

LAS HERRAMIENTAS DIGITALES Y EL ARTE URBANO: DEL PROYECTO A LA DISEMINACIÓN

Dra. Margarita González Vázquez.

Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense - UCM. marggonz@ucm.es¹

Marcos Casero Martín.

Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense - UCM. marcoscasero@ucm.es²

Los métodos utilizados para el diseño de proyectos en el arte, su producción y la posterior difusión de los mismos se han visto alterados en los últimos tiempos. Las herramientas digitales han abierto un nuevo abanico de posibilidades que permiten al creador trabajar en las distintas etapas del proceso de su obra de manera diferente. Partiendo de esta premisa, se analizará qué supone esto en el caso específico de las intervenciones de arte urbano. Empezando por los bocetos previos destinados a la concepción del proyecto, pasando por la propia ejecución y terminando con la difusión, se hará un repaso de lo que aportan estas herramientas digitales –programas de diseño y redes sociales principalmente– al artista a la hora de desarrollar un proyecto de arte urbano.

Palabras clave: arte urbano - ciudad-intervenida - herramientas digitales - redes sociales - diseño virtual

The methods used to design projects in art; its further production and the subsequent dissemination have been altered in our times. The digital tools have opened a new range of possibilities, allowing the creator to work through the various stages of the process of his/hers work in a different way. Based on this premise, we will investigate the consequences in the specific cases of urban art interventions. From the previous sketches to the approach of the first conception of the project, to the execution itself and its diffusion, it is important to analyse the contribution of these digital tools –design programs and social networks– in order to understand the development of an urban art project.

Keywords: urban art - intervened city - digital tools - social networks - virtual design

¹ Docente e investigadora vinculada al Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes de Universidad Complutense de Madrid. Doctora en Bellas Artes por dicha Universidad. Coautora y asesora editorial de la publicación "Arte, magia e ilusión: ilusiones ópticas en el arte y otras producciones visuales" editado por el Consejo Superior de investigaciones Científicas, CSIC, en 2013.

² Artista visual e investigador predoctoral en el Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid donde actualmente está realizando su tesis doctoral en torno a las líneas de investigación de arte urbano e ilusiones ópticas. Graduado en Bellas Artes con Premio Extraordinario de su promoción y con un Máster de Conservación del Patrimonio Cultural.

1. DE LO MANUAL A LO DIGITAL

El mundo digital ha modificado la forma de percibir la realidad de las personas, de comunicarse y, en resumen, de vivir su día a día. Los aparatos electrónicos y las herramientas digitales facilitan aspectos de la vida cotidiana desde hacerse un café, hasta buscar un número de teléfono o saber cómo llegar a una dirección concreta. Atrás quedan ya para muchos las cafeteras tradicionales, las voluminosas guías de teléfonos o los callejeros de las ciudades. De hecho, una importante parte de las nuevas generaciones desconoce su uso e incluso su existencia. Convivimos con la información virtual con tal naturalidad que, a menudo, no somos conscientes del enorme impacto que éstas tienen en nuestro modo de relacionarnos o concebir proyectos, y de lo reciente que es habitabilidad en la dimensión digital.

La tecnología en general y, en este caso de estudio, las herramientas digitales en particular, permiten que la sociedad avance y ofrecen una vía alternativa para conseguir ciertos objetivos, habitualmente ahorrando esfuerzo, costes y tiempo, y a menudo ocasionando modificaciones en la manera de percibir el mundo e interactuar con él. La población se ha adaptado rápidamente a avances que resultan espectaculares en numerosos campos como el transporte y las comunicaciones.

El caso de la creación artística no es una excepción ya que una constante que se mantiene estable a lo largo del tiempo es que la creación artística tiende a asimilar los avances que se producen en otros campos de investigación o desarrollo. Esto ha sido así tanto en la incorporación de nuevos materiales y tecnologías como en la adaptación de otros lenguajes científicos, software o innovación técnica a la producción artística. Los métodos y herramientas utilizadas para el diseño y la ejecución de proyectos se han visto alterados paralelamente al desarrollo I+D en otros campos, y como tal, las herramientas digitales suponen hoy por hoy un medio de producción y distribución de información de primera importancia. Tanto es así que ha surgido lo que se denomina “arte digital”, que se podría definir como la disciplina que engloba a aquellas obras que han sido desarrolladas en su mayor parte por tecnologías digitales o su exhibición precisa de las mismas.

Pero estas herramientas también han sido introducidas en movimientos asentados previamente que se sirven de técnicas tradicionales como la pintura o el dibujo, y que son herederas de una manera específica de reconstruir visualmente el espacio a través de intervenciones basadas en la manipulación perceptiva. Para ello, los artistas del renacimiento en adelante se basaban en trampantojos, anamorfosis y diferentes ilusiones ópticas (cognitivas o perceptivas) destinados a condicionar la relación individuo-espacio a partir de intervenciones plásticas.

Estas corrientes se han adaptado a lo que estos nuevos medios les ofrecen, experimentando con ellos durante las diferentes fases de la creación artística y permitiendo no sólo el establecimiento de una nueva metodología de trabajo, sino una diseminación virtual de los proyectos a través de la ciberesfera, algo que ha permitido la generación de una enorme

comunidad que se relaciona sin que los condicionantes de la “presencialidad” limiten la capacidad de influirse los unos a los otros. Tal y como otros autores explican hemos dejado atrás la idea del “arte público” para adentrarnos en lo que se denomina “la esfera pública” (término acuñado por Jürgen Habermas), y que alude a que a la dimensión física y social se le añada también la dimensión digital o virtual.

2. LOS NUEVOS MEDIOS EN EL ARTE URBANO

Como se apunta en el apartado anterior, las herramientas digitales han pasado a formar parte y coexistir con los métodos tradicionales en diferentes corrientes y movimientos artísticos. Esto es especialmente significativo en el arte urbano.

El arte urbano o *street art* se podría definir a grandes rasgos como la corriente artística cuyas formas de expresión –que van desde la pintura, la escultura o la instalación entre otros– se desarrollan dentro del entorno de la ciudad, en sus calles y mobiliario con o sin autorización. Se podría considerar como la evolución del graffiti, de hecho, muchos de los artistas urbanos actuales provienen de ese mundo.

El graffiti tiene sus orígenes en zonas marginales de Filadelfia y Nueva York a finales de los años 60 y principios de los 70. La práctica consistía en extender la firma o *tag* del artista por las calles y elementos de la ciudad como los vagones de metro y tren, con la intención de ganar popularidad al ser vistos y reconocidos. Pronto estas firmas, que en un primer momento eran más toscas y simples, fueron volviéndose más complejas aumentando en tamaño e introduciendo color y nuevos elementos y símbolos.

Las técnicas y materiales fueron evolucionando y las piezas realizadas tomando una vertiente más reivindicativa de carácter más social. Las obras no sólo se limitaban a pinturas bidimensionales sobre pared, se trabajó con carteles, pegatinas o instalaciones tridimensionales entre otros. Pronto, parte de la sociedad se interesó por estas intervenciones; el mercado del arte y las instituciones introdujeron el movimiento en sus colecciones y el movimiento poco a poco se transformó en lo que hoy se denomina arte urbano. Es significativo, además, comprobar cómo la idea de qué debe ser una ciudad, se transforma con respecto a la relación habitante-entorno urbano en paralelo al diálogo que los artistas urbanos establecen con los distintos espacios públicos o comunitarios.

En un primer momento, debido a los orígenes del movimiento y sobre todo al espacio en el que se desarrolla se podría pensar que la vinculación que tendrá éste con los nuevos medios digitales será prácticamente nula, pero a medida que analizamos con más detalle las estrategias que los artistas emplean en su relación con proyectos *site-specific* descubrimos que el entorno digital es una poderosa herramienta que, a menudo, está presente desde el proyecto inicial hasta la difusión de la obra realizada. Así, encontramos numerosos ejemplos de artistas

que emplean software de manipulación de imagen para realizar la construcción virtual de un proyecto que, una vez realizado físicamente en el entorno urbano, será diseminado globalmente a través de las redes sociales.

Cuando las primeras herramientas digitales surgieron, éstas tenían un coste elevado y se requería un conocimiento especializado para hacer uso de ellas. A medida que fueron asentándose y conociéndose en el mercado las distintas posibilidades que ofrecían, un mayor número de personas empezaron a interesarse en ellas y comenzaron a usarlas. Surgieron nuevas empresas que desarrollarían herramientas similares y que las ofrecerían a los usuarios de manera gratuita como software libre. La red se llenó entonces de tutoriales y vídeos en plataformas como Youtube, permitiendo, de este modo, que cualquiera con un equipo y acceso a internet pudiera aprender su manejo y aplicaciones. Esto contribuyó de manera significativa a cohesionar una comunidad global y plural en torno al uso de las herramientas en primer lugar y, posteriormente, en cuanto a los propios lenguajes gráficos y la comunicación que se establece a través de ellos.

El espacio en el que se da este tipo de arte también puede parecer a primera vista algo que no permita la incursión de estos nuevos medios a la hora de ejecutar las piezas. Cabe destacar que los dispositivos han evolucionado y hoy en día se encuentran en el mercado dispositivos inalámbricos y de pequeño tamaño que no precisan de estar conectados a la red eléctrica y que pueden ser utilizados en cualquier espacio. Por otro lado, el movimiento también ha evolucionado: de los primeros *tags* que se realizaban de forma rápida y clandestina, se ha pasado a piezas que en muchas ocasiones necesitan de unos diseños y pruebas previas que se realizan en el estudio y cuyo resultado el artista posteriormente querrá mostrar a la sociedad. Durante todas estas fases el creador también se sirve de nuevos medios, adaptando los métodos que había utilizado hasta entonces.

El arte urbano ha estado muy vinculado a la sociedad y las modas del momento, introduciendo habitualmente en su lenguaje elementos de la actualidad. De este modo, para un movimiento como éste, la utilización de estas nuevas herramientas y medios en un mundo digitalizado, era inevitable.

2.1. Diseño y proyectos previos

Todo proyecto artístico destinado a relacionarse con un espacio específico requiere de un primer estudio entre la dimensión física del lugar ya existente con la idea, con el concepto, con el que el/la artista quiere intervenir o transformar dicho espacio. Para ello, en muchas ocasiones precisa de una serie de estudios previos, bocetos y diseños de cara a la producción física de la obra.

Los primeros graffitis surgían de manera rápida e improvisada, buscaban la inmediatez y los escritores querían abandonar cuanto antes el lugar para evitar ser detenidos por la policía.

Pronto esta idea de improvisación se dejó atrás, y aunque la ejecución también debía ser rápida, podía destinarse más tiempo a la preparación de las piezas. Se comenzaron a diseñar los bocetos previos de posibles intervenciones y era habitual que cada artista los recogiese en su *Blackbook*, nombre con el que se denomina al cuaderno de bocetos en círculos de arte urbano.

A medida que el movimiento avanzó y se fue convirtiendo en lo que hoy conocemos como arte urbano, las piezas también evolucionaron. El tamaño pasó a ser por lo general mayor y la complejidad aumentó al incluir nuevos elementos, técnicas y materiales. En algunos casos las intervenciones se legalizaron contando con el apoyo de instituciones y organizaciones que cedían espacios para que los artistas pudiesen desarrollar su obra libremente sin problemas. De este modo el creador disponía de un tiempo mayor de ejecución y podía plantear proyectos que hasta entonces le hubiesen sido imposibles. Es interesante valorar cómo esta oficialidad contribuyó a que socialmente los habitantes valoraran las intervenciones urbanas e, incluso, que estas se emplearan en algunos casos como herramientas para recuperar entornos degradados y rehabilitarlos para el uso común. Sería interesante analizar un caso extremo de esta situación, y valorar la gentrificación de algunos barrios en relación a las intervenciones de arte urbano con las que cuentan y la legitimación institucional de las mismas (un estudio de caso en este contexto es el caso del barrio de Lavapiés, en Madrid).

Para estos proyectos sí era preciso una preparación previa de dibujos y bocetos que en un primer momento se realizarían de manera tradicional: en papel, con rotuladores y lápices de colores. Hace unos años se empezaron a utilizar herramientas digitales de diseño para ello. Programas como Photoshop y aplicaciones semejantes permitían, mediante dispositivos como las tabletas digitales, trabajar de modo similar. Estos medios agilizaban alguno de los procesos: como conservar varias versiones de una misma obra con ligeros cambios o realizar diferentes pruebas de color para determinar una gama definitiva para la realización del proyecto. De este modo se pasaba del papel a lo digital.

Pero quizá lo más interesante en estos casos fue la inclusión de programas CAD³ gracias a los cuales los artistas pudieron plantearse trabajos de mayor envergadura. Programas como AutoCAD, 3D Studio Max o Rhinoceros 3D son utilizados por muchos artistas para hacerse una idea de cómo quedarán sus proyectos y como adaptarlos a diferentes espacios. Además, como ya se ha indicado anteriormente, a medida que se desarrollaba el movimiento, el arte urbano fue más allá de la superficie plana de la pared y saltó a las tres dimensiones interactuando con el entorno gracias a instalaciones y proyectos escultóricos. Estos programas por tanto permitían que el creador realizase distintos prototipos de éstas y pudiese observarlas desde múltiples puntos de vista sin necesidad de recurrir a los tradicionales dibujos técnicos de planta, alzado y perfil.

³ Las siglas CAD provienen del inglés *computer-aided design* y hacen referencia al diseño asistido por ordenador.

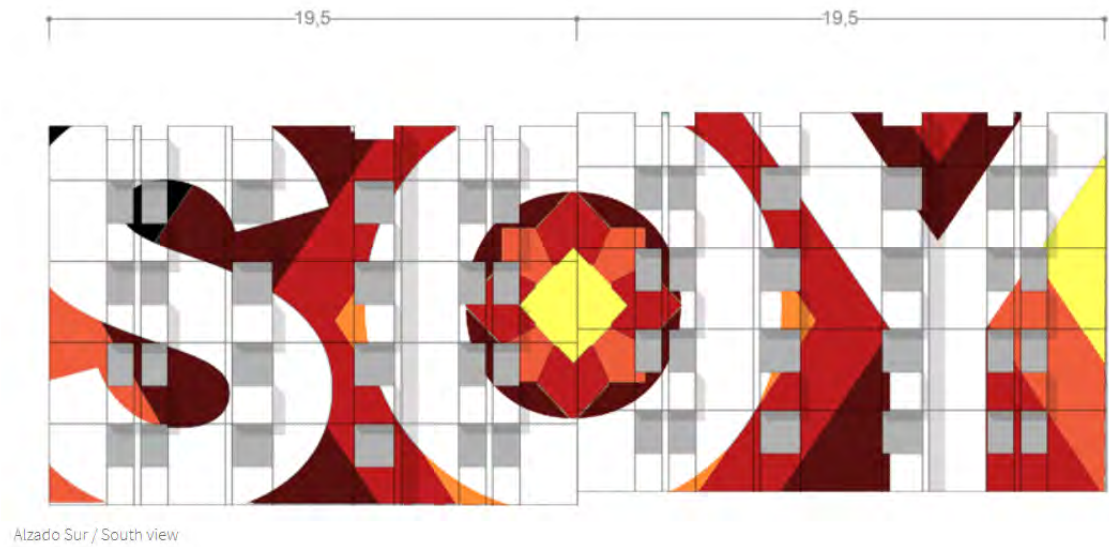


Figura 1. Boa Mistura. Boceto digital y resultado del proyecto *Nierika* en la ciudad de Guadalajara, México en 2017.

Fuente: <http://www.boamistura.com>

Cabe destacar que no todos los artistas están a favor de este tipo de programas digitales ni los utilizan de manera habitual. Todavía quedan creadores que prefieren trabajar de un modo más tradicional.

Tal y como apunta Richard Sennett en su obra *El Artesano* (Sennet, 2009: 56), al igual que pasa en ciertas ocasiones en el campo de la arquitectura con algunos arquitectos, muchos artistas piensan que es mejor tener una experiencia directa con el espacio, dibujando a mano

los bocetos y esquemas previos ya que *«llegas a conocer el lugar de una manera que resulta imposible con el ordenador... El conocimiento de un terreno se adquiere trazándolo una y otra vez, no dejando que el ordenador lo "regenera" para ti»* (Turkle, 1995: 64).

2.2. La ejecución del proyecto

En los últimos años dentro del movimiento del *Street art*, ha surgido una rama importante que se dedica a realizar murales de grandes dimensiones. Las fachadas y medianeras de los edificios de las ciudades son el soporte perfecto para las intervenciones de este tipo. Uno de los principales problemas que puede surgir es que se trata de dimensiones sobrehumanas que dificultan la toma correcta de medidas y por tanto el traspaso del diseño del boceto a la superficie final.

Tradicionalmente este tipo de dificultades se solventaban con métodos matemáticos como calcular la escala y transformar posteriormente las medidas del boceto al soporte final o mediante cuadrículas que servían como guía al artista.

La aparición de estos nuevos medios digitales supone una herramienta de gran utilidad en estos casos. Los programas CAD ya mencionados previamente, permiten calcular y transformar directamente las medidas sin equivocaciones matemáticas. Al introducir un diseño en estos programas y dar las medidas totales del soporte, se podrán calcular automáticamente las medidas a la que se encuentran diferentes puntos de la obra. De este modo, situando los puntos clave del dibujo se podrá traspasar éste a una escala mayor trazando la estructura previa de la intervención de un modo más rápido y efectivo.

Otro procedimiento utilizado es la proyección. Si se ha realizado el boceto inicial digitalmente con algún programa de diseño o si se escanea y digitaliza el manual, éste podrá ser proyectado sobre una superficie y podrá ser calcado. Es uno de los procedimientos más rápidos e instantáneos, pero no siempre se puede llevar a cabo. Se necesitan unas condiciones de luz específicas (la luminosidad debe ser muy baja para permitir que la luz de la proyección sea visible) y un espacio diáfano en el que poder situar los aparatos electrónicos y en el que la proyección no quede interrumpida por elementos intermedios. Además, en ocasiones si se va a trabajar durante largos periodos de tiempo y no se dispone de aparatos portátiles inalámbricos o de baterías que tengan suficiente autonomía, se necesitará un punto de corriente eléctrica donde enchufar todo lo necesario. Es por tanto un procedimiento de trabajo muy útil pero poco factible por lo que se utiliza en contadas ocasiones.

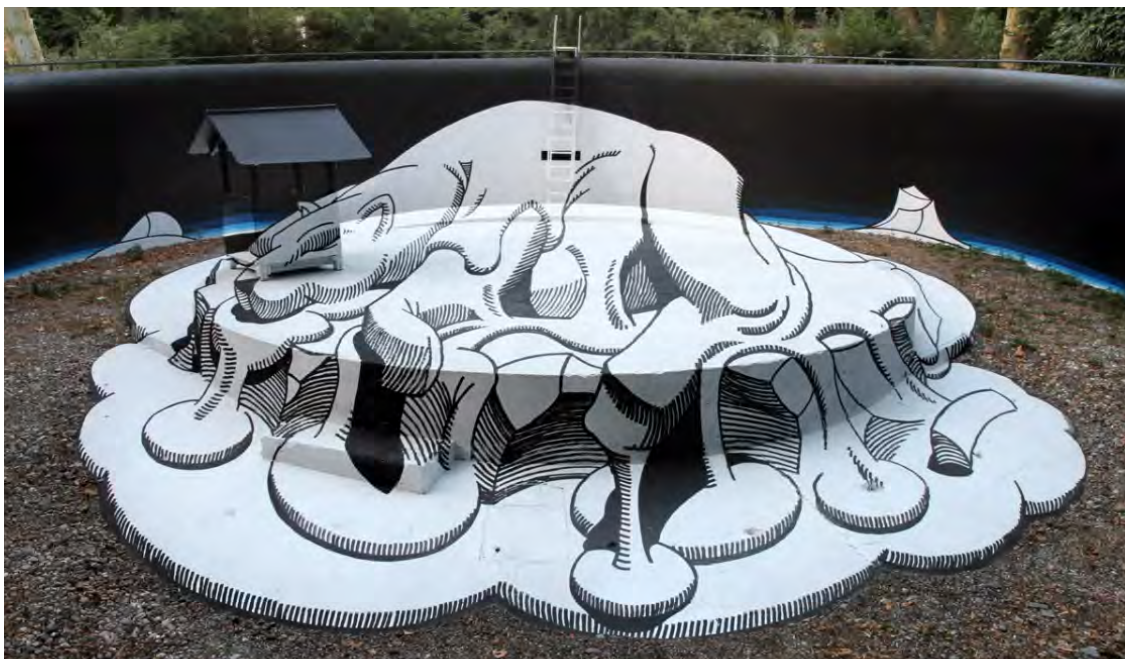


Figura 2. Truly. Etapa de ejecución y resultado final del proyecto *Global Warning*. Fuente: <https://vimeo.com/wearetruly>

2.3. La difusión del proyecto

Una parte importante para el arte urbano es la documentación y la difusión de los proyectos. Debido a su naturaleza, se trata de un arte efímero cuya duración pocas veces puede determinarse, por este motivo los artistas documentan cada intervención fotografiando el resultado, realizando vídeos, etc.

Desde que entró en juego la fotografía digital la documentación de estas obras se realiza de un modo más minucioso. Podemos encontrar múltiples tomas que muestran la intervención desde varios puntos de vista y a diferentes distancias mostrándonos el modo en el que interactúa la obra con el entorno y el espectador del cual se pueden recoger también las impresiones y sensaciones que le producen.

El fin de todo ese material es por un lado la documentación, la creación de un dossier de obra personal para el artista que funcione como carta de presentación para futuros proyectos y por otro la difusión de la obra para darse a conocer en la sociedad y en los circuitos de arte urbano, para establecer relación con otros creadores y poder realizar futuras colaboraciones con ellos.

En un primer momento las obras, principalmente graffitis, se difunden a través de fanzines autoeditados por los propios artistas y en revistas donde los creadores pueden mandar las fotografías de sus piezas de modo que éstas funcionan como un repositorio gráfico de lo que está sucediendo alrededor del mundo.

El cambio llegó con la globalización y el acceso a internet en la mayoría de los hogares. Aunque surgieron páginas web especializadas que seguían la dinámica de publicar diferentes obras de artistas diversos de todo el mundo en un mismo espacio, lo que verdaderamente supuso la revolución fueron las redes sociales. Primero Fotolog, luego Flickr y actualmente Instagram han permitido que cada artista urbano tenga un espacio propio gratuito en la red donde estar comunicado con el resto de la sociedad y donde poder ir actualizando y mostrando los avances de su trabajo y su día a día.

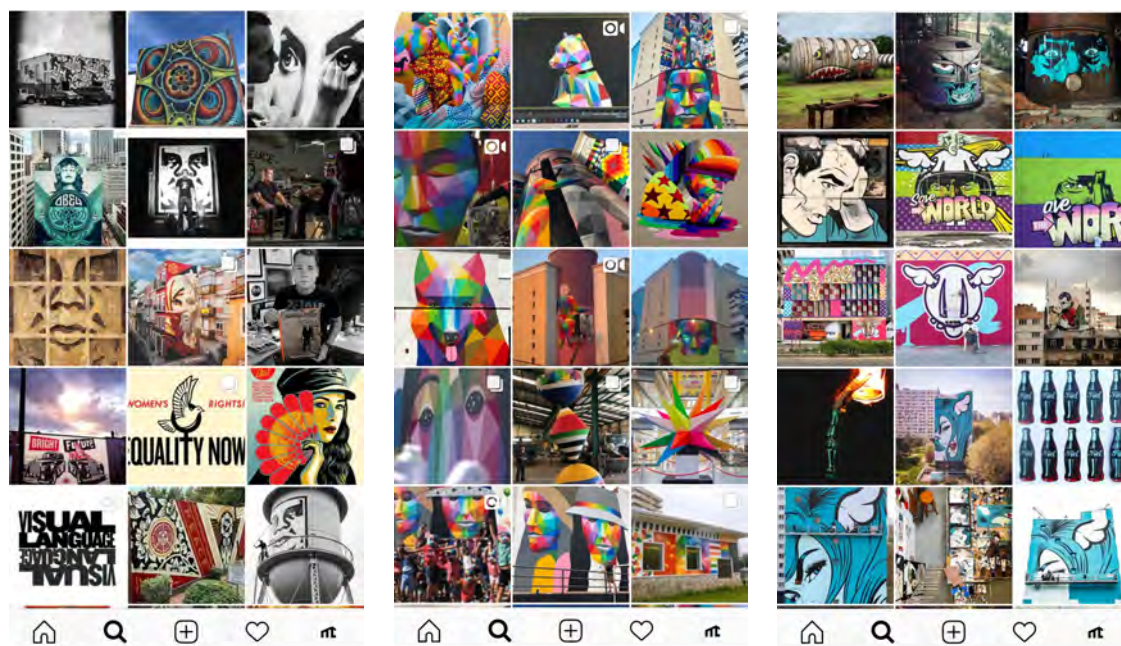


Figura 3. Perfiles de instagram de los artistas urbanos OBEY, Okuda y DFace. Fuente: Instagram

En ocasiones, sobre todo artistas con más reconocimiento y una proyección mayor, estos artistas también disponen de páginas web donde recogen los proyectos realizados durante su trayectoria y exponen su discurso expositivo e intencionalidad.

En la actualidad se suele decir que si no estás en internet es como si no existieses. Además, en el mundo del arte urbano, también se escucha que sin foto no hay obra debido a lo efímero de la obra. Estos recursos digitales se tratan por tanto de unas herramientas que todo artista urbano tiende a utilizar, un escaparate donde mostrar su obra de manera casi instantánea y gratuita y que le permite estar conectado con el circuito a tiempo real.



Figura 4. Pantalla de inicio de la página web del artista urbano Banksy. Fuente: <http://www.banksy.co.uk/>

3. CONCLUSIONES

Tras este análisis realizado en torno a los nuevos medios digitales y el arte urbano, podemos considerar que el uso de herramientas y plataformas digitales para la concepción, planificación y diseminación de los proyectos de arte urbano surgen de manera natural para artistas que han crecido en la era digital, artistas que son capaces de oscilar entre lo virtual y lo físico aprovechando y retroalimentando su práctica en ambas esferas.

Esto ha permitido la generación de una comunidad global, plural y no centralizada que genera e intercambia información sobre sus proyectos de manera fluida y transversal, lo que contribuye al reconocimiento de lenguajes gráficos comunes y a darle una dimensión social a la intervención de los espacios públicos.

Las herramientas digitales favorecen esta situación y se han constituido un elemento determinante al servicio de los proyectos urbanos, bien por el papel que juegan en el desarrollo

del concepto y la producción de la obra, o bien por su capacidad de diseminar la intervención artística realizada en un contexto local y específico a un entorno virtual de acceso global.

Bibliografía:

- Abarca Sanchís, J. (2010): "El postgraffiti, su escenario y sus raíces: graffiti, punk, skate y contrapublicidad". [Tesis] Director: Agustín Martín Francés. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Doherty, C. (editor) (2015): "Out of time, out of place. Public Art now". Arts Books Publishing, Londres.
- Drucker. (2010): "What's the "Public" in Public Art". Modern Language Association. Association for Arts of the Present
- Figueroa Saavedra, F. (2006): "Graphitfragen. Una Mirada Reflexiva Sobre El Graffiti". Minotauro, Madrid.
- Ganz, N. (2004): "Graffiti: arte urbano de los cinco continentes". Gustavo Gili, Barcelona.
- Martín Prada, J. (2012): "Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales". Ed. Akal, Madrid.
- McQuire, S. (2013): "Renewing the city: digital networks and the renewal of public space", publicado en Ctrl-Z: new media philosophy. Vol. 3
- Pelzer-Montada, R. (2017): "Cumulative circuits. Print and the Public Sphere", Editado en "Printmaking in the Expanded field" (J. Pettersson, editor), KHIO
- Sennett, R. (2009): "El artesano". Ed. Anagrama, Barcelona.
- Seno, E. (2010): "Trespass: Historia del arte urbano no oficial". Taschen, Colonia.
- Sorando, D. y Ardura, Á. (2016): "First we take Manhattan. La destrucción creativa de las ciudades". Ed. Catarata, Madrid.
- Stahl, J. (2009): "Street Art". h.f.ullmann, Köln.
- Turkle, S. (1995): "Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet" Simón and Schuster, Nueva York [trad. esp.: (1997): La vida en pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet, Paidós, Barcelona].