



**sabadell
universitat**

**INFORMACIÓ
REFLEXIÓ
DEBAT
CONEIXEMENT**

**QUARTA EDICIÓ DE SABADELL UNIVERSITAT
DEL 4 AL 8 DE JULIOL DE 2005**

**Pintar per nombres: convenció i
realisme en el sintetisme**

S4. LA FORMACIÓ, PRODUCCIÓ I DISTRIBUCIÓ DE L'AUDIOVISUAL A CATALUNYA

Javier Candeira
Sabadell, juliol de 2005

organitzadors:



Ajuntament
de Sabadell



Universitat
Autònoma
de Barcelona



UOC
Universitat Oberta
de Catalunya
www.uoc.edu



ES
Di
Español de
Sabadell

Parc Taulí
Institut Universitari UAB



Centre d'Innovació i Formació
Tecnològica
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA

patrocinadors:

Fundació
BancSabadell



Caixa Sabadell
FUNDACIÓ

PONÉNCIA JAVIER CANDEIRA

PINTAR POR NÚMEROS: CONVENCION Y REALISMO EN LO SINTÉTICO

Lo mimético y lo convencional se encuentran en todas las artes en proporciones variables. El debate entre el realismo y el naturalismo en la literatura decimonónica, la invención de la perspectiva cónica en el Renacimiento y la reciente fascinación por los videojuegos abstractos forman parte de esta larga conversación del arte con el mundo y consigo mismo.

La imagen digital no es excepción: cada nueva técnica de creación, captura o reproducción de imágenes ofrece al creador nuevos recursos para su paleta de estilos a la vez que le aparta nuevas herramientas técnicas para su panoplia. Y a la vez que reflexionan sobre lo realista y lo convencional, tienen que enfrentarse a la pérdida de control que suponen las herramientas tecnológicas.

Desde la reproducción de esculturas por función y la reproducción de imágenes por técnicas de grabado e impresión hasta el retoque digital y el diseño en 3D, los artistas que trabajaban con medios automatizados se han debatido entre dos opciones: dejarse llevar por sus herramientas y los estilos que imponen, o luchar con ellas para marcar en su obra una impronta propia.

¿ Realismo o convención ? ¿ Snap to grid/ o “a mano alzada”? La presentación mostrará la evolución de esta doble tensión creativa a través de los tropos comunes al arte tradicional y a la imagen digital, mediante ejemplos extraídos del cine, el videojuego, la publicidad, la televisión y el videoclip, pero también la pintura rupestre, el grabado renacentista, la arquitectura, la escenografía y las artes plásticas.