

EL ARTE SALE DE LAS MAQUINAS- Zalathiel Vargas

Durante mi exposición individual de Infografías , titulada " Ópera Cibernética" en el Museo Nacional de la Estampa en 1992, una de las interrogantes del público era como la computadora construía las Imágenes que yo creaba.

En la creación infográfica (gráfica informática), antes del artista o ilustrador hay muchos creadores, desde los que construyeron la máquina hasta los creadores de los programas. Sin estas aplicaciones (los programas) no se podrían producir imágenes. Esta evolución en los métodos de creación modifica la percepción de la obra individual y la de los derechos de autor.

La imagen producida por computadora se construye por medio de algoritmos los cuáles son funciones algebraicas que definen un punto en un espacio de tres dimensiones X, Y ,Z . Los algoritmos tienen varias funciones: organizan la noción de color, se ocupan del dibujo, prevén el desplazamiento o la compresión de la imagen. Los infografistas los utilizamos a diario.

Como utilizador de la computadora estoy persuadido que la electrónica ofrece una extraordinaria apertura sobre campos insospechados y como Artista pienso que esta va a cambiar radicalmente los conceptos que se tienen del arte para llevarnos hacia universos conceptuales que , para más felicidad o más locura, revolucionaran la vida.

Si es verdad que estas máquinas simplifican grandemente el trabajo plástico, la facilidad de rapidez que ofrecen no es que aparente y relativa. En mis infografías igual que en mis pinturas, ciertas obras han necesitado solo algunas horas y otras me han ocupado varios meses.

A la Infografía no hay que considerarla como una simple técnica sino como un medio de expresión comparable al Dibujo, la Pintura, la Escultura Algunos críticos de arte la ubican en el campo de la Gráfica como son el Grabado o la Serigrafía.

La Infografía va más allá de este campo, se expresa por la vía del papel y de la película en programas de 2 y 3 dimensiones o imágenes de síntesis. La Infografía permite visitar un edificio que no está aun construido, de conducir un auto que no existe aún, de pilotear un falso avión dentro de una verdadera cabina.

Los programas informáticos producen por medio de un tratamiento gráfico de la información, imágenes inteligentes, susceptibles de integrar situaciones de flujo de datos imprevistos, a fin de responder a una situación incontrolada.

Son las necesidades militares las que hicieron que se construyeran las máquinas mas inverosímiles . En 1946 se termina de construir la gigantesca ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), un coloso con 18 000 mil bulbos, para las necesidades militares.

Hoy con computadoras mil veces más pequeñas y mil veces mas potentes, la simulación virtual se convierte en el útil por excelencia, para los complejos militar-industrial del mundo Occidental. Es el nuevo caballo de batalla de los estados mayores.

Es el papel del Artista reconvertir e utilizar esta alta tecnología para usos creativos. También varias ramas alejadas de los propósitos bélicos empiezan a emplear la simulación virtual.

En enero de este mismo año en el periódico *Excelsior* leía con placer el encabezado siguiente: Nueva Tecnología en Tercera Dimensión para procedimientos Quirúrgicos sin tocar al paciente.

Fantástico: un pequeño porcentaje de Investigación y de Inversiones industriales para el bien del hombre, después de matarlo de hambre y bombardearlo.

Leyendo el artículo veía que se trataba de la misma técnica que se utiliza para la guerra : La Realidad Virtual. y describe como se desarrollan simuladores quirúrgicos que imitan no solo la apariencia, sino también la sensación de una operación.

Con una combinación de complejas gráficas, refiriéndose a la infografía y aparatos físicos, un medico mira sentado ante un simulador de cirugía de próstata, a través de unos lentes estereoscópicos especiales que convierten la imagen plana de la pantalla en una imagen tridimensional.

El medico al mover su instrumento sustituto, observa lo que parece un verdadero instrumento operando un tejido real y si el médico comete un error y corta un vaso, lo vera sangrar. Luego aparecerá un texto que le dirá lo que ocurrió.

Sin embargo es en los programas de 3Dimensiones, donde se encontrarán efectivas novedades. Si mientras que en 2Dimensiones se trataba de poner otro pincel en la mano del pintor, - algunos hablan de un pincel supersofisticado, otros dicen que es de peor calidad que el pincel de cerdas- es en 3D donde se modela, como jamás un diseñador o artista plástico hubiera podido hacerlo antes. Su trabajo, con estos programas , sería , en manera de síntesis, entre el del escultor, el del matemático, el del director de fotografía. Como tal , en la animación numérica, el artista cambia la posición de la cámara, varía la

intensidad de las luces, los ambientes, penetra en los espacios virtuales.

Estas imágenes de 3D o imágenes de síntesis se dice que son creadas "a partir de nada" para diferenciarlas de las imágenes reales.

En 3D, formas, texturas, materias, combinaciones de colores, movimientos: todo se descubre ante nosotros en una total novedad de expresión, provocando choques emocionales que nos precipitan al borde de eso que parece ser un abismo de creación sin fondo.