



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**IMPORTANCIA DEL PROCESO ARTÍSTICO TRADICIONAL EN LOS
DIVERSOS MEDIOS DIGITALES**

**PERERO TORRES FERNANDO FABIAN
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

**HOLGUIN DEL ROSARIO ANTHONY BRYAN
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**IMPORTANCIA DEL PROCESO ARTÍSTICO TRADICIONAL EN
LOS DIVERSOS MEDIOS DIGITALES**

**PERERO TORRES FERNANDO FABIAN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**HOLGUIN DEL ROSARIO ANTHONY BRYAN
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

**IMPORTANCIA DEL PROCESO ARTÍSTICO TRADICIONAL
EN LOS DIVERSOS MEDIOS DIGITALES**

**PERERO TORRES FERNANDO FABIAN
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

**HOLGUIN DEL ROSARIO ANTHONY BRYAN
LICENCIADO EN ARTES PLÁSTICAS**

BENITEZ NARVAEZ ROBINSON MIGUEL

**MACHALA
2022**

ARTES 2A

por Anthony Bryan Holguin Del Rosario

Fecha de entrega: 02-sep-2022 02:03p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1891511770

Nombre del archivo: PROYECTO_DE_TITULACION_PERERO_Y_HOLGUIN.pdf (1.13M)

Total de palabras: 8207

Total de caracteres: 43627

ARTES 2A

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	publicaciones.ucuenca.edu.ec Fuente de Internet	2%
2	liminar.cesmeca.mx Fuente de Internet	1%
3	core.ac.uk Fuente de Internet	1%
4	sedici.unlp.edu.ar Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	1%
6	latallera.blogspot.com Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Apagado

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, PERERO TORRES FERNANDO FABIAN y HOLGUIN DEL ROSARIO ANTHONY BRYAN, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado IMPORTANCIA DEL PROCESO ARTÍSTICO TRADICIONAL EN LOS DIVERSOS MEDIOS DIGITALES, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



PERERO TORRES FERNANDO FABIAN

0706430782



HOLGUIN DEL ROSARIO ANTHONY BRYAN

0750207383

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a mis padres pues desde que tengo uso de memoria han estado apoyándome moralmente y monetariamente en todo mis objetivos artísticos inculcando que si quiero algo debo insistir y poner mucho empeño si quiero lograrlo y fue así como hasta el día de hoy esas palabras me siguen alentando a ser mejor persona y un buen profesional en la rama del arte, de igual manera quiero dedicar este proyecto a mi tío paterno quien al igual que yo siente mucho aprecio y respeto por las artes y la artesanía y si bien es cierto que el no tuvo la oportunidad de seguir preparándose de manera profesional en el arte, no ha dejado de realizar artesanías y dibujos pues para él es una satisfacción enorme poder realizar estas obras artísticas con sus manos y por esa razón ha sido uno de mis primeros referentes del arte y quien me ha impulsado a seguir por este camino del arte.

Autor: Anthony Bryan Holguin Del rosario

Este proyecto de investigación va dedicado a todos mis familiares, amigos y docentes que estuvieron presente en este proceso arduo de investigación, ellos son los que me dieron ese empujón y aliento de poder cumplir con el objetivo planteado. También va dedicado para mis padres, hermanos y mi novia, ya que son personas importantes que siempre estuvieron apoyándome en todo el proceso de aprendizaje y en esta etapa de formación. Y por último dedicado a mis abuelos tanto como paternos y maternos, sé que no están a mi lado, pero se sentirán orgullosos de verme como un profesional.

Autor: Fernando Fabian Perero Torres

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a todas las personas que me apoyaron de principio a fin en este recorrido artístico a mis amigos, seres queridos y familiares quienes han sabido apoyarme con sus palabras y consejos, a los diferentes docentes de la carrera que han aportado con su granito de arena para poder crecer como profesional, muchas gracias.

Autor: Anthony Bryan Holguin Del rosario

En primer lugar, agradecer a Dios que es el que nos brinda esas fuerzas para salir adelante cada día, también quiero darle gracias a mis padres que me han apoyado a lo largo de este proceso y aún más por ser pilares fundamentales en esta etapa de mi vida que es formarme como un profesional en la carrera del arte, de igual manera agradecer a los docentes que son ellos los que han impartido su conocimiento hacia nosotros y decirle que lo sigan haciendo de corazón.

Autor: Fernando Fabian Perero Torres.

RESUMEN

ARTE TRADICIONAL Y ARTE DIGITAL

Autores:

Anthony Bryan Holguin Del rosario

Fernando Fabian Perero Torres

Tutor:

Lcdo. Robinson Benítez Narváez, Mgs.

El presente trabajo de investigación muestra una mirada diferente a las áreas del arte como lo es el Digital y el Tradicional por medio de una propuesta Artística de carácter mural entra la interrogante y el debate de si el Arte digital y tradicional son dos áreas completamente distintas apoyándose de diferentes referentes artísticos nacionales e internacionales que puedan aportar algún tipo de criterio respecto a estas dos áreas o disciplinas.

La evolución es un paso indispensable en cualquier ámbito para el desarrollo en la sociedad por esta razón nos dedicamos a crear nuevas formas de cubrir todas nuestras necesidades desde lo más pequeño hasta lo más grande y algunas de éstas van perdiendo la noción de porque fueron creados, principalmente en el caso del arte plástico hemos tenido muchas variaciones, movimientos, géneros y corrientes artísticas producto de la evolución, la más notoria es el caso del arte digital que tuvo su aparición un poco después de la llegada de la tecnología y las primeras computadoras invitaron a los artistas adentrarse a ese nuevo mundo digital en donde no parecía haber fronteras para la imaginación humana así nació el arte digital y con ellas las diferentes herramientas para un mejor manejo de las habilidades en este medio.

Con el pasar del tiempo el arte digital fue forjando su propio camino alejándose cada vez más y más de su predecesor “el arte tradicional”, en la actualidad aún se sigue debatiendo sobre si el arte digital y tradicional son dos cosas distintas ya que existen diferentes métodos para crear cosas similares o mejor por medio de un ordenador.

Por esta razón se tomó en consideración este tema el proyecto de investigación ya que el arte tradicional y digital no son dos cosas distintas sino más bien es parte de la evolución natural y nosotros como artistas debemos darle el uso adecuado viendo en esto una herramienta más para nuestro proceso de creación artística, como una extensión más, algo que no influya en todo lo que a nuestra destreza artística se refiere, justamente por esto que se decidió realizar una obra mural valiéndonos de nuestros conocimientos y técnicas al momento de usar las brochas y las pinturas usando como referencia una aproximación gráfica creada en el ordenador lo que provoca un efecto enriquecedor en nuestra habilidad artística.

Se busca dar entender que saber más en una que otra área no nos hace menos o mejores profesionales porque en ambos casos lo que sucede es que nos estamos estancando en nuestra formación artística porque debemos estar en un constante estudio, y experimentación ya que saber manejar múltiples áreas herramientas nos da la capacidad de resolver problemas a la hora de realizar alguna obra en cuestión.

Se espera proponer un diálogo reflexivo con gente interesada en la actividad artística para que los diferentes artistas en su proceso de educación tengan un mayor control sobre sí mismos a la hora de estudiar y demostrar que el arte digital se creó como una extensión para la creación de propuestas artísticas y ambas deben existir y manejarse de la misma manera por igual.

PALABRAS CLAVES

EVOLUCIÓN, DIGITAL, RECURSO, ARTE PLÁSTICO, ILUSTRACIÓN

ABSTRACT

TRADITIONAL ART AND DIGITAL ART

Authors:

Anthony Bryan Holguin Del Rosario

Fernando Fabian Perero Torres

Tutor:

Lcdo. Robinson Benítez Narváez, Mgs.

The present research work shows a different look at the areas of art such as Digital and Traditional through an Artistic proposal of a mural nature, the question and debate of whether digital and traditional Art are two completely different areas supporting each other. of different national and international artistic references that can provide some kind of criteria regarding these two areas or disciplines.

Evolution is an essential step in any field for development in society for this reason we are dedicated to creating new ways to cover all our needs from the smallest to the largest and some of these are losing the notion of why they were created, Mainly in the case of plastic art we have had many variations, movements, genres and artistic currents as a result of evolution, the most notorious is the case of digital art that appeared a little after the arrival of technology and the first computers invited artists to enter this new digital world where there seemed to be no borders for the human imagination, thus digital art was born and with them the different tools for a better management of skills in this medium.

With the passing of time, digital art forged its own path, moving further and further away from its predecessor "traditional art". Today there is still a debate about whether digital and traditional art are two different things since there are different methods to create similar or better things by means of a computer.

For this reason, this topic was taken into consideration in the research project since traditional and digital art are not two different things, but rather it is part of natural evolution and we as artists must give it the proper use, seeing in this one more tool to our

process of artistic creation, as one more extension, something that does not influence everything that refers to our artistic skills, precisely for this reason that it was decided to make a mural using our knowledge and techniques when using brushes and tools. paintings using a graphic approach created on the computer as a reference, which has an enriching effect on our artistic ability.

It seeks to imply that knowing more in one area than another does not make us less or better professionals because in both cases what happens is that we are stagnating in our artistic training because we must be in constant study and experimentation since knowing how to handle multiple tool areas gives us the ability to solve problems when carrying out any work in question

It is expected to propose a reflective dialogue with people interested in artistic activity so that the different artists in their education process have greater control over themselves when studying and demonstrate that digital art was created as an extension for the creation of artistic proposals and both must exist and be managed in the same way.

KEY WORDS

EVOLUTION, DIGITAL, RESOURCE, PLASTIC ART, ILLUSTRATION

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.	2
1. CONCEPCIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO	2
1.1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO	2
1.2. CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO ARTÍSTICO	8
CAPÍTULO II	18
2. CONCEPCIÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA	18
2.1. DEFINICIÓN DE LA OBRA	18
2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA OBRA	20
CAPÍTULO III	22
3. FASES DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA	22
3.1. PREPRODUCCIÓN ARTÍSTICA	22
3.2. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	25
3.3. EDICIÓN FINAL DE LA OBRA	28
CAPÍTULO IV	30
4. DISCUSIÓN CRÍTICA	30
4.1. ABORDAJE CRÍTICO-REFLEXIVO SOBRE LA FUNCIÓN DE LA OBRA.	30
4.2. CONCLUSIONES	32

Lista de imágenes

Imagen 1, Ilustración digital. 2019	2
Imagen 2 Arte urbano. 2019	5
Imagen 3. Ilustradores ecuatorianos. Bogar Chancay. 2010.	10
Imagen 4 Encuentro de muralismo Ambato. Coxmorama. 2017	11
Imagen 5 La Marcha de la humanidad en la Tierra y hacia el Cosmo. David Alfaro Siqueiros. 1971.....	12
Ilustración 6 Enamoramiento fugaz. Bln Bike. 2014.....	14
Imagen 7 Imperio soldado. Karl Kopinski. 2019.	15
Imagen 8 YAKUMAMA. La Ariska y Burbano. 2020.....	16
Imagen 9 Aproximación gráfica en digital, 2022 Fuente de autores	22
Imagen 10 Aproximación gráfica en digital, 2022 Fuente de Autores	23
Imagen 11 Aproximación gráfica en digital, 2022 Fuente de autores	23
Imagen 12 Aproximación gráfica en tradicional, 2022 Fuente de autores	24
Imagen 13 Aproximación gráfica en digital, 2022 Fuente de autores	24
Imagen 14 Avance uno de la obra, 2022 Fuente de autores.....	25
Imagen 15 Avance dos de la obra, 2022 Fuente de autores	26
Imagen 16 Avance tres de la obra, 2022 Fuente de autores.....	26
Imagen 17 Avance cuatro de la obra, 2022 Fuente de autores	27
Imagen 18 Avance cinco de la obra, 2022 Fuente de autores	27
Imagen 19 finalización de la obra, 2022 Fuente de autores	28
Imagen 20. captura de la publicación de la obra en redes social (Facebook)	31
Imagen 21 captura de evidencia #1 de comentarios en relación a la obra.....	31
Imagen 22. captura de evidencia #2 de comentarios en relación a la obra.....	32

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de titulación compacta todo lo indagado en cuanto al tema se refiere, a manera de una recopilación de ideas se trata de exponer que las artes plásticas como cualquier otro tipo de arte se debe innovar y evolucionar para prevalecer con el paso del tiempo adaptarse a los nuevos estándares de la sociedad y crear nuevas formas de hacer arte sin olvidar todo el recorrido que se tuvo hasta ese paso solo así les dará un valor enriquecedor a las nuevas propuestas.

El discurso crítico está expuesto en base a los dos estilos en la actualidad de hacer arte “El tradicional y Digital” en cómo estos dos se han ido desligando de sus raíces tomando cada uno como disciplinas diferentes creando múltiples debates sobre si el digital es arte o si el tradicional es un método obsoleto en la actualidad.

La obra realizada como resultado del abordaje crítico es justamente una ilustración creada de manera tradicional en un espacio abierto valiéndonos del muralismo, así mismo para la verificación del resultado final de la obra se realizó primero una aproximación gráfica con herramientas digitales permitiendo que estos dos estilos existen para aportar y apoyarse el uno al otro y tener más herramientas como facilidad al artista a la hora de expresar su arte a la sociedad.

Se busca dar paso a la reflexión mediante la observación y criterio del espectador sobre una propuesta artística que engloba los dos estilos ya mencionados demostrando que el uso multidisciplinario en las artes nos da como resultado una obra que expone lo mejor de dos métodos.

CAPÍTULO I

1. CONCEPCIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO

1.1. CONCEPTUALIZACIÓN DEL OBJETO ARTÍSTICO

El tema a tratar en este trabajo de investigación se enfoca en el campo de la ilustración, pero abordando temas sobre el arte tradicional, este arte de la ilustración se debe valer de aquel estilo tradicional, por lo tanto, hay que conceptualizar tal apreciación desde un punto de vista que contraste el arte académico con los nuevos campos digitales que de por sí da más posibilidades al artista para crear.

La ilustración dentro de lo que se conoce como arte digital, recibe el apoyo de otras disciplinas en este caso la tecnología permite que el artista cree por medio del ordenador y tabletas gráficas. Las nuevas posibilidades del mundo digital se prestan para que el artista extienda su campo creativo, experimentando con las herramientas que le ofrece el medio digital.



Imagen 1, Ilustración digital. 2019

Fuente: <https://www.esdip.com/wp-content/uploads/2019/11/Profesional-trabajando-con-Photoshop-y-las-mejores-herramientas-para-ilustracion.jpg>

Para explicar el concepto de ilustración se cita el siguiente argumento mediante el cual el autor se refiere al origen y evolución de la ilustración:

En propiedad, la ilustración moderna comenzó con la invención de la imprenta y, por tanto, la posibilidad de publicar masivamente imágenes informativas de todos los géneros (literatura, arte, ciencia, ingeniería, etc.) o embellecer y comentar visualmente los textos. Desde entonces, diferentes estilos de ilustración han evolucionado junto con los avances técnicos en la reproducción de imágenes. En cuanto al estilo ilustrativo, las tendencias de cada época se han alineado con la evolución de los modelos pictóricos, adaptándose a las necesidades gráficas con un tono más popular. (Parramón Paidoribo, 2019, p.7)

La ilustración digital muestra una relación evidente con la imagen, desde este punto de vista se convierte en imagen artística cuya elaboración es por medio de herramientas tecnológicas, la computadora u ordenador es la principal herramienta, pero en la actualidad gracias al avance de la tecnología existen muchas herramienta creadas para este fin artístico, las tabletas gráficas son muy usadas por los ilustradores por la comodidad que esta puede presentar al momento de trasladarla de un lugar a otro.

La era digital ha ocasionado grandes cambios en el mundo actual, pero si se quiere comprender los cambios que ha tenido la ilustración desde sus inicios se tendría que indagar en las miniaturas que en el periodo medieval se usaban como ilustraciones en libros religiosos. Como sostiene Villarrubia Zúñiga (2020), la imagen, como la palabra cumplen la función comunicativa específica, de tal manera que una sirve a la otra corroborando un momento histórico y religioso, pero no social ni político. Por lo tanto, hay que manifestar dicho aspecto como principio en las ilustraciones realizadas en épocas pasadas.

Desde este momento ya se puede introducir el otro aspecto a indagar para llegar a la concepción del arte digital ya mencionado, es decir, que se puede manifestar la relación del arte tradicional académico. De esta forma se trae a recuerdo el arte académico como el medio que da lugar a una nueva forma de crear.

Cuando se habla de arte académico inmediatamente se puede dirigir al uso tradicional del carboncillo o el grafito, proporcionalmente se puede añadir el lápiz de color, la acuarela o el acrílico. De esta forma se puede citar otros materiales que ayudan al artista en el contexto académico, pero es necesario referirse al arte tradicional como medio conductor para abrir paso a la nueva disposición que presta el arte digital.

El dibujo es el encargado de dar origen a las representaciones artísticas, por lo que es pertinente hacer referencia al aspecto tradicional del arte y para ello se hace manifiesto el muralismo, esta representación artística corresponde a lo tradicional, el muralismo ha estado presente en diferentes periodos de la historia del arte cuya manifestación se dio de diferentes formas y también tuvo su auge y representantes que aportaron a la correcta realización de la expresión y comunicación.

El arte en el espacio público convoca activismos y propicia la irrupción espontánea. Trabaja en una doble línea. Por un lado, construye un espacio ficcional que le es propio a la obra misma mientras que, por el otro, resignifica un espacio que ya implica de por sí una ficción de mayor envergadura al ser soporte de una representación simbólica colectiva. (Maddonni et al., 2020, p. 14)



Imagen 2 Arte urbano. 2019

Fuente: <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/murales-graffitis-arte-urbano/>

El muralismo por su parte tuvo su gran resurgir en el siglo XX, fue en México donde los artistas tuvieron la intención de hacer manifiesto sus pensamientos en contra de lo político exactamente el evento que permitió su origen fue el de la “Revolución Mexicana”, para aquel entonces muchos artistas incursionaron por esta línea como Diego Rivera o David Alfaro Siqueiros entre tanto que intentaron mostrar a la ciudadanía una realidad, con la intención de abrir sus mentes para que comprendieran lo que ocurría en la política. Según López, (2017) “La influencia de los pintores mexicanos en los norteamericanos complicó el escenario sociopolítico y económico, pero sobre todo ideológico de los grandes intereses imperialistas.”, (p. 84)

El siglo XX también es muy conocido como el siglo de los cambios tanto en los avances tecnológicos como en las técnicas y materiales artísticos. Para los artistas contemporáneos el arte se abrió para lograr crear nuevas formas, este artista logró encontrar nuevos soportes en los que el arte tuvo una nueva concepción y reinterpretación.

El nuevo arte demanda mucho y por su parte los artistas absorbieron lo que la tecnología puso a su disposición, aprovecharon aquello que se les presentó, fue una oportunidad en la que se puede apreciar una estrecha relación entre arte y tecnología. Según Parellada (2009): “Las teorías del desarrollo y las necesidades ponen por delante dimensiones importantes de la vida de la gente para concebir el bienestar, el progreso social y la intervención racional para generarlos.” (p. 12).

Anteriormente se mencionó una estrecha relación entre arte y tecnología, es de conocimiento que el arte se apoya en diferentes áreas con el fin de crear propuestas que trascienden el aspecto tradicional. El arte digital presenta muchas posibilidades en las que el espectador se puede cuestionar esa estrecha relación y las posibilidades infinitas que se ofrecen y están a disposición del artista, para que el mismo pueda experimentar con las diversas herramientas que presta el medio digital.

Al fijar la mirada ante lo que presta el medio digital con el propósito de poner en manifiesto un arte que no solo usa la tecnología, sino que recurre a lo tradicional aperturando más posibilidad, por ello también se menciona al muralismo ya que la propuesta del trabajo de investigaciones se hará visible haciendo uso de este estilo artístico.

Por otra parte, el mundo virtual, construido a partir del uso de tecnologías digitales, si bien es una experiencia novedosa para la consciencia humana, también es una experiencia real. Todo el andamiaje ontológico sobre el que se encuentra construida la virtualidad digital es corpóreo, material, real. (Molina D'Jesús, 2021, p. 142)

Con lo explicado previamente se hace un debido contraste entre la combinación de dos estilos de arte, donde se puede decir que se da la intervención de la mano del

hombre, aunque de diferentes formas con un fin en común que es el de comunicar a la sociedad un mensaje, valiéndose de los mismos principios que ofrece el arte.

El arte cumple un papel importante, tal parece ser el elemento determinante que permite la unión de otros conocimientos, en este punto el arte es flexible, es decir que conduce al artista a expandir su creación valiéndose de otros campos. Por lo tanto, cuando se habla de arte digital, también se está manifestando el uso de los recursos tradicionales, que son precisamente los que dan origen a la propuesta artística.

...un artista digital es un creador que usa medios computacionales en cualquiera de los pasos previos a la realización de la obra o en su exhibición, es decir, trabaja con ordenadores para crear usando tecnologías digitales o exhibe la obra valiéndose de éstas. (Villagomez-Oviedo, 2019, p. 18)

Según lo manifestado, se puede traducir como la representación de la obra de arte, si bien es cierto muchos artistas intervienen en el contexto público para que su obra artística plasmada en los muros trascienda la comunicación y que el público al que se presenta pueda comprender el mensaje de la propuesta.

Cuando se habla de representaciones artísticas en mural, hay que hacer alusión al arte urbano o también conocido en el término inglés como “street art”, que no es más que el arte en las calles, muchos creen que este arte está representado por el graffiti, por lo tanto, hay que aclarar que no es del todo cierto.

El mural tiene como característica fundamental, de hecho, que es aceptado de manera pública y colectiva, y lleva implícito la situación de haber sido solicitado por una persona, una entidad o institución para su realización en un espacio

definido y con una temática totalmente establecida por los peticionarios. (Malo Martínez, 2015, p.37)

El arte urbano acapara algunas expresiones artísticas como lo son los murales, plantillas, graffitis, entre otros. De esta forma se entiende que lo que se puede observar en las calles se corresponde a este tipo de arte, pero siempre y cuando lo que se represente cumpla con lo que en esta representación se estipula.

Por una parte, el muralismo tiene un largo recorrido en el mundo del arte, pero por otra parte hay tanto que manifestar en las posibilidades de la tecnología, por lo que respecta a este trabajo, se hará complemento de diferentes campos artísticos, para reunir el recurso necesario para la culminación de la propuesta final.

1.2. CONTEXTUALIZACIÓN TEÓRICA DEL OBJETO ARTÍSTICO

El arte es muy variado específicamente si se habla de arte actual o más bien arte contemporáneo se logra apreciar dicha combinación entre arte tradicional y actual. Es una combinación que invita al artista a experimentar desde sus posibilidades apoyándose de los medios digitales. De esta forma es como se presenta el arte digital. Según Feldman (2017), “El alcance expandido de las herramientas tecnológicas y la gran movilidad que caracteriza a los artistas contemporáneos producen cambios en las relaciones de visibilidad de ciertas producciones artísticas, regionales o locales, dentro del panorama global.” (p. 90).

Poniendo en contexto los términos ya analizados previamente, se podría decir que en el ámbito nacional se conocen intervenciones y también artista, profesionales y aquellos que están empezando en este medio, por lo tanto, hay que mostrar el punto de vista positivo, ya que esta herramienta es una fuente de la que el artista como creador se vale para presentar propuestas y posteriormente plasmarlas.

Por una parte, se puede recalcar que el medio digital tiene posibilidades infinitas, pero existe un punto donde se da la colisión completa y el arte digital se vuelve el medio usado por muchos artistas para plasmar sus creaciones. Expresa Aguirre (2020), “...el medio digital supera y amplía sus posibilidades permitiendo la generación de imágenes en tiempo real, telemáticas, interactivas; además de facilitar múltiples resoluciones y calidades de imagen más accesibles tanto en coste como en su realización” (p. 507). El uso del ordenador se traduce como arte por medio tecnológico, y esto también era arte por el simple hecho de ser creado por un humano y por la intervención de sus conocimientos en una imagen plasmada en un medio digital.

La ilustración ha tenido gran importancia como un recurso de comunicación visual, y ha favorecido la comprensión de textos y transmisión de mensajes en ámbitos educativos, científicos y culturales, a través de medios como carteles, libros narrativos, educativos o científicos, pero la sociedad actual, por la ligereza del mundo moderno, y apoyado en la nuevas tecnologías que facilitan la creación de contenido, utiliza métodos indistintamente, sin tener en cuenta contexto y áreas de conocimiento, es por eso que se hace importante la revisión y dilucidación del

concepto de ilustración y sus diferencias con otras disciplinas como el arte, el diseño y el dibujo. (Menza Vados et al., 2016, p. 269)

En el campo de la ilustración se puede mencionar a un artista Bogar Chancay radicado en quinto que ha incursionado en este medio y su trabajo en ilustración se asemeja a la caricatura o quizás a hacer humor de ciertos personajes. Su trabajo es más digital, claro está que tiene principios básicos del arte y en sus obras se puede captar todos los conocimientos recolectados que ha tenido en su formación y la manera que fusiona



Imagen 3. Ilustradores ecuatorianos. Bogar Chancay. 2010.

Fuente: <http://ilustradoresecuatorianos.blogspot.com/2010/05/bogar-chancay.html>

sus conocimientos con la ilustración de sus obras, es asombroso como lo digital puede causar un cambio rotundo en la creación artística. Declara Motilla (2018), “...son los mismos artistas o productores de arte los que dotan de sentido a la práctica, la falta de información, de investigaciones académicas y de reflexión sobre el campo repercuten directamente sobre la producción misma.” (p. 84).

En esta parte del trabajo es necesario establecer una relación entre el muralismo y la ilustración digital. Para ello se menciona a un grupo en el ámbito nacional que se da a

conocer como “Coxmorama”, este grupo de artistas riobambeños son multidisciplinarios ya que se apoyan de otras áreas del arte para presentar un trabajo de mural bien elaborado.

Las obras de este grupo traen a la memoria los murales realizados por el artista mexicano David Alfaro Siqueiros, desde esta perspectiva se puede relacionar el minucioso trabajo para la debida elaboración de los murales.

Si para Siqueiros la obra tenía un valor por su presencia en lugares concurridos por el mayor número de personas, y, por tanto, por su más amplia divulgación, el suplemento de Crítica no sólo se presentaba como un espacio que contribuía a la difusión de los textos e ilustraciones de éste y otros artistas entre un público numeroso... (Mascioto, 2018, p- 153)



Imagen 4 Encuentro de muralismo Ambato. Coxmorama. 2017

Fuente: <https://encuentromuralismoambato.wordpress.com/2017/01/08/coxmorama/>



Imagen 5 La Marcha de la humanidad en la Tierra y hacia el Cosmo. David Alfaro Siqueiros. 1971.

Fuente: <https://mxcity.mx/2017/06/obras-para-remember-david-alfaro-siqueiros/>

Como se puede observar en las imágenes mostradas, hay dos obras de artistas diferentes y a su vez de diferentes épocas en las que desarrollaron respectivamente las obras, en la primera imagen mostrada se aprecia la obra de Coxmorama, donde claramente se aprecia la intervención de lo digital para la creación de la imagen preliminar que luego se usa como referencia y por otro lado está la obra de Siqueiros, las figuras simplificadas, el uso de figuras geométricas da la impresión de la intervención de medios digitales para obtener el boceto inicial, para la correspondiente elaboración del mural.

La obra de Siqueiros tiene mucho trasfondo y un trabajo minucioso y que es necesario mencionar dentro de este contexto ya que se relaciona firmemente con el uso de la tecnología. Sus obras tienen mucha perspectiva, lo que invita al espectador a cuestionarse el método que usó este artista para realizar sus aproximaciones a la propuesta final que se presenta.

Por su parte este artista empleó la cámara de cine como recurso para elaborar cada una de sus propuestas, teniendo en cuenta la intención que él siempre tenía al momento

de crear una obra única que se pudiera apreciar desde cualquier ángulo en el que el espectador se colocara.

El papel del arte público, por sus estrategias de distribución, resulta fundamental ya que comienza incluso a generar identidades visuales desde el espacio público; las grandes esculturas geométricas, por ejemplo, comienzan a formar parte de un imaginario identitario, en algunas ciudades, de una cultura "moderna", "vanguardista" y "sofisticada".

Sin olvidar que la manipulación del imaginario colectivo construido por las imágenes pasa necesariamente por el ejercicio del poder, el espacio público urbano se convierte en un territorio donde confluyen herramientas de manipulación y resistencia muy poderosas. (Castellanos, 2017, p. 146)

El arte público como se manifiesta en lo citado tiene mucho poder en la sociedad, puesto que la intención con la que se lo emite puede cambiar la mentalidad o producir descontento. Partiendo de este argumento es pertinente recordar que la postura del artista debe ser imparcial, pero siempre manteniéndose sujeto a sus principios y a los del arte mismo.



Fuente: <http://blnbike.blogspot.com/2014/11/enamoramiento-fugaz.html>

Para complementar la parte en la que el arte se combina con otros medios para crear nuevas formas de representación artística hay que citar a la artista quiteña Belén Jaramillo más conocida como “Bln Bike”, su intervención en el mundo del arte ha sido variada, pero es necesario manifestar aquellas intervenciones realizadas en el medio urbano o más conocido como “Street Art”.

Las diversas manifestaciones artísticas que se presentan en las calles tienen mucho que decir del medio, es decir que lo que se muestra alude a lo social y a la forma de vivir de la comunidad. A medida que se produce el arte como elemento conector y educador de la visión colectiva, también se está abriendo paso al cambio de pensamiento y todo aquello se consigue con las representaciones en la calle, que son como una galería abierta a todo el público.

Las obras que se exponen en los llamados “museos de arte urbano” a las que sería más apropiado llamar arte actual son la consecuencia de la experiencia de trabajar en la calle con el contexto, que consigue transformar y formar a la persona como artista. (García Gayo, 2019, p. 156)

La fantasía es un elemento muy visible en las obras de algunos de los artistas mencionados hasta el momento, se podría considerar como un elemento que los ilustradores usan para trasladar imágenes mentales de la realidad a lo lúdico, para que la manifestación sea comprensible por cualquier público. Al ser un arte expuesto en la calle, debe tener esa cualidad de interactuar con cualquier tipo de público.



Imagen 7 Imperio soldado. Karl Kopinski. 2019.

Fuente: https://warhammerfantasy.fandom.com/es/wiki/Archivo:Imperio_Soldado_Karl_Kopinski.jpg

En el contexto internacional se tiene al artista Karl Kopinski quien en sus obras combina los medios tradicionales junto con lo digital, este artista se apega más al realismo, aunque sus personajes son de fantasía. El trabajo que él desarrolla es impresionante, tal parece que sus dibujos son elaborados por el método tradicional.

Es importante resaltar aquella cualidad y destreza que presenta el artista al momento de combinar lo tradicional y es que como se aprecia en la imagen sus ilustraciones dan la impresión de la intervención del carboncillo o la acuarela en su fondo, es un trabajo que explica con claridad los alcances de la ilustración como recurso que se presta para el artista.

Para complementar la parte de la combinación del muralismo y las ilustraciones se mencionará a una pareja de artistas que juntos han realizado intervenciones como “Yakumama”. Emilia Salazar más conocida como “La Arisca” en redes sociales y Andrés

Burbano son dos jóvenes artistas que han usado el medio digital tanto para crear arte como también para difundirlo.



Imagen 8 YAKUMAMA. La Ariska y Burbano. 2020

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/103229075/YAKUMAMA-La-gran-anaconda-The-great-anaconda>

En la actualidad hay muchos artistas cuya producción se dirige al medio digital, pero si analizamos con exactitud podemos afirmar que el artista actual pertenece al medio digital, es muy cierto que la tecnología ha cambiado la interacción que existe entre el espectador, el artista y la obra, la tecnología se ha convertido en un intermediario del arte actual. Menciona Díaz (2019), “La tecnología y las innovadoras relaciones que comporta la sistematización de uso de tecnologías locativas implica la creación de nuevas formas de pensar, maneras de hacer y de ver.” (p. 142).

El éxito de estas propuestas, unido a un contexto económico favorable y de inversión pública en el ámbito de la Cultura, facilitó que se empezaran a desarrollar diversos proyectos que buscaban integrar la elaboración de murales de gran formato, contribuyendo al desarrollo del conocido como arte urbano en estos momentos. (Navarro Morcillo, 2021, p.)

Como se pudo mostrar por medio de la contextualización de referentes del objeto artístico, hay muchos artistas y colectivos, los cuales combinan dos métodos el tradicional y el actual con el uso de herramientas digitales, y no está mal puestos que el integrar estos dos recursos se está expandiendo el conocimiento artístico, abriendo paso a la experimentación, formando nuevas formas de apreciar el arte.

CAPÍTULO II

2. CONCEPCIÓN DE LA OBRA ARTÍSTICA

2.1. DEFINICIÓN DE LA OBRA

La propuesta artística está realizado en referencia al trabajo que venimos expresando, debate entre lo tradicional y digital pues se dice que el arte digital es una rama completamente diferente con otros principios, propósitos cuando no es así en realidad el arte digital es una evolución del arte tradicional proceso natural que se ha venido a través de los años reflejado en la historia del arte con las diferentes técnicas que se han ido incorporando los diferentes métodos de estudios, materiales para la creación de herramientas y pigmentos, todo eso poco a poco hasta llegar a la actualidad, un mundo globalizado en el que cada individuo está conectado y en donde mediante la red la distribución de información es más rápida lo que contribuye a la invención de nuevos métodos para la creación de objetos que faciliten la producción de las obras artísticas.

Las imágenes digitales de las obras tradicionales son, por lo tanto, parte de un nuevo momento de democratización de las manifestaciones artísticas, puesto que, por un lado, hay un abandono del objeto fetiche y, por otro, son entendidas como un ser digital que se convierte en un sustituto o una simulación de producción estética. (Panozzo Zerene, 2014,)

Hemos optado para la realización de la obra un estilo más ilustrativo y desempeñarnos en el área del muralismo esto con el fin de poder llegar a más personas pues al ser realizado en un espacio público y transitorio ya que nos brinda la oportunidad de poder llevar nuestra propuesta artística a un punto más de personas. Expresa Barbosa (2009) “En el ámbito del arte digital, podemos ver cómo el artista se integra en equipos

multidisciplinares trabajando en conjunto con ingenieros informáticos, matemáticos especialistas en ecuaciones binarias y físicos ópticos, todos en pro de un mismo proyecto estético”. (pag, 220)

De la misma forma se ha tomado en cuenta, unos de los factores más importantes en la actualidad como lo es el uso de los medios digitales para tener un mayor alcance en cuanto a la visualización de la obra, cabe recalcar que la intervención en la creación de la obra está dirigida a un sector público, pero no conforme se decidió ir más allá por medio de las plataformas tecnológicas. Escobar & Aguilar, narran (2019) El internet es un mundo, una civilización en donde se crean comunidades virtuales y con ello todo un despliegue cultural, simbólico, político y social, lo cual produce la cultura cibernética. (pag. 145)

Ficha técnica

Título: Infinidad artística.

Autores: Anthony Holguin y Fernando Perero

Técnica: Muralismo (pintura acrílica sobre pared)

Medidas: 300cm x 400cm

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA OBRA

Cabe destacar que el muralismo nace como una corriente artística en México en el siglo XX, desde ahí cobra gran importancia en las últimas décadas, ya que muchos de los artistas recurren a la representación gráfica, que puede ser desarrollada en las calles, con fin de mostrar un arte que puede ser individual o colectivo y así generar un impacto tanto positivo como artístico ante la sociedad. Según Collin Harguindeguy (2003) El muralismo, arraiga como forma de comunicación y surgen infinidad de muralistas no tan notorios, ni registrados en las crónicas estéticas nacionales e internacionales, pero que repiten un fenómeno en el ámbito regional. (pag, 28)

Una vez analizadas las obras de varios artistas locales y nacionales, así mismo indagando la intervención artística de la localidad, ya que esto nos ayuda a comprender de la mejor manera el arte como tal, partiendo desde el conocimiento básico que imparten las academias que es el método más tradicional hasta llegar a la utilización de herramientas y plataformas digitales para crear propuestas más a detalles con el uso de la digitalización.

La relación entre arte tradicional y digital, ambos métodos son factibles para los nuevos artistas, siempre y cuando partan con bases del arte tradicional y de ahí de inserten el nuevo estilo de arte, el arte digital, como muchos lo catalogan que no es "nada" y no un arte porque no requiere el tiempo y la dedicación que normalmente se requiere para hacer una obra usando el arte tradicional. O incluso afirman que estos nuevos artistas hicieron trampa porque la tecnología los ayudó. Si bien los defensores de Ilustrador afirman que los tiempos están cambiando y evolucionando, la expresión artística no se queda atrás.

Al realizarse una obra digital se elimina el contacto físico con los medios tradicionales: el roce de la mano con las texturas del papel, el olor de la pintura, incluso el disfrute sensorial de sentir, oler y escuchar, al no producirse interacción con los medios materiales tradicionales; a cambio, se gana mucho más en espacio y se trabaja con resultados inmediatos. Muchos artistas ya están acostumbrados a estos medios digitales, y enriquecen su obra con las nuevas posibilidades de ejecutar trabajos texturados. Para lo digital no se necesita de espacio físico de almacenamiento, dado que la logística puede reducirse a una mesa, un computador, una tableta y solo espacio de almacenamiento virtual en la nube para no perder los trabajos. Incluso se puede tener a la mano las herramientas que antes precisaban de todo un taller. (Guzmán Galarza, 2020,)

Por otro lado, el arte tradicional se encuentra inmerso en todos los campos artísticos tales como el dibujo, la pintura, la escultura, etc. siguiendo una transición entre la era de lo analógico y la era digital, como lo expresa, Regil Vargas (2005), De los muros de las cuevas a la creación de surcos digitales, de los pigmentos a los pixels, el arte digital cuenta con un nuevo medio, lenguaje y herramienta: el hipermedia. (pag. 4).

Así mismo a partir del arte digital la palabra “hipermedia” nos ayuda a entender esta nueva forma artística que se caracteriza por rasgos únicos. El arte y la tecnología están íntimamente ligados en la era de los años 50 el cual inspiró esta idea. Los pequeños grupos de artistas en realidad están formados por pioneros del arte digital que comenzaron a utilizar la computadora generando un nuevo dominio en la creación de pinturas electrónicas y nos da la posibilidad de crear e ilustrar imágenes.

CAPÍTULO III

3. FASES DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA

3.1. PREPRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Una vez terminado con la parte teórica del proyecto investigativo se procede al desarrollo y construcción de la parte práctica, punto importante que refleja lo investigado. Como primer punto se procede a realizar todas las aproximaciones gráficas necesarias para la construcción de la propuesta artística final tomando en consideración puntos importantes como la paleta de colores y composición del mismo en base al tema de investigación.



Imagen 9 Aproximación gráfica en digital, 2022 Fuente de autores

Fecha: 12/07/2022



Imagen 10 Aproximación gráfica en digital, 2022 Fuente de Autores

Fecha: 12/07/2022



Imagen 11 Aproximación gráfica en digital, 2022 Fuente de autores

Fecha: 12/07/2022



Imagen 12 Aproximación gráfica en tradicional, 2022 Fuente de autores

Fecha: 12/07/2022



Imagen 13 Aproximación gráfica en digital, 2022 Fuente de autores

Fecha: 12/07/2022

3.2 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En lo que conlleva al proceso de producción artística se procede a escoger una aproximación gráfica para realizar la obra misma que es elegida minuciosamente por su posible impacto hacia los futuros espectadores, para esto nos servimos de la pared un espacio público como medio de exposición permanente de la obra y procedemos a pasar el boceto a la pared.



Imagen 14 Avance uno de la obra, 2022 Fuente de autores

Fecha: 07/08/2022



Imagen 15 Avance dos de la obra, 2022 Fuente de autores

Fecha: 07/08/2022

Luego de plasmar el boceto a la pared se procede a pintar la obra puesto que es una obra de carácter ilustrativo se procede a pintar por partes es decir comenzando por los colores base y posterior a eso ir implementando luces y sombras de manera paralela a todos los objetos que estén plasmados en la obra.



Imagen 16 Avance tres de la obra, 2022 Fuente de autores

Fecha: 12/08/2022



Imagen 17 Avance cuatro de la obra, 2022 Fuente de autores

Fecha: 15/07/2022

Como parte final se procede a dar detalles a la obra, en este punto se procede a delinear el dibujo y retocar partes de la obra que no se vean bien por cualquier tipo de inconveniente.



Imagen 18 Avance cinco de la obra, 2022 Fuente de autores

Fecha: 20/08/2022

3.3. EDICIÓN FINAL DE LA OBRA



Imagen 19 finalización de la obra, 2022 Fuente de autores

Fecha: 20/08/2022

Ficha técnica

Tema: infinidad artistica

Autores: Anthony Holguin y Fernando Perero

Técnica: Muralismo (pintura acrílica sobre pared)

Estilo: Ilustración

Dimensiones: 300cm x 400cm

Descripción: la obra es trata de englobar el tema de la igualdad y equilibrio entre las dos áreas del arte (tradicional y digital) pues es una escena de carácter cotidiano en el que la chica empieza dibujar y practicar en el papel ósea de manera tradicional debido a que observó a una chica que podía dibujar de manera tradicional similar e incluso mejor

que a lo que ella podría hacerlo en digital es por esto que la chica motivada decide practicar en tradicional dejando un poco la medios tecnológicos y superarse profesionalmente pudiendo desenvolverse en el futuro en las dos diferentes áreas del dibujo y la ilustración. De igual manera la obra está realizada en base a lo expuesto en nuestro proyecto utilizando ambas áreas del arte demostrando y haciendo énfasis en que éstas se sirven de apoyo entre sí.

CAPÍTULO IV

4. DISCUSIÓN CRÍTICA

4.1. ABORDAJE CRÍTICO-REFLEXIVO SOBRE LA FUNCIÓN DE LA OBRA.

El arte puede ser representado mediante símbolos y gráficos, así mismo nos plantea una línea imaginaria que nos acerca a la obra como parte de sí misma. En general, el trabajo expuesto se ejecutó en un lugar no institucionalizado por el mundo del arte, sino más bien se intervino en un lugar público.

La ciudad es mucho más que un espacio físico, territorial; es una esfera de convivencia humana en donde se construyen el tejido social y el sentido de comunidad. En las ciudades el espacio público es el contexto de expresión y de apropiación social, y acoge el acontecer de la vida colectiva al ser guardián de la memoria de los habitantes. Bajo esta tónica, los espacios públicos ostentan diversas dimensiones y funciones que van desde la urbanización, hasta su uso, la interacción social, la contemplación y sus dinámicas. (Morales Vargas, 2020)

El método utilizado para la exhibición de la obra, fue por medio de un mural pictórico realizado en un sector de la ciudad de Machala, luego los registros fotográficos se los publicó en las redes sociales, dado que estas plataformas son fácilmente accesibles para todos, con eso se puede obtener un mayor alcance en cuanto a la visualización de la obra.



Imagen 20. captura de la publicación de la obra en redes social (Facebook)

Fuente: <https://www.facebook.com/photo?fbid=3341206549498146&set=a.1453784814907005>

Ruiz Garrido, afirma que (2005) “La utilización del internet en mayor o menor medida como herramienta de trabajo, instrumento educativo o red informal resulta hoy incuestionable” (pág.783), De esta forma, se asume que la obra expuesta ha cumplido su función de relacionar al espectador con su entorno y generar pensamiento crítico y reflexivo. Además, la obra permitió transmitir un mensaje tanto del uso de los medios digitales y tradicionales para crear una obra de arte partiendo de las bases técnicas impartidas por la institución.



Imagen 21 captura de evidencia #1 de comentarios en relación a la obra

Fuente: <https://www.facebook.com/photo?fbid=3341206549498146&set=a.1453784814907005>

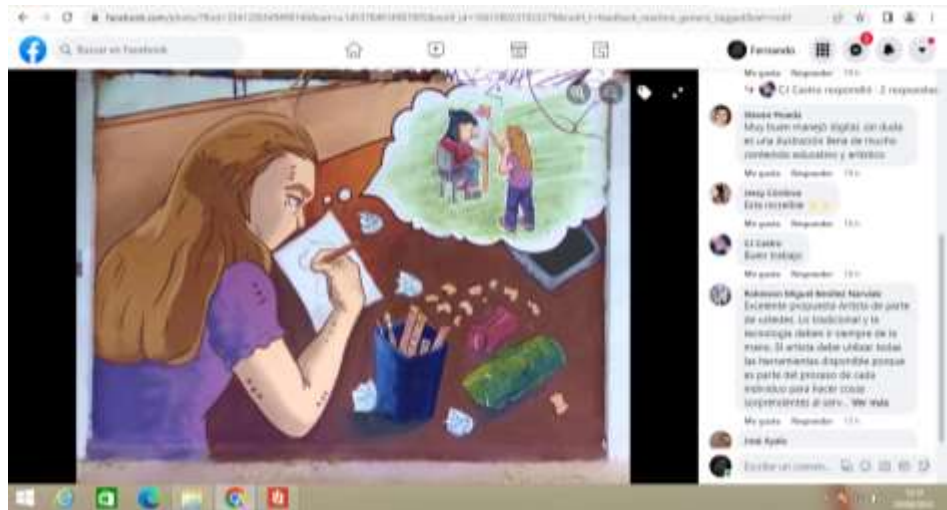


Imagen 22. captura de evidencia #2 de comentarios en relación a la obra.

Fuente: <https://www.facebook.com/photo?fbid=3341206549498146&set=a.1453784814907005>

4.2 CONCLUSIONES

Una vez culminado el respectivo estudio sobre el tema abordado, terminado y expuesto el ejercicio artístico se llega a la siguiente conclusión.

El arte es un campo muy extenso con múltiples ramificaciones que se desprenden de él cada uno perteneciente a diferentes estilos, géneros y formas en la que se puede realizar cada una de estas propuestas generando un mercado rico en diversidad de obras artísticas y diferentes campos en los cuales el artista se puede desenvolver de manera profesional en el ámbito laboral.

Los resultados obtenidos por parte de la Obra gracias a la difusión por medio de la plataforma social Facebook nos indicó que existe gran variedad de géneros, estilos y formas de generar arte y posiblemente en un futuro existan muchas más por lo que profesionalizarse en una está bien nos da la oportunidad de sacar provecho al máximo de nuestra habilidad artística en este ámbito sin embargo pienso que dominar cada uno de estos géneros, estilos y formas de crear nos da el plus y la facilidad de resolver problemas a la hora de generar obras artísticas pudiendo generar mayor impacto visual y crítico por medio de nuestras propuestas.

Bibliografía

- Aguirre, I. Z. (2019). Mutaciones del espacio escénico en la era digital. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(1), 183-197. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/65437/4564456553109>
- Barbosa, B. (02 de Marzo de 2009). Hibridación y transdisciplinariedad en las artes plásticas. *vol. 27.1*, 217-230. Obtenido de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/71151/68691>
- Castellanos, P. (2017). Muralismo y resistencia en el espacio urbano. *URBS, Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 7(1), 145-153. Obtenido de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/4942/290-1529-1-PB.pdf?sequence=1>
- Collin Harguindeguy, L. (2003). MITO E HISTORIA EN EL MURALISMO MEXICANO. *SCRIPTA ETHNOLOGICA*, Vol. XXV(25), pp. 25-47. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/148/14802502.pdf>
- Díaz, P. (2019). ARTE GPS REFERENTES DE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS DIGITALES RELACIONADAS CON EL CONTROL. *AERI ARTE Y SOCIEDAD*(17), 140-152. Obtenido de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ArteGPS-7150904%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ArteGPS-7150904%20(1).pdf)
- Escobar, S., & Aguilar, M. (16 de Noviembre de 2019). Artivismo el la cultura digital. *Revista de arte contemporáneo*, vol. 1(N. 8). Obtenido de <http://www.revistaindex.net/index.php/cav/article/view/273/246>
- Feldman, J. (2017). Arte contemporáneo: Temporalidad, territorialización y circulación. *Boletín de Arte*(38), 87-96. Obtenido de https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/73949/CONICET_Digital_Nro.1d7ecf03-2c83-4b85-b5ed-f2b088b5651a_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- García Gayo, E. (2019). El espacio intermedio del arte urbano. *Ge-conservación*, 16(16), 154-165. Obtenido de <https://www.ge-iic.com/ojs/index.php/revista/article/view/704/917>
- Guzmán Galarza, M. G. (2020). LO ANALÓGICO FRENTE A LO DIGITAL: NUEVAS REALIDADES EN EL ENTORNO CREATIVO DE LAS ARTES VISUALES. *REVISTA DE INVESTIGACION Y PEDAGOGIA DEL ARTE*(N. 8). Obtenido de [file:///C:/Users/MiltonPaul/Downloads/jcrespo-06.-guzmn%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/MiltonPaul/Downloads/jcrespo-06.-guzmn%20(2).pdf)
- López Orozco, L. (n.d.). El muralismo mexicano del siglo XX: protagonistas, voces y lecturas. *evista del Centro de Enseñanza para Extranjeros*, Vol. 7(Núm. 21), 2017. <https://decires.cepe.unam.mx/index.php/decires/article/view/48/41>
- Maddoni, A., Medina, P., & Verón, L. (2020). *Arte público y muralismo*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (EDULP). Obtenido de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/103523/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Malo Martínez, E. (2015). *Muralismo en Loja, Ecuador*. Universitat Autònoma de Barcelona. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2014/hdl_10803_284970/emm1de2.pdf
- Mascioto, M. d. (2018). El pintor que escribe en un muro de papel: David Alfaro Siqueiros en la Revista Multicolor de los Sábados (1933). *Catedral Tomada*, 6(11), 149-169. Obtenido de

- https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/138549/CONICET_Digital_Nro.5b196fc0-cb1c-4661-9d2d-d6ab54ca91fd_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Menza Vados, A. E., Sierra Ballén, E. L., & Sánchez Rodríguez, W. H. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *KEPES*, 13(13), 265-296. Obtenido de chrome-extension://bomfdkbfpdhijjbeoicnfhjbdhncfhig/view.html?mp=6YloArf9
- Molina D'Jesús, A. (2021). Estratos y categorías estéticas del arte digital. *H-art*(9), 139-158. Obtenido de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/epub/10.25025/hart09.2021.08>
- Morales Vargas, M. d. (15 de Mayo de 2020). *Relatos a la espera. Muralismo urbano en los espacios públicos de San Cristóbal de Las Casas, Chiapas, vol. 18*(N. 1). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-80272020000100061&lang=es
- Motilla, J. A. (2018). El análisis del campo del arte desde las humanidades digitales, una propuesta teórico-metodológica (1970-2017). *artnodes: Revista de arte, ciencia y tecnología*(22), 84-91. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/n22-motilla/439571>
- Navarro Morcillo, P. (2021). Un lustro de muralismo contemporáneo en Sevilla (2004-2010). *Atrio. Revista de Historia del Arte*(Nº. extra 2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8350515>
- Panozzo Zerene, A. (2014). Piezas de arte tradicional a través de pantallas. *La trama de la comunicación, vol. 18*, pp. 71-80. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3239/323930547004.pdf>
- Parellada, R. (2009). Ilustración, progreso y desarrollo. *ISEGORÍA*(40), 17-28. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.3989/isegoria.2009.i40.643>
- Parramón Paidoribo, E. (2019). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Parramón Paidotribo. Obtenido de <https://elibro-net.basesdedatos.utmachala.edu.ec/es/ereader/utmachala/123954>
- Regil Vargas, L. (10 de Octubre de 2005). Hipermedia: Medio, lenguaje, herramientas del arte digital. *Revista digital universitaria, vol. 6*(N. 10).
- Ruiz Garrido, B. (2005). Arte e historia del arte en la red. *Boletín del arte*(N. 26 - 27). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2492244>
- Villagomez-Oviedo, C. P. (2019). El proceso de creación del Arte digital = The Creation Process in Digital Art. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*(8), 16-30. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.20868/ardin.2019.8.3866>
- Villarrubia Zúñiga, M. (2020). Las ilustraciones medievales, un ejemplo de narrativa gráfica. *Refigu-raciones*(6), 19-36. Obtenido de <https://lij.iberomex.mx/index.php/lij/article/view/24/22>

