

LA TECNOLOGÍA ES UNA FUERZA FUNDAMENTAL EN EL DESARROLLO DEL ARTE

La tecnología amplía el futuro del arte

LOS ARTISTAS UTILIZAN LAS REDES SOCIALES COMO UNA PODEROSA HERRAMIENTA PARA MODIFICAR LA RELACIÓN ENTRE LOS COLECCIONISTAS Y EL PÚBLICO



Ilda Peralta Ferreyra

Profesora de Educación de las personas adultas jubilada
ildaperalta@gmail.com



En la sección **Plataformas**, en ocasiones, **Aularia** publica artículos no originales. Intenta poner a sus lectores en la pista de actividades interesantes ya publicadas generalmente en la RED. por organizaciones con años de experiencia. Aularia busca aquellas que pueden ser interesantes, al mismo tiempo que ofrece a los verdaderos autores o promotores la posibilidad de publicar en **Aularia**.

Para saber más

https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/10/121004_tecnologia_artes_y_avances_tecnicos_bd

<https://difundir.org/2020/02/03/44-artistas-llevaron-arte-callejero-nivel/>

A lo largo de la historia, la tecnología ha ofrecido nuevas herramientas de expresión a los artistas. Actualmente estas dos disciplinas, aparentemente distintas, están más relacionadas que nunca, siendo la tecnología una fuerza fundamental en el desarrollo y evolución del arte.

La tecnología y el arte pueden parecer conceptos muy lejanos, pero en realidad se complementan perfectamente.

Los avances tecnológicos permiten a los artistas ex-

plorar diferentes formas de expresarse y ofrecer experiencias muy interesantes: la realidad aumentada y la realidad virtual, las pantallas táctiles e internet son cada vez más importantes para que el público interactúe y disfrute del arte.

Al mismo tiempo, la tecnología nos permite apreciar obras de arte sin tener que desplazarnos y sin salir de casa. En todo el mundo, hay gente diseñando nuestro futuro. Internet, la fabricación digital, la nano y biotecnología, automodificación, la realidad aumentada o virtual, «la singularidad»... lo que sea, todo esto

está alterando nuestras vidas y nuestra visión del mundo y de nosotros mismos.

Los científicos, programadores de *software* informático, inventores, emprendedores y también músicos, artistas visuales, directores de cine y diseñadores están ocupados creando nuevas experiencias humanas.

Gracias a ellos, no sólo se está haciendo un arte original en todas partes, sino que formas de arte completamente nuevas también están evolucionando.

Cada vez más artistas empujan los límites del arte, mirando más allá de lo que se considera «tradicional» para incorporar otros aspectos en su trabajo.

El arte se está haciendo cada vez menos estático, adoptando muchas formas diferentes, desde la impresión de esculturas creadas digitalmente en tres dimensiones hasta *flashmobs*, pasando por fotografías que retratan a cientos de voluntarios desnudos en la playa. Un *flashmob* es una «multitud relámpago» una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa rápidamente.

El poder de la red

Desde el comienzo de la era del arte postmoderno, allá por la década de 1860, los actores más influyentes –artistas de renombre, curadores de museos, críticos de arte, promotores de ferias de arte y, sobre todo, poderosos propietarios de galerías– han dictaminado el comportamiento del mundo del arte.

Las formas modernas en que se está creando, produciendo, distribuyendo, comercializando, preservando y apoyando el arte han cambiado, como reacción directa a la transición a una sociedad digital conectada: la era de internet.

Tradicionalmente, los artistas acudían a las galerías con sus obras y la galería decidía si el material era lo suficientemente bueno para ser expuesto. Actualmente acuden a internet para exhibir y vender su trabajo.

Con nuevos servicios como el fenómeno del *crowd-*



La relación entre el arte y la tecnología

El arte y la tecnología son dos aspectos de la creatividad humana que en apariencia tienen diferencias entre sí pero se hallan estrechamente relacionados.

Aquello que hace el arte en una serie de ocasiones se ha conseguido gracias a un avance técnico específico; una tecnología cuya existencia permite al artista hacer o dejar de hacer una determinada obra, también lo incita a manifestar limitaciones. Son numerosos los casos en que los inventores de tecnología se inspiran en el arte para crear nuevos artefactos que faciliten o mejoren nuestra vida cotidiana.

Se considera que el primer medio que relaciona arte y tecnología es la fotografía, que une a la tecnología y al arte, estableciendo como fecha de origen el año 1826, (cuando Joseph Nicéphore Niepce logra su primera fotografía permanente). En danza, la precursora de las experimentaciones con tecnologías fue Loïe Fuller (1862-1928), por sus experiencias con la luz. Para Fuller, «la luz es el arte del futuro». A finales del siglo XIX, dos luces, la de la electricidad y la del cine, lucían como símbolos de la modernidad.

El arte ha procurado incorporar la tecnología a sus procesos, tanto como un recurso, un instrumento, cuando muchas de nuestras prácticas





funding (financiamiento colectivo), por primera vez los artistas son capaces de recaudar dinero en la web para realizar sus ideas.

Los artistas utilizan las redes sociales como una poderosa herramienta para modificar la relación entre los coleccionistas y el público, identificando con éxito a personas que buscan piezas de arte específicas.

Las esculturas creadas en 3D son muy diferentes a las del llamado «arte tradicional».

Posiblemente, el mercado tradicional del arte -coleccionistas, propietarios de galerías, críticos, curadores e incluso otros artistas- puede cuestionar que el artista que utiliza internet para la promoción de su trabajo sea un verdadero profesional. Pero cualquiera que sea la reacción, el cambio ya está ocurriendo y es demasiado importante.

El mercado del arte lo asumirá y se acostumbrará a ello, como siempre sucede.

¿Arte verdadero?

A lo largo de la historia y hasta hace poco tiempo, era una élite la que participaba sobre todo en el desarrollo y creación del arte, mientras que el resto de la sociedad simplemente disfrutaba de las obras maestras. El público era un mero observador pasivo. Hoy día, en nuestro mundo conectado, casi toda la gente crea.

Con internet y las nuevas tecnologías de fabricación, mezcla, edición, manipulación y distribución, se facilita crear cosas y compartirlas con el mundo.

Lo que está cambiando, y puede ser que -discutiblemente- para peor, es que ahora es más fácil crear «arte» y vemos una gran cantidad de arte discutible que se crea y se expone.

Una gran preocupación es que, como resultado de tantas herramientas y técnicas nuevas, podamos perder el sentido y la habilidad para evaluar qué es arte de buena calidad.

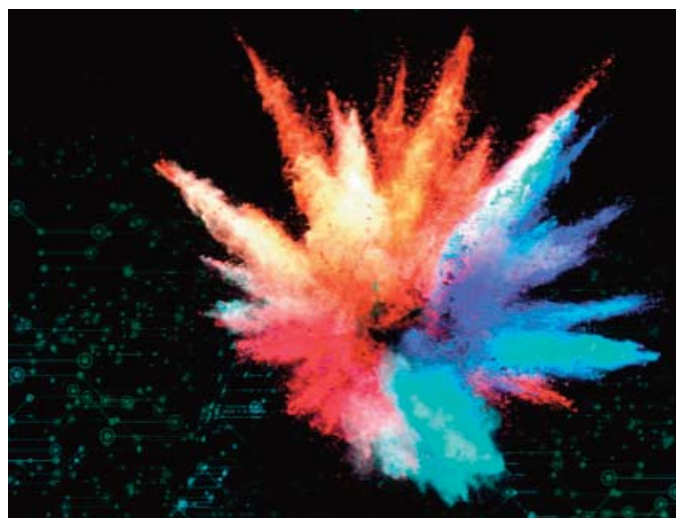
En arte, lo que se hace popular no es necesariamente bueno - y viceversa. Muchas ideas y trabajos

e interacciones pasan casi necesariamente por un dispositivo tecnológico y como parte de la realidad contemporánea.

Las proyecciones digitales, el desarrollo del sonido de alta calidad, el Video mapping, el uso de apps que complementan una exposición o una obra, la transformación del cine gracias a tecnologías como el 3D, la influencia de las redes sociales y su forma de comunicación en la literatura y la poesía, son algunas muestras de cómo la tecnología se ha ido incorporando hacia el trabajo artístico.

La tecnología es un proceso creativo, va modificándose y transformándose en sí misma, la tecnología como cualquier herramienta nos brinda la capacidad de utilizarla, con nuevas y diferentes formas de herramientas cada día. Así, de alguna forma se cumple el ideal profesado por Neitsch sobre la necesidad de transformar la vida en una obra de arte.

La obra de arte interactiva es una fuente de acciones potenciales, un universo de posibilidades abierto a la intervención del observador. Las nuevas tecnologías, principalmente sistemas de computación y tecnología informática, han permitido una nueva clase de arte interactivo. El espectador participa para lograr el propósito de la obra., ya sea que el observador «se pasee» alrededor de la instalación artística, o el espectador o al artista hagan parte de su obra de arte.



artísticos nuevos fueron difíciles de digerir cuando aparecieron por primera vez.

Los artistas tienen ante sí el desafío de, al mismo tiempo, estar más abiertos a las nuevas tecnologías que conducen a nuevas formas de expresión y mantenerse verdaderamente creativos e imaginativos.

Pero aún así, no hay límites. Y conforme la tecnología -especialmente la informática- continúa progresando, siempre habrá personas dispuestas a experimentar; intentando superar el límite de lo que se ha hecho previamente y que serán excelentes en ello.

Hans Ulrich Obrist, codirector de la galería Serpentine, dijo una vez: «No creo que podamos predecir o prescribir el futuro del arte. Es el famoso 'sorpréndame' de Diaghilev y Cocteau; el gran arte siempre nos sorprende, nos lleva al lugar menos esperado».

Rumbos atrevidos

Un ingeniero de *software* gráfico, Rama Hoetzlein, dice que los artistas «de los nuevos medios» actuales tienen que pensar no solamente en las herramientas del presente, también deben establecer un diálogo con los artistas del pasado, que a la vez nos persiguen y nos desafían para que ascendamos sobre lo mundano.

Cualquier artista moderno necesita acordarse de impulsar el arte hacia delante, inventar, definir nuevos paradigmas de expresión con poderosos significados.

Se trata de la experiencia que el artista le proporciona al público, ya sea con provocación o para cambiar la forma en que el espectador piensa, siente y percibe el mundo. Esto es lo que realmente cuenta y no tiene nada que ver con las técnicas que el artista elige.

Por tanto, el objetivo de un artista contemporáneo que se decante por crear arte con las nuevas tecnologías no tiene que ser «extraer» significado de la plataforma tecnológica sino emplearla como base para su nuevo y audaz rumbo.

El arte que sobrepasa los límites y define nuevos significados es el que transformará la forma como pensamos y sentimos, en la actualidad y en el futuro.

Arte callejero

Al hablar de arte callejero, muchos lo asociarán con grafitis convencionales o vandalismo, aunque la realidad hoy en día es que existen muchos artistas con una habilidad excepcional que realizan las más impactantes creaciones y que en la mayoría de los casos logran embellecer o hasta convertir en sitios turísticos lugares que anteriormente no tenían ningún atractivo para la gente. Echa un vistazo a estas obras de arte callejero que hemos recopilado para ti.

En aprendizaje, sustituir STEM por STEAM

En plena era digital, estar al corriente de las novedades tecnológicas resulta fundamental. Pero también es importante incorporar la dimensión artística en la educación. Para algunos educadores, el concepto STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) no abarca todo el conocimiento humano y por eso creen que habría que incorporar las artes y formar el acrónimo STEAM.

La metodología STEM es una forma de enseñar materias científicas que aplica un enfoque transversal. En lugar de enseñar ciencia, matemáticas o tecnología por separado, las actividades de STEM involucran a los estudiantes en proyectos que requieren los varios conocimientos y habilidades a la vez. De este modo, aprenden a aplicar sus conocimientos en situaciones reales y desarrollan habilidades que utilizarán en su futuro profesional.

Si excluimos el arte en la metodología STEM, existe el riesgo de contraponer arte y ciencia y que los estudiantes creen que solo pueden ser buenos en un ámbito u otro.

