

El artista y la creación de imágenes digitales

Creación y fluidez

El artista pasea por un camino que le lleva hacia un centro que no ve, pero que existe. En su recorrido, el creativo dejará huellas o señales que emiten cierto aroma que será percibido por aquellos que poseen un conocimiento de los valores y la consciencia. Es así como el arte se deja sentir.

La producción de esas huellas ha de ser de lo más fluido posible para que no perdamos nuestro camino. Deseamos que la producción de la obra creativa tenga un mínimo de obstáculos y que se nos permita obtener la conexión ideal entre nuestros hallazgos y las señales que dejamos.

Dicha conexión ideal raramente se produce, excepto en estados de éxtasis o de conciencia alterada, en los que el artista 've' su obra claramente y sin limitaciones, pero en cuyos casos no será plasmada exteriormente en ningún tipo de soporte que permita su apreciación por espectadores. Es esa comunicación la que la convierte en obra de arte. Sin ella estamos ante una obra de arte engendrada pero no creada.

Con el uso de ordenadores el creativo abierto y no tecnófobo puede llegar a producir fácilmente, con la fluidez de un riachuelo y sin escollos, imágenes que 've' en su mente y, así, alcanzar el estado casi ideal del que hablábamos, pero consiguiendo plasmar las imágenes en un soporte que admite espectadores.

Una imagen puede ser algo simplemente decorativo, de color y composición agradables, pero también podría ir más lejos y convertirse en un vehículo de transporte a otros mundos y espacios.

Al ser nosotros parte de un cosmos, no se puede decir que elaboremos nueva información sino que extraemos, a través de nuestros filtros, aquella que ya tenemos dentro. El artista inicia una investigación visual de lo más profundo del

ser humano, sacando a relucir imágenes que nos muestran la belleza interior que surge de estados profundos de percepción los cuales, al ser universales, contienen imágenes con los que cada uno de nosotros nos podemos identificar. El artista con la ayuda de las nuevas tecnologías de producción de imagen digital, hará que esta investigación sea más fluida, más veloz y más amplia, al no tener el escollo de de su plasmación en soportes y por métodos tradicionales.

Un ejemplo práctico sería el del artista que, una vez terminada su obra, quisiera cambiar la tonalidad de varios de los colores para ver su efecto en la totalidad de la obra: el proceso podría durar horas, días o, quizá, resultaría imposible. Con el uso de ordenadores este proceso se lleva a cabo en segundos y, además, se pueden guardar todos los pasos dados durante el mismo, lo que permite una futura comparación de todas las opciones con objeto de seleccionar la que más cerca esté de la deseada.

Dicha flexibilidad ayudará también al creativo a poner mayor énfasis en el aspecto conceptual que en la producción.

Una experiencia

Mi interés por la creatividad y sus mecanismos me han llevado, en los últimos años, a investigar las diferentes formas de activarla y lo que supone ser artista. Me rozó el ala de las nuevas tecnologías y, como artista, su efecto en mí ha sido suficientemente fuerte como para cambiarme esquemas y paradigmas.

Durante mi estancia en el Center for Creative Imaging (en Maine, EEUU), he tenido la oportunidad de trabajar de una manera intensiva en el desarrollo de imágenes mediante el uso de ordenadores. El espacio de trabajo era óptimo: una estación digital, luces tenues, la asistencia sigilosa de ayudantes técnicos y un sin fin de otras cosas hicieron que llamase a mi 'estudio' el *Monasterio RAM*, dado su ambiente monástico, impecable e impoluto.

En tales condiciones trabajé durante largo lapso¹, alcanzando unos niveles muy elevados de creatividad. El tiempo tomó otra dimensión, por lo que pasaba casi imperceptible. Llegué a estar

¹El trabajo se realizó en su totalidad en el entorno Macintosh, con Quadra 950, monitores de color de 24 bits, 68 Mb de RAM y 800 Mb disco duro, Syquest y CD-Rom, impresora Kodak XI-7700, scanner de diapositivas Kodak Professional RFS2035 e impresiones sobre papel de arches con impresora Iris de chorro de tinta. Los programas usados fueron QuarkXpress, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop y Fractal Design Painter.

hasta catorce horas seguidas trabajando sin parar y sin ningún tipo de agotamiento físico o mental.

Me sentía unido a las imágenes que estaba generando, las cuales podía ampliar, cambiar, guardar o seleccionar con tan sólo un gesto. Surgían colores, formas, imágenes, variaciones... y el único límite era mi mente y sus sistemas ocultos de selección.

El artista puede ser un malabarista de colores y espacios, pero también el chamán que ayuda al paso de una realidad a otra. Gracias al ordenador este paso está casi garantizado, por no decir ya hecho.

El proceso creativo en mi estación de trabajo era tal que comprendí que estaba ante una auténtica revolución en la que hasta sus bases de programación —cuyo principio es ‘sí’ y ‘no’, equivalentes al ying y al yang, la luz y la oscuridad, etc...— le dan a la experiencia un aire místico.

La construcción de las catedrales y su acústica maravillosa hicieron que los cantos gregorianos sonasen mejor. Las nuevas tecnologías pueden hacer que nuestras imágenes “suenen” también mejor. Sin duda siempre permanecerá el aspecto romántico del boceto, del primer dibujo,

pero estamos entrando ya por nuevos caminos de expresión a los que no nos podemos resistir, porque nos proporcionan nuevos sistemas para ahondar en la creatividad.

El artista digital

El artista digital tiene ante sí todo un mundo por desarrollar. Su obra podrá realizarla sobre todo tipo de soportes, desde obra gráfica sobre papel de alta calidad hasta soportes ópticos CD-Rom que permitirán su visualización en pequeñas o grandes pantallas. También podrá animar sus imágenes con movimientos y cambios.

En el espacio cibernético (*cyberspace*) la música se puede hacer visual, lo visual música, las palabras imágenes, los sonidos palabras, y pueden darse asimismo otras combinaciones, como traspasar el ADN cambiante de una persona al espacio cibernético y convertirlo en una sinfonía (proyecto ya realizado en los EEUU).

El artista digital puede participar en las galerías de arte digitales, ya existentes, que sirven imágenes a través de modem, las cuales resulta factible seleccionar y manipular en cualquier momento. Así, un coleccionista, tras elegir unas imágenes de la galería digital, puede 'llevarla' a

su casa mediante una orden de pedido, cursada también por modem, y, una vez en la pantalla, podrá si lo desea hacer una impresión en papel de grabado para, a continuación, enmarcar la imagen y situarla en el lugar favorito de la casa.

Es fácil de entender que esta revolución es similar a la que se ocasionó con el desarrollo de la imprenta, que cambió radicalmente la manera de transmitir la palabra escrita e hizo variar su audiencia, aunque concepto y acto creativo de escribir hayan permanecido iguales. Ahora es mucho más rápido y fluido el acto de poner ideas sobre papel y, además, ha aumentado el número de lectores. Del mismo modo, las nuevas tecnologías harán que la creación y el fondo conceptual de las imágenes no sean tan opuestos al de los pintores de antaño, tan sólo cambiarán el soporte usado y la fluidez conceptual.

Conclusión

Las nuevas tecnologías necesitan artistas preparados para trabajar en la representación gráfica extraída de los bancos de información visual que tenemos en cada cerebro.

El trabajo empieza ahora y está, por lo tanto, aún sin desarrollar. Será la interacción de artis-

tas, programadores, instituciones, técnicos y fabricantes de equipos lo que nos dará unos resultados óptimos en esta nueva empresa del siglo XXI.

Siempre admiraremos la pintura rupestre de aquel primer artista que, hace miles de años, se decidió a plasmar una imagen en su cueva. Han pasado milenios y estamos ante lo que pudieran ser las pinturas rupestres de una nueva era que acabamos de iniciar. De nuevo el artista vuelve a enfrentarse con el reto de ser más artista.