



TÉCNICAS Y SOPORTES ARTÍSTICOS

contenidos

LORENA FORTES

profesora titular

diseño y diagramación

DANIEL ACEVEDO

SÚPER REPASO

● CONCEPTO DE EXPERIMENTACIÓN

Expresión con postura crítica, mensaje abierto porque **NO** se busca la representación narrativa/figurativa sino que se produce en el espectador de forma más amplia y no con una significación cerrada.



SÚPER REPASO

● MÓDULO I

El renacimiento y sus características. Otras corrientes: impresionismo, expresionismo, barroco, cubismo. La búsqueda de objetividad, de anamorfosis y la llegada de lo abstracto. La aparición de la fotografía y del cine.



SÚPER REPASO

● MÓDULO II

El soporte fílmico. Inicio del cine en EEUU y Rusia (y sus teorías). El cine experimental de los años 20 y los distintos géneros. Características de la obra autoral. El cine underground americano y las consecuencias de la 2da. Guerra Mundial.



SÚPER REPASO

● MÓDULO II

Los recursos: pantalla de cine, planos abiertos, profundidad de campo, el ser humano como centro, los sueños como modelo a representar o estados mentales (influencia de Freud), ángulos y uso de los sentidos, movimientos de cámara, montaje para dar ritmo o significado, sobreimpresiones, entre otros.

SÚPER REPASO

● MÓDULO III

El soporte videográfico. El video arte, sus costos y equipos hogareños. Los recursos: planos cerrados, la definición, la parte por el todo, la pantalla pequeña, manipulación en la post-producción y el uso de textos.



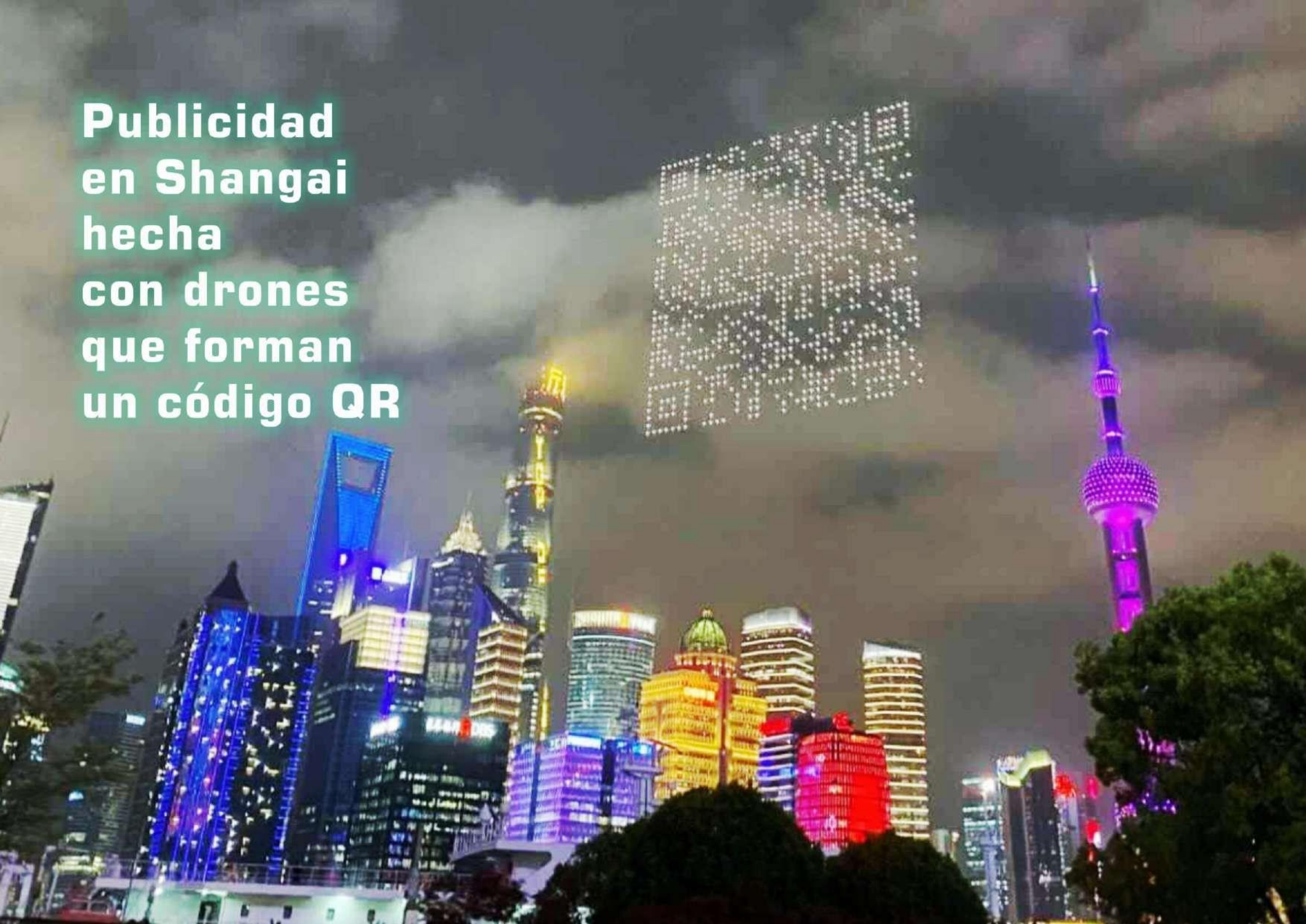
CLASE 6

EN LA CLASE DE HOY

EL ARTE DIGITAL

- Diferencias entre el soporte videográfico y el soporte digital.
- Características del soporte digital. Obras y artistas.
- Conceptos de Arlindo Machado: sujeto SE y sujeto Interactor.
- La transformación en el cine.
- Cambios en la fotografía y la música por los avances tecnológicos.

**Publicidad
en Shangai
hecha
con drones
que forman
un código QR**





SOPORTE VIDEOGRÁFICO Y DIGITALIZACIÓN

Actualmente
la computadora y el video
en sus modos de uso
más frecuentes, corresponden
a dos estéticas
radicalmente diferentes,
que podríamos caracterizar
groseramente como
creadora y destructiva.

SOPORTE VIDEOGRÁFICO

El arte del video
está caracterizado
por una ruptura
con los cánones pictóricos
del Renacimiento
y por un regreso
del espíritu
de las vanguardias históricas
de comienzos de siglo.

SOPORTE DIGITAL

Lo digital responde a todo
lo matemáticamente ordenado,
realizada por una "síntesis",
una imagen estrictamente
calculada, planificada, armada,
hasta en los mínimos detalles,
con simulaciones
absolutamente "realistas",
a tal punto
de poder reemplazar
objetos del mundo real.

CARACTERÍSTICAS DEL SOPORTE DIGITAL

Captación y procesamiento

de imagen y sonido en movimiento
en un ordenador.

Alta definición

(nuevas normas de video que duplican
la resolución de la imagen electrónica
y que extienden más la pantalla de televisión
hacia una proporción 16:9), lo que deriva
en una imagen que, según algunos,
reproduce la calidad
de la imagen cinematográfica.

CARACTERÍSTICAS DEL SOPORTE DIGITAL

Se potencia el REALISMO con la alta definición, es decir, su poder de restituir el mismo efecto de transparencia, la misma textura “fotográfica”.

Se vuelve a pensar en la pantalla grande
y la profundidad de campo como dadora de OBJETIVIDAD.

El realismo practicado en la era informática es un realismo esencialmente CONCEPTUAL, elaborado sobre la base de modelos matemáticos y no de datos extraídos de la realidad visible como en el cine.

CARACTERÍSTICAS DEL SOPORTE DIGITAL

iPor estas características intrínsecas del soporte digital (que comparte -en ciertos aspectos- con el cine) es la razón por la que **empezamos la materia viendo el Renacimiento!**

Se prescinde, por un lado, de la mediación de la cámara para la enunciación de la imagen y, por el otro lado, **hay inmensas posibilidades de manipulación y metamorfosis**. Con la computadora se puede simular la fotografía, como también se pueden crear mundos ficticiales.

OBRAS Y ARTISTAS EN SOPORTE DIGITAL

Yoichiro Kawaguchi (1952), es un artista japonés pionero de la animación por computadora. Sus obras demuestran con elocuencia las inmensas posibilidades estéticas de la imagen digital. Ahora veremos **L'Univers des Formes** (2018) de Kawaguchi y otra obra del 2020.

<https://www.youtube.com/watch?v=aZngWXN4hWE>

<https://proyectoidis.org/yoichiro-kawaguchi/>



OBRAS Y ARTISTAS EN SOPORTE DIGITAL



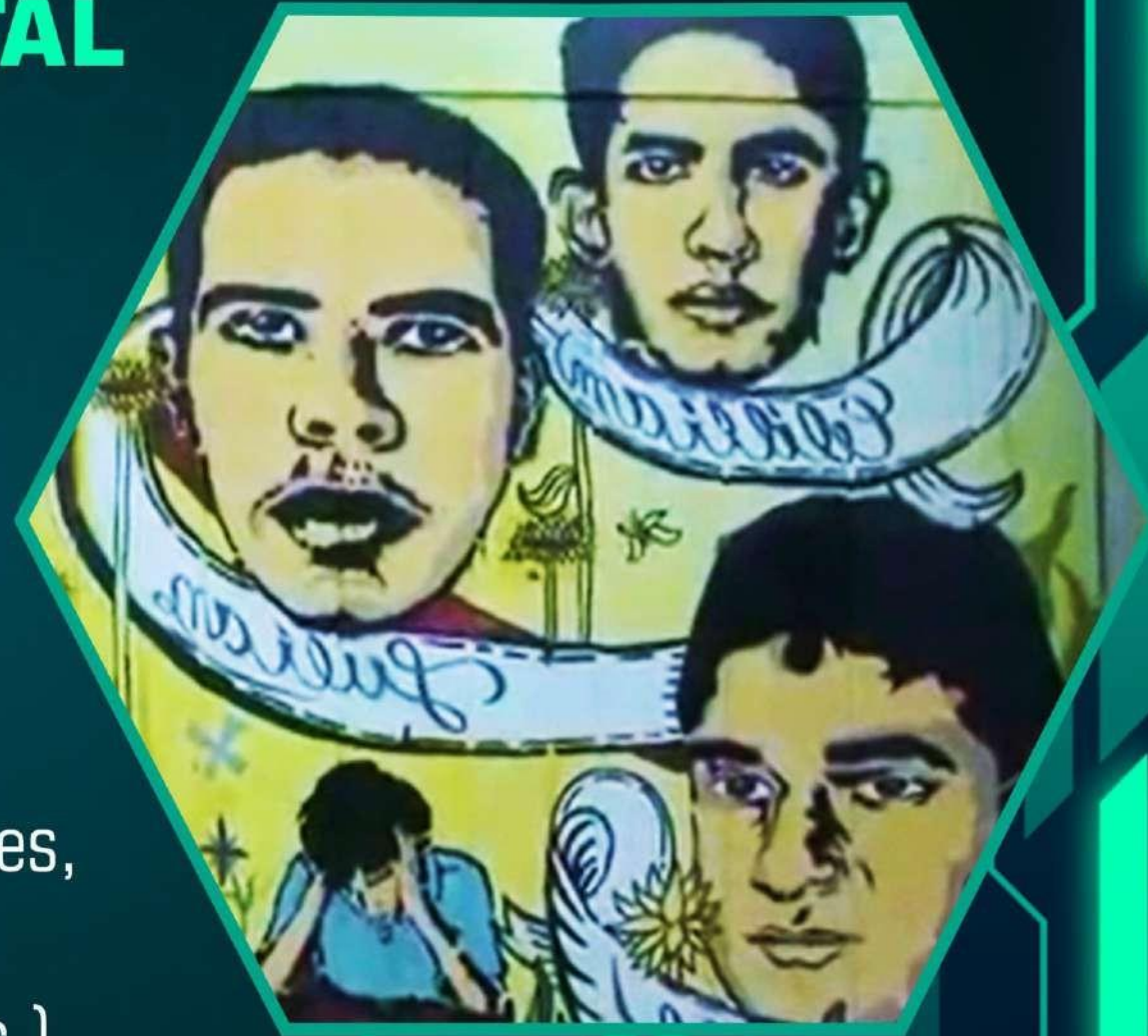
Flashing in the mirror (2009) del holandés Jasper Elings (1975). Hecho con imágenes de la web. En este corto aparecen personas que se fotografiaron con una cámara con flash en frente de un espejo. Se compone de material que se encuentra en Internet. Presenta el deseo de autoproducirse, autorepresentarse.

<https://vimeo.com/17520302>

OBRAS Y ARTISTAS EN SOPORTE DIGITAL

La obra **Google Earth, Lugares que no existen** (2009) de los artistas Isaki Lacuesta e Isa Campo muestra una serie de retratos y filmaciones de espacios reales que Google Earth oculta por ser lugares protegidos (instalaciones militares, playas nudistas, edificios de gobierno de Colombia, Rusia, etc.).

Leer <https://bit.ly/3th2gKy>





El teórico, profesor y crítico
brasileño Arlindo Machado

(1949-2020) plantea en su obra

EL SUJETO EN LA PANTALLA

(2009) que hay una crisis en la
enunciación a partir de la
aparición de los medios digitales.
Los nuevos medios nos hacen
pensar cómo es el narrador
y cómo es el espectador.

LA AUTOMATIZACIÓN DEL SUJETO

SEGÚN ARLINDO MACHADO

Machado aplicó el concepto **SUJETO SE** del francés Edmond Couchot (1932-2020), que plantea la relación entre subjetividad y automatización respecto del gesto enunciator. De acuerdo con esto, **SUJETO SE** es un sujeto pero del quehacer técnico, es el programa (es un robot, que puede ser o no manejado por un ser humano).



LA AUTOMATIZACIÓN DEL SUJETO

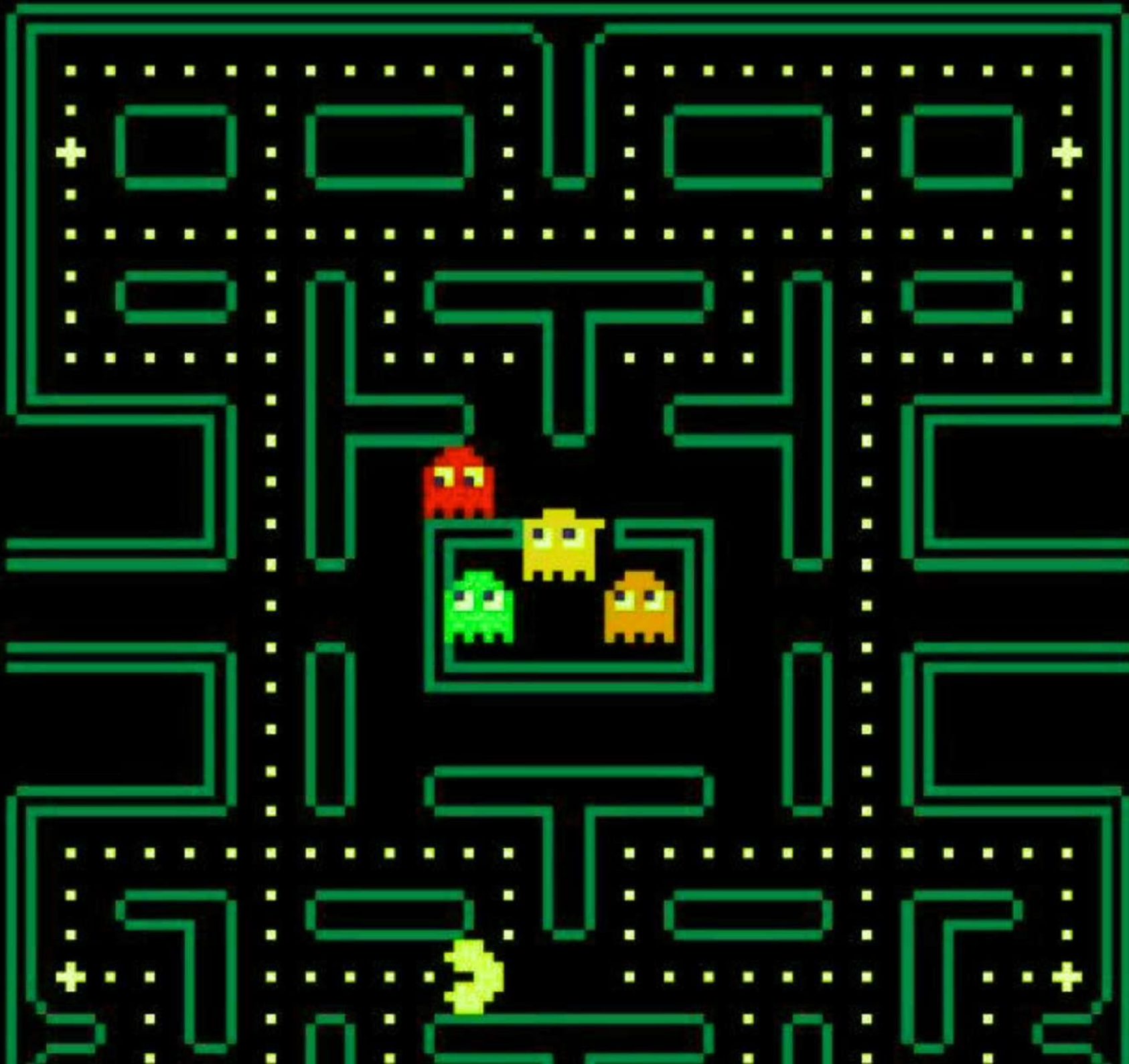
SEGÚN ARLINDO MACHADO



El usuario llamado **SUJETO INTERACTOR** (antes espectador) puede interactuar con un artefacto y obtener de él un determinado resultado, pero sin saber cómo funciona la máquina. Esto lo planteó el filósofo checo-brasileño Vilem Flusser (1920-1991) cuando dijo que debemos ser tecno artistas pero respecto a la fotografía. Entonces tenemos que el **SUJETO INTERACTOR** y el **SUJETO SE** se enfrentan, negocian y se separan.

SUPER MARIO BROS.





SUJETO SE Y SUJETO INTERACTOR

Se sustituye al narrador por el SUJETO SE.

La interactividad depende de las decisiones,
acciones hechas por el usuario (antes espectador).

La narrativa aparece como un lugar de posibilidades
gobernada por el programa (que toma decisiones narrativas).

Dentro de la diégesis hay dos sujetos:

el SUJETO INTERACTOR y el SUJETO SE

(este último es el que decide qué está permitido;

es el metanarrador que establece las reglas

y puede ser a su vez personaje).

SUJETO INTERACTOR Y SUJETO SE

Así, tenemos, por un lado, a la persona, al sujeto de carne y hueso como SUJETO INTERACTOR (que, en el juego, puede ser un avatar, que es la figura que nos representa dentro del ordenador) y, por otro lado, al aparato, el robot que es el ordenador.



Carl Johnson, avatar protagonista de la franquicia **GTA** de Rockstar Games. (captura)

SUJETO INTERACTOR Y SUJETO SE

En los videojuegos el único personaje no programado es el interactor. En los juegos electrónicos a diferencia del cine los personajes no tienen un comportamiento definido a priori. Se encuentran la máquina/ordenador vs el interactor humano, y pueden estar dentro de una estructura virtual abierta o cerrada.



SUJETO SE Y SUJETO INTERACTOR

Podemos decir que el cine es lineal,
ya que el espectador no toma decisiones.

En cambio, en un videojuego
sí puede tomar decisiones y, además,
hay un efecto de inmersión.

¿De qué hablamos cuando hablamos de
inmersión?

LA TRANSFORMACIÓN QUE ATRAVIESA HOY EL CINE

Afecta todos los aspectos de su manifestación, desde la creación de la imagen hasta los modos de producción y distribución, desde la semiótica hasta la economía. Otro hecho a considerar es la creciente presencia de la televisión y las plataformas como las principales financiadoras de la producción cinematográfica.



Roma (2018) de Alfonso Cuarón
producida por Netflix.

LA TRANSFORMACIÓN QUE ATRAVIESA HOY EL CINE

La situación actual de la industria audiovisual está marcada por la hibridez de las alternativas. El cine se vuelve digital, pero al mismo tiempo, la televisión también se contamina por la tradición de calidad que el cine trae consigo al ser incorporado.



LA TRANSFORMACIÓN QUE ATRAVIESA HOY EL CINE



El irlandés (2019) de Martin Scorsese
producida por Netflix.

Pensemos en directores que trabajan para plataformas de streaming como Netflix o Amazon Prime, que provienen del cine y poseen una extensa filmografía de éxitos como el estadounidense **David Lynch**, el mexicano **Alfonso Cuarón** o el neoyorquino **Martin Scorsese**, entre otros tantos.

LA TRANSFORMACIÓN QUE ATRAVIESA HOY EL CINE

Muchos films que se ven hoy en las salas de cine, incluso los que son realizados con medios cinematográficos habituales, en verdad se pensaron y produjeron para la pantalla de televisión.

El motivo es sencillo: un film ya no se paga solo con la venta de entradas de las salas de cine; también depende del rendimiento derivado de su distribución tanto en los canales de televisión como en el mercado de las plataformas.

(esto lo vemos en la TUPA en la materia Audiovisual III)

LA FOTOGRAFÍA (Y LA MÚSICA) DIGITAL

Retomemos la fotografía. Hablamos de ella y vemos que **también pasó por distintos soportes** (película y digital). Hoy la creencia más o menos común de que la cámara no miente y que la fotografía es, antes que nada, el resultado inmaculado de un registro de los rayos de luz reflejados por los seres y objetos del mundo está condenada a desaparecer rápidamente.



LA FOTOGRAFÍA (Y LA MÚSICA) DIGITAL

En el tiempo de la manipulación digital de las imágenes,
la fotografía ya no difiere de la pintura,
ya no está exenta de subjetividad

y ya no puede dar cuenta sobre la existencia de algo.

Pero la manipulación fotográfica que se hacía en
otros tiempos era grosera y se podía descubrir
con facilidad con un simple examen de microscopio.

Hoy es complicado saber si hubo algún tipo
de manipulación en una foto, ya que

el procesamiento digital, una vez realizado
no deja marca alguna de la intervención.

LA FOTOGRAFÍA (Y LA MÚSICA) DIGITAL

Los recursos para editar digitalmente una foto están cada vez más al alcance de cualquier persona, ya sea un fotógrafo profesional e incluso de cualquier ciudadano común.

Lo que se vive hoy en el universo de la fotografía, no es un fenómeno exclusivo. Por ejemplo, en la música: los sonidos de los instrumentos se pueden "samplear" (crear muestras digitales) o pueden ser sintetizados electrónicamente,

y, así, las piezas musicales que resultan no son más que una edición de sonidos en la pantalla de una pc.

LA FOTOGRAFÍA (Y LA MÚSICA) DIGITAL

Todo esto quiere decir que, y tal como se da actualmente en la fotografía, **la música que se escucha ya no es, la mayoría de las veces, el registro de la performance de un instrumentista, sino que es el resultado del trabajo de edición** de sonidos que fueron generados electrónicamente.



RECAPITULACIÓN

DE LO VISTO EN ESTA CLASE

- Diferencias entre soporte videográfico y digital.
- Características del soporte digital. Obras y directores.
- Conceptos de Arlindo Machado: sujeto SE y sujeto Interactor.
- Los cambios en el cine.
- Cambios en la fotografía y en la música por los avances tecnológicos.



LA PRÓXIMA CLASE

LA REVOLUCIÓN DIGITAL

contenidos

LORENA FORTES

profesora titular

diseño y diagramación

DANIEL ACEVEDO