

# **INTERNET Y LA CREACIÓN ARTÍSTICA**

*FAR II. B. 12. IES JORGE JUAN 2017. Paula González Barrera*

# INTERNET

Se inició en torno a 1969, cuando el departamento de defensa de EEUU desarrolló una red de ordenadores, comunicados entre sí a distancia, durante la Guerra Fría. Más tarde a partir de 1973 se empezó a no verse solo en el ámbito militar. A partir de ahí Internet fue desarrollándose hasta llegar a como lo conocemos hoy en día.

En nuestra vida utilizamos internet casi a diario con facilidad y rapidez, y ha sustituido a muchos otros medios.



# EL ARTE ANTES DE INTERNET

El arte, en todas sus facetas, ha estado presente durante toda la historia y de hecho lo sigue estando.

La mayor diferencia entre el arte actual y el arte del pasado podría ser quizás las diferentes funciones que se le ha dado a lo largo de la historia.

Lo primero que para nosotros fue arte, al principio tenía una funcionalidad que ahora vemos de otro modo.

La búsqueda de la belleza, la función didáctica o la búsqueda de la duración en el tiempo, quizás son ejemplos de conceptos que hemos dejado a un lado hoy en día.



Pinturas rupestres



Una de las primeras películas



El nacimiento de Venus, Botticelli



# IMPORTANCIA DE INTERNET EN EL ARTE ACTUAL

Arte y Tecnología. Actualmente estas dos disciplinas, aparentemente distintas, están más relacionadas que nunca, siendo la tecnología una fuerza fundamental en el desarrollo y evolución del arte.

Existen numerosas teorías sobre si Internet realmente ha revolucionado el arte. Arte y tecnología han mantenido una relación de mayor o menor grado, hoy esta relación se nos muestra de manera palpable y en una gran diversidad de manifestaciones.

El arte ahora no tiene reparos en servirse de cualquier herramienta que la ciencia o la tecnología hayan desarrollado, tanto por las posibilidades materiales como por las conceptuales implicadas.

Desde sus inicios los artistas se han caracterizado por invadir los nuevos medios, y siempre han cuestionado los modos de creación de la imagen desde su convencionalismo cultural.



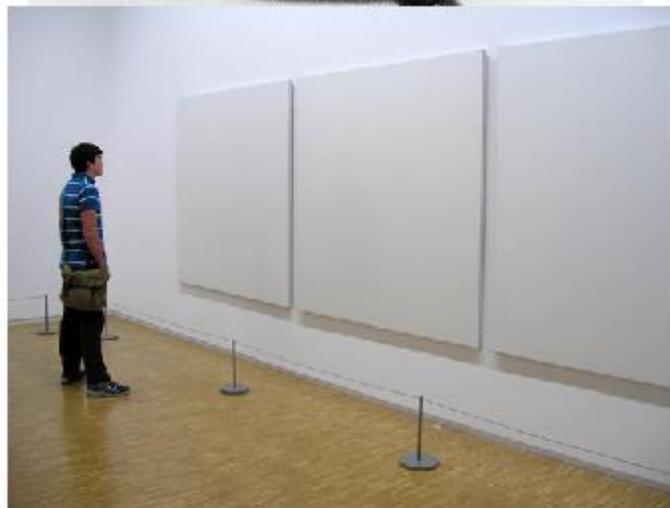


Actualmente estamos rodeados de arte sobre todo de la mano de la cultura que recibimos a través de los medios audiovisuales. A través del proceso de creación de diferentes proyectos podemos observar el uso de la tecnología para posteriormente formar parte del proyecto creativo.

Existen diferentes proyectos creativos englobados hoy en día en la palabra arte, de hecho no queda realmente claro la definición de lo que es o no arte.

Gracias a las nuevas tecnologías y nuevos métodos de creación se ha podido ampliar el campo de la definición de arte, así como nos ha permitido desarrollar la creatividad.





**ART?**



**NOT ART?**

Gracias al surgimiento de nuevas tecnologías el arte ha podido ampliar ese campo de definición que comentábamos antes, añadiendo algunas nuevas disciplinas como:

- Net.art
- Video Art
- Infografía
- Cine

# NET.ART

El Net.art es un arte desconocido para muchos, a pesar de que presenta una ventaja de accesibilidad: el acceso es más fácil, rápido y barato que a cualquier otro tipo de arte. Sólo se requiere un ordenador y conexión a Internet para poder descubrir este fenómeno.

El Net.art ofrece una serie de innovadoras y específicas aportaciones al arte. Una de las principales es su capacidad para abordar de forma conjunta arte y comunicación.

Es un espacio creado dentro de la estética de este arte, donde se mezclan imágenes, textos y sonidos

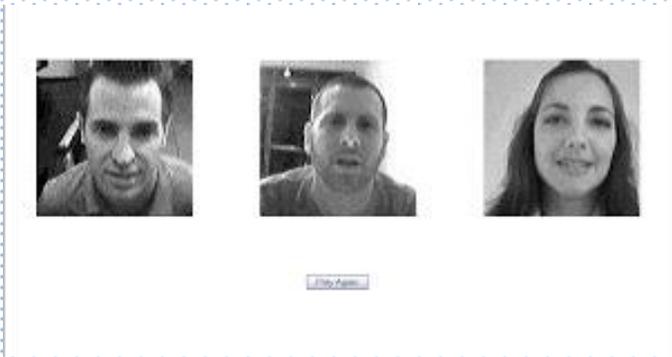
Nos encontramos ante un arte complejo, cuya complejidad nos va a emocionar.

El Net.art es un concepto en constante evolución, es un arte emergente cuyas posibilidades creativas y tecnológicas se encuentran en una activa fase de experimentación.





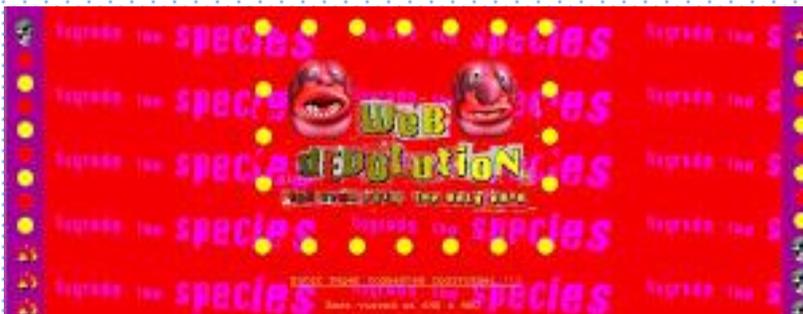
Love, Michael Samyn



Poetic Dialogues, Yucef Merhi



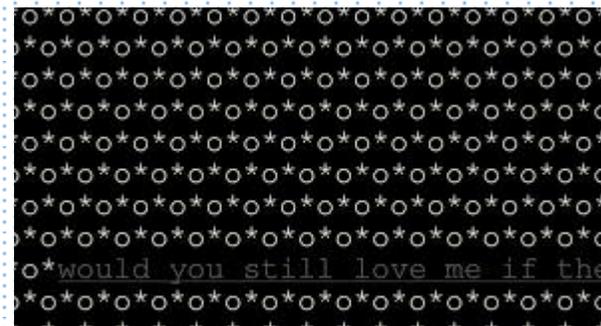
404, Jodi



Devolution, Ian Haig



Absolut net.art, Salvaggio



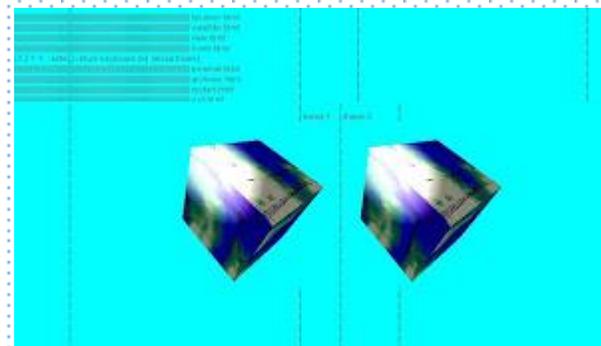
Besos, Juliet Ann Martin



Sister, Andrea Zapp



Memoirs, Cynthia Beth Rubin



Gpsart, Igor Stromajer

# VIDEO ARTE

El Videoarte es un movimiento artístico, surgido en Estados Unidos y Europa hacia 1963. Este movimiento es un tipo de arte que se basa en imágenes en movimiento y se conforma de vídeo y/o datos de audio.

Puede tomar muchas formas: grabaciones que se emiten, vídeos en galerías u otros lugares, o distribuidos como cintas de vídeo o discos de DVD; instalaciones escultóricas, que pueden incorporar uno o más aparatos de televisión o monitores de vídeo, visualización de imágenes y sonido 'en vivo' o grabados; y actuaciones en las que se incluyen las representaciones de video.



- El videoarte puede no emplear el uso de actores
- Puede prescindir de diálogos
- Puede no tener narrativa discernible o adherirse a cualquiera de las otras convenciones que generalmente definen el cine como entretenimiento. Esto es importante, ya que propicia el videoarte no sólo de cine, sino también de las subcategorías en que esas definiciones pueden llegar a ser complejas (como en el caso de la vanguardia del cine o cortometrajes).

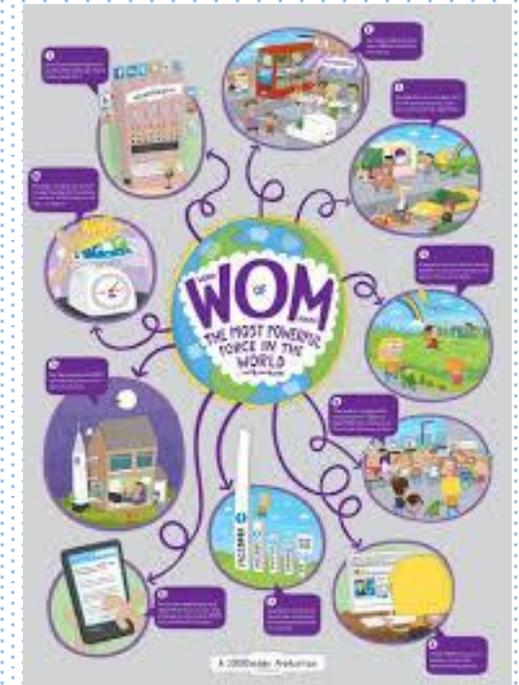
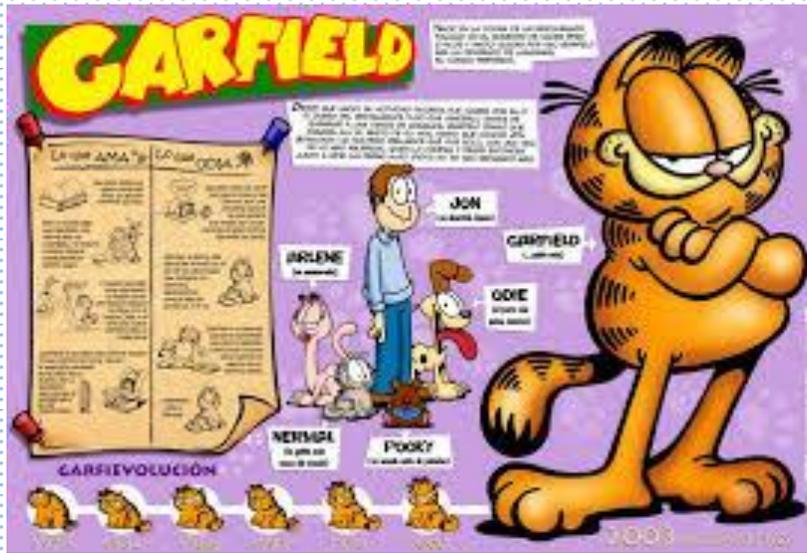
Las intenciones del videoarte son variadas, desde la exploración de los límites del medio hasta llevado a la crítica del cine.

Ejemplos de videoarte:

- <https://youtu.be/NW5KTYumYEU>
- <https://youtu.be/wz5hoFU3-M8>
- <https://youtu.be/D205y4-nqTE>

# INFOGRAFÍA

“La infografía es una representación visual informativa o diagrama de textos escritos que en cierta manera resume o explica figurativamente; en ella intervienen diversos tipos de gráficos y signos no lingüísticos y lingüísticos (pictogramas, ideogramas y logogramas) formando descripciones, secuencias expositivas, argumentativas o narrativas e incluso interpretaciones. La presentación gráfica figurativa envuelve o glosa los textos y puede o no adoptar la forma de una secuencia animada incluso con sonidos. De intención ante todo didáctica, la infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente de forma más dinámica, viva e imaginativa que la meramente tipográfica. A los documentos elaborados con esta técnica se los denomina infogramas.” (WIKIPEDIA)





Para realizar una infografía:

- 1 Escoge una historia para la infografía.
- 2 Selecciona un tipo de infografía.
- 3 Encuentra la información más relevante.
- 4 Diseña la infografía.
- 5 Promociona la Infografía.

# CINE

Es una tecnología que parte de un engaño, de una ilusión óptica, que consiste en pasar fotografías o fotogramas a cierta velocidad para generar en el ojo humano la sensación de movimiento.

Gracias al desarrollo tecnológico la industria del cine ha ido creciendo y mejorando a lo largo del tiempo. Los nuevos programas como animaciones, 3D e incluso 4D hacen que el cine sea cada vez algo más y mejor valorado. Aunque sí que haya gente que considere que la investigación y la utilización de nuevos métodos para dar realidad a la filmación no es lo adecuado y que está destrozando la industria cinematográfica, hay mucha gente por el contrario que opina que la ampliación de recursos amplía la variedad y ayuda así a la mejora del séptimo arte.



Una de las técnicas aplicadas con la tecnología es el **croma** (que consiste en extraer un color de la imagen (usualmente el verde o el azul) y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen o video, con la ayuda de un equipo especializado o un ordenador).



La tecnología y los medios ayudan a la difusión del cine. Y la mejora en la edición y efectos especiales gracias a los más modernos programas, ayudan a crear una película que parece la pura realidad, además consigue crear diferentes escenarios y situaciones con los mismos medios.

La variedad de cine que tenemos hoy en día es gracias a la creación de los mismos a través de estos programas y con la ayuda de la nueva tecnología.

La mente humana hace el resto. Las películas suceden en la mente del espectador quien, a diferencia de lo que ocurre con el teatro, establece una relación inconsciente de complicidad con las sombras y luces proyectadas en la pantalla y se sumerge en la historia relatada.



# PLATAFORMAS DIFUSORAS

Además de los medios por los cuales hemos podido crear un proyecto artístico son necesarias plataformas difusoras en la web, que fueron creadas, como su propio nombre indica, para compartir proyectos e ideas y hacer que lleguen con rapidez a otras personas.

Los creadores que buscan esa rapidez en la difusión no dudan en crearla como una web en internet, que proporciona la posibilidad de mayor visibilidad de tu obra.

A parte de los medios de comunicación como radio o televisión, internet proporciona cierta libertad y autonomía a la hora de la subida de contenido a la web.





Música : <https://youtu.be/nvcGnUGfLJo>

Lifestyle: <https://youtu.be/5zlqaH9qM9w>

Videoart : <https://youtu.be/0cPHKzbn4ZU>

Viajes: <https://youtu.be/9kZc71zJglk>

Desde 2005 **YouTube** permite a cualquiera compartir su contenido audiovisual a través de una cuenta creada a partir de una cuenta de Google. YouTube permite la autonomía de muchos artistas y convierte el arte en un hobby hasta llegar a día de hoy, cuándo crear contenido para esta famosa plataforma que lleva funcionando exitosamente 12 años, se ha convertido en un trabajo para muchos.

Esta plataforma es prácticamente ahora la mejor arma para mostrar al mundo tus cualidades creativas y que tus proyectos puedan ser vistos en todo el mundo.

Actualmente YouTube tiene usuarios alrededor de todo el mundo que deciden, o no, compartir su contenido multimedia.

Hoy en día la persona que sube vídeos a esta plataforma es considerado creador de contenido. La gran variedad de canales y vídeos diferentes, hace que hasta ahora YouTube sea la mejor plataforma difusora.

Gracias al actual auge de las redes sociales podemos compartir prácticamente todo en nuestros perfiles y así difundir nuestro contenido. Como consecuencia el arte ha ido promocionándose y resultando exitoso en estas webs, donde resalta la variedad y la originalidad.

Ha nacido una nueva manera de poder hacer arte gracias a estos recursos tan novedosos que nos permiten crear una serie de proyectos con total libertad, algo que marca también el resultado final de la obra.

Un claro inconveniente es la apropiación de trabajos de los que no eres su autor e incluso llegamos al tema del plagio, del que YouTube y otras plataformas están llenos. Eso es algo que no ha cambiado con respecto a los antiguos métodos de creación artística.

¿Realmente es positiva la aportación de estas plataformas?

¿Es algo perecedero en el tiempo? ¿Sustituye de alguna manera a las creaciones artísticas anteriores a Internet?