

Editorial

Gráfica tradicional y Tecnología, ¿anacronismo vs. actualidad?

La gráfica tradicional es un anacronismo en esta sociedad contemporánea. La tecnología con uno de sus tentáculos, la gráfica digital, hace parecer a los artistas e impresores dedicados al grabado y litografía, como auténticos hombres de Altamira. Los procesos técnicos empleados por ellos, comparados con el desarrollo tecnológico aplicado en la gráfica digital, son abismalmente retrasados y con una evolución apenas sensible. Es más, incluso la fotografía análoga, es un anacronismo que está siendo desplazado por la fotografía digital.

Sin embargo, la gráfica tradicional tiene su vigencia en nuestro tiempo por diversos factores; algunos de los más importantes son el mercado del arte, el valor inigualable de la factura artesanal, el control de tirajes, la perfección de oficios centenarios y la huella indeleble del talento de los propios artistas reflejada de manera directa en una obra serial realizada en madera, metal o piedra con su resultado en papel

El mercado sigue privilegiando la obra tradicional por encima de la obra de los artistas que usan nuevas tecnologías. La razón es que el mercado está apuntalado en el principio de la autenticidad y control del número de obras, que permite subir el precio conforme el autor se cotiza día con día. La tecnología en cambio, ofrece una democratización de las estéticas y de los medios, haciendo que las obras sean más accesibles en su realización y en su precio.

El mercado premia de manera constante el talento de los artistas, así como el grado de perfección de los oficios del grabado y la litografía, que se ven reflejados en las obras que se han producido a lo largo de los siglos, se convierten en una plusvalía indiscutible entre galerías y coleccionistas. Igualmente, el calor, sentimiento, expresión y toque humano que se imprime en una obra de gráfica tradicional, es otro de los factores que compra la sociedad, ya que frente a lo avasallador del mundo tecnológico, busca alternativas con el sello de la mano del hombre.

Los avances en cuanto a investigación en el grabado y en la litografía, son un hecho. Hoy no son los mismos barnices, ni los mismos químicos, ni los mismos papeles que se usaban en la antigüedad; la litografía tiene ahora otros recursos con el uso de las láminas de aluminio que conlleva el posible uso del transfer fotográfico e igualmente, ahora existen químicos que ayudan a la corrosión, casi perfecta, de acuerdo a los trazos e imaginación de los artistas en las placas del grabado. Sin embargo, este progreso es prácticamente insignificante en relación a lo que la sociedad ha avanzado en materia tecnológica; baste decir que en la actualidad, con tan sólo apretar un botón, el mundo se abre ante los ojos del espectador.

Aun cuando la riqueza y calidez del grabado y la litografía siguen siendo campeonas en el mercado del arte frente a lo que se realiza por medios

electrónicos, tampoco se pueden dejar de señalar sus limitaciones frente a lo digital. Por tan sólo mencionar una, se puede citar el problema de la dimensión de las obras. Una litografía no puede ser monumental jamás. El grabado tiene un carácter íntimo por las dimensiones de la platina de un tórculo, que contrasta de manera brutal por lo que puede ofrecer un plotter con anchos de hasta 1.50 metros y un largo de más de 45 metros.

La gráfica tradicional ha ofrecido herramientas y recursos similares durante siglos, que hacen del manejo de la imagen un campo limitado; en cambio, el desarrollo de la misma en el área digital, se puede decir que es ilimitado. Sólo la imaginación es el límite.

Los programas que se utilizan para la creación de imágenes en el área de las computadoras, tienen las mismas herramientas que el grabado y la litografía; desde un photoshop se pueden llamar a la pantalla, obviamente de manera virtual, buriles, pinceles y lápices, aguadas, grisallas, tramas, esfumados o efectos de ruleta.

Finalmente los programas de computación son los conocimientos del hombre asimilados para su uso en la pantalla y su posterior resultado en equipos de altísima resolución. En lo electrónico ha habido un proceso de aprendizaje profundo de lo que han sido las técnicas tradicionales del dibujo, la pintura y las gráficas; hoy le toca a la gráfica tradicional abrirse a lo contemporáneo. A los artistas e impresores de nuestros días les corresponde el compromiso de establecer en la sociedad y su mercado, nuevos paradigmas con respecto a la obra gráfica, por ejemplo, se antoja que los creadores puedan realizar gráfica tradicional intervenida con lo digital o viceversa.

Aquí, es imprescindible hacer una reflexión en relación a la fenomenología de la creación de la gráfica: lo digital jamás podrá sustituir la experiencia de enfrentarse a los materiales de la gráfica tradicional. El hecho de trazar sobre una piedra, madera, o una placa metálica, es un acto irreplicable y que jamás será abolido. Igualmente, el hecho inigualable de granear una piedra, pulir una placa o mancharse con las tintas del grabado y la litografía, no podrá ser sustituido por la emoción distante, aunque vibrante, de la contemplación del cómo salen las impresiones en los plotters de las computadoras. El enfrentamiento del artista y del impresor con los recursos propios de lo tradicional, nunca podrá ser sustituido por la experiencia ante la frialdad de la pantalla y los inyectores de una impresora digital.

En el acto del grabado y la litografía existe el dilema humano, que posibilita lo excelso: el error y acierto en la creación y con ello la grandeza. Cuando se punza brillantemente una placa, queda para la historia del artista, del hombre; cuando se equivoca o acierta en un nivel de acidez en la preparación de una piedra de litografía, queda para siempre en la historia del impresor. Las copias serán fatales o geniales.

En cambio, el universo de las computadoras es el de la prueba y el error humanos satisfechos hasta ultranza. Todo ha sido diseñado para que el usuario, a pesar de sus errores, pueda retractarse. En el camino de la creación

digital, el artista y el impresor siempre se pueden retractar a medio camino. Siempre existe el “control z”, para desdecirse de lo actuado, de lo dibujado o de lo impreso.

En el mundo digital, todo está dispuesto para que el humano evolucione sin recriminaciones por lo hecho o actuado. El humano va a la frialdad de lo funcional no importando sentimientos, expresiones o necesidades. Debe funcionar a fuerza, cueste lo que cueste.

Esa es la gran diferencia entre la obra producida por los emisarios de Altamira y los representantes de la digitalización, entre los que saben que pueden triunfar con un trazo que jamás será borrado por la experiencia y los que saben que con un teclazo se pueden desdecir hasta encontrar la perfección en las imágenes.

Pasando a otro punto, uno de los aspectos fundamentales de la gráfica es su esencia de multi reproducción. La asimilación de siglos en el manejo de las copias de un grabado, ha dado como consecuencia el cuidado en la producción y numeración de las piezas resultantes de una placa. En eso reside principalmente el valor de mercado de una gráfica, amén de la calidad y estatura del artista.

La gráfica digital tiene mucho que aprender de ese asunto. Los procesos digitales tienen tal potencia en lo que respecta a la multi reproducción, que precisamente en esa virtud está su principal enemigo, ya que galeros y coleccionistas argumentan que lo digital puede ser reproducido hasta la saciedad, devaluando la obra. La fotografía ha sufrido de la misma enfermedad desde su nacimiento.

Si en la fotografía, como ahora se podría hacer en la gráfica digital, se hubiese establecido desde hace más de 160 años la cancelación o marca de un negativo, así como la numeración y control de copias, otro sería el panorama de los precios de las obras fotográficas. Hoy una copia firmada de Manuel Álvarez Bravo tiene un valor de hasta 4,500 dólares; si el artista se hubiera auto impuesto la práctica de cancelar o marcar negativos, así como numerar las copias hasta un límite, el valor de una de ellas podría quintuplicarse.

Igualmente se puede hablar de la gráfica digital; se debe establecer la cancelación o destrucción de un archivo digital una vez que se haya realizado el tiraje correspondiente, numerándolo y autenticándolo, para de esa manera garantizar un precio correcto en el mercado del arte.

La producción, numeración y manejo de las copias en la gráfica tradicional y digital, así como en la fotografía análoga y digital, es punto medular para la regulación y estabilidad de los precios de las obras. Ahí está el caso que sufrieron Dalí y Miró, que de la noche a la mañana se desplomaron los precios de sus obras gráficas por la corrupción de editores e impresores. Sin ética, todo es podredumbre y devastación.

En todo este camino de análisis entre gráfica tradicional y digital, existe el asunto de la permanencia de la imagen en los resultados digitales. Esta más que comprobado por la historia, que las técnicas tradicionales de la gráfica han sido campeonas en el hecho de la conservación de las copias, baste citar las de Durero; en ese campo, también las tecnologías contemporáneas tienen mucho que aprender.

Hoy una salida electrónica en plotters o procesadoras electrónicas digitales de fotografía, tiene una garantía de existencia de por lo menos doscientos años en condiciones de luz controlada y estable; eso ya es ganancia. No obstante, el reto está en que las copias digitales en papel tengan una permanencia de por lo menos quinientos años; para eso los ingenieros del mundo entero están trabajando a marchas forzadas, habrá que confiarles que el triunfo de la permanencia de la imagen en la gráfica digital esté más que garantizado.

Para terminar este escrito, mientras escucho la centenaria música de Chopin en un equipo de sonido digital, se pueden formular las siguientes preguntas: ¿los artistas e impresores de gráfica tradicional serán capaces de asimilar y aplicar los avances de las tecnologías contemporáneas?, ¿el mercado del arte, será capaz de cambiar los paradigmas que legitiman solamente las copias de grabado y litografías, y dar cabida a las obras con procesos digitales? y ¿las tecnologías contemporáneas abolirán con los años a la prensa litográfica, al tórculo y a la ampliadora fotográfica?.

En este momento no se trata de buscar vencedores y vencidos en los procesos de la gráfica, o argumentar que las obras tradicionales son un anacronismo en vía de extinción y que lo digital será lo único válido; el asunto es de asimilación, entendimiento, tolerancia, comprensión, aprendizaje y evolución de artistas, impresores, galeros y coleccionistas para crear un puente entre la tradición centenaria del grabado y litografía, con los procesos y resultados de la gráfica digital.

Manuel Zavala y Alonso

18 de febrero, 2002

Coyoacán, Ciudad de México

Nota: Este texto fue escrito para la ponencia sobre investigación y nuevas técnicas, del I Simposium de Gráfica Profesional, ha realizarse en el Museo de Arte Abstracto Manuel Felguerez, en Zacatecas, Zacatecas durante los días del 21 al 23 de febrero del 2002.