

Monografía

Lillian Schwartz

Sebastián Merchán Gómez



Lillian Schwartz

Es una artista estadounidense del siglo XX considerada pionera en el arte de **mediación informática** y una de las primeras artistas destacadas por basar casi toda su obra en **medios computacionales**.



Contexto Histórico

Muchos de sus proyectos innovadores se realizaron en los años 1960 y 1970, **mucho antes de la revolución de la computadora de escritorio** hizo que el hardware y software de computadoras fuera ampliamente accesible a los artistas.

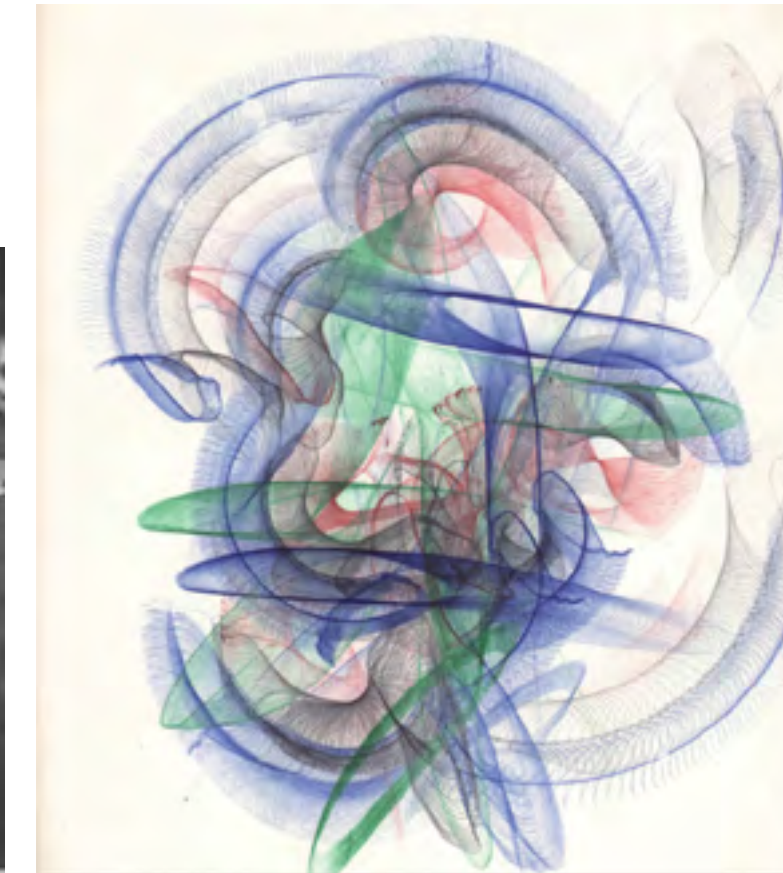
Las formas de arte asociadas a la informática y las computadoras surgieron en la **segunda mitad del siglo XX, entre 1950 y 1970**. Estas primeras experiencias plásticas generadas por computadora fueron realizadas tanto por **artistas** como por **investigadores del campo de las ciencias**.

Desmond Paul Henry Máquina de dibujo "Henry" 1960

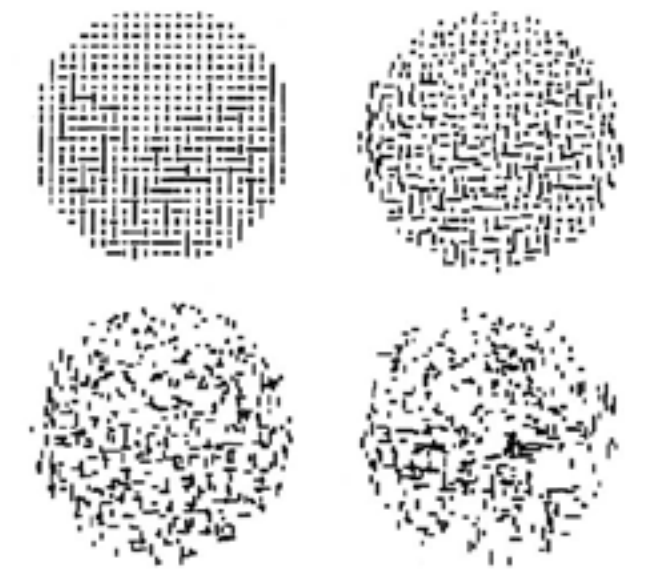


Los involucrados en la creación de arte computacional eran **ingenieros y científicos**, así que los artistas utilizaban estos medios en colaboración con ellos.

Las dos **primeras exposiciones de arte computacional** se llevaron a cabo en 1965: Generative Computergrafik, y Computer-Generated Pictures, abril de 1965.



A. Michael Noll Laboratorios Bell Patrones generados por computadora 1962



Xerox Corporation diseñó la primera interfaz gráfica de usuario (GUI) en la década de 1970. La primera computadora Macintosh se lanzó en 1984. Muchos diseñadores gráficos la adoptaron como herramienta creativa.

Biografía

Lillian Schwartz (Cincinnati, EUA, 1927) es una de las pioneras en el uso del ordenador para lo que posteriormente se llamaría “arte computacional”. Su trabajo es conocido por la estética que marcó en el uso de los nuevos medios, siendo sus obras las primeras de este género artístico que el MoMA adquirió.

Su interés por las artes plásticas nace de su infancia cuando se infectó de polio en Japón y tuvo que utilizar la pintura como terapia para recuperar la movilidad de sus músculos.

Más adelante, por su interés por la innovación del medio artístico empezó a experimentar con fluidos kinéticos, móviles electrónicos e imágenes plásticas creadas a partir de experimentos químicos. Consigue así entrar en la Bell Lab en 1968, donde desarrolló programas informáticos, técnicas de edición y animación gráfica en 2D y 3D.

Entre los reconocimientos que ha obtenido Schwartz, destacan el premio Emmy por un anuncio publicitario del MoMA creado a partir de un sistema de asistencia computacional, otra nominación para el mismo premio, numerosos Golden Cine Eagles, y el reconocimiento durante los años 70 y 80 como la “Embajadora de Buena Voluntad” (Goodwill Ambassador), representando a Estados Unidos dando conferencias sobre tecnología y creatividad alrededor del mundo.

_Pionera en el uso del ordenador aplicado al arte.

_Su interés por las artes plásticas nace de un enfermedad en su infancia.

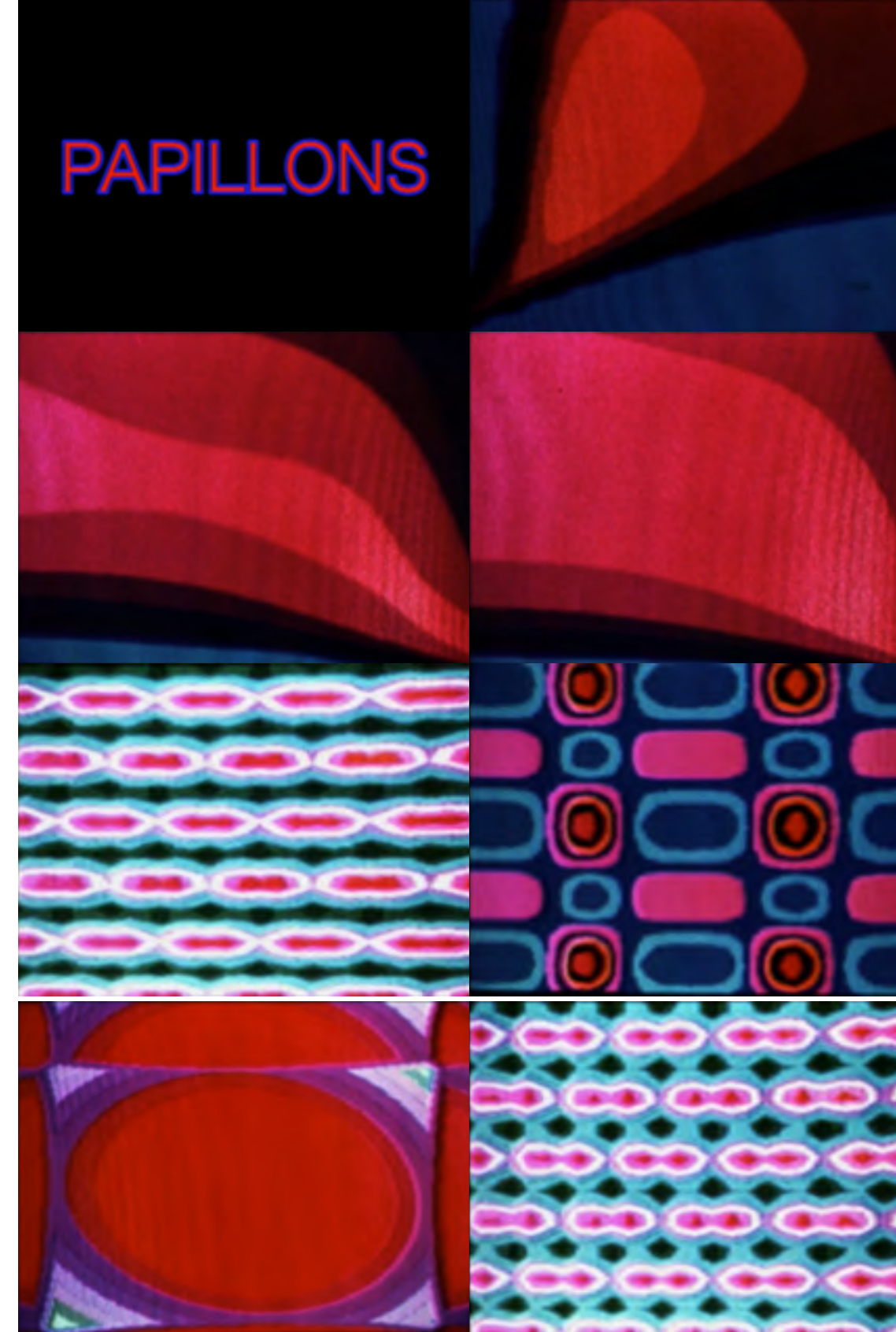
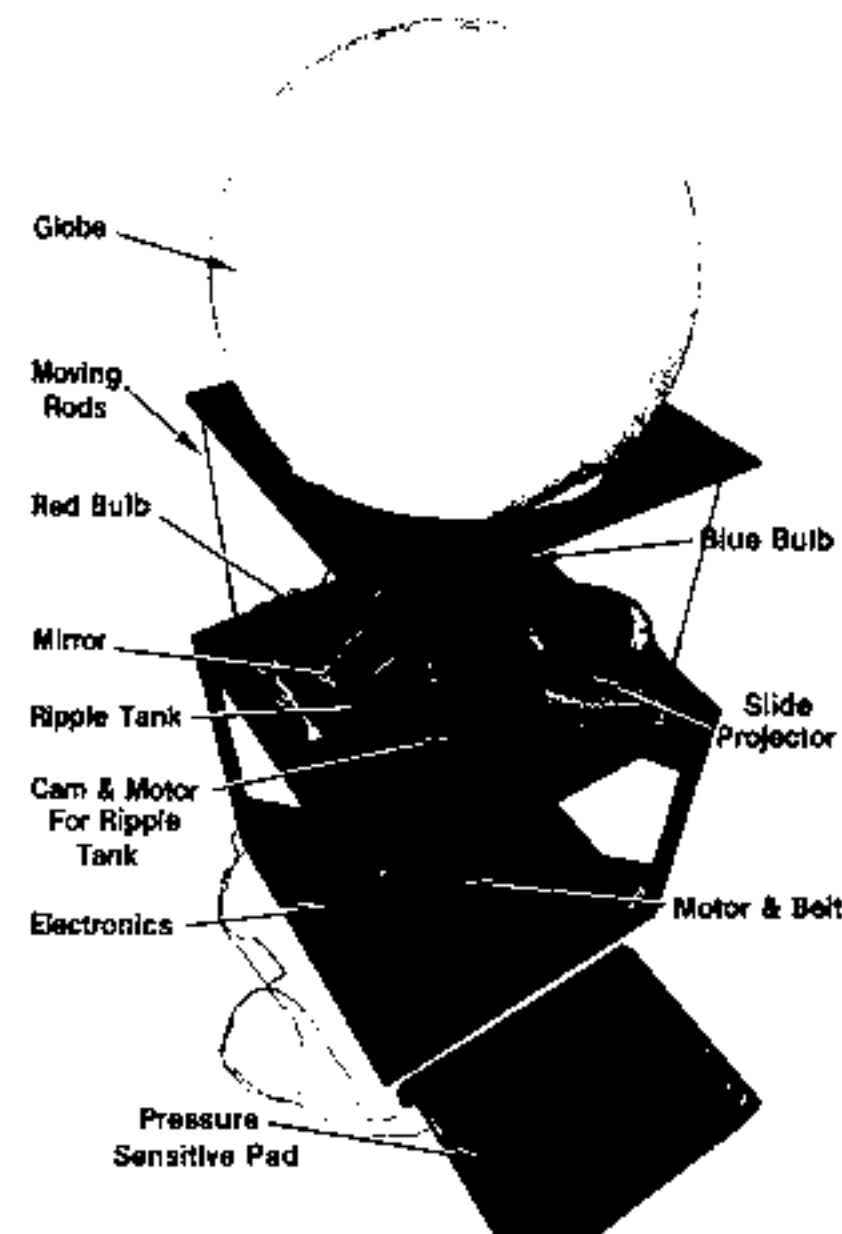
_Por su basta experimentación empieza a trabajar en Bell Lab.

_Premiada por sus trabajos y reconocida por su innovación.

PROXIMA CENTAURI 1968

Escultura cinética interactiva contenida en una estructura mínima con cúpula. El observador debe pisar una plataforma sensible a la presión, que activa motores que generan una serie de efectos vigorosamente dramáticos en la cúpula.

Relacionada con la llega del hombre a la luna.



PAPILLONS 1973

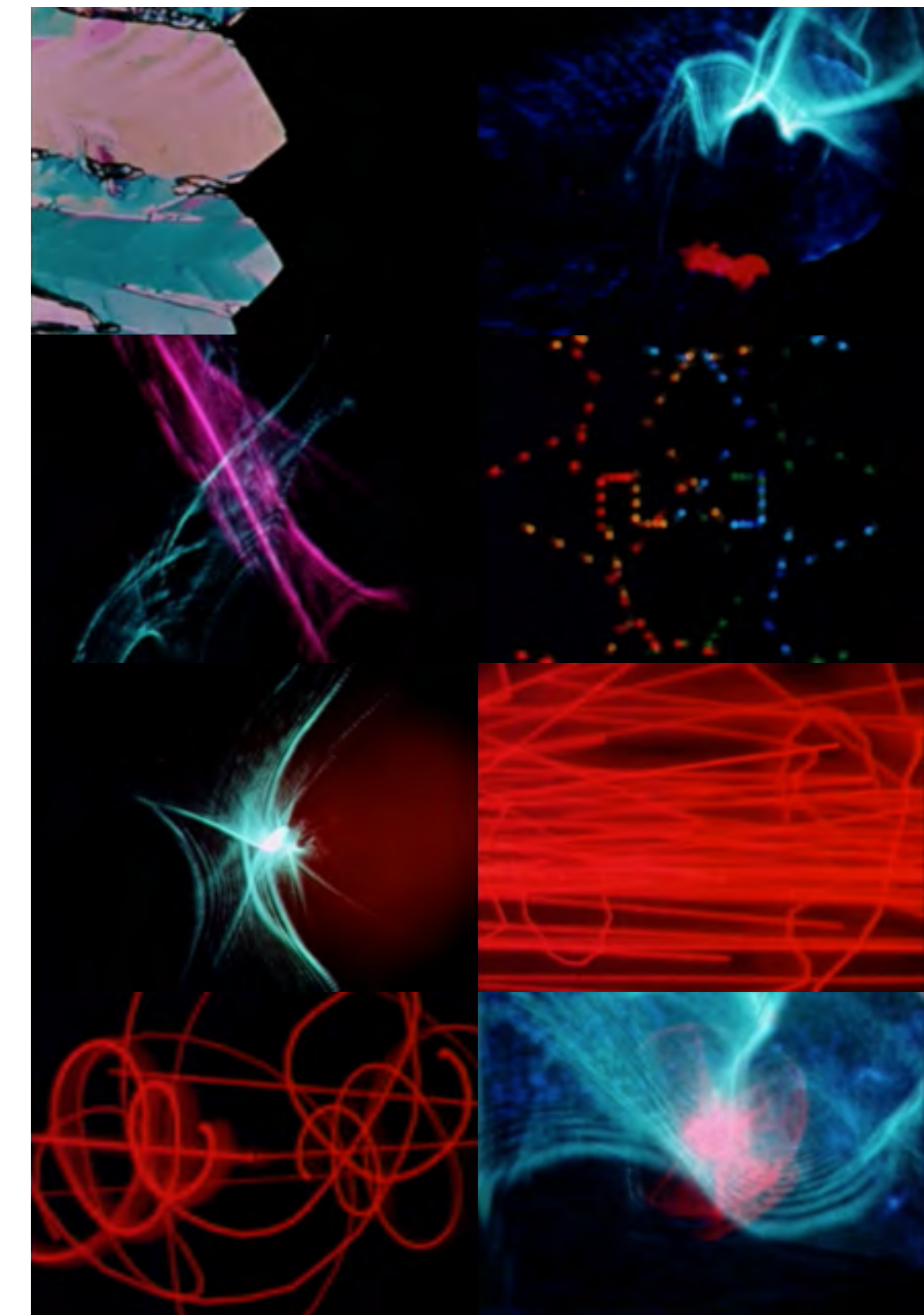
Las funciones matemáticas son la base de una película de ciencia sobre gráficos de contorno y una película de arte.

Nace de sus primeras pruebas modificando códigos que le daban sus colegas ingenieros.

MUTATIONS 1972

‘Mutations’ de L. Schwartz, que ha sido filmada con la ayuda de computadoras y láseres, ofrece una vista llamativa del potencial de las nuevas técnicas

Surge de la curiosidad por aprender nuevas técnicas en los Bell Labs.



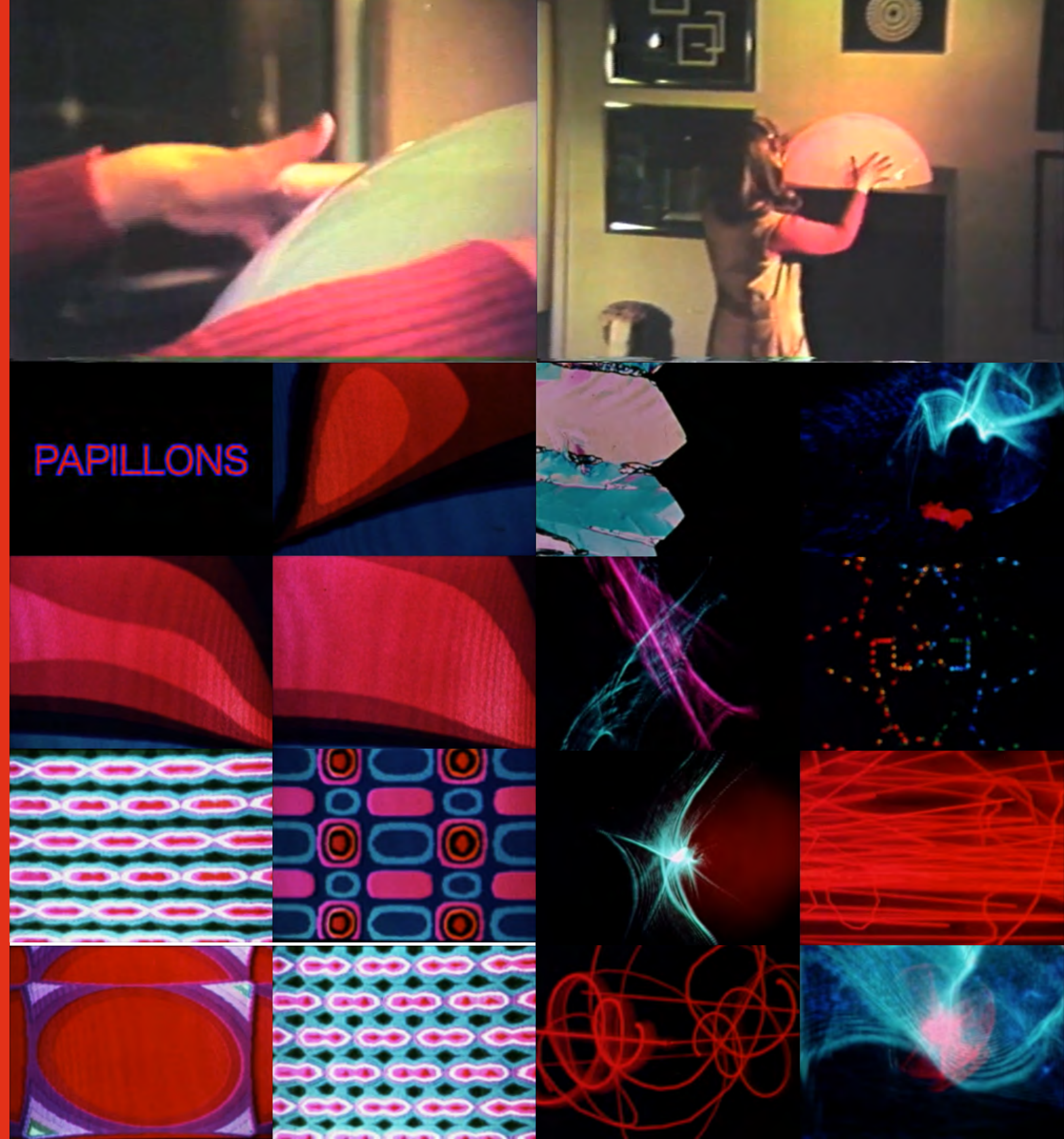
Análisis de sus obras

Su trabajo se caracteriza principalmente por la **experimentación** con nuevas tecnologías, brindándole a estas **aplicaciones artísticas para las cuales no fueron programadas.**

En su trabajo podemos ver un alto grado de **subjetividad**, ya que la **abstracción** presente le da la oportunidad al espectador de crear sus propias conclusiones e imaginar un sin fin de escenarios.

También hay que mencionar que con cada obra remarca la alta calidad que se puede alcanzar con la colaboración y mezcla de dos áreas aparentemente opuestas como las ingenierías y las artes.

La experimentación como principal característica de sus obras.

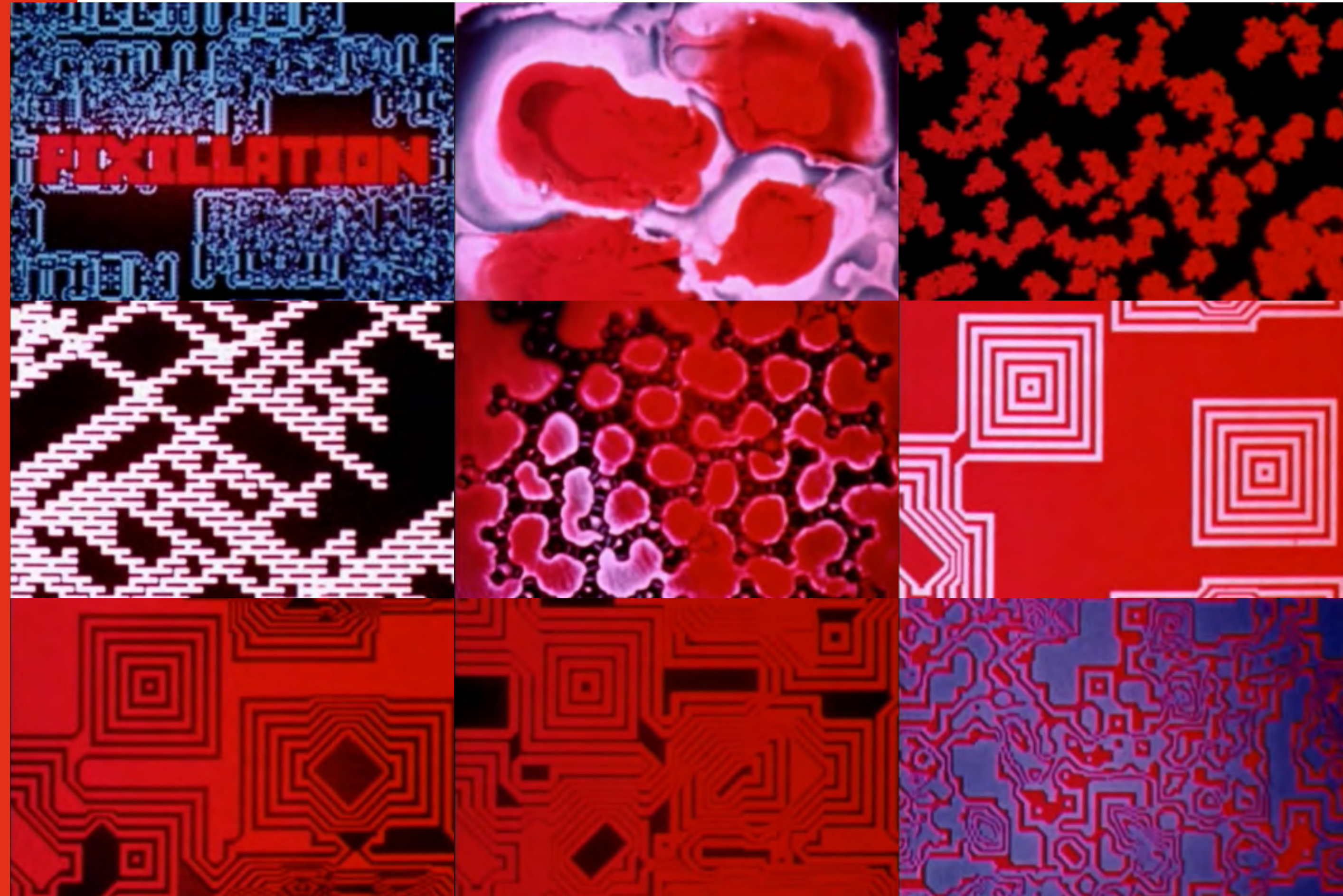


Obra destacada

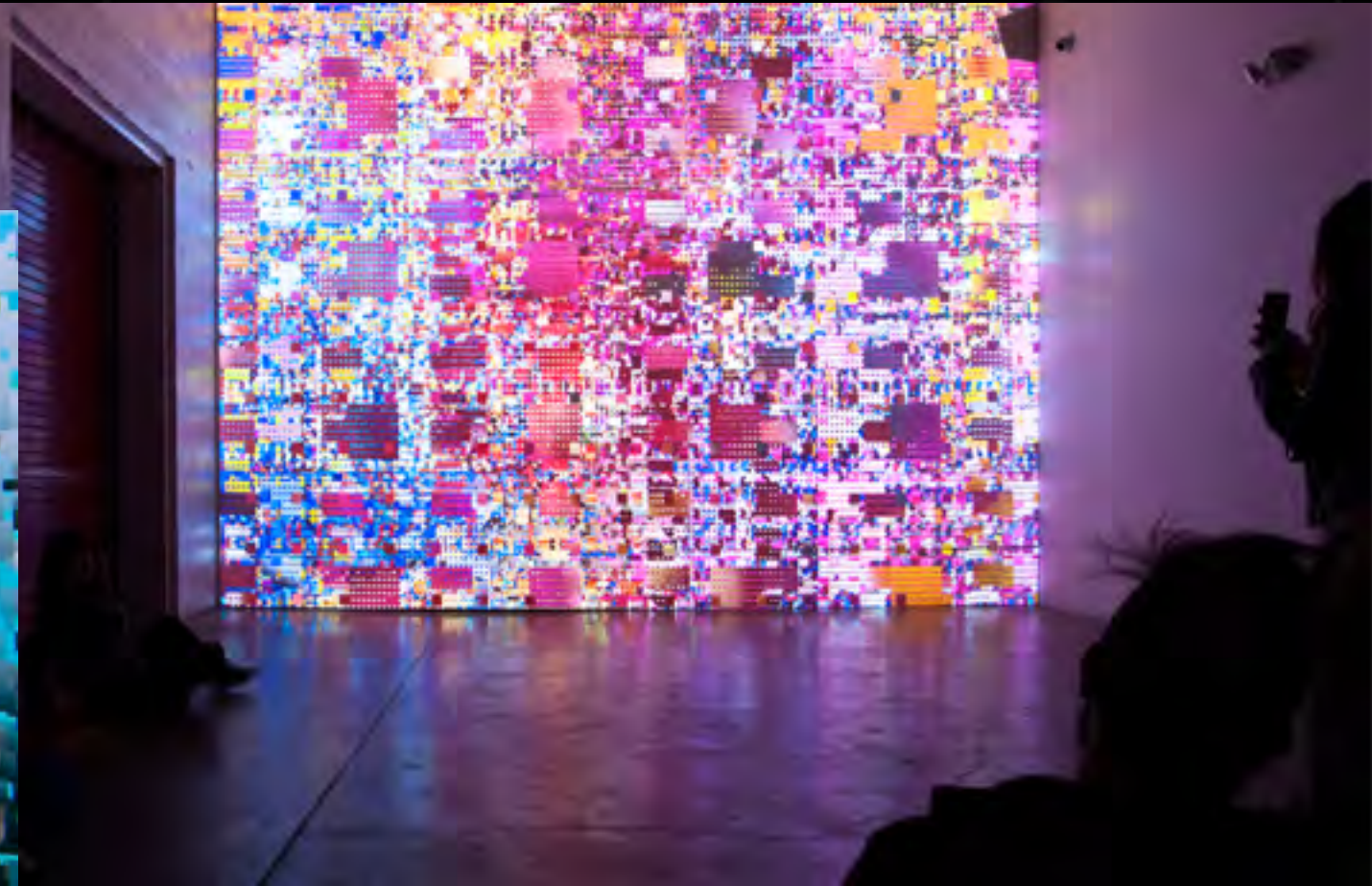
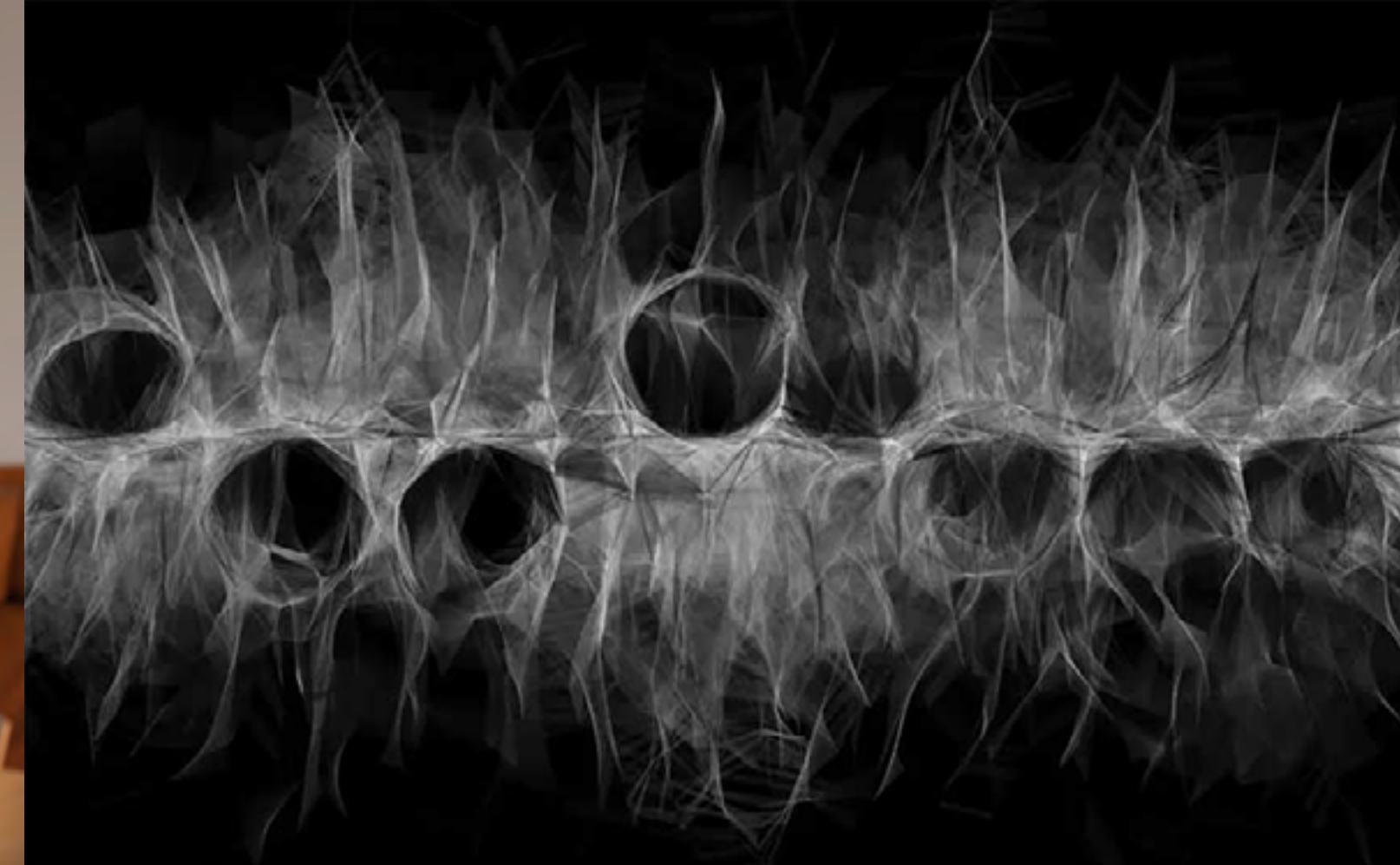
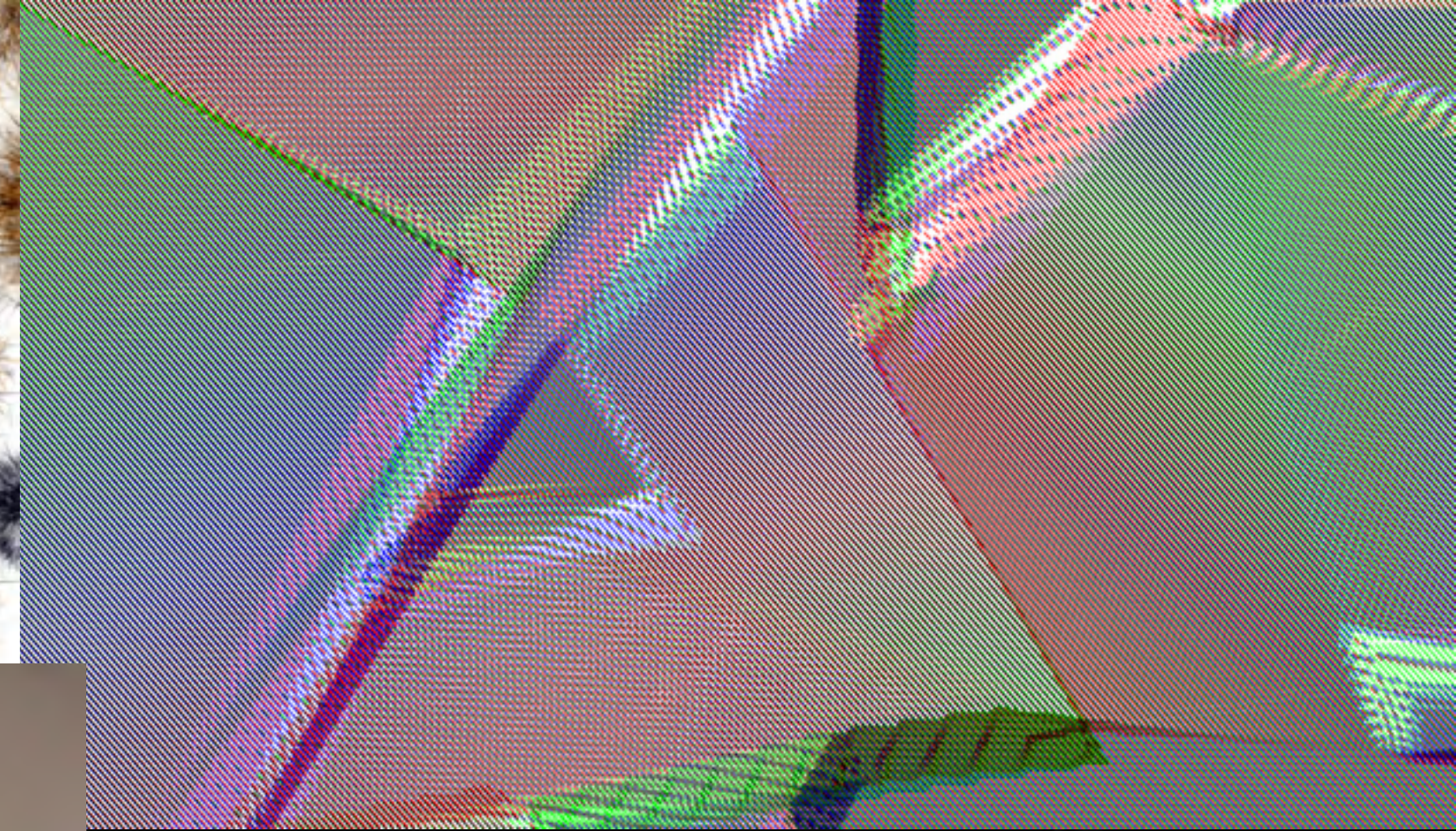
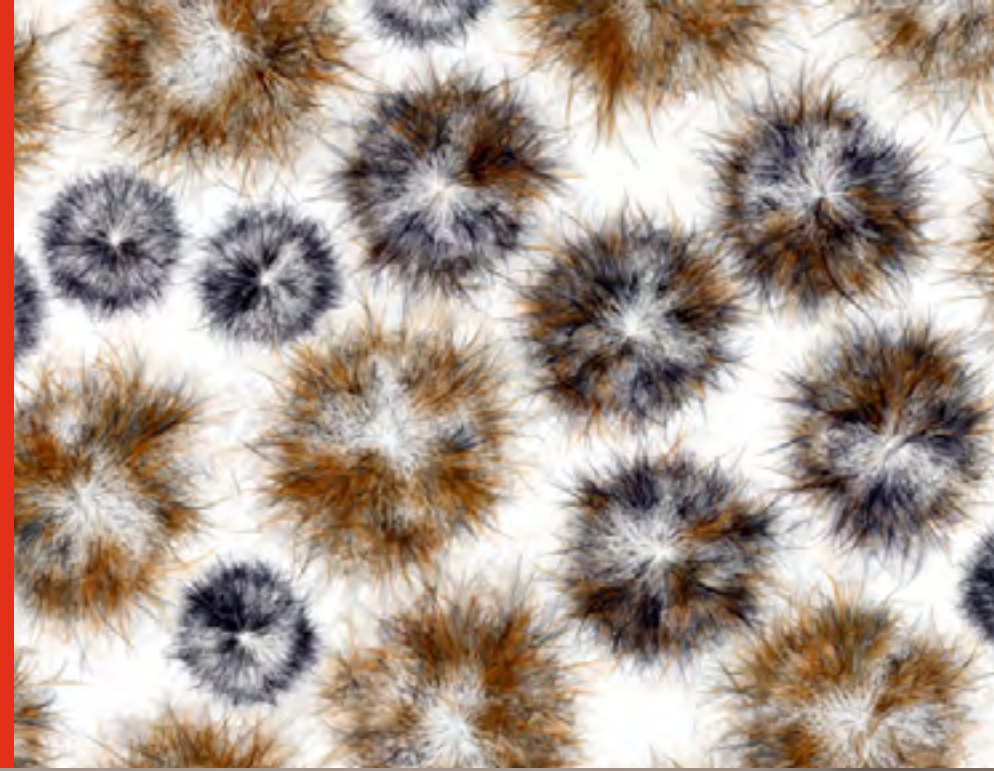
PIXILLATION

Esta película ocurrió en un momento en que el sistema informático era lineal en el tiempo y el espacio; Los programas aún no controlaban los píxeles como paletas en movimiento y maleables, por lo que Lillian F. Schwartz solo codificó unas pocas líneas de textura en blanco y negro generada por computadora que entremezcló con animación a mano en color. Ella desarrolló una técnica de edición para que los colores entre los dos medios solían coincidir, pero a veces no coincidían para permitir que el ojo vea una disposición de colores aún más saturada. La película se puede ver en 2D o 3D sin desplazamiento de píxeles, aunque se deben usar gafas de profundidad cromática.

Pixillation es la muestra perfecta del gran resultado que puede generar la interacción del arte con la tecnología, un resultado rupturista que rompe las barreras entre arte y ciencia.



Conectar la obra Casey Reas



Bibliografía

<https://www.cccb.org/es/participantes/ficha/lillian-f-schwartz/224870>

<https://proyectoidis.org/lillian-schwartz/>

<https://moviefit.me/es/persons/141573-lillian-schwartz>

<https://toyoutome.es/blog/historia-del-arte-digital/31100>

<https://www.hisour.com/es/computer-art-7942/>

<https://www.katevassgalerie.com/print/desmond-paul-henry-4>

<http://generate-leads-1.blogspot.com/2010/09/desmond-paul-henry.html>