona, I. (2014).** *La investigacion en publicidad, diseño y comunicacion* . E-ikon, 32.
- **Cartesano, S. (2011).** *Photoshop; Proyectos y secretos*. Buenos Aires: Fox Andina.
- **Martín, A. C. (2007).** *EL MUESTREO EN LA INVESTIGACIÓN CUALITATIVA*. Dialnet, Centro de trabajo: (1) Departamento de Investigación de FUDEN. Centro de trabajo: (1) Departamento de Investigación de FUDEN.
- **Cunha, S. (2023).** *Cultura Genial* . Obtenido de Surrealismo: características y principales artistas : <http://www.culturagenial.com>
- **Francois, S. (2008).** *Para una nueva filosofia de la imagen*. *Revista de filosofia y teoria politica* , 96-112.
- **Gonzalez, A. (2021).** *Apuntes para el estudio de la pintura digital arte del siglo XXI*. Tesis de magister , Universidad de Oviedo, Facultad de filosofia y letras , Oviedo, Austrias, España. Recuperado el 25 de abril de 2023

- **Hernandez, A. A. (2014).** *In arte*. Obtenido de ray caesar, genio del arte digital:
<https://moovemag.com>
- **Joaquin, M. (2022).** *Psicologia de la mente.com*. Obtenido de ¿Qué es la imaginacion?: <https://psicologiaymente.com>
- **karteria. (2017).** *Karteria*. Obtenido de ¿que es el surrealismo pop o lowbrow?:
<http://.karteria.wordpress.com>
- **Kuspit, D. (2006).** *Arte digital y video arte* . Alcala, Madrid : Audio visuales del CBA.
- **Lazcano, I. B. (2022).** *Digital painting guia para principiantes grandes obras D&P 2nd edicion*. Parramonpaidotribo.
- **Silva, M. (2005).** *Metodologia en la investigacion cualitativa* . Mundo siglo XXI, P 1
- **Sommerville, I. (2005).** *Ingenieria del software*. Septima edicion . Madrid España: Pearson Addison Wesley.
- **Stoichita, V. (2006).** *Simulacros el efecto pigmalion*. Siruela .
- **Technology, a. &. (2018).** *Artec arte & tecnologia*. Obtenido de un poco de historia sobre arte digital: <http://arteytecnologiafuison.blogspot.com>
- **Vargas, R. (2005).** *ru.tic.unam.mx*. Obtenido de Hipermedia: medio, lenguaje herramienta del arte digital : <http://.ru.tic.unam.mx/123456789/980>

Anexos de documentos

1. Carta de profesora Teresita Nieto, profesora con especialidad en español
2. Copia de diploma de la licenciatura en humanidades con especialización en español otorgado por la universidad de Panamá la profesora Teresita Nieto

Panamá, 19 de junio 2023

Magíster

Jorge Fermín Jované Raphose

Decano

Facultad de Bellas Artes E. S. D.

Respetado decano:

La suscrita notifica haber revisado por solicitud de la o el estudiante **LUIS LORENZO**, con cédula de identidad personal 8-815-296. **LA TESIS SERIE CREATIVA DE PINTURA DIGITAL SOBRE PERSONAJES DE SURREALISMO FANTÁSTICO CON EL PROGRAMA DE ADOBE PHOTOSHOP**. Y, a la vez doy fe que el documento cumple satisfactoriamente con todos los requisitos formales de ortografía y redacción.

Atentamente,

Profesora de Español



Teresita Nieto 7-111-294.

