



El cine en la era digital en España e Iberoamérica

El arte digital y los nuevos medios

María Cristina Capriles
mcaprile@reacciun.ve

Escuela de cine y televisión
<http://www.escinetv.org.ve/>



EL ARTE DIGITAL Y LOS NUEVOS MEDIOS

Evolución en el arte. Concepto de **Evolución**: Hay cambios cuantitativos, desarrollo, modernización, transformación, es la evolución.

Revolución en el arte. Concepto de **Revolución**: Hay un cambio cualitativo y se produce una nueva realidad, situación.

Estética: ciencia de la belleza y de lo bello.

Platón la definió: " Es bello todo lo que, visto y oído, nos agrada. Es necesario juntar en la cosa las condiciones de ser visibles y audibles, junto a producir deleite con su vista y oído. Este deleite no es por lo real; o sea, los sentidos de la vista y el oído por lo general no están aferrados a la realidad"

Aristóteles señaló algunos de los componentes con que se consigue el efecto de que una cosa sea bella. Y enumera: el orden, la simetría, la proporción, la conmensuración, la limitación.

Para García Bacca los valores estéticos generalmente no coinciden con los monetarios. **Los estéticos son valores de belleza**

Belleza y Arte. La belleza está en la naturaleza. **El Arte es invento, creación del hombre.** Las obras de arte las inventa el artista con reglas e inspiración.

Hace falta la educación en el espectador, el ojo artístico, cierta inspiración, para descubrir, de súbito, la belleza.

Premisa: "las artes han sido los medios por los cuales el hombre ha podido comprender paso a paso la naturaleza de las cosas." Herbert Read.

Evolución en las Artes y Revolución artística.

EL ARTE DIGITAL:

Por supuesto, no todo lo digital es Arte.

La revolución digital comenzó en 1980. Fueron sus expresiones hoy vulgarizadas: **el fax, el disco compacto y el modem.** Usan la codificación de dígitos. Es imposible hoy conocer exactamente hasta donde llevará esta revolución digital al hombre. Hoy se ha masificado la computadora. Se inicia luego la **computación gráfica.**

Al principio, tal como el título de una obra de Kandinsky, el esqueleto de una obra digital lo conforman: el punto y la línea sobre un plano. Estos permiten su estructura, luego se le da el volumen. Los objetos mas complejos, todos, se construyen a partir de las figuras

geométricas: bloques, conos, esferas. Luego la sombra. Se llega al claroscuro y al escorzo digital. También a los millones de colores, a la pintura misma y a la creación de sólidos. El color, la forma y el sonido pasan por los pixel y llegan al ojo y al oído del espectador.

Hoy se trabaja la luz, la física de la luz, la optoelectrónica... entre otras nuevas ciencias.

Se llega a los mismos efectos que el realismo, tanto en la figuración como en la abstracción.

Se crean los programas de computación gráfica, los de dibujo, primero en 2D, dos dimensiones y luego en 3D, tres dimensiones y así tenemos la animación digital que es computación gráfica en 2D y en 3D.

3D permite la navegación en estructuras digitales, como se ve en Cluny, realizado por IBM en Francia, hace ya unos años y otros ejemplos de navegación en el interior de edificios, por ejemplo. Aquí se da la rotación en 360°, todo ángulo es escudriñado, todo ello ha sido previamente programado y “renderizado”. Son imágenes nunca antes vistas por el ojo del hombre.

Se comienza a trabajar la iluminación, tal como en el cine. La Dirección de Fotografía Digital.

Luego se pasa a lo Interactivo. Es la posibilidad del espectador de interactuar con la computadora, de obtener respuestas para aquellos items en los cuales ella está programada para responder.

Se obtienen todas las texturas que se desean. Ya no hay límites a la creación, si se cuenta con el hardware, el software y **el artista**.

El Arte Digital es la fusión del Arte y la Tecnología.

Para mí, el hombre hoy se vale de un **nuevo medio: el digital, producto de la ciencia y de la tecnología, compuesto por lo visual y lo auditivo, para expresar su sensibilidad y producir obras de arte.**

La característica de los **medios digitales y del Arte Digital** es que son posibles por la repetición de códigos binarios: ceros (0) y unos (1), para conformar imágenes **virtuales**.

Lo **virtual** implica, por ejemplo, que no pueden ser aprehendidas con la mano . Pero sí impregnan la retina al exhibirse en una pantalla.

Las imágenes del arte digital, hoy de nuestro interés, son imágenes que se pueden materializar en una cinta digital o en una cinta de video, como el Betacam, VHS, etc. pero su génesis no es el tape, están antes del tape. Hoy se almacenan en CD-Rom y también en DVD = Disco de Video Digital, con capacidad de almacenar una película.

La computadora. El Hardware y el Software.

El Hardware y sus “periféricos”. DD -Disco Duro-, Impresoras, Modem, Tarjeta Media-100, Monitores, Discos Removibles, Tarjetas de Video, Tabletas Digitalizadoras, Scanners, Mouse..., elementos que la componen y se pueden tocar.

Los Softwares, es virtual, no se puede tocar. Es una aplicación, un Sistema Operativo, un Programa. Se contiene en un CD por ejemplo, se toca el CD, pero no el software. que

Hardware y Software, cuando siguen la orden del artista, del técnico, hacen posible la creación de la imagen digital, que es una imagen de “síntesis”, siempre y cuando su génesis esté dentro de la computadora misma.

Se pueden obtener otras imágenes digitales, provenientes de cintas o películas originalmente analógicas, que por el proceso de digitalización y renderizado se convierten en, o se llevan a, imágenes digitales sí, pero de génesis analógica.

El Hardware es “**duro**”. El Software es “**intocable**”, son los programas que corren en los discos duros. Los softwares se almacenan en disquettes, CD-Rom, DVD, discos duros internos y externos, otros como Zip y Jaz,

El Arte Digital crea figuras y formas, sonidos y música que tienden o pueden tender a lo estético mediante líneas, dibujos y colores, que pueden presentarnos imágenes pictóricas.

El artista contemporáneo, como todo artista en toda época, está en la búsqueda de la realidad de su momento.

La obra de Rolando Peña: Mene Digital se inició en febrero de 1990 y se concluyó en enero de 1991 fué realizada en el Centro Científico de IBM de Caracas, con el sistema de computación gráfica: WINSOM trabajado por Thomas Fromherz con un promedio de 4.5 horas por día.

Ello llevó a los proyectos de obras destinadas a servir de modelos matemáticos de base, para el proceso "digital". Así, la cuadratura del círculo.

Ahora, un poco de Historia Antigua:

Los elementos de toda composición plástica son: **la línea, el valor y el color**.

Combinando la línea, el valor y el color surgen desde la época mas remota la pintura y la escultura. Con los egipcios ésta alcanzó un elevado sentido artístico desde el Imperio Antiguo, cuatro mil años antes de Cristo.

El Arte Abstracto. Abstraccionismo. **Kandinsky**. Liberar la pintura. No podemos reconocer nada en ella. No representación. **La pintura abstracta, dice el propio Kandinsky nace del libre juego de formas y colores**, del mismo modo que tonos, sonidos y ritmos constituyen la obra musical.

La clasificación del arte actual: Escultura, Pintura, Arquitectura, Música, Literatura, Fotografía, Cinematografía. Artes principales y a su lado diversas artes, como el diseño, la danza, la Animación.

IMAGENES PRECURSORAS DEL ARTE DIGITAL:

Los procesos del chroma-key.

Jean Christophe Averty y Max DeBrenne. El artista, creador y realizador: Averty. El Director Técnico: Debrenne.

Mosaico de Trucajes. María Cristina Capriles

Arte Digital y Medios digitales:

Video digital. Cine digital. Fotografía digital. Música digital. Animación Digital...

Nuestro interés principal en el CENMAT son los **Nuevos Medios**, producto de **Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información:** (Telefonía, Satélite, Fibra Optica,)...

Multimedios

Audiovisualidad Digital: Cine y Video

Fotodigital

HDTV: Televisión de Alta Definición.

TVD: Televisión Digital.

Internet

Páginas WWW

Interactividad: Kioskos interactivos, Catálogos interactivos, Puntos Informativos, Directorios Interactivos, Revista Interactivas...

Educación a Distancia por Internet, Interactiva también.

Arte Digital

Todo ello expresa la fusión del video, de la imagen en movimiento, la palabra, el texto, las animaciones, el sonido en un solo medio: Multimedia.

Nació el Internet y la Multimedia, con la capacidad de la interactividad y a la vez la simbiosis de todos los medios y todas las artes en el cerebro del computador.

María Cristina Capriles