

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE PUNO**

**CARRERA PROFESIONAL DE FORMACIÓN ARTÍSTICA
ESPECIALIDAD DE ARTES PLÁSTICAS**



TESIS

**“INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LAS ARTES
PLÁSTICAS 2023”**

PRESENTADA POR:

JULIO CESAR JINEZ MAQUERA

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN FORMACIÓN
ARTÍSTICA ARTES PLÁSTICAS**

ASESOR: Lic. YURI MENDOZA DIAZ

Puno – Perú

2023

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE PUNO**

TESIS

**“INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LAS ARTES
PLÁSTICAS 2023”**

PRESENTADO POR:

JULIO CESAR JINEZ MAQUERA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN

FORMACIÓN ARTÍSTICA

ESPECIALIDAD ARTES PLÁSTICAS.

APROBADO POR EL JURADO:

**Lic. Wilber Wilson QUISPE VELASQUEZ
PRESIDENTE**

**Lic. Wilber Ariel MAYDANA ITURRIAGA
PRIMER MIEMBRO**

**Lic. Javier LUQUE MAMANI
SEGUNDO MIEMBRO**

**Lic. Yuri MENDOZA DIAZ
ASESOR**

DEDICATORIA

En gratitud hacia aquellas personas nobles que me han apoyado sin esperar nada a cambio, mi familia, amigos u otras ellos me inspiraron el ánimo para perseguir mis objetivos profesionales.

Julio Cesar

AGRADECIMIENTO

Doy gracias a la Institución Superior por habernos brindado la educación durante nuestro desarrollo profesional.

A todos los actores educativos, por compartir sus experiencias para nuestra capacitación profesional.

Finalmente me da el gusto de expresar mi gratitud a la Carrera de Formación de Artistas Profesionales por convertirme en un cultor del arte.

Julio Cesar

ÍNDICE

Tapa	
Dedicatoria	
Agradecimiento	
Índice	
Presentación	
Resumen	
Introducción	

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.....	12
1.2. Formulación del problema.....	13
1.2.1. Problema general:.....	13
1.2.2. Problemas específicos:.....	14
1.3. Delimitación de la investigación	14
1.4. Justificación de la investigación	15
1.5. Objetivos de la investigación.....	18
1.5.1. Objetivo general.....	18
1.5.2. Objetivos específicos.....	18

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.2. Marco teórico	27

2.2.1. Arte digital	27
2.2.2. Historia.....	28
2.2.3. Antecedentes trayectoria y evolución	29
2.2.4. Herramientas de ofimática.....	30
2.2.5. El lenguaje artístico.....	31
2.3. Marco conceptual.....	32
2.3.1. Pintura digital.....	32
2.3.2. Escultura digital	35
2.3.3. Arte digital	35
2.4. Hipótesis y variables	36
2.4.1. Hipótesis general.....	36
2.4.2. Hipótesis específicas.....	36
2.4.3. Sistema de variables.....	36
2.4.4. Definición operativa de términos.....	37

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación.....	39
3.2. Diseño de investigación	40
3.3. Población y muestra de investigación.....	40
3.3.1. Población.....	40

3.3.2. Muestra.....	40
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
3.5. Procedimiento de recolección de datos.....	41
3.6. Estrategias de tratamiento de datos.....	42
3.7. Diseño de análisis e interpretación de datos.....	42

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION DE DATOS

4.1. Resultados de la investigación.....	43
4.2. Conclusiones.....	60
4.3. Sugerencias.....	61
4.4. Referencias bibliográficas.....	62
4.5. Anexos.....	63

PRESENTACIÓN

Distinguido Jurado examinador, pongo a su disposición el presente trabajo titulado "INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA DIGITAL EN LAS ARTES PLÁSTICAS 2023". Se han encontrado pruebas significativas de cómo la invención tuvo un impacto significativo en la solución de problemas desde la aparición del ser humano en la tierra.

Esta influencia tiene un impacto espiritual y material. El conocimiento científico y el progreso tecnológico empezaron a establecerse como fundamentos del desarrollo de la sociedad humana desde el final de la Primera Guerra Mundial en 1918 hasta el preludio de la Segunda Guerra Mundial en 1939. Este período fue denominado como la "Era Mecánica". La revolución industrial se ha desarrollado rápidamente desde la década de 1920 y ha generado significativas transformaciones y mejoras en la vida de las personas

Durante este período, las tecnologías mecánicas y una variedad de materiales novedosos que aparecieron en la vida se convirtieron en componente esencial de la cultura y el arte. El mundo contemporáneo está experimentando un acelerado avance en la tecnología de la información. Los medios y tecnologías novedosas están creciendo a un ritmo acelerado, lo que demuestra una gran vitalidad y mayores oportunidades de desarrollo. Los dispositivos electrónicos y la informática empezaron a ganar popularidad, especialmente a fines de los años sesenta y principios de los setenta. Los medios de comunicación tuvieron un gran impacto en la forma en que las personas veían el mundo. El mundo se volvió más accesible y la perspectiva de las personas se amplió.

RESUMEN

Con el avance de la tecnología, la variedad de obras de arte que emergieron en el siglo XX se expandió progresivamente desde las formas tradicionales de pintura y escultura hasta obras creadas con el apoyo de la tecnología. En muchos museos, incluyendo el de Sydney como ejemplo, el director del museo toma en cuenta la opinión del público acerca de la obra. A medida que evolucionan las modalidades de exhibición de las obras de arte, la industria del arte contemporáneo implica no solo a los artistas en sí, sino también a las galerías, curadores, coleccionistas y, de manera fundamental, a los visitantes o al público

Hasta el momento, el arte producido con el apoyo de la tecnología todavía depende de la intervención humana. La conexión entre los medios digitales y el arte contemporáneo resalta el desafío de hallar el justo equilibrio entre la tradición y la innovación, además del interés por explorar la relación entre tecnología y creatividad.

Ante este fenómeno, sin embargo, se vislumbran dos senderos cruciales para el artista en el próximo futuro: el riesgo inminente de que su creatividad se atrofie o la posibilidad de incorporar la tecnología en su práctica, abriendo así la puerta a alcanzar límites nuevos e inimaginables en el desarrollo de su obra, transformando esta última en un producto acabado.

PALABRAS CLAVE: arte contemporáneo, tecnologías, redes sociales, medios digitales, arte digital.

INTRODUCCIÓN

Desde hace mucho tiempo, el artista ha ido innovando en la expresión de su obra. En la historia del arte y de la humanidad siempre ha habido una necesidad de cambio, búsqueda y respuestas. La búsqueda de la belleza se convierte en el objetivo

La integración de nuevos soportes, técnicas versátiles y formas de creación es crucial en este camino. La creación artística, la renovación de las técnicas expresivas y el surgimiento y desarrollo de nuevos lenguajes y formas artísticas fueron muy influenciadas por los avances tecnológicos.

Desde esta perspectiva, estas nuevas tecnologías, desde las pinturas de superficie hasta la actualidad, pasando por el desarrollo de las imágenes por computadora y la inteligencia artificial, no fueron inicialmente desarrolladas para un uso artístico. sino como medios de comunicación, defensa militar o uso disciplinario, entre otros usos.

Sin embargo, los artistas están redefiniendo estas tecnologías como herramientas artísticas y las están utilizando con fines críticos o experimentales. Por lo tanto, podemos encontrar y definir nuevos medios artísticos, como el cine experimental, el videoarte, el arte digital, la música electrónica, los multimedia, las esculturas virtuales, el arte holográfico, el arte robótico, el arte en red, el arte ASCII, la realidad virtual, el fotomontaje digital, el arte genético, el arte radiodifundido, el arte nanotecnológico, el arte cibernético, el arte interactivo y el arte electrónico, entre

otros. Todo esto está envuelto en manifiestos y textos teóricos que provocan una retroalimentación constante entre el artista, la obra, los críticos de arte y el público.

A través de exposiciones, proyectos y artistas invitados de algunos de los más importantes centros especializados en arte de todo el mundo, este estudio busca mostrar qué sucede en la primera década del siglo XXI, el nuevo milenio. ¿Qué características y conceptos se valoran y experimentan más, qué herramientas se reapropian para la creación artística y cómo este lenguaje se acerca al público como forma activa de conocimiento del medio

La única intención del estudio es mostrar cómo las nuevas tecnologías, como la IA, ayudan a los artistas y al arte a ser más creativos.

El autor

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El arte ha evolucionado junto con la tecnología durante las últimas décadas, lo que en parte ha llevado a un enfoque de los materiales artísticos apropiados para la edad. La realidad aumentada y virtual, las pantallas táctiles e Internet cobran cada vez más importancia para que el público interactúe y disfrute del arte gracias a los avances tecnológicos que permiten a los artistas explorar diferentes formas de expresión y brindar experiencias muy interesantes. La gran cantidad de recursos tecnológicos disponibles en todas las áreas de la producción artística será evidente para cualquiera que esté estrechamente involucrado con las artes.

Durante mi capacitación profesional en la ESFAP Puno, he obtenido la oportunidad de analizar los eventos actuales que tienen un impacto tecnológico en el arte contemporáneo en nuestra región.

Ante esta realidad, el artista se encuentra en una situación difícil en el futuro: enfrentar el inminente debilitamiento de su capacidad creativa o incorporar la tecnología en su trabajo para lograr otros límites en su crecimiento creativo, lo que se verá reflejado en el producto final de su obra artística.

Para responder a las siguientes interrogantes, el presente trabajo se desarrolla desde un punto de vista histórico-social sobre el arte y la tecnología: ¿Cómo se relaciona el arte con el

avance tecnológico para crear nuevas formas de creación? Esta pregunta está relacionada con el problema que tenemos. Es cierto que nuestra opinión tiene sus limitaciones como humanos, por lo que para poder definirlo basándonos en preguntas planteadas a los mismos artistas, se necesita una manera de encontrar formas que nos permitan como lo entiende y lo conceptualiza cada uno de ellos respecto al planteamiento de nuestro problema.

Actualmente, muchos de los artistas locales que se dedican al arte contemporáneo han tenido que incorporar elementos tecnológicos en sus creaciones para demostrar el producto mucho más cercano al momento actual.

Al mismo tiempo se hace referencia a aspectos teóricos de tecnología, arte y estética, los cuales ayudarán a comprender en un contexto amplio sobre la influencia y desarrollo del arte y la tecnología respecto a los cambios que se muestran desde el avance tecnológico en las artes.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL:

Dentro de este contexto se propone el problema general siguiente:

¿El arte va hacia una nueva forma de producción y creación en base a los principios del desarrollo tecnológico digital y cuál es su influencia en las artes visuales o plásticas?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS:

¿Cuál es el nivel de influencia de la tecnología digital en las artes plásticas en nuestra región y en nuestra época actual?

¿Qué herramientas digitales se utilizará en la realización de obras artísticas plásticas?

¿Como se desarrollará el proceso de elaboración de una obra artística plástica en la actualidad?

1.3. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo presentado está enfocado en las variables referidas a la influencia de la digitalización en el arte, un sistema que tras ser aplicado a las artes plásticas ha demostrado que puede tener innumerables ventajas tales como:

Permite trabajar sin contacto sobre la obra, para obtener facsímiles o diversas reproducciones de la misma, evitando así agresiones en un original que dificultarían su conservación, también es adaptable a obras de gran formato.

¿La tecnología digital apoyará en el desarrollo imaginativo del artista plástico o simplemente postergará su creatividad?

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

En las últimas décadas, se ha observado un aumento en el desarrollo tecnológico, lo que ha llevado a la implementación de una estructura de formas y maneras, o FASES, que describen el proceso necesario para un desarrollo ordenado, teniendo en cuenta la necesidad, la idea, el desarrollo de la idea, la construcción y la verificación de la solución.

En conjunto con el desarrollo tecnológico, estas nuevas fuentes de comunicación tecnológica también están enfocándose en el arte. Los artistas pueden desarrollar su proceso creativo a través de una variedad de programaciones, lo que permite un desarrollo artístico.

Las herramientas digitales permiten a los artistas desarrollar nuevas formas de arte al combinar diferentes técnicas como la animación, la escultura, la fotografía y la pintura. El arte digital también cruza los límites en instalaciones interactivas. Debido a las nuevas aplicaciones virtuales, el espectador tiene la oportunidad de participar en una obra en la que incluso puede convertirse en el personaje principal.

Desde el comienzo de la Historia del Arte, el artista ha incorporado innovaciones a su obra, reinterpretando los modelos de la Antigüedad Clásica. El concepto de genio se introdujo en la época renacentista. En la Historia del Arte, siempre hay una necesidad de cambio y alternativas, que se debe al anhelo de trascendencia y belleza en ese momento. La incorporación de nuevas materias primas, soportes, técnicas y métodos de creación es esencial en ese camino.

Desde las pinturas rupestres hasta el desarrollo actual de las imágenes creadas por computadoras, vista en perspectiva Las tecnologías actuales no se crearon con la intención de ser artísticas, sino para ser utilizadas como medios de comunicación, militares o científicas, entre otros propósitos. Sin embargo, la imaginación del ser humano las ha relacionado con diversos saberes, incluido el artístico, incluyendo su forma de expresarse a través de estas tecnologías cada vez más avanzadas.

El uso experimental de estas tecnologías por parte de los artistas como medios artísticos se puede relacionar y definir con las diferentes áreas de creación de nuevos medios o lenguajes artísticos: cine experimental, videoarte, música electrónica, multimedia, esculturas virtuales, arte holográfico, arte robótico, net.art, arte ASCII, Realidad Virtual, fotomontaje digital, arte genómico, arte de transmisión.

También hay textos teóricos que producen comentarios constantes entre artistas, obras, críticos de arte y público. Mientras esto ocurre a lo largo de la historia, ¿qué se puede anticipar para el comienzo del milenio con estos eventos que afectarán el lenguaje artístico de manera positiva o negativa, y los efectos que estos tendrán? El objetivo de este trabajo es ilustrar de manera clara la relevancia de la nueva tecnología y cómo afecta el proceso creativo de una obra de arte.

Justificación Práctica:

Este trabajo demuestra la efectividad de la tecnología digital en las artes plásticas o visuales y el desarrollo de habilidades creativas.

Justificación Metodológica:

Los métodos, procedimientos, técnicas e instrumentos utilizados en este estudio pueden ser utilizados con éxito en otros trabajos de investigación similares.

RAZONES LEGALES. -

Se ha tomado en cuenta lo dicho en cultura arte y creatividad, donde se considera que la formación cultural artística y la creación forman parte del proceso de formación de un artista. Este concepto debe estar relacionado con los avances tecnológicos.

RAZONES TEORICAS. -

En las instituciones de educación superior, la falta de información adecuada en el proceso de formación de profesional, que muchas veces se realiza en contra de los avances tecnológicos en este campo, no permite desarrollar en los estudiantes la capacidad creativa e imaginativa.

RAZONES PRÁCTICAS. -

En nuestra sociedad actual, el arte se considera un privilegio y su importancia para el cumplimiento de estos objetivos, que nos permiten desarrollar en el ser en formación el aspecto imaginativo y creativo a través del arte, solo de esta manera se contribuirá socialmente a

demostrar la importancia del arte en la formación del ser. Esto debe acompañarse de los avances tecnológicos e inteligencia artificial.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

La influencia de la tecnología digital, puede promover aún más el estudio y desarrollo del arte contemporáneo en nuestra región, y se puede crear así más formas de arte para cumplir con el desarrollo de la sociedad.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Demostrar la influencia de la tecnología digital en el desarrollo artístico plástico o visual en nuestra región Puno, 2023.
- Determinar el grado de influencia de la tecnología digital en una obra de arte contemporánea.
- En qué medida influye la tecnología digital en la creatividad y la elaboración de una obra plástica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Luego de una selección y revisión de trabajos, podemos indicar que existen trabajos relacionados por diversos factores, algunos respecto a tecnología digital y su influencia en el arte, otros por su dirección de la tecnología digital en otras experiencias profesionales, algunas que insinúan su relación con el arte, pero con objetivos diversos, sin embargo, todos ellos nos proporcionan experiencias dirigidos hacia el tema objetivo del presente trabajo.

INTERNACIONALES. - Todo el desarrollo del arte, desde el tradicional a la digital o electrónico, tal como se concibe desde el siglo XX. Tiene una historia de aproximadamente medio siglo. El videoarte es el primer arte de nuevos medios que emerge. A medida que las computadoras y la tecnología se han desarrollado, también lo ha hecho el contenido. El arte digital actual incluye principalmente videoarte, arte multimedia y en línea, fotografía experimental y más. La fotografía experimental apareció relativamente pronto.

El autor Man Ray; fotógrafo experimentado, dice: " ¿la fotografía es un arte? Todo el desarrollo del arte, desde el tradicional a la digital o electrónico. De acuerdo a su concepción desde el siglo XX, con una trayectoria de alrededor de medio siglo. El videoarte es el primer arte de nuevos medios que emerge. A medida que las computadoras y la tecnología se han

desarrollado, también lo ha hecho el contenido. El arte digital actual incluye principalmente videoarte, arte multimedia y en línea, fotografía experimental y más. La fotografía experimental apareció relativamente pronto.

No tiene sentido pensar si es arte o no. El arte está anticuado. Necesito algo más. En la actualidad, las pinturas convencionales ya no pueden cumplir con las expectativas de la gente y con el desarrollo de la tecnología, se necesitan nuevas formas de exhibir diversas obras, no solo fotografías objetivas. Esto se debe a que muchos pintores ya pueden representar las lentes como objetos reales. Ahora bien, en este contexto, la fotografía experimental se caracteriza por la destrucción y alienación de la "imagen en el espejo" de la "fotografía objetiva" tradicional. Este nuevo estilo enfatiza la reorientación de ideas subjetivas a través de la fotografía como lenguaje mediático, enfatizando su potencial para expresar individualidad y transmitir diversidad a través de diferentes hábitos de visualización.

La importancia de la fotografía experimental va más allá del contenido de una única imagen y se centra en el movimiento y el contenido. No obstante, en una época desprovista de computadoras, tecnología digital e Internet, los artistas únicamente pueden plasmar sus ideas artísticas mediante videos, instalaciones y entornos. El siglo XX vio el surgimiento del arte de medios interactivos como el futurismo y el arte dadaísta, especialmente el arte pop, el arte conceptual y el movimiento artístico Fluxus. Estos estuvieron fuertemente influenciados por Duchamp, especialmente su obra "La fuente establecida", que es una base sólida para la práctica artística. Nuestro objetivo es crear arte de nuevos medios centrado en la tecnología.

El pionero del arte digital Roy Ascott (2005) dijo: Duchamp, M. (1917) The Fountain [instalación]. París. Fuente: Wikipedia Las fuentes del arte de los nuevos medios incluyen el arte conceptual de la década de 1960, el cual estuvo notablemente influenciado por Duchamp. En los años 70, el arte escénico evolucionó hacia las artes escénicas y, simultáneamente, hacia la tecnología mecánica y electrónica. Surgieron combinaciones artísticas dinámicas a partir de los experimentos de vanguardia de las décadas de 1950 y 1960.

El videoarte marcó el inicio como arte de los nuevos medios. A principios de los años 60, los rápidos avances en la tecnología de la información llevaron a la rápida proliferación de las computadoras personales. Por lo tanto, así empezaron los artistas a utilizar equipos portátiles de fotografía y video para crear y expresar su arte. Hacia el final de los años 60, los medios electrónicos empezaron a integrarse de forma progresiva en la cotidianidad de las personas. En el campo del arte, están ganando gran popularidad diversas formas nuevas de arte, como el arte conceptual, el land art y el body art. Los pioneros de la primera generación de computadoras personales revolucionaron la información. Al mismo tiempo, los equipos portátiles de fotografía y vídeo son cada vez más populares para la creación y expresión del arte. Los años 70 marcaron un hito significativo en el avance de los gráficos y la animación por computadora en tres dimensiones. Muchas de las técnicas fundamentales de imagen y perspectiva aún se emplean en la actualidad.

Por esta época, los artistas profesionales comenzaron a utilizar computadoras a medida que comenzaron a surgir software de pintura y las técnicas para crear imágenes y entornos tridimensionales se volvieron más sofisticadas. La película estadounidense de 1977 Star Wars, dirigida por el director estadounidense George Lucas, utilizó computadoras para controlar la

trayectoria de la cámara para representar el espacio de manera efectiva. También: Jung, T (1977) Póster de Star Wars. Fuente: Magnet presentó la película como un hito en la historia del arte, ya que los efectos especiales por computadora se incorporaron a las nuevas producciones cinematográficas y televisivas de arte digital.

En la década de 1980, el videoarte comenzó a brillar en varias exposiciones de arte internacionales: Con el progreso de las nuevas tecnologías, la expansión, la interactividad, la sensibilidad y la destacada presencia no se pueden comparar con el arte mediático tradicional. Desde la década de 1990, muchas galerías de arte importantes de todo el mundo han realizado exposiciones especiales de obras de vídeo y han establecido departamentos o programas de vídeo, como el Museo de Arte de Long Beach, el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA) y el Museo Whitney. Museo. Arte americano.

Con el objetivo de fomentar la difusión y el intercambio de expresiones artísticas en nuevos medios, instituciones culturales de diversas ciudades globales organizan festivales de videoarte, tales como Transmediale en Berlín y Videonale Bonn en Alemania. A medida que se generalizan las computadoras personales, los discos multimedia han emergido como el principal medio de distribución para muchas obras de arte. Este fenómeno se evidenció en 1998, el Festival Videonale Bonn de Alemania creó un premio especial para fomentar la creación de obras en nuevos medios, y las obras en línea también se desarrollaron rápidamente durante este período.

En el siglo XXI, la proliferación de nuevos medios artísticos está en ascenso, no solo el videoarte y la videoinstalación, sino también los discos multimedia, y sobre todo ahora hay muchos herramientas y artistas en línea, Razumova, J (2018) Han recorrido un largo camino. Con muchos artistas trabajando con iPads y otras herramientas de pintura, ya estamos entrando

en una era en la que los pintores ya no necesitan papel ni pintura. Julia Razumova (@bluessatan) de Estados Unidos es una artista que utiliza un iPad y la aplicación Procréate para publicar su trabajo en Instagram, donde actualmente tiene millones de seguidores.

Existen artistas como Martina Moran, que emplean materiales tradicionales, pero incorporan el uso del iPad para hacer modificaciones en sus pinturas. Según ella, esto resulta más conveniente, ya que puede obtener fácilmente formas como círculos y replicar elementos de manera sencilla. Ambas artistas utilizan Instagram para compartir sus obras, aunque, por supuesto, no se limitan solo a esta plataforma; también hacen uso de otras redes sociales como Facebook, Twitter, Pinterest, entre otras. Si bien las redes sociales no son tecnologías novedosas, pueden influir tanto en el proceso creativo como en la exposición de las obras. El arte sigue siendo una herramienta para comunicar y expresar, y las redes sociales cumplen una función similar en este sentido.

Concepto de arte digital Según Wikipedia, el arte digital incluye diversos campos creativos donde se utiliza la tecnología digital en el proceso de producción y exhibición. “Arte digital” se refiere al arte tecnológico con límites fluidos que permiten diferentes interpretaciones del término. El término en sí ha evolucionado con el tiempo, siendo el arte informático, el arte multimedia y el ciberarte la norma en los años 60 y 90, pero el auge de Internet añadió una capa de conectividad y provocó un cambio en el lenguaje.

Las tecnologías digitales actúan como un medio para un propósito y operan como una herramienta para la creación de formas de expresión tradicionales, tales como pinturas, fotografías, grabados y esculturas. Además, podemos señalar que la tecnología se convierte en

el propósito en sí misma, y los artistas exploran las posibilidades inherentes a este nuevo medio. Algunos utilizan la tecnología digital como un componente esencial e inseparable en la producción del arte.

Pintura digital, la pintura digital es una forma de arte emergente que utiliza técnicas de pintura tradicionales como la acuarela, la pintura al óleo y el empaste. Esta aplicación se realiza utilizando herramientas digitales en una computadora, tableta, lápiz óptico u otro software. Como Martina Moran y @bluessatan mencionaron anteriormente, este es el método más utilizado en la actualidad. Usan iPads y el software Procréate. El software Procréate es un software de pintura que imita el tacto de las herramientas de pintura tradicionales y también tonifica. Ofrece más posibilidades que los pigmentos. Con la aparición de las Tablets digitales se han popularizado otras aplicaciones como por ejemplo procréate, etc.

La fotografía digital utiliza una cámara digital con una serie de fotodetectores electrónicos para capturar imágenes enfocadas por una lente sin el uso de película. Las fotos se guardan en la tarjeta de memoria dentro de la cámara. En otras palabras, la fotografía digital es simplemente el proceso digital de capturar imágenes. Sin embargo, los artistas hacen uso de esta tecnología para editar, transformar y adaptar creativamente estas fotografías.

En Escultura, la tecnología digital ha facilitado la creación mediante el diseño en software asistido por computadora, que posteriormente puede materializarse en objetos o modelos físicos, así como en imágenes virtuales en pantallas. Estas imágenes pueden luego ser utilizadas mediante tecnología de impresión en 3D para dar vida a una obra de arte. Asimismo, las obras escultóricas pueden ser concebidas inicialmente en software de diseño computacional y luego ser realizadas mediante el uso de grandes máquinas para materializar la idea.

Las instalaciones digitales son otra forma de presentación en la que los elementos que la componen se pueden mover con la escultura mediante efectos de luz o flujo de agua. Sin

embargo, en la mayoría de los casos, Actualmente, se fomenta la colaboración de los visitantes, quienes pueden interactuar con la obra a través de movimientos corporales, voz o tacto. Ejemplos destacados de este tipo de arte son la Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (AR), tecnologías que promueven experiencias inmersivas y dinámicas para los visitantes, enriqueciendo así la apreciación del arte y evitando que se limite únicamente al sentido visual.

Vídeo compuesto por animaciones o imágenes en movimiento, este tipo de arte digital ya es conocido por todos, lo puedes encontrar en museos, galerías, etc. Este tipo de arte permite capturar completamente un evento en el espacio y el tiempo, un museo o galería acoge una exposición individual del artista. Si se va a organizar el evento, se puede reproducir un vídeo corto para presentar la biografía o el proceso de pintura del Artista.

Es una forma más rápida de contar historias que no se pueden contar con texto. De esta manera, los visitantes adquieren conocimientos visuales y acústicos y complementan la experiencia expositiva. — Internet y el arte en red son objetos orientados a procesos que analizan el funcionamiento de estructuras y redes informáticas.

"Las artes digitales avanzadas" Este tipo de arte requiere habilidades matemáticas y análisis profundos, así como la capacidad para trabajar con ordenadores y software especializado. Esencialmente, implica el trabajo de programadores para traducir los conceptos artísticos en resultados visuales. Los artistas que se dedican a este campo buscan resaltar o desafiar la complejidad de los sistemas digitales mediante su obra.

Técnica mixta. Los artistas que trabajan en este medio suelen mezclar acrílico y óleo, grabado y collage, dibujo y fotografía, u otros materiales, agregándolos en diversas técnicas para darle a la obra una mayor sensación visual y una riqueza de textura, pero sin interferir. Contraste con el medio digital. En la creatividad tradicional se pueden utilizar ordenadores, en

los que se pueden conectar y coordinar elementos de diferente naturaleza para crear una impresión global para el espectador, así como diferentes materiales (papel, óleo, madera...) para crear una obra. , y luego estas obras pueden combinar imágenes fijas y en movimiento, realidad aumentada, sonido, fotografías, etc.

"La pintura digital" o "pintura electrónica" Esta forma de arte se puede realizar de diversas maneras. Por ejemplo, la artista Martina Moran, mencionada anteriormente, utiliza un iPad para fusionar la pintura tradicional con la digital en sus obras. La pintura digital ofrece la ventaja de superar las limitaciones de los materiales de pintura tradicionales. Las herramientas para este tipo de arte incluyen tabletas y computadoras. Las tabletas suelen estar compuestas por una superficie sensible a la presión y un lápiz, similares a una mesa de dibujo y un pincel de artista. Estos dispositivos electrónicos complejos permiten acceder a una variedad de pinceles de forma rápida y eficiente. Además de replicar los efectos de pincel tradicionales, las computadoras también posibilitan la creación de efectos que no se pueden lograr con herramientas convencionales, como la pintura de patrones.

Dibujar paisajes con trazos simples es sencillo, y el borrador permite cambios rápidos de color. Las funciones de dibujo de la tableta son precisas, produciendo líneas suaves y naturales. El tiempo de procesamiento de imágenes es considerablemente más corto que con materiales tradicionales. La adaptación del color es práctica, con una amplia gama de herramientas que permiten controlar la intensidad de la pintura con tinta y dominar rápidamente diversas técnicas de pintura.

Debido a estas razones, la pintura digital facilita y agiliza la aplicación de tinta en las ilustraciones de libros. El uso de una tableta en la creación de ilustraciones de libros amplía el

espacio creativo del artista. Por ejemplo, el artista conceptual independiente Finnian MacManus de Los Ángeles, quien se dedica exclusivamente a la pintura digital, ha trabajado en la industria del cine y los videojuegos, contribuyendo a proyectos como *The Lion King*, *Wandavision* y *Ad Astra*. Su trabajo puede encontrarse en su perfil de Artstation. Este ejemplo demuestra que la pintura digital no se limita únicamente al ámbito de las redes sociales, sino que también tiene un impacto significativo en industrias como el cine y los videojuegos, que son populares entre los jóvenes. La pintura digital contemporánea puede fusionarse con expresiones artísticas tradicionales para crear ilustraciones que sean tanto estéticamente atractivas como comercialmente viables, con connotaciones culturales. Es fundamental dominar las técnicas de pintura digital y aprender las técnicas de dibujo tradicionales, como el entintado y la pintura, para crear ilustraciones de libros exitosas. La pintura digital promete ser una opción valiosa para las futuras ilustraciones de libros, especialmente con la creciente popularidad de los libros electrónicos.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. ARTE DIGITAL

La historia del arte digital, su evolución y las tendencias del arte de los nuevos medios, Darío Lanza es profesor de la Universidad Complutense de Madrid. La tecnología digital es la única tecnología de nuestro tiempo.

Si hubiéramos vivido en el siglo XIX, la fotografía y los pigmentos en tubos prefabricados serían considerados las tecnologías más avanzadas que liderarían la revolución en la producción artística.

El cine, el video y la música sintética fueron las formas de arte genuinamente de su tiempo en el siglo XX. Indudablemente, la estética contemporánea está siendo moldeada por las tecnologías digitales, un arte que está en sus inicios, con una historia aún por escribir, y que aguarda a que seamos nosotros quienes forjemos las próximas etapas y definamos el arte de las próximas décadas.

Aunque no hay una definición oficial del arte digital, una posible definición podría ser la siguiente: El término "arte digital" se refiere a todas aquellas creaciones en las que la computadora ha desempeñado un papel importante, ya sea como herramienta o como medio.

Según la definición del párrafo anterior, la palabra clave utilizada es "esencial", lo que nos permite excluir obras en las que la intervención de la computadora no sea esencial para la conceptualización o producción de la obra, como cuando se toma una fotografía de una pintura sobre lienzo para publicarla en Internet. De esta manera, abarca todas las formas artísticas que requieren la intervención informática como componente fundamental de concepto y creación.

2.2.2. HISTORIA

El arte digital incluye todas las obras de arte hechas con medios digitales, especialmente computadoras. Aunque las computadoras ahora se consideran una parte importante de nuestra vida diaria, ¿entendemos cómo funcionan, como muchos otros objetos? ¿No es este el mejor lugar para explicar cómo funciona una computadora internamente? Sin

embargo, es importante recordar que las computadoras son, en primer lugar, máquinas que procesan y ejecutan algoritmos matemáticos para entender el arte digital.

¿Por qué es importante el arte digital? El arte digital abarca todas las obras de arte hechas con medios digitales, especialmente computadoras. Las computadoras ahora se consideran una parte importante de nuestra vida diaria, pero ¿entiendes cómo funcionan, como muchos otros objetos? ¿No es este el mejor lugar para hablar sobre cómo funcionan bajo el capó? Sin embargo, sigue adelante para comprender el arte digital. Tenga en cuenta que las computadoras son principalmente máquinas que ejecutan y procesan algoritmos matemáticos.

¿Por qué es esto crucial? Porque las imágenes en el arte digital son visualizaciones gráficas de códigos invisibles.

En el arte digital posmoderno, la imagen se transforma en un código abstracto, una expresión secundaria de un epifenómeno material, y se convierte en el principal medio de creatividad. Hasta hace poco, la creación de imágenes físicas era el objetivo principal del arte visual, mientras que los códigos intangibles que guían el proceso creativo desempeñaban un papel secundario, a menudo inconsciente.

2.2.3. ANTECEDENTES TRAYECTORIA Y EVOLUCIÓN

Seurat, un pintor neoimpresionista, fue uno de los primeros pioneros del arte digital. ¿Utilizó un computador? No, pero creó una nueva tecnología que se asemeja a los píxeles.

De 1950 a 1970, se crearon una gran cantidad de obras de arte relacionadas con la informática. Estas primeras esculturas creadas por computadora fueron creadas por artistas y científicos.

Charles "Chuck" Suri, considerado un pionero en el arte digital, comenzó a crear animaciones digitales pequeñas en los últimos años (1964 y 1965) y luego dirigió gráficos por computadora durante 22 años. Los resultados se han utilizado en varios campos. Diseño, arte y tecnología. ¿Cuál es el impacto en nuestra sociedad?

El arte digital está a nuestro alrededor, ya sea en nuestras páginas de Instagram, en nuestros fondos de pantalla impresionantes o incluso en galerías de arte.

Aunque muchos artistas se cuestionan si la animación y el arte postmedia pueden considerarse un tipo de arte digital, es evidente que incorporan algunos elementos del arte digital actual en su creación.

2.2.4. HERRAMIENTAS DE OFIMÁTICA

Según Palacios Héctor (2008), las ofimáticas son programas que contienen un sistema hardware y software que facilitan el proceso de creación y modificación de textos, gráficos, expresiones numéricas, etc., que se realiza en ese momento, y que puede ser borrado, guardado, corregido, cambiado, ampliado o reducido de acuerdo a la necesidad del artista. En estas circunstancias, la tecnología y el sistema de ofimática han cambiado mucho y se utilizan actualmente en diversas tareas.

2.2.5. EL LENGUAJE ARTÍSTICO

ARTE Y CIENCIA. - Tesis doctoral: elementos conceptuales, cambio y evolución a través de espacios significativos en la primera década del siglo XXI. Presentación realizada por Ángela Montesinos Lapuente en Valencia en el año 2015.

Comprender conceptos multilingües dentro de una comunidad. ¿Es razonable afirmar que estas distintas lenguas están completamente separadas entre sí o, por el contrario, que existen incluso conexiones fundamentales entre ellas? No es exagerado afirmar que el arte de los nuevos medios comparte una serie de elementos: arte, tecnología, ciencia y comunicación. Como resultado, varios lenguajes artísticos y disciplinas surgieron de estos dispositivos. la creación y establecimiento de una variedad de lenguajes parciales de manera más o menos descontrolada.

Estos lenguajes se utilizan principalmente en la tecnología y en la creación artística. Algunos se basan en la ciencia y la tecnología, como el arte y la tecnología. En la primera década del siglo XXI, las herramientas conceptuales, los cambios y los desarrollos a través del espacio, como la robótica, la nanotecnología, la biología, la cibernética, las computadoras, la realidad virtual, la vigilancia de circuito cerrado y otras ciencias como el sonido, la luz y las matemáticas, se relacionan entre sí y se tratan a su vez.

ARTE DIGITAL. - El arte digital es un tipo de expresión artística que utiliza tecnología digital. El arte digital, a diferencia de otras formas de arte, se basa en el uso de herramientas y programas digitales para crear imágenes, videos y animaciones.

TIPOS DE ARTE DIGITAL:

Los principales tipos de arte digital son:

Modelado 3D.

Animación digital.

Pixel art.

Arte Generativo.

Fotografía e imagen digital.

Pintura y dibujo digital.

Escultura digital.

Curso arte digital online.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1. PINTURA DIGITAL

La pintura digital es una forma de arte que utiliza programas informáticos para mostrar imágenes, dibujos y pinturas en la pantalla de una computadora. Para crear obras que van más allá de la pintura tradicional, esta técnica utiliza herramientas digitales como pinceles, lápices, pintura y texturas.

Tipos de lápices digitales y tabletas

Tipos de bolígrafos y tabletas digitales Los principales tipos de tabletas son:

Tableta gráfica sin pantalla

Conéctese y dibuje en dispositivos Windows, macOS, ChromeOS y Android.

Simplemente mueva el lápiz digital por la superficie de la tableta para interactuar con herramientas de arte digital. Se necesita tiempo para acostumbrarse a mover el lápiz mientras mira la pantalla, pero la ventaja es que puede trabajar mirando hacia adelante, lo que facilita mantener la postura y reduce la fatiga. Estas tabletas gráficas son accesibles y funcionan con una variedad de dispositivos.

Tableta gráfica o tableta con pantalla

LCD integrada Al igual que las tabletas gráficas, las tabletas LCD se pueden conectar a varios dispositivos para dibujar. Estas tabletas tienen una pantalla de cristal líquido (LCD) que muestra en tiempo real la interfaz de la herramienta de arte digital.

Se recomienda porque permite dibujar con la mano de la misma manera que se dibuja en papel, lo que hace que la transición de lo analógico a lo digital sea más natural. Sin embargo, su adquisición cuesta más que la compra de tabletas gráficas. Tablet y computadoras portátiles.

La tableta permite el uso de un lápiz dedicado sensible a la presión, que normalmente se vende por separado. Por ejemplo, hay el S Pen para los dispositivos Samsung Galaxy, el Apple Pencil para el iPad de Apple y el Surface Pen para los dispositivos Microsoft Surface. Todo lo que necesita hacer es comprar un lápiz compatible si ya tiene uno de estos

dispositivos. Los lápices digitales Wacom también pueden funcionar con tabletas y Chromebooks con Windows. Asegúrese de que el lápiz y la tableta sean compatibles.

Tabletas o monitores interactivos con pantalla LCD incorporada Las tabletas con pantalla LCD, al igual que las tabletas gráficas, pueden conectarse a múltiples dispositivos para que puedan dibujar en ellas. Las pantallas de cristal líquido (LCD) de estas tabletas muestran la interfaz de las herramientas de arte digital en tiempo real.

Debido a que permiten dibujar mirando la mano, como cuando se dibuja sobre papel, son recomendables para que la transición del arte analógico a la digital sea más natural. Sin embargo, el costo inicial de las tabletas gráficas es más alto.

Tabletas y tabletas PC

Las tabletas ofrecen la posibilidad de usar un lápiz dedicado opcional, generalmente vendido por separado, con funciones de sensibilidad a la presión. Por ejemplo, el Apple Pencil está disponible para los iPad de Apple, el S Pen para los Galaxy de Samsung y el Surface Pen para los Surface de Microsoft. Si ya tienes alguno de estos dispositivos, es suficiente con adquirir un lápiz óptico compatible.

Los lápices digitales Wacom también pueden funcionar con tabletas PC con Windows y Chromebooks. Verifique la compatibilidad del lápiz y la tableta.

2.3.2. ESCULTURA DIGITAL

Es la herramienta que permite dar forma a objetos digitalmente modelándolos con un ordenador, de la misma manera que un escultor modela sus figuras con las manos.

¿Técnicas utilizadas en la escultura digital?

Formas de mezcla. Esta técnica se utiliza para crear una gran cantidad de copias de un solo objeto tridimensional con diferentes características.

- El box modeling.
- Poly by poly.
- Nurbs.
- Autodesk Maya.
- Cinema 4D.
- ZBrush.
- Modo.

2.3.3. ARTE DIGITAL

El arte digital es una forma de expresión artística que utiliza tecnología digital. El arte digital, a diferencia de otras formas de expresión artística, se basa en el uso de programas y herramientas digitales para crear imágenes, videos y animaciones.

2.4. HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

Es posible determinar la influencia de la tecnología digital en el desarrollo de la actividad artística plástica en nuestra región.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Los artistas plásticos o visuales se sienten preparados para enfrentar el reto de la utilización de la tecnología en sus obras.
- La utilización de la tecnología está subordinada a aspectos económicos.
- El artista plástico o visual, se enfrenta constantemente al dilema de utilizar la tecnología de vanguardia.

2.4.3. SISTEMA DE VARIABLES

Para el presente trabajo de investigación se ha planteado dos variables; una variable independiente y otra variable dependiente, es decir que directamente los resultados dependerán de ésta última para procesar los resultados a nivel estadísticos que permitió cualificar y cuantificar los datos obtenidos.

2.4.4. DEFINICIÓN OPERATIVA DE TÉRMINOS

VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	
Tecnología digital y arte	Contenido	Conoce aspectos básicos de la tecnología digital en arte	
		Conoce elementos tecnológicos digitales	
	Conceptual	Conoce la terminología y conceptos básicos relacionada con la tecnología digital y el arte.	
		Demuestra conocimiento sobre elementos básicos de teoría del color	
	Contenido	Utiliza de manera positiva herramientas digitales aplicadas al arte.	
		Aplica de manera eficaz herramientas digitales en la elaboración de una obra artística	
	Procedimental	Desarrolla sus habilidades en la aplicación de tecnología digital en una obra de arte.	
	Contenido	Actitudinal	Respeto y aprecia las nuevas innovaciones tecnológicas en las artes plásticas.
			Mantiene una actitud de crítica y autocrítica constructiva.
			Manifiesta una actitud creativa individual y de grupo.
			Ejerce una expresión artística creadora para elaborar su obra plástica mediante tecnología digital.
			Demuestra una actitud positiva en la realización de trabajos artísticos con tecnología digital.

VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo de capacidades digitales creativas	Fluidez	Variedad y agilidad de pensamiento.
		Rapidez para responder situaciones imprevistas.
		Tiene imaginación amplia
	Flexibilidad	Emite juicios valorativos y reflexiona sobre el mismo.
		Capacidad de trabajo en grupo
		facilidad de adaptación y proyección hacia el futuro
	Originalidad	Capacidad de innovación e interés para conocer nuevas tecnologías digitales.
		Originalidad.
	Redefinición	Disciplina y responsabilidad
		Capacidad de organización, e investigación.

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

INVESTIGACIÓN DESCRIPTIVA. -

Para describir las características o propiedades de una población o fenómeno específico que se está estudiando, generalmente se usa. Como el nombre indica, no tiene la intención de responder preguntas sobre cuándo, cómo o por qué ocurrió. En cambio, se enfoca en el tema que trata. ¿Cuáles son las características de las poblaciones y situaciones que investigamos?

En este sentido, los elementos o características que se utilizan para caracterizar una situación o población suelen ser de algún tipo de esquema categórico. Estas cualidades también se denominan categorías descriptivas.

El objetivo de la investigación actual es describir la herramienta utilizada, una encuesta, que se aplica a una población específica que realiza sus funciones relacionadas con el tema en aplicación. El objetivo es determinar el tipo de herramienta y cómo se utiliza, así como su impacto en el lugar de desarrollo, sus características y el medio de difusión.

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El objetivo del diseño de investigación es observar y describir el comportamiento de los participantes de la muestra sin afectar su desempeño.

Esquema:



Dónde:

M = Muestra.

O = Variable

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. POBLACIÓN

La población está conformada por artistas comprendidos en grupos de arte de nuestra ciudad de Puno

La muestra de investigación está conformada por 12 artistas que utilizan herramientas digitales de nuestra ciudad de ambos sexos.

3.3.2. MUESTRA

La muestra de investigación está conformada por 12 artistas que utilizan herramientas digitales de nuestra ciudad de ambos sexos.

CUADRO DE LA MUESTRA:

MUESTRA	Género		
	M	V	TOTAL
Artistas	4	8	12

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**Técnica de Observación:**

Tafur, R. (1995) afirma que la observación permite extraer información en el contexto de un evento en lugar de cuando ya ha ocurrido porque es una técnica de recopilación de datos semi primaria o ser viable. La observación se utiliza para lograr el objetivo propuesto originalmente.

Instrumento Ficha de Observación:

Se utilizó para evaluar el uso de tecnología digital y el conocimiento en la creación de obras de arte plásticas o visuales.

Técnica Encuesta:

Una encuesta es un método de investigación cuantitativa que recopila información a través de un cuestionario previamente diseñado sin alterar el entorno o fenómeno de la recopilación. Para este efecto se utiliza la ficha de encuesta dirigido a los 12 artistas participantes de la muestra.

3.5. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Aunque esta investigación es cualitativa, se utilizó una metodología estadística para recopilar datos para mostrar sus hallazgos.

- Documentación bibliográfica, sobre variables, las dimensiones y los indicadores, en relación al contenido del problema de la investigación.
- Selección y aplicación de instrumentos de investigación que nos permitan identificarnos con el objetivo del presente trabajo, con la finalidad de anticiparse a la muestra, y los recursos a utilizarse.
- Sistematización o tabulación de datos, la elaboración, interpretación de cuadros estadísticos, en relación al estudio.
- Propuesta de conclusiones, con la finalidad de realizar las sugerencias propuestas.

3.6. ESTRATEGIAS DE TRATAMIENTO DE DATOS.

Las estrategias de tratamiento de los datos se realizaron mediante la tabulación de los resultados procesando de una manera lógica, secuencial y sistemática.

3.7. DISEÑO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

El análisis e interpretación de los resultados se presentarán en opiniones, comentarios y otros.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE DATOS

4.1. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

ARTE DIGITAL

La variable tecnología digital y arte se ha valorado principalmente en función de su conocimiento sobre cómo crear obras de arte utilizando herramientas digitales.

El arte digital en nuestro país, y siendo más específico, nos centraremos en su influencia en nuestra región, que todavía no se considera espacios destinados específicamente a la exposición o exhibición de obras realizadas a partir del arte digital. Esto nos permite realizar esta investigación porque el primer problema de las regiones del interior de nuestro país no cumple con este programa, que estimularía al artista en formación.

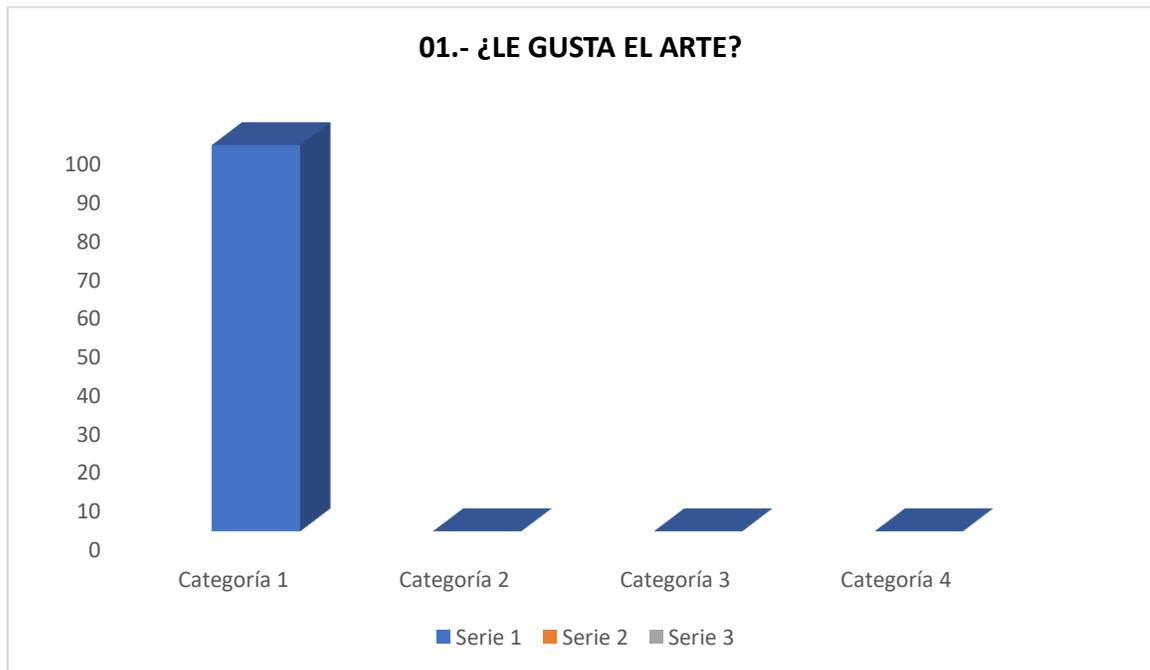
Para demostrar de manera estadística, y basándonos en la ficha de la encuesta, podemos dividir que en la región Puno se está desarrollando el uso de la tecnología digital y sus herramientas para crear obras artísticas.

Para obtener los resultados de la encuesta utilizada, se crean cuadros estadísticos que nos permitirán validar el trabajo de investigación actual, lo que incluye cuadros y gráficos.

CUADRO 01**01 ¿LE GUSTA EL ARTE?**

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	SI	12	100
1.2.-	MUY POCO	0	00
1.3.-	CASI NADA	0	00
	TOTAL	12	100%

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

GRÁFICO 01

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CUADRO Y GRÁFICO 01

Luego de realizar la aplicación de la herramienta de la encuesta, (ficha de encuesta), la interrogante propuesta, se relaciona con el total de la muestra, esta es de aspecto obligatoria, ya que se seleccionó para esta etapa, artistas que realizan esta actividad de manera constante, siendo este un oficio o profesión a la cual se sienten plenamente identificados con esta labor.

Realizada la encuesta y sistematizando esta interrogante podemos ver en relación a la misma una respuesta contundente, ya que los participantes al ser creativos e imaginativos, utilizan en la mayoría herramientas digitales, tales como el Photoshop, Twiter, Skype, Dropbox, edmodo, class dojo, los mismos que demuestran su inquietud, por conocer aplicaciones digitales para realizar su actividad artística.

La mayor parte de los encuestados, afirman sobre la importancia del arte en la sociedad, y su compromiso para aplicar en algunas obras el uso de esta tecnología digital que están seguros dará un nuevo concepto sobre la realización de las mismas.

La importancia de esta interrogante radica en el aspecto que los artistas, se vienen comprometiendo con los avances tecnológicos, los que permiten un acercamiento a esta época digital, que amplía su horizonte creativo dándole mayores formas de lenguaje artístico, lo que le permite una inmersión mayor en el avance artístico global a través de estos medios que permiten al artista desarrollar su creatividad y su imaginación.

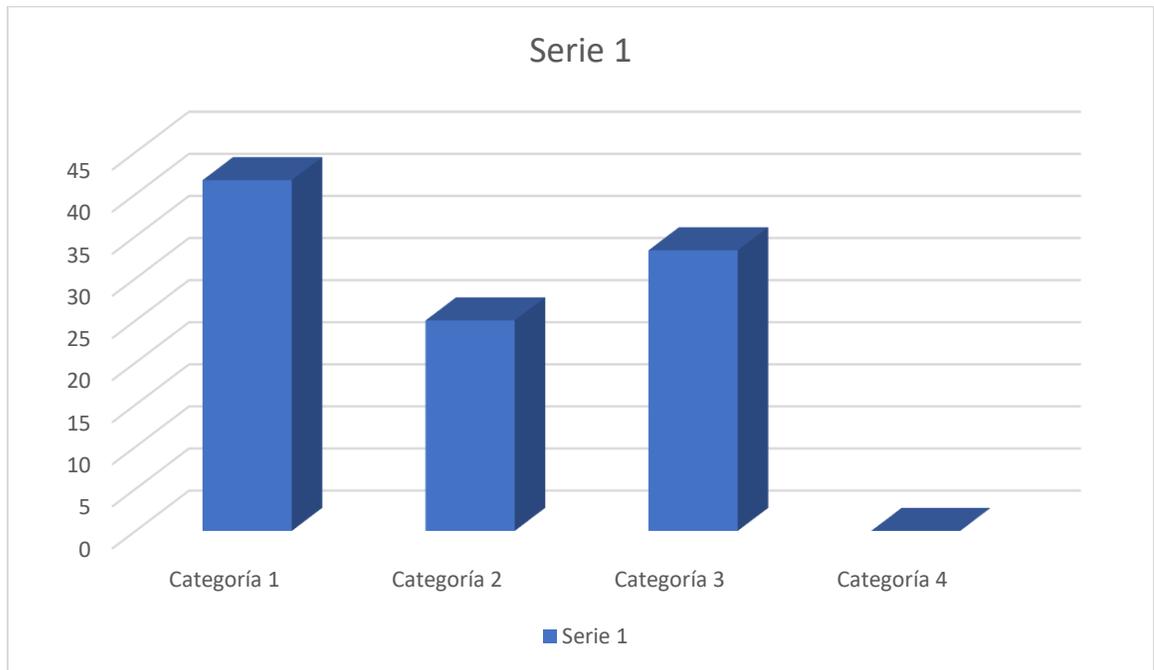
CUADRO 02

2.- ¿PARA QUE SIRVE EL ARTE DIGITAL?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	Dibujar y pintar mejor	05	41.66
1.2.-	A utilizar otros materiales	03	25.0
1.3.-	Utilizar varias técnicas	04	33.33
	TOTAL	12	100%

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

GRÁFICO 02



FUENTE: Encuesta a artistas 2023

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CUADRO Y GRÁFICO 02

Realizada y aplicada la ficha de encuesta, con la participación de los artistas que voluntariamente apoyaron el desarrollo de este trabajo, ya que su compromiso con el arte regional es muy importante, sin embargo manifiestan que en nuestra Región, no existen espacios dirigidos a la difusión de arte con la aplicación de herramientas digitales, que en diferentes países ya existen, puntualizando que en el hermano país de Bolivia ya se está iniciando obras físicas encaminadas al desarrollo de esta actividad, por lo tanto en nuestro medio el desarrollo tecnológico dirigido a la actividad artística todavía es incipiente, sin embargo se puede ver que en el aspecto cinematográfico ya se tiene logros importantes.

En cuanto a la interrogante planteada ¿Para qué sirve el arte digital? Las respuestas son diversas puntualizando en el ítem a) Dibujar y pintar mejor. - se tiene un resultado de 41.66% que siente que el desarrollo del arte digital les permite dibujar y pintar mejor, ya que estos programas permiten la corrección de formas y colores basados en estas aplicaciones. Un 25 % considera que los apoya en el desarrollo y conocimiento de materiales que no se atrevieron a utilizar en sus obras, desarrollando un trabajo artístico con características mixtas, por último, el 33.33 % indica que les permitió el conocimiento de nuevas técnicas, inclusive que los apoya en el desarrollo de otras.

Ampliando los resultados, y habiéndose compartido algunas herramientas digitales que se utilizan en la producción artística, y enumerando algunas, la mayoría de los artistas de la muestra respondieron que algunos estaban utilizando el Photoshop (Windows/macOS/iPad), o el Corel Painter 2021 (Windows/macOS), como apoyo en su producción personal.

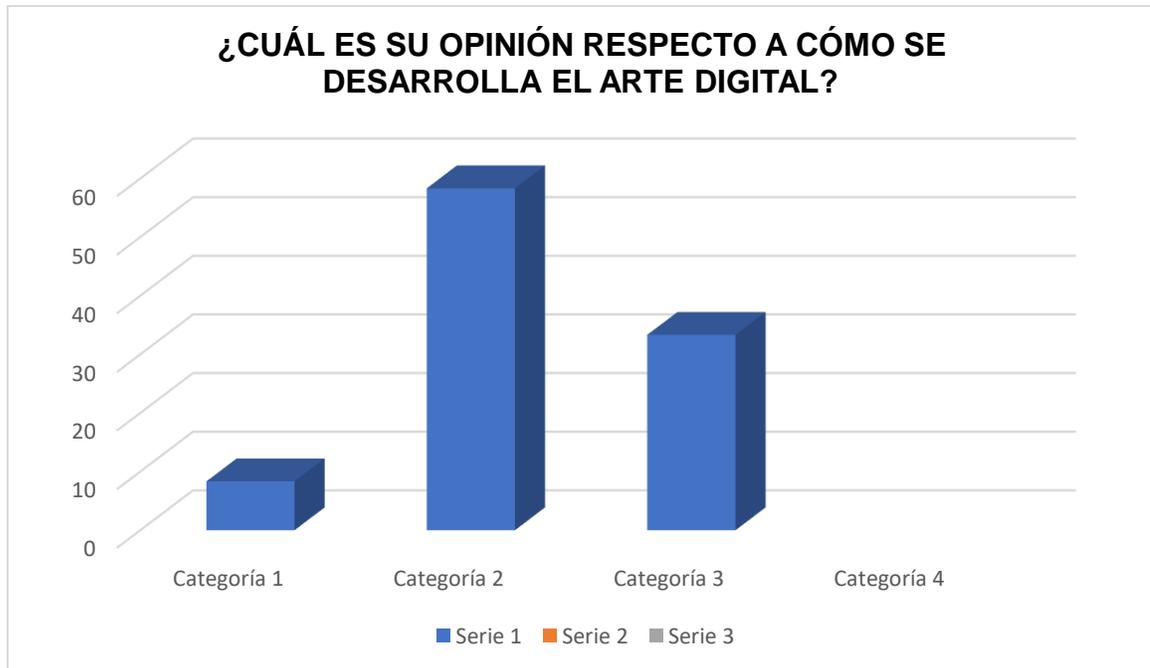
CUADRO 03

03. ¿CUÁL ES SU OPINIÓN RESPECTO A CÓMO SE DESARROLLA EL ARTE DIGITAL?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	a) No opina	01	8.33
1.2.-	b) Poco imaginativo	07	58.33
1.3.-	c) Muy interesante	04	33.33
	TOTAL	12	100%

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

GRÁFICO 03



FUENTE: Encuesta a artistas 2023

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CUADRO Y GRÁFICO 03

A la interrogante 03. ¿CUÁL ES SU OPINIÓN RESPECTO A CÓMO SE DESARROLLA EL ARTE DIGITAL? Y considerando los ítems. Planteados, podemos describir los resultados:

Al ítem no opina, se tiene como respuesta 01 que significa el 8.33%, al ampliar la respuesta nos indica que no tiene conocimiento sobre arte digital, ya que en nuestro medio no hay instituciones que brinden este tipo de conocimientos, sin embargo, indican que, gracias al YouTube, al internet o las redes sociales es que tienen conocimiento de estos, pero que resulta insuficiente, ya que, para poder hacer uso de los mismos, se necesita artefactos que tengan estas posibilidades. Un 58.33 % que corresponde a 7 personas, considera que, al estar programados estas herramientas digitales, no permiten desarrollar la imaginación, con lo que se trunca de alguna manera la parte creativa del artista, considerando que, estas no favorecen en este aspecto, pero que al mismo tiempo limitan un desarrollo con mayor amplitud ya que en nuestro medio no contamos con lugares especializados para tal fin.

Por último, un 33.33% que corresponde a 4 artistas, consideran este tipo de arte digital como muy importante, refiriéndose que permite un acercamiento mayoritario especialmente al público joven, se ve en diferentes países, como el arte digital va apoderándose del mercado local, especialmente en el orden de marketing o mercadotecnia, se ve ya propaganda de algunos productos utilizando dichas herramientas.

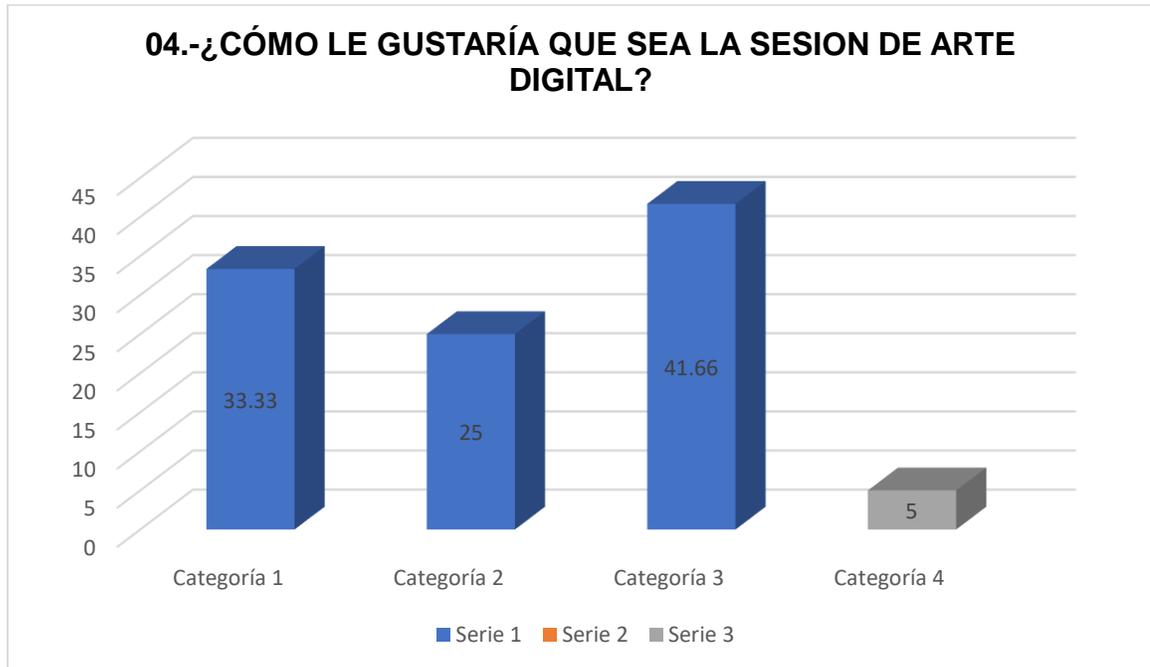
CUADRO 04

04.- ¿CÓMO LE GUSTARÍA QUE SEA LA SESIÓN DE ARTE DIGITAL?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	a) Mas activa	04	33.33
1.2.-	b) Que sea más larga	03	25
1.3.-	c) Ambos	05	41.66
		12	100%

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

GRÁFICO 04



FUENTE: Encuesta a artistas 2023

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CUADRO Y GRÁFICO 04

En la aplicación de la encuesta a los artistas de la muestra, inicialmente se realizó charlas referentes

al uso de herramientas digitales, en la producción artística, así mismo se informó sobre algunas aplicaciones referentes a dicho rubro, por lo que se tuvo como interrogante este aspecto, al respecto 4 encuestados que corresponden al 33.33 %, afirman que es muy interesante la aplicación de estas herramientas, y satisfechos sobre la información recibida, causándoles un impacto positivo en los alcances de la tecnología moderna como apoyo en el desarrollo artístico, sin embargo consideran que estos momentos de información deberían ser de manera más activa, con una participación práctica, que permita que los participantes realicen experiencias personales. Un 25 % corresponde a 3 artistas, manifiestan que estas herramientas digitales luego de esta información son muy importantes, pero para poder tener un conocimiento más amplio se debería realizar estas actividades de información de manera más amplia, ya que son varias las ventanas digitales que quisieran conocer, por ultimo un 41.66 % referente a 5, consideran que dichos momentos de información se deben aplicar considerando ambos ítems, una información amplia pero que sea de carácter activo, con la participación de las personas que intervienen en estos momentos, pero que existen ciertos criterios que imposibilitan dicho acceso, uno de ellos los equipos, ya que deben ser de última generación que permitan dicho acceso, la red amplia o basta, sin embargo en nuestro medios estas son todavía simples. Sería muy importante que algunas instituciones como las universidades, instituciones superiores con estas características considerarían dentro de sus actividades estas propuestas como forma de apoyo al arte.

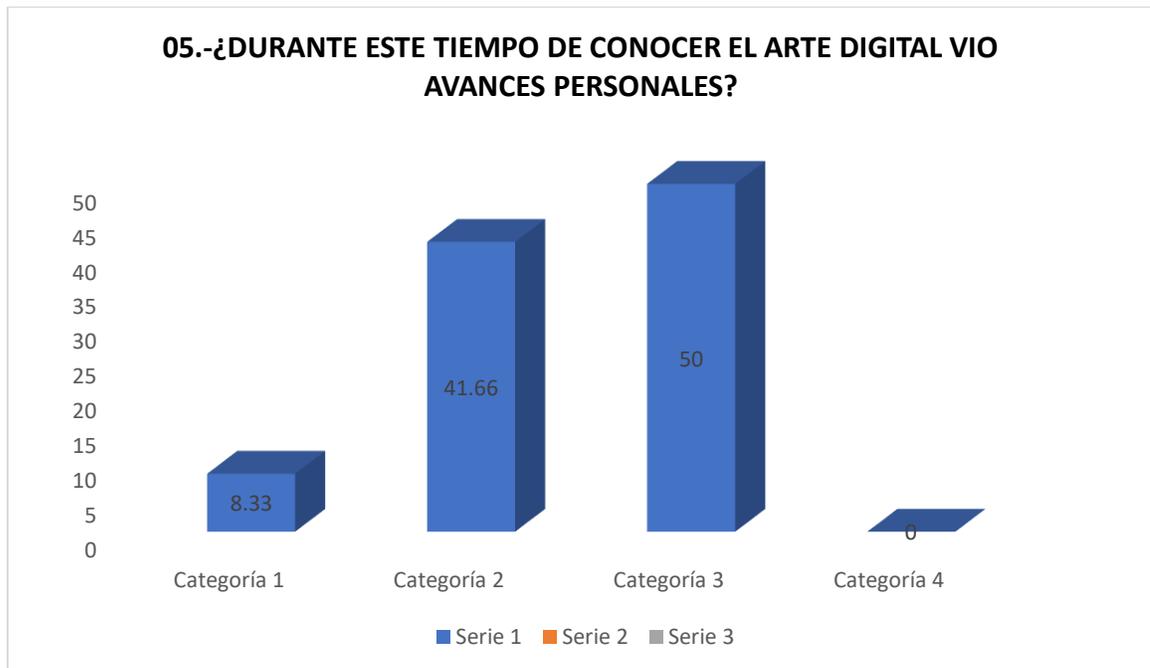
CUADRO 05

05.- ¿DURANTE ESTE TIEMPO DE CONOCER EL ARTE DIGITAL VIO AVANCES PERSONALES?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	a) Nada	01	8.33
1.2.-	b) poco	05	41.66
1.3.-	c) Bastante	06	50
	TOTAL	12	100%

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

GRÁFICO 05



FUENTE: Encuesta a artistas 2023

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CUADRO Y GRÁFICO 05

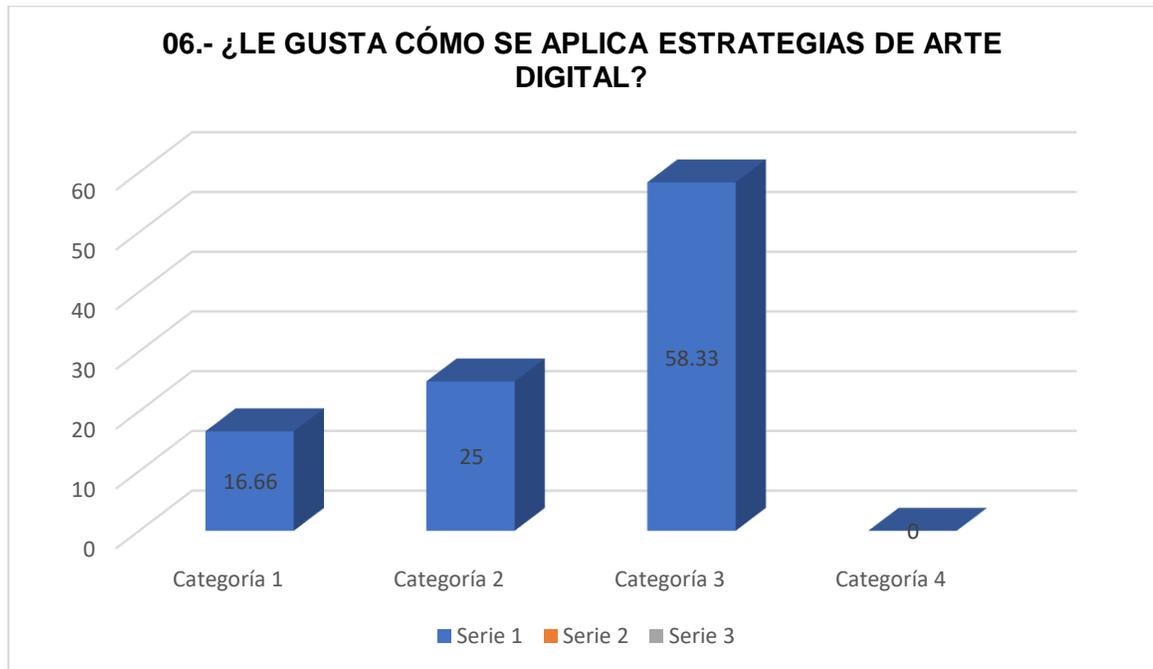
Una vez desarrollado estos momentos de información, y una participación completa, se realizó actividades con algunas de estas herramientas, la más utilizada el Photoshop, que considera algunas posibilidades como la mejora especialmente en el rubro de la fotografía, se dio a conocer otras herramientas tales como. Adobe Photoshop CC , Clip Studio Paint , Adobe Illustrator, Corel Painter , Paint Tool SAI, de los cuales se dio información referente a su uso, su aplicación y el desarrollo en obras de su autoría, lo que sirvió de mucho apoyo para los mismos, luego de estas experiencias, al ítem propuesto, se tiene los siguientes resultados: el 8.33 % considera que no tuvo cambios, ya que no pudo aplicar las experiencias, por falta de equipos adecuados, el 41.66 % indica que el uso de estas herramientas digitales les proporciono algún tipo de apoyo especialmente en referencia a la etapa de boceteado de una obra, ya que por el programa se pudo corregir con mayor eficiencia, y que permitió el desarrollo de su producción con mayor asertividad.

Por último 6 artistas de la muestra que corresponde al 50 % manifiesta que el conocimiento recibido les favoreció bastante, ya que les abrió posibilidades mayores en su producción, y en la difusión de su obra.

CUADRO 06

06.- ¿LE GUSTA CÓMO SE APLICA ESTRATEGIAS DE ARTE DIGITAL?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	Poco	02	16.66
1.2.-	Medianamente	03	25
1.3.-	Bastante	07	58.33
	TOTAL	12	100%

*FUENTE: Encuesta a artistas 2023***GRÁFICO 06***FUENTE: Encuesta a artistas 2023*

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CUADRO Y GRÁFICO 06

Considerando de mucha importancia el aplicar instrumentos como la encuesta, pero anticipadamente dar información adecuada al mismo, apoyo de sobremanera en los resultados propuestos, informando sobre las bondades de cada uno de los programas desarrollados, al mismo tiempo se realizó dicha información de manera práctica, lo que permitió a cada uno el desarrollo directo de una obra mediante estos programas, el mismo que nos da los siguientes resultados:

En referencia al ítems poco, un 16.66 % que son 2 de la muestra considera que la estrategia utilizada en estas charlas de información no fueron suficientes, y que al desarrollar su obra no favoreció más que en un pequeño porcentaje la estrategia utilizada, solicitando una ampliación de información tal vez con mayor amplitud y en un tiempo mucho más largo, 3 personas que equivale al 25 % considera que la información les resultó útil, pero que por falta de los medios adecuados fue muy poco el resultado obtenido, sin embargo iniciaran un proceso de mayor información y aplicación de los mismos. Por último, el 58.33 % que corresponde a 7 personas quienes informaron que ya tuvieron información sobre arte digital y sus aplicaciones, pero de manera simple, con la aplicación práctica mediante las charlas proporcionadas indican que su aplicación es muy importante, y que a partir de la fecha utilizarán con mayor conocimiento esta con la finalidad de realizar obras mucho más eficientes.

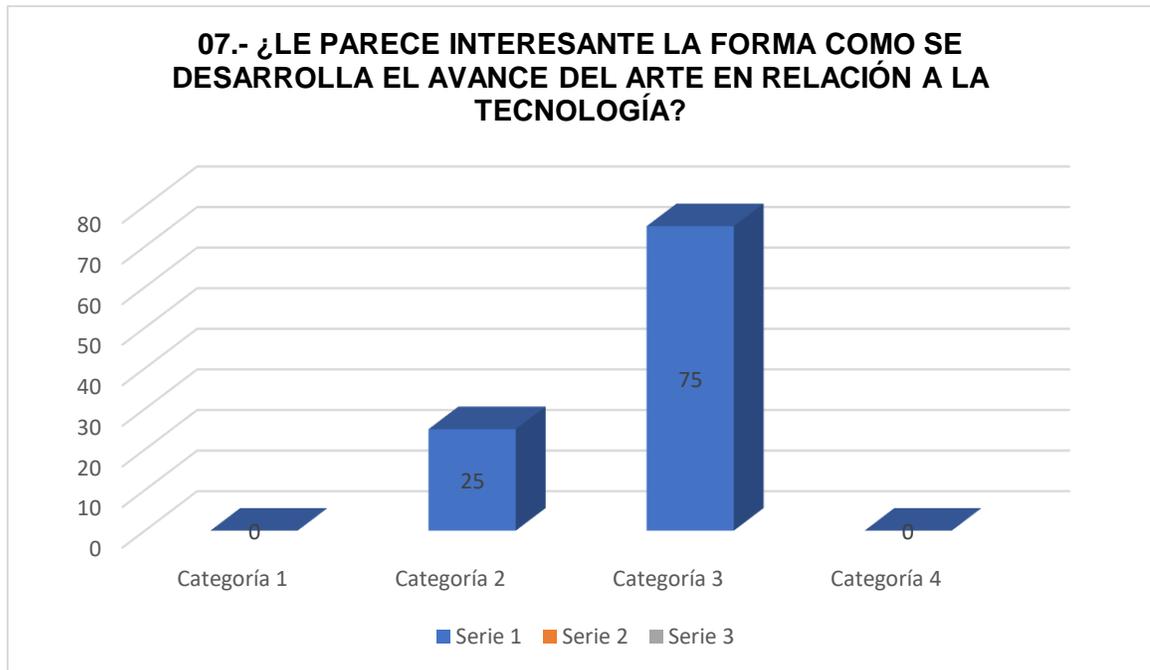
Todos consideraron que la estrategia de información utilizada fue muy efectiva y de mucha utilidad.

CUADRO 07

07.- ¿LE PARECE INTERESANTE LA FORMA COMO SE DESARROLLA EL AVANCE DEL ARTE EN RELACIÓN A LA TECNOLOGÍA?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	a) No es interesante	00	00
1.2.-	b) Poco interesante	03	25
1.3.-	c) Muy interesante	09	75
	TOTAL	12	100%

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

GRÁFICO 07

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CUADRO Y GRÁFICO 07

El desarrollo de estas charlas de información dirigida a artistas locales, nos permitió conocer de cerca las bondades y dificultades que existen en nuestro medio, la falta de lugares, equipos, redes de internet y otras, en el desarrollo de la actividad artística en relación al avance tecnológico del cual no debemos ser ajenos, nos da una idea clara sobre que se debe hacer para fomentar esta información en el ámbito regional.

Considerando la interrogante 07.- ¿le parece interesante la forma como se desarrolla el avance del arte en relación a la tecnología? Hubo diversas opiniones, pero considerando los ítems propuestos tenemos el siguiente resultado:

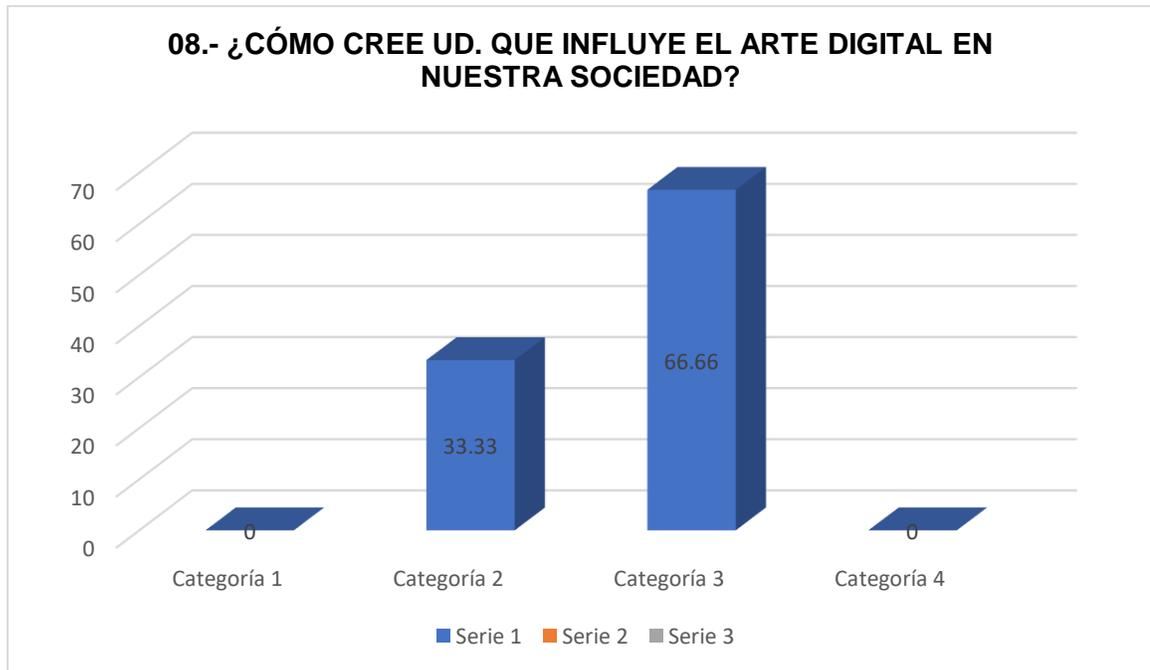
Al primer ítem, no es interesante, el resultado es 00 lo que nos indica que existe interés en esta parte de la aplicación digital, al ítem poco, respondieron 3 que resulta en un 25 % pero indican que nuestra región todavía no está a la altura que corresponda en referencia a estos temas, uno por falta de espacios relacionados y como segundo punto la falta de equipos adecuados. El 75 % que considera a 9 personas de la muestra, se sienten satisfechos con la información y buscarán mayor amplitud en este aspecto, ya que están seguros de su importancia, especialmente con el avance de la tecnología, que los apoyara a estar a la par con otros lugares donde también se desarrolla esta actividad a través del arte digital, por lo que realizarán acciones que les permitan un conocimiento mayor en referencia al tema para lograr resultados que estén a la altura del avance tecnológico, del cual no pueden ser apartados.

CUADRO 08

08.- ¿CÓMO CREE UD. QUE INFLUYE EL ARTE DIGITAL EN NUESTRA SOCIEDAD?

ITEMS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1.1.-	a) No influye	00	00
1.2.-	b) Poca influencia	04	33.33
1.3.-	c) Mucha influencia	08	66.66
	TOTAL	12	100%

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

GRÁFICO 08

FUENTE: Encuesta a artistas 2023

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN CUADRO Y GRÁFICO 08

El avance tecnológico, en estos tiempos se va acelerando, por lo que es muy importante el estar a la par con este proceso, ya que los momentos actuales lo exigen, viéndose en la realidad que se debe adecuar a estos cambios que permiten en muchos casos al mejoramiento continuo de diversas actividades, dentro de ellas la artística, esta época digital ya está inmersa en la actividad musical, y en otras como en la pintura la escultura, la danza, el teatro, el cine, etc. Por lo que estar al margen de estos, sería un perjuicio ya que los momentos actuales así lo determinan.

En relación a la interrogante No. 8, responden poco un 33.33 % que son 4 de los encuestados, quienes aseguran que se influencia en nuestra sociedad es poca ya que no existe mucha información al respecto, pero que en lugares de mucho avance si es importante.

Un 66.66 % que son 8, opinan que es bastante la influencia en nuestra sociedad, ya que los niños ya se encuentran preparándose continuamente con este lenguaje digital, ya que se debería realizar mayores programas de información en referencia al mismo.

CONCLUSIONES

- En momentos en los cuales la tecnología avanza con pasos acelerados, y existen pueblos en los cuales eventos de arte y tecnología de punta, es incipiente, por falta de espacios que permitan realizar dichos eventos, los que se vienen desarrollando continuamente hace más de 20 años.
- El presente trabajo muestra como la tecnología está en cada momento del hombre moderno, su influencia en el acontecer diario es inalcanzable, ya que se ha convertido en el principal modo de crear formas acordes con la realidad tecnológica actual.
- Con los resultados obtenidos, podemos asumir que la falta de espacios y equipos acordes al momento tecnológico, son el principal obstáculo de desarrollo artístico digital en nuestro medio.
- Se debe realizar acciones que apoyen al desarrollo tecnológico en nuestras regiones, los que permitirán que el arte en nuestro medio alcance un nivel de competencia con lugares tecnológicamente avanzados.
- Asumo que la influencia de la tecnología en el arte en la última década ha sido sumamente importante en su difusión. Como resultado, hay poca evidencia o práctica a nivel local que pueda avalar nuestra investigación.

SUGERENCIAS

- Promocionar el desarrollo de la investigación del arte digital contemporánea en las instituciones encargadas de la formación profesional artística y su difusión.

- Las instituciones educativas o de formación artística cuyo propósito es el desarrollo del arte, propicien cursos de actualización y de conocimiento en la aplicación de las nuevas tecnologías en el arte.

- Se debe realizar una continua promoción con la finalidad de difundir y promover el desarrollo tecnológico del arte contemporánea en espacios alternativos.

- ¿El aspecto económico en una sociedad es una limitante en el uso de tecnologías en el desarrollo del arte visual, por lo que se propone lo siguientes:

- Convenios o becas serian una opción, ya que permitiría un acercamiento mejor con espacios en los cuales se desarrolla el arte como tal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARTE DIGITAL HISTORIA, EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS EN EL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS, Darío Lanza - Universidad Complutense de Madrid
- Alexander, E. P y Alexander, M. (2008). Museums in motion an introduction to the history and functions of museums. Lanham, Md.: Altamira.
- Basalla, G. (1991). La Evolución de la Tecnología. Barcelona-México, DF. Grijalva.convergence. Tesis inédita. Southeast University.
- Dickson, D. (1985). Tecnología Alternativa.
- Vallejos, A., Ortí, M. M y Arroyo, Y. A. (2009). Métodos y técnicas de investigación social. Madrid: Editorial Centro de Estudios Ramón Areces.
- CARRILLO, J.: Arte en la red. Ed. Cátedra. Madrid. 2004.
- FRICKE, C.: Nuevos Medios. en: Arte del siglo XX. Vol. II. Taschen ed. Barcelona. 1999.

ANEXOS

FICHA DE ENCUESTA

La presente encuesta es con fines de investigación marque con una X la respuesta que más crea que se ha conveniente.

1.- ¿LE GUSTA EL ARTE?

- a) Si
- b) Muy poco
- c) Casi nada

2.- ¿PARA QUE SIRVE EL ARTE

DIGITAL?

- a) Dibujar y pintar mejor
- b) A utilizar otros materiales
- c) Utilizar varias técnicas

3.- ¿CUÁLES SU OPINIÓN RESPECTO

A CÓMO SE DESARROLLA EL ARTE

DIGITAL?

- a) No opina
- b) Poco imaginativo
- c) Muy interesante

4.- ¿CÓMO LE GUSTARÍA QUE SEA

LA SESIÓN DE ARTE DIGITAL?

- a) Mas activa
- b) Que sea más larga
- c) Con música

5.- ¿DURANTE ESTE TIEMPO NOTO

AVANCES PERSONALES?

- a) Nada
- b) Poco
- c) Bastante

06.- ¿LE INTERESA COMO SE APLICA ESTRATEGIAS DE ARTE DIGITAL?

- a) Poco
- b) Medianamente
- c) Bastante

07.- ¿LE PARECE INTERESANTE LA FORMA COMO SE DESARROLLA EL AVANCE DEL ARTE EN RELACIÓN A LA TECNOLOGÍA?

- a) No es interesante
- b) Poco interesante
- c) Muy interesante

08.- ¿CÓMO CREE UD. QUE INFLUYE EL ARTE DIGITAL EN NUESTRA SOCIEDAD?

- a) No influye
- b) Poca influencia
- c) Mucha influencia