



TÉCNICAS Y SOPORTES ARTÍSTICOS

contenidos

LORENA FORTES

profesora titular

diseño y diagramación

DANIEL ACEVEDO

EN LA CLASE ANTERIOR VIMOS

- Las diferencias entre soporte videográfico y digital.
- Características del soporte digital.
- Conceptos de Arlincho Machado: sujeto SE y sujeto INTERACTOR.
- Los cambios en el cine, la fotografía y la música.



EN LA CLASE DE HOY

LA REVOLUCIÓN DIGITAL

- La obra digital y sus atributos.
- La relación entre el arte y la tecnología.
- Nuevas prácticas derivadas de la tecnología y las redes.
- Internet y la era de la distribución digital.
- Categorías Net art, Bioarte e Informática.

CARACTERÍSTICAS DE LO DIGITAL

LA INMERSIÓN
ES EL MODO SINGULAR
EN EL QUE EL SUJETO
SE ADENTRA EN LAS IMÁGENES
Y LOS SONIDOS VIRTUALES
GENERADAS
POR UN ORDENADOR.



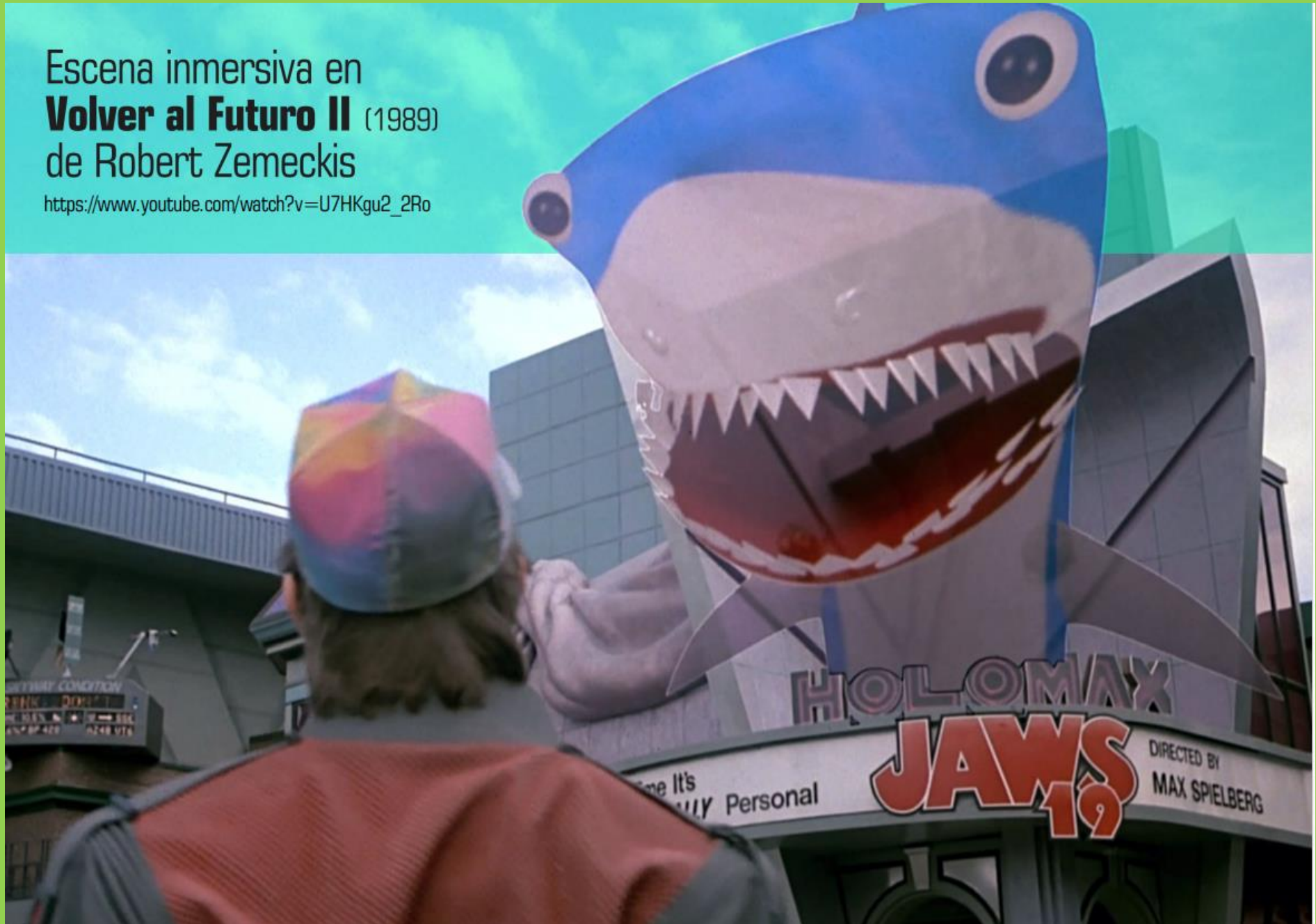
La inmersión no **se inicia** con el ordenador. Nos podemos remontar **al 1800**, a la novela **Alicia en el País de las Maravillas** (1865) de **Lewis Carroll** donde Alicia atraviesa espejos y vive aventuras absurdas.

CARACTERÍSTICAS DE LO DIGITAL

- Hay que pensar que es en el espacio virtual donde parece que todo es posible.
- El ejemplo más actual se puede ver en los parques de atracciones donde hay salas de inmersión que simulan entrar en un film.
- Se puede decir entonces que hay un cine nuevo, donde ya no hay sala con espectadores.

Escena inmersiva en
Volver al Futuro II (1989)
de Robert Zemeckis

https://www.youtube.com/watch?v=U7HKgu2_2Ro



https://www.youtube.com/watch?v=U7HKgu2_2Ro

CARACTERÍSTICAS DE LO DIGITAL

El Nuevo Cine ofrece dispositivos que consisten en un ordenador y otros artefactos que se acoplan al cuerpo del espectador/usuario que debe vestir (como los anteojos para el efecto 3D).

Y es un cine nuevo que se toca para producir la sensación de estar dentro de la representación (con escenarios, objetos y seres en 3D).



En el universo digital,
las formas son generadas por algoritmos,
no son el resultado de una acción física
realizada por un enunciador

(como en la pintura)
ni resultado de la conexión fotoquímica o eléctrica
entre un objeto físico
y un soporte de registro.



El director británico
Alfred Hitchcock
(1899-1980)
causó sensación
de realidad y 3D
en su película
Los Pájaros (1963).



RELACIÓN ENTRE LO DIGITAL Y LA PINTURA

La tridimensionalidad del espacio representado en la pintura es algo que el espectador puede suponer pero que no puede experimentar. En cambio, en el espacio virtual la imagen se puede alterar de manera infinita y no se agotan las posibilidades de visualizar una imagen.



RELACIÓN ENTRE LO DIGITAL Y EL PUNTO DE VISTA

Al sacar una fotografía o al filmar
(o al grabar), se decidía el lugar de
la cámara en relación a la escena,
pero en lo digital es lo último que
se decide y a veces no se hace
porque el objeto es presentado
de manera global, más completo.

Así, el punto de vista
pasa a ser móvil. Desde
el Renacimiento
(donde la mirada era
dirigida) hasta hoy, cambió el
punto de vista del observador.

**Actualmente,
en el ciberespacio,
se reconfigura
la forma de mirar,**
ya que ahora las
imágenes observadas
no responden
al mundo real.





RELACIÓN ENTRE LO DIGITAL Y EL CUERPO

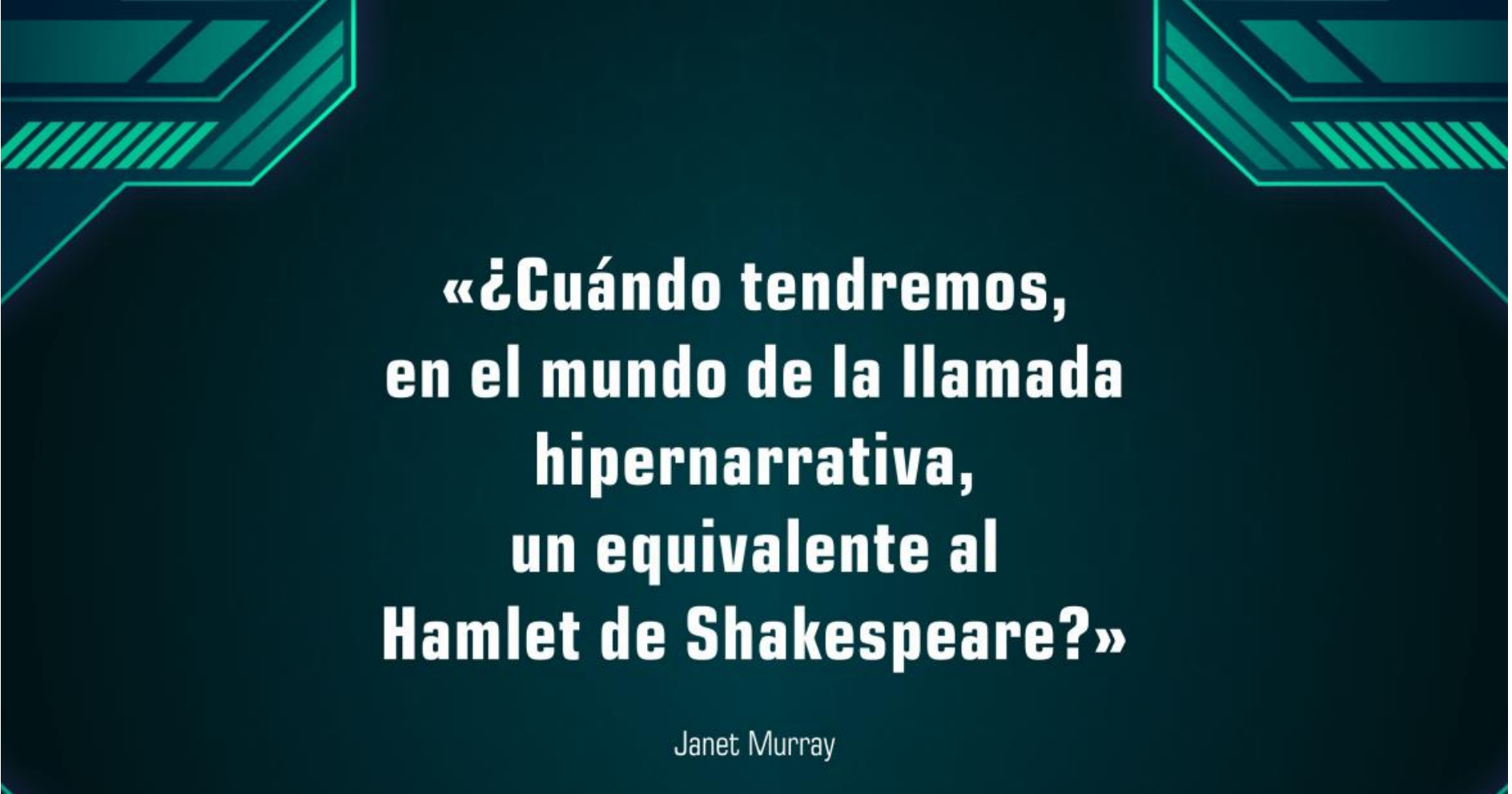
En nuestros días, los medios digitales basados en el ordenador están produciendo nuevos desplazamientos en la percepción porque (además de ver y oír) se introdujo el tacto. Hubo un cambio donde se pasó de los ojos y los oídos como los órganos hegemónicos a que el cuerpo entero trascendiera la pantalla.

LA INMERSIÓN SEGÚN JANET MURRAY

Esta autora estadounidense observa que ni en el cine ni en la literatura existe participación, pero ahora sí se puede explorar el ambiente virtual; entiende que somos agentes en tanto que intervenimos en este nuevo medio. Murray ya se ocupó de este nuevo mundo y de sus posibilidades narrativas en su obra Hamlet en la holocubierta de 1997.



Janet Murray
(1946 - 78 años)



**«¿Cuándo tendremos,
en el mundo de la llamada
hipernarrativa,
un equivalente al
Hamlet de Shakespeare?»**

Janet Murray

<https://cualia.es/hamlet-en-la-holocubierto-y-janet-murray/>

LA IMAGEN OBSOLETA SEGÚN LEV MANOVICH



Lev Manovich
Nacido en Moscú en 1960 (64 años)

Este autor ruso plantea que la imagen, en su sentido tradicional, es obsoleta, porque ahora es un instrumento o interfaz (esto es, la conexión entre dos aparatos, la comunicación entre un ser humano y una computadora se realiza por medio de una interfaz), no como producción de lo real porque no es parte de lo real.

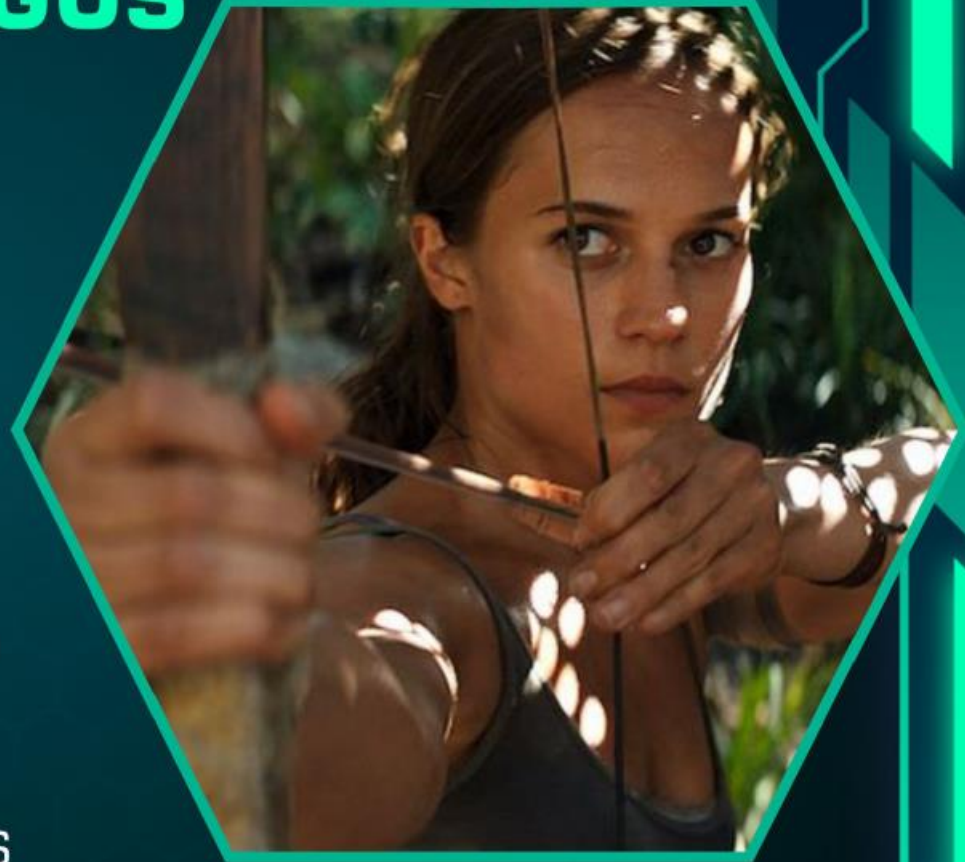
LOS VIDEOJUEGOS

En los videojuegos
hay varios caminos,
pero no hay intriga ni catarsis,
sí hay misiones que cumplir,
y el final es relativo porque
se da por agotamiento o completamiento
(porque el interactor puede volver
a un punto y cambiar de decisión).



LOS VIDEOJUEGOS

Así, en estos medios, no tenemos nunca la certeza de que la situación narrativa haya sido recorrida en su totalidad. También aparece el narcisismo radical ya que la única identificación del sujeto es consigo mismo, porque el interactor es el sujeto que se encarna como el personaje principal y otros aparecen como alter ego.



Lara Croft, avatar protagonista de la saga **Tomb Raider** de Core Design (2001). (captura)



EL ARTE DIGITAL

En el libro **Interfaces y diseño de interacciones para la práctica artística** (2013), los autores Emiliano Causa y Federico Joselevich Puiggrós reconocen cuatro categorías para las obras digitales:

- Obras de net art
- Obras de bioarte
- Obras de la informática
- Obras poéticas

Vamos a ver las tres primeras.

Y agregaremos **videojuegos** como cuarta categoría.

LAS PRIMERAS OBRAS DIGITALES



My Boyfriend Came Back from the War

(1996), Olia Lialina. (captura)
<https://vimeo.com/10173310>

La artista rusa Olia Lialina (1971) en su obra **My Boyfriend Came Back from the War** (1996), utiliza elementos básicos de HTML (lenguaje del navegador) para contar la historia de un joven que se reúne con su novia al volver de un conflicto lejano, usando el lenguaje emergente de la época transmite una narrativa evocativa y cinematográfica. En 1996, las pcs llegaban a más hogares.

<https://vimeo.com/10173310>

LAS PRIMERAS OBRAS DIGITALES

En su obra **Desfibradora** (1998), el artista visual estadounidense **Mark Napier** (1961 -63 años) representa un navegador web que desnaturaliza las imágenes, que parecen luchar por encontrar su propia identidad.

Así, el texto, las imágenes y los enlaces están dispersos en la pantalla, como si fuera una obra del artista estadounidense Jackson Pollock (1912-1956).

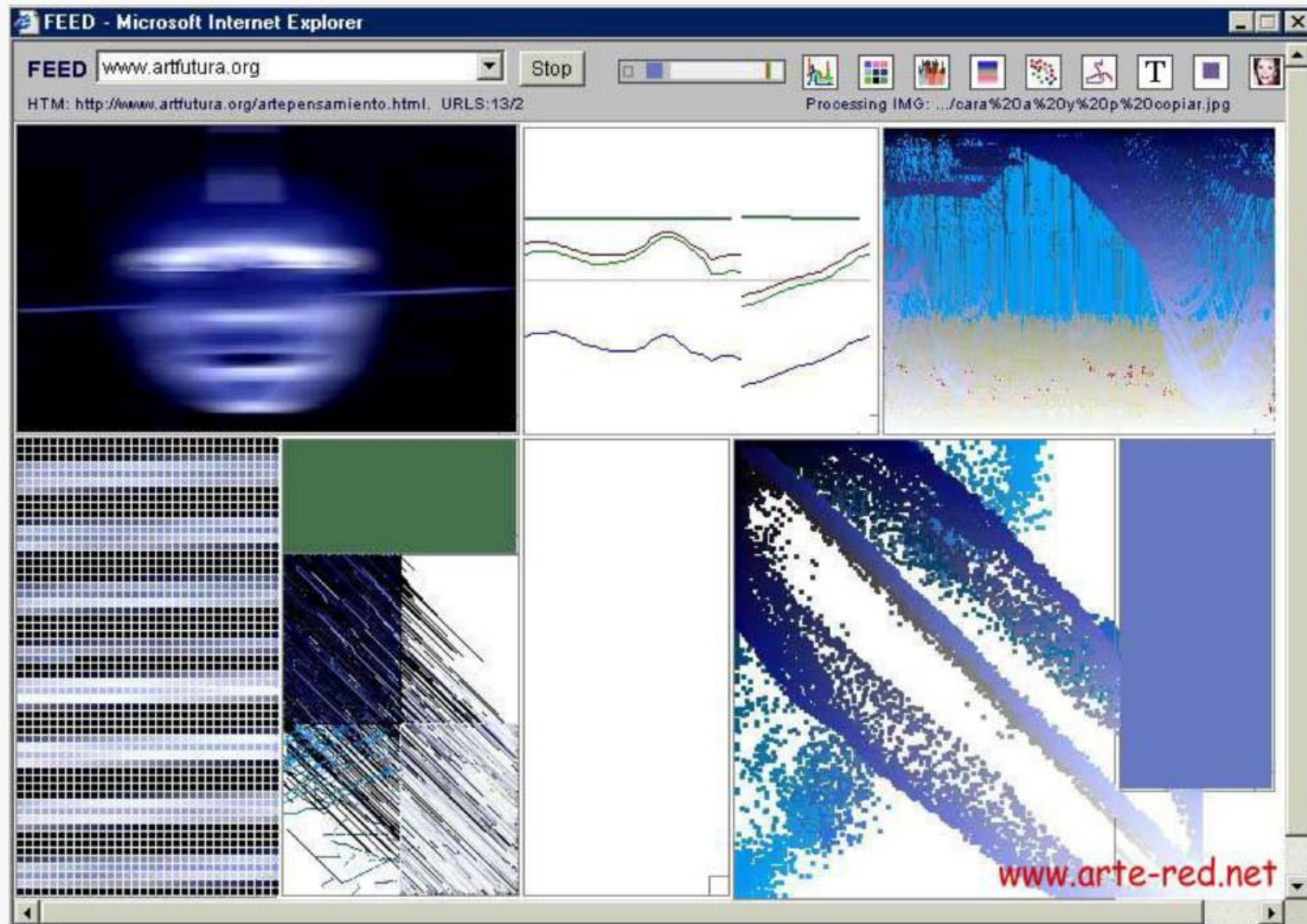
(por esta razón, empezamos la materia por la pintura)

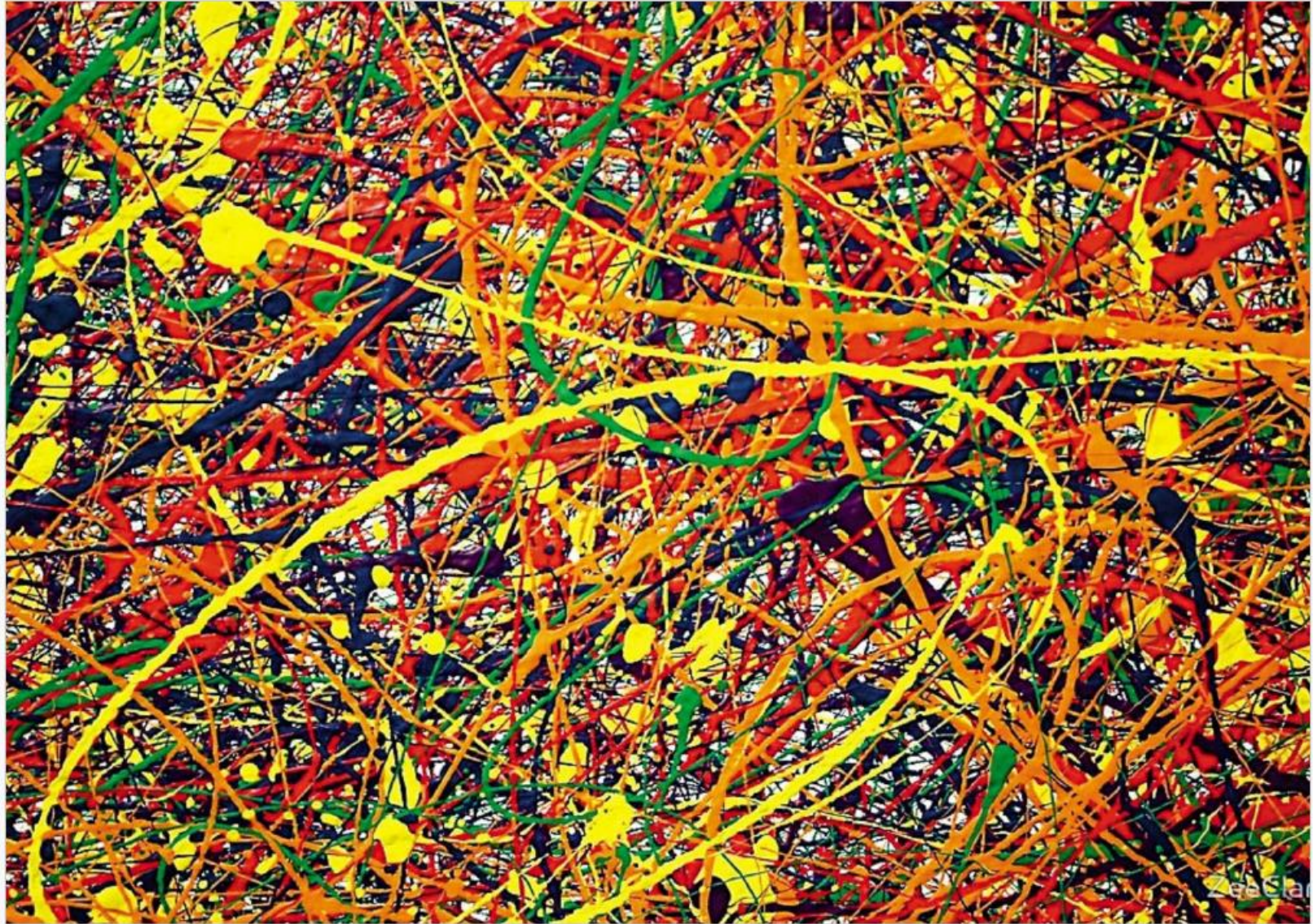
LAS PRIMERAS OBRAS DIGITALES

Esta obra de Napier refleja la materia prima de la red, expuesta, desgarrada y arrojada en un montón.

El autor explica que la web no es una representación física de la información como una revista o un libro, sino que se trata de un gráfico temporal, ofreciendo al usuario una nueva interpretación de las páginas web.

<https://arteedadsilicio.com/2001-2/2001-mark-napier-feed/>





MÁS OBRAS DIGITALES DE DIFERENTES AÑOS



Domestic (2003)
de Mary Flanagan. (captura)

Domestic (2003), la obra de la artista **Mary Flanagan** (EE.UU. 1969) es una instalación virtual e interactiva. Plantea una estructura navegable (usa un software que normalmente se usa para generar videojuegos). Reconstruye un espacio infantil donde se produjo un evento dramático: el incendio de su casa. El participante se desplaza por diferentes estancias según un mapa del interior y del exterior de la casa.

En la obra de Mary Flanagan, los ambientes se alternan entre pasillos claustrofóbicos y cuartos con techos aparentemente infinitos.

Los visitantes encuentran fuego en el espacio y pueden disparar a

las paredes y al fuego creciente

"mecanismos de defensa" que se muestran como portadas de libros

de novelas románticas. **Se trata de una instalación virtual e interactiva,**

un medio flexible para contar historias. La

'casa' que se representa es más un espacio psíquico que un espacio físico.





La 'casa' funciona como un contenedor para la memoria, con **textos que traen pequeños recuerdos de la infancia**. El trabajo insta a que se formulen preguntas ¿de qué manera se vinculan los espacios y la memoria? y ¿de qué forma se puede experimentar? ¿Cómo podemos "ver" la memoria? <https://www.youtube.com/watch?v=gRZBBA1HWsk>

<https://www.youtube.com/watch?v=gRZBBA1HWsk>

MÁS OBRAS DIGITALES DE DIFERENTES AÑOS

Jonathan Harris (1979 -45 años) es un artista estadounidense que **colecciona historias** suyas y ajenas, historias de Internet, incluyendo el "Nos Sentimos Bien". Su obra **The web as art** (2007) ¿De qué trata? ¿Cómo fue realizada? Para responder las preguntas ver el video subtitulado hasta los 5 minutos 35 segundos.

<https://www.youtube.com/watch?v=z5IZ9wciZQM>



The web as art (2007)
de Johnathan Harris. (captura)

<https://www.youtube.com/watch?v=z5IZ9wciZQM>

MÁS OBRAS DIGITALES DE DIFERENTES AÑOS

La obra **My Meds** (2009) de la artista **Natalie Bookchin** (EEIUU, 1962 -62 años) explora la frontera entre el individuo y la sociedad, entre lo privado y lo público.

Se trata de una compilación de videos de YouTube con varias personas que enumeran los medicamentos que están tomando.

Se incluye más de 50 videos de YouTube organizados en un diseño de cuadrícula, con clips que se reproducen simultáneamente cuando se menciona una misma frase o una misma droga.

<https://www.youtube.com/watch?v=PzFhEdht5bo>

MÁS OBRAS DIGITALES DE DIFERENTES AÑOS

Otra obra de **Natalie Bookchin** es **Me dancing** (2009).

Es un bricolaje con videos que la gente sube a YouTube donde hay baile, comedia, comentarios políticos y muchos más.

La artista toma estas expresiones individuales aisladas y las presenta como empresa social, como colectivo.

De esta manera, crea su propio comentario sobre el uso de medicamentos y aquellos artistas solitarios que se muestran en YouTube en sus propias habitaciones.

Un excelente ejemplo de arte con un nuevo punto de vista que invita a la reflexión sobre la vida cotidiana expuesta en las redes.

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

MÁS OBRAS DIGITALES DE DIFERENTES AÑOS

Summer (2013) es otra obra de la artista **Olia Lialina**.

Esta es un corto en bucle animado con la propia artista que se balancea en un columpio que está fijado en la parte superior de la ventana del navegador.

Son 21 cuadros que se reproducen desde 21 sitios web diferentes. La velocidad y la fluidez de la animación dependen de la conexión a la red. "Me gusta columpiarme en la barra de ubicación del navegador, y me gusta saber que la velocidad del columpio depende de la velocidad de conexión, y que no puedes ver este GIF sin conexión".

<https://www.youtube.com/watch?v=SxvHoXdC4Uk>

MÁS OBRAS DIGITALES DE DIFERENTES AÑOS

La artista brasileña **Anaisa Franco** (1981 -43 años) se graduó en Artes Visuales en San Pablo y en 2020 presentó su obra **Wave of rainbow**, una instalación interactiva en la que el público atravesaba un túnel creado con una serie de chorros de agua que se sincronizaban con luz multicolores y sensores de movimiento.



<https://www.youtube.com/watch?v=v4az3RjDGa4>

RECAPITULEMOS

LO QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA

Conceptos de Arlindo Machado: Sujeto SE (programa) e Interactor. Sujeto Interactor y Sujeto SE se enfrentan, negocian y separan.

Conceptos de Lev Manovich: la imagen en su sentido tradicional es obsoleta porque no es producción de lo real.

Conceptos de Janet Murray: “exploramos el ambiente virtual, somos agentes porque intervenimos”. Y las características de la imagen digital. ¿Cuáles son?

CARACTERÍSTICAS DE LA IMAGEN DIGITAL

Se construye, no se registra.

Las formas generadas por algoritmos no son el resultado de una acción física realizada por un enunciador (como en la pintura) ni de la conexión fotoquímica o eléctrica entre un objeto físico y un soporte de registro.

Formato de 16:9 en pantalla, mayor definición que el video, realismo, relación con el cine.

Fotografía y música en la era digital.

CARACTERÍSTICAS DE LA IMAGEN DIGITAL

El rol del espectador: pasa a ser participante.

La inmersión. Alicia en el país de las maravillas
y parques de diversiones.

Nuevo cine con dispositivos básicos, con un ordenador y otros artefactos
que se acoplan al cuerpo del espectador/usuario
que debe vestir (como los anteojos para el efecto 3D).

Obras digitales desde 1996 hasta la actualidad.

Los videojuegos y sus características.



La última cena (1495-1498)
de Leonardo Da Vinci
(1452-1519)





La imagen anterior es
El grito del artista digital **Andreas Preis**.

Ver más en <https://andreaspreis.com/>

Investigar cómo fue el proceso de creación digital de esta obra en el marco de un concurso de pinceles digitales usados por Photoshop.

No olvidar que la obra original es de otro autor que forma parte de una vanguardia pictórica vista en las primeras clases. ¿Quién fue ese autor? Edvard Munch.

¿A qué corriente perteneció? Al expresionismo (1905-1919). En este movimiento, trataron de ir más allá de lo que se veía.

Buscaron ir contra el realismo.

En estas obras aparecen espacios sin perspectiva, cuerpos deformados, y pinceladas gruesas y coloridas.

<https://andreaspreis.com/>

Recapitulemos sobre las categorías:

CATEGORÍAS EN EL ARTE DIGITAL

Según Federico Joselevich Puiggrós y Emiliano Causa existen cuatro categorías -algunas con sub categorías- donde a su vez puede haber hibridación. Estas categorías **NO** son universales.

- Obras de net art
- Obras de bioarte
- Obras de la informática
- Obras poéticas

Nosotros vamos a ver las tres primeras.



Entonces nos enfocaremos en:



Y agregaremos *videojuegos* como cuarta categoría.

OBRAS DE NET ART Y SUBCATEGORÍAS

Necesitan no sólo de internet, sino de la red. Hay que acceder a una red para experimentarlas; no se necesita galería ni museo.

- **WEBART** (combinación de arte y navegador). Necesita de navegador para existir. como la obra **Desfibradora** de Mark Napier o **My Boy friend Came Back from...** de Olia Lialina; vistas recién en esta clase.
- **ESPACIOS PÚBLICOS** (combinación de arte y espacios públicos). Es el caso de los video mapping. Por ejemplo esta obra hecha en un museo:
<https://www.youtube.com/watch?v=IJDDUmVTeU> Sobre la técnica inmersiva digital:
<https://www.youtube.com/watch?v=LXeWUm455Ho>
- **BIOARTE** (combinación de arte, red y biología) Como ejemplo, la instalación **Telegarden** (1995) de **Ken Goldberg** y **Joseph Santarromana**.
<https://www.youtube.com/watch?v=BCEC1tfc5Jc>
- **RRSS** (combinación de arte y redes sociales) La obra **Fly Tweet** (2012) de David Bowen es un ejemplo de este caso. <https://vimeo.com/36877335>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=LXeWUm455Ho>

<https://www.youtube.com/watch?v=BCEC1tfc5Jc>

<https://vimeo.com/36877335>

OBRAS DE BIOARTE Y SUBCATEGORÍAS

Los avances tecnológicos han permitido entender la vida y explorarla.

- **VAS** (Vida Artificial Seca) Trabaja simulando la vida con algoritmos. La obra **Sensible** de **Biopus** del 2007 es una instalación interactiva en la que, por medio de una pantalla, los participantes, mediante el tacto, pueden manipular un ecosistema virtual.

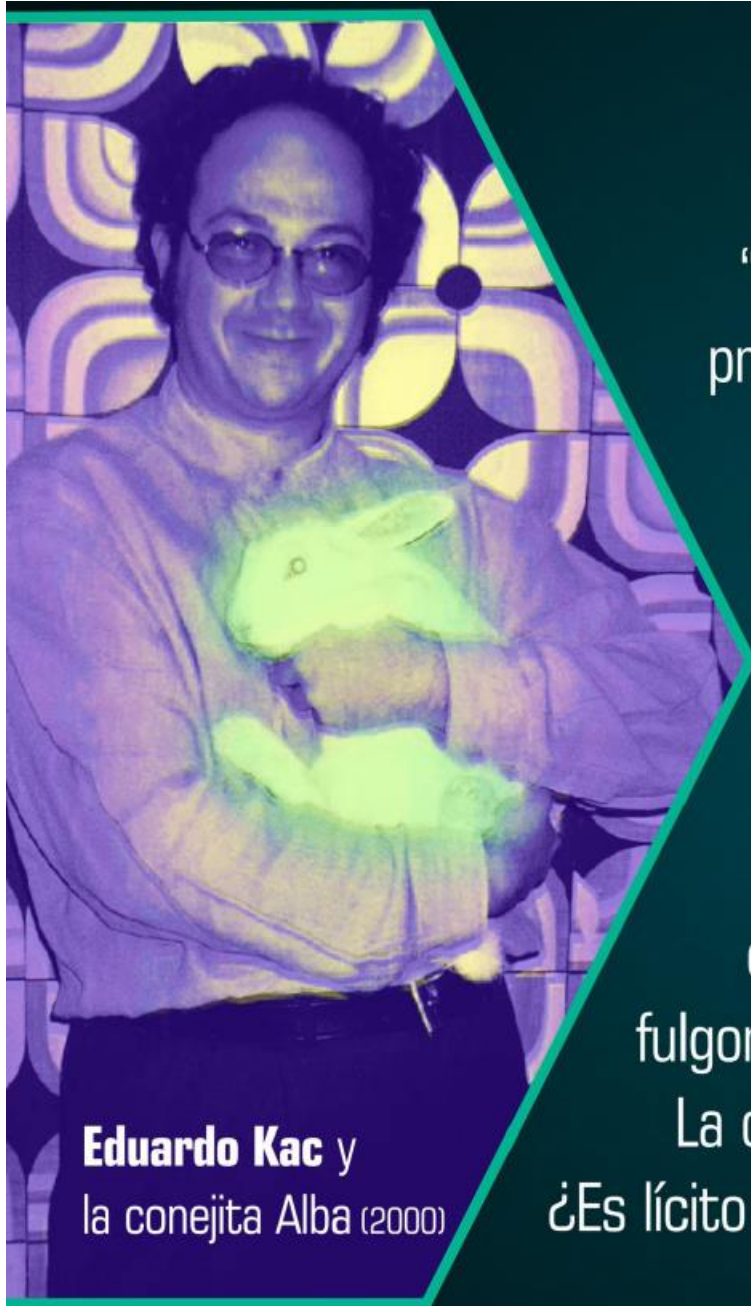
<https://www.youtube.com/watch?v=LlVuDTxW2U>

- **VAH** (Vida Artificial Húmeda) Trabaja con el ADN real. La obra de arte transgénico GFP Bunny de **Eduardo Kac** del 2000, consistió en la creación de un conejo verde fluorescente, con la Green Fluorescent Protein (Proteína Verde Fluorescente). La "Conejita GFP" fue una forma de arte que se basó en la ingeniería genética, transfiriendo genes naturales o sintéticos a un organismo, creando seres vivos únicos. <https://bit.ly/4eTDYZG>
Para ampliar <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/la-vida-como-obra-de-arte-nid1753575/>

<https://www.youtube.com/watch?v=LlVuDTxW2U>

<https://www.ekac.org/gfpbunnyspanish.html>

<https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/la-vida-como-obra-de-arte-nid1753575/>



Eduardo Kac y
la conejita Alba (2000)

EL ARTE TRANSGÉNICO DE EDUARDO KAC

“No hago arte para producir formas, busco un proceso transformador, cultural”. “Eduardo Kac es un artista desesperado por recuperar su mejor creación. La obra (...) no está en poder de ningún coleccionista ni ha sido robada por ladrones de arte. Se llama Alba, y pasa sus días encerrada en una jaula del Instituto de Investigación Agronómica de Francia. Es una coneja muy especial: (...) su piel desprende un fulgor verde, como si se tratase de una luciérnaga. La creación (...) desató una ruidosa polémica (...) ¿Es lícito utilizar (...) manipulación genética en el arte?”

José Luis de Vicente, El Mundo, Madrid, 2001

OBRAS DE INFORMÁTICA

La informática capta los datos y los organiza.
El software convierte los datos en información.
Y el arte no acepta las cosas como dadas,
y cuestiona los límites de la realidad.

EJEMPLOS

La obra **Legible City** de **Jeffrey Shaw**
(1989) donde las ciudades se representan
con letras, generando nuevos sentidos.

<https://vimeo.com/138116261>

Otra instalación de **Álvaro Cassinelli** llamada
Khronos Projector del 2004 donde el visitante
interactúa y cambia la temporalidad de las imágenes



Khronos Projector
(2004)
Álvaro Cassinelli

<https://vimeo.com/138116261>

<https://alvarocassinelli.com/khronos-projector/>



**PARA
VER Y LEER
MÁS**

MÁS OBRAS

GOOGLEAR A ESTOS ARTISTAS Y LOS EJEMPLOS DADOS

- Instalaciones interactivas a partir de la captación del movimiento del público. Ver ejemplos de **Scott Snibbe** en <https://www.snibbe.com/art>
- El artista **Sander Veenhof** realizó una muestra en el MOMA de New York en el 2010 en la que el público no veía nada a menos que usara un dispositivo móvil para visualizar los trabajos de arte de realidad aumentada. <http://www.sndrv.nl/moma/>
- **Chris Sugrue** realizó **Delicate Boundaries** en el 2008 una instalación interactiva, en la que el público se enfrenta a un monitor de donde salen bacterias virtuales. <http://csugrue.com/delicateboundaries/>
- **Tilman Reiff** y **Volker Morawe** crearon **Painstation** (2007), una mesa de videojuegos que posee un Pong (un videojuego clásico) que obliga a los usuarios a soportar dolor para poder jugar. <https://bit.ly/3XV5fEh>

<https://www.snibbe.com/art>

<https://www.sndrv.nl/moma/>

<https://csugrue.com/delicateboundaries/>

<https://www.youtube.com/watch?v=3cH5dGyFxIs>

MÁS OBRAS

GOOGLEAR A ESTOS ARTISTAS Y LOS EJEMPLOS DADOS

EL CINE Y LO DIGITAL

- En la nota, vemos una instalación inmersiva llamada **El Pasaje** (2021) de la artista argentina **Lucrecia Martel** (1966 -57 años-), que combina tecnología de videojuegos con cámaras. Es una obra que busca reflexionar sobre el lenguaje y el racismo y que marca el debut de la realizadora como artista conceptual.
<https://proyectoidis.org/el-pasaje/>
- Aquí se presenta la película argentina **Gargoyle Doyle** (2022) una obra inmersiva en el Festival de Venecia, Italia. <https://bit.ly/3NhMfLa>
- Otra nota sobre la película argentina que combina realidad virtual premiada en el Festival Internacional de Cine de Annecy. <https://bit.ly/3YeaAaW>

<https://proyectoidis.org/el-pasaje/>

<https://gpsaudiovisual.com/2023/07/20/gargoyle-doyle-proyecto-inmersivo-con-participacion-argentina-en-competencia-en-la-seccion-venice-immersive-del-festival-de-venecia/>

<https://www.mdzol.com/mdz-show/2024/8/23/gargoyle-doyle-la-pelicula-argentina-que-revoluciona-el-cine-453086.html>

ATENCIÓN

Vale aclarar que
se han visto pocos ejemplos
del arte digital
que es relativamente nuevo.
Recién ahora hay estudios sobre el mismo.
Lo importante es conocer
lo que se está haciendo
y que puedan elaborar lo propio en el
Trabajo Práctico Final
y en el futuro profesional.



LA PRÓXIMA CLASE

LOS VIDEOJUEGOS

contenidos

LORENA FORTES

profesora titular

diseño y diagramación

DANIEL ACEVEDO