



L'impacte de la tecnologia en l'art

Fonaments de les Arts II, Bloc 2.

Continguts transversals. Lliurament 4

Departament d' Arts

Cristina Calderón Puig

ioc  **institut obert
de catalunya**



Generalitat de Catalunya
**Departament
d'Ensenyament**

La **imatge de la portada** mostra una projecció de l'aparell **Vitaphone** en una demostració de 1926. L'enginyer E. B. Craft té un disc de banda sonora. La plataforma giratòria, en una base trípod massiva, es troba al centre més baix.

Vitaphone era un sistema de cinema sonor utilitzat per a llargmetratges. Prop de 1.000 temes curts van ser realitzats de 1926 a 1931. Vitaphone va ser l'últim sistema analògic de so en disc i l'únic que va anar àmpliament utilitzat i comercialment reeixit. La banda sonora no s'imprimia a la pel·lícula, sinó que es publicava per separat en els registres de fonògraf.

Concepció, recerca, disseny, desenvolupament i publicació a càrrec de

Cristina Calderón Puig,

Barcelona, 1 de febrer de 2018.

Sobre els continguts del lliurament

Els continguts de la matèria de Fonaments de les Arts estan basats en diferents lectures i recerques de llibres generals dedicats, en la seva majoria, a la divulgació de la història de l'Art. Tanmateix, és una matèria que té com a objecte d'estudi de les obres i les produccions artístiques, incloent-hi les manifestacions de la cultura visual, les arts escèniques i la musical. Comprèn diferents períodes històrics i diferents civilitzacions perquè es pretén donar una visió global dels canvis i continuïtats de les arts, centrant l'atenció especialment en les manifestacions artístiques dels períodes més recents.

Fonaments de les Arts és una matèria comuna d'opció dins la modalitat del Batxillerat artístic, per la qual cosa, el seu temari està supeditat i configurat segons el currículum vigent publicat pel Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya.



Índex de continguts

L' impacte de la tecnologia en l'art

1. Amb la primera tecnologia aparegué la cultura..	5
2. La fotografia ho va canviar tot.	7
3. La revolució digital..	8
4. El poder de la xarxa.	10
5. I si no hi ha virtuosisme manual, com es legitima l'art ?.. .	11

1. Amb la primera tecnologia aparegué la cultura.

La producció i ús sistemàtic d'eines que el gènere *Homo* va formalitzar al seu voltant creà una socialització pròpia, possibilitant noves formes de consum i repartiment de l'aliment, d'organització dels mitjans de producció, emergint així un comportament cultural únic. Amb aquest gest, els primers éssers humans iniciaven el sender de la humanització i per extensió, de la cultura, amb la posterior aparició del llenguatge i del comportament simbòlic en les espècies més avançades.

D'acord augmentar la nostra intel·ligència i capacitat per imaginar formes complexes, les eines també ho van fer, amb formes veritablement elaborades i fins i tot visualment atractives, arribant a organitzar una producció en massa, industrial, de peces que van acabar sent intercanviables.

Cadascun dels avenços tecnològics s'ha rendibilitzat econòmicament o contribuint a finalitats morals, humanistes o artístiques.

Hi ha grans moments en la història en que l'art i la tecnologia que canviaren el món: la invenció de la **impremta** (1450 aprox.) que permetrà la difusió de la cultura; la comercialització de la **pintura l'oli** (començaments dels XIX) ja produït industrialment i envasat en uns tubs metàl·lics; el **Teleharmonium**, 1897, (instrument musical que permetia produir tota l'escala musical completa modulant el corrent elèctric; però sens dubte, l'invent tecnològic que més va impactar i revolucionar la història de l'art va ser la invenció de la **fotografia**.



Eines de pedra a la nostra prehistòria

<http://www.parquelineal.es/historia/prehistoria/herramientas-liticas/>

2. La fotografia ho va canviar tot.

Què valorem en una obra d'art? Al Renaixement, els acadèmics teòrics italians, com Vasari, van decidir quins eren els valors artístics a apreciar en una obra: la imaginació artística, la càrrega simbòlica i el toc personal de virtuosos mestres artistes com Miquel Àngel, Rafael o Leonardo Da Vinci.

En l'Edat Mitjana, es valorava la utilització de materials cars i la dificultat de la tècnica emprada. I, per descomptat, segons canviaven els principis i valors al llarg del temps, també canviava la classificació de les tècniques existents.

El mosaic, per exemple, es comptava fins a l'Edat Mitjana dins de les Belles Arts, però en els últims segles ha passat a considerar-se dins de les Arts Decoratives.



Mosaic del segle II, ja no considerat Bella Art. Imatge per Ken and Nyetta

L'art sempre ha anat acompanyat d'una constant lluita entre la innovació i tradició. Una barreja d'Academicisme versus trencament. Fins a finals del segle XIX, els avenços tecnològics no van tenir gran impacte en la definició de les arts. I llavors va arribar la fotografia, la qual va impactar amb força en el món de la pintura. Fins llavors un dels usos principals de la pintura havia estat representar la realitat: retrat, paisatges, vida quotidiana... En arribar la fotografia, molts pintors no van acceptar la legitimitat de la fotografia com a art, ja que van sentir amenaçada la seva feina, i la van boicotejar.



Imatge d'unes de les primeres fotografies realitzades al voltant del 1890.

http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_photography

Després arribà el **cinema**, que tingué una major i més ràpida acceptació com a disciplina artística, ja que no suposava una amenaça o competència per als artistes d'altres camps.



El hotel eléctrico es un de 1908 dirigit pel cineata català Segundo de Chomón. Es la primera pel·lícula en el món que va fer servir el sistema de *pas de maneta*, inventat per Chomón, qui també va ésser un gran investigador de la tècnica del stop motion.



El hotel eléctrico (1908)

Si no disposeu d'un lector QR aquí en teniu l' [adreça web](#) del vídeo.

3. La revolució digital.

Els artistes han treballat el marbre i el fang, per exemple, durant segles. Segles de perfeccionament i refinament de les tècniques i eines. Com de jove és, en comparació, l'art digital? I no és només una qüestió d'antiguitat. El marbre és marbre. I les eines no han canviat molt en els últims 3000 anys. Comparem això amb les "eines digitals". Cada ANY surten noves eines i tècniques. I no parlem només d'una nova versió de Photoshop, sinó de paradigmes completament nous. Del ratolí a la tauleta gràfica. Del modelat per vèrtexs a Zbrush. Del monitor a la impressora 3D i Oculus Rift. Tot just hem tingut temps de jugar amb una tecnologia quan apareix una nova completament diferent. I a aquestes, afegim-les que inventen els propis artistes, conscients de les gairebé infinites possibilitats, en un intent d'innovar encara més. I amb noves formes d'art, vénen noves formes de compartir-ho, i viceversa!



Una de les instal·lacions de **TeamLab**, convidats al Sónar + D 2019.

Daito Manabe (1976), es un artista, compositor, programador, dissenyador, DJ i VJ. Manabe és programador en dinàmica sensorial per l' Acadèmia internacional de mitjans de comunicació i ciència i llicenciat en matemàtiques de la Universitat de ciència de Tòquio. Pertany també al col·lectiu **TeamLab** , un estudi interdisciplinari de tecnologia digital immersiva reconegut a nivell mundial com el més influent en l'àmbit de la **creació digital** (desenvolupen obres interactives que barregen l'artístic, científic i tecnològic). Aquest ha creat diverses instal·lacions on la **llum i les projeccions** són protagonistes.



Así crea sus obras Daito Manabe, el artista digital más importante de nuestro tiempo

Si no disposeu d'un lector QR aquí en teniu [l'adreça web](#) del vídeo.

«Els nous conceptes que porten amb si noves imatges i nous materials solen estar en conflicte amb el model estètic acceptat del statu quo, precisament perquè amb prou feines hi ha criteris per valorar-los»

John Pearson, 1988

4. El poder de la xarxa

Les regles del joc estan canviant.

Des del començament de l'era de l'**art postmodern**, allà per la dècada de 1960, els actors més influents -artistes de renom, curadors de museus, crítics d'art, promotors de fires d'art i, sobretot, poderosos propietaris de galeries- han dictaminat el comportament del món de l'art. Però les formes modernes en què s'està creant, produint, distribuint, comercialitzant l'art han canviat, com a reacció directa d'una societat digital connectada: **l'era d'internet**.

Tradicionalment, els artistes acudien a les galeries amb les seves obres i la galeria decidia si el material era prou bo per ser exposat. Ara, van a internet per exhibir i vendre el seu treball. Amb nous serveis com el fenomen del **crowdfunding** (finançament col·lectiu), per primera vegada els artistes són capaços de recaptar diners a la web per realitzar les seves idees.

Els artistes utilitzen les xarxes socials com una poderosa eina per modificar la relació entre els col·leccionistes i el públic, identificant amb èxit a persones que busquen peces d'art específiques.

Possiblement, el mercat tradicional de l'art qüestiona que l'artista que utilitza internet per a la promoció del seu treball sigui un veritable professional. Però sigui quina sigui la reacció, el canvi ja està passant i és massa important.

Ja no tenia sentit seguir amb les tècniques habituals i plasmar un món estàtic.

5. I si no hi ha virtuosisme manual, com es legitima l'art ?

Al llarg de la història i fins fa poc temps, era una elit la qual participava sobretot en el desenvolupament i creació de l'art, mentre que la resta de la societat simplement gaudia de les obres mestres.

A partir dels anys 60, el públic deixa de ser un mer observador passiu.

Amb internet i les noves tecnologies de fabricació, mescla, edició, manipulació i distribució, es facilita crear coses i compartir-les amb el món. El que està canviant, i pot ser per a pitjor, és que ara és més fàcil crear "art" i veiem una gran quantitat d'art "dolent" que es crea i s'exposa.

Una gran preocupació és que, com a resultat de tantes **eines i tècniques noves**, puguem perdre el sentit i l'habilitat per avaluar què és art de bona qualitat.

Podeu veure el podcast *Homo (post) Photographicus*, que va fer el fotògraf Joan Fontcuberta sobre el que ell anomena *súperabundància visual* a l'enllaç següent:



La fotografía ha muerto, ¡viva la postfotografía!

Si no disposeu d'un lector QR aquí en teniu [l'adreça web](#) del vídeo.

Imatge de l'[spot publicitari](#) de les càmeres de fotografiar Samsung, 2016



