

## Introducción

El Arte Digital surge como consecuencia de la evolución del arte y la tecnología. Siglos atrás, entre la práctica artística y la práctica técnica no había distinciones. A partir de Newton, sin embargo, se establece una separación entre ellas, que se agudiza durante el Romanticismo, y que acaba consolidando la existencia de "dos culturas" sin apenas conexiones. Durante el siglo XX, ha habido una serie de autores y de obras, entre la expresión y la técnica, que han contribuido a la superación de esta dualidad. Algunos miembros de las vanguardias, ciertas experiencias conjuntas de creadores y técnicos, durante los años sesenta, y, en general, la emergencia de las nuevas tecnologías audiovisuales y de comunicación, han ido minorándola. Actualmente, las aplicaciones creativas de los ordenadores la reducen mucho más, hasta el punto de hacerla desaparecer, y abren un horizonte artístico en el que conviven, necesariamente, estos dos enfoques.

## Arte Digital

Podríamos definir el Arte Digital como una disciplina creativa que comprende obras en las que se utilizan elementos digitales en el proceso de producción y/o en su exhibición.

Y aunque a veces es un concepto rechazado por algunos puristas, que lo catalogan más como una habilidad técnica que una manifestación artística, esta actitud puede (y suele) provenir de un completo desconocimiento del arte computarizado.

Este arte no son simples gráficos. No es dependiente sólo de técnicas y ecuaciones matemáticas expresadas en forma de imágenes, sino que es un arte humano, expresión de sensaciones, ideas, búsquedas personales, visiones en forma gráfica y expresadas usando un medio informático como herramienta, del mismo modo que durante siglos se ha usado el lienzo, la pared o la piedra.

La creación artística por medios informáticos desencadena toda una serie de novedosas cuestiones, entre ellas la relación de los sentidos del artista, y su medio de creación. Ejemplo de lo anterior es la consideración del papel jugado por el sentido del tacto, durante el proceso de creación artística digital. Aquellas expresiones plásticas en las que, se sustituyen (o enriquecen) el tradicional lienzo por el monitor, y los pinceles de madera por el "mouse" o el lápiz óptico, implica una inusitada relación entre artista, medios, técnica y obra.

Hoy por hoy el arte digital se encuentra expresado de muchas maneras de las que enumeramos algunas de las empleadas en esta exposición:

- **Fotografía digital.** Grabación de imágenes con cámara digital, cámara que en lugar de película química utiliza un sensor electrónico y son almacenadas en una memoria.
- **Infografía, realidad virtual y 3D.** Son imágenes generadas por ordenador que tratan de imitar la realidad mediante programas que simulan el espacio, formas y volumen, los efectos de la luz, sombras, texturas y ambientes. Se generan con estas técnicas objetos y paisajes virtuales de un gran realismo en tres dimensiones.
- **Pintura digital, texturas visuales y 2D.** Imágenes generadas con aplicaciones digitales que aparentan diversas texturas y efectos tradicionales del dibujo, diseño o pintura con medios

informáticos.

- **Fractales y arte matemático.** Imágenes generadas por ordenador mediante fórmulas y procesos matemáticos o geométricos.

- **Collage digital, retoque fotográfico y mixtas.** Manipulación y transformación de imágenes con procesos informáticos, montaje y composición de obras nuevas mediante la utilización de fragmentos de otras. Las técnicas mixtas son combinaciones de varias técnicas en una misma obra.

En muchas de las obras expuestas se utilizan varias técnicas a la vez.

Ejemplos:

- Fotografía digital: encontramos aquí obras como 47 Playa (Maribel Sánchez), 52 Linguere (Francisco Javier Moreno), 9 Viaje hacia la paz (Paco Sánchez), 8 El negro absoluto no existe (Ramón Garrido) y 39-40-41 Global Fever (Jan Kölling).

- Infografía 3D: En este grupo están las obras 6 Reflecciones, 7 Tatoon Maya (Mariano Petit de Murat), 9 Paz, 11 Respeto (Juliette Gribnau), 26 Peace (Yusuf M. A. Bradley), 38 Cry for peace (Peka Krause).

- Pintura digital y texturas visuales: 17 Riches et pauvres, 18 100 ans après, 19 Katrina (Claude Cossu), 22 Forever Green, 21 Entre o Céu a Terra, 20 Caminhando para a luz (Claudia Alves), 23 Abrazo, 24 Libro de la Vida, 25 Gatos Ying (Michelle Behar), 36 peace-breaker-maker (Brigitta Krause), imitando las técnicas tradicionales de pintura 44 Angel's garden, 45 April, 46 First streak of dawn (Révész Éva Gabriella), 49 - 50 - 51 Untitled (Mohammad Shayestehkia).

- Fractales y arte matemático: 1 Semilla de esperanza, 2 Abismo, 3 Asuntos pendientes (Manuel Jódar), 12 Back in the day, 13 Sounding Joy, 14 The colours of peace (Elizabeth Mansco), 29 BeComing, 30 Symphony of sound waves (Parys St. Martin).

- Collage digital, retoque fotográfico y mixtas: En este apartado se incluirían algunas de las obras mencionadas antes al combinar varias técnicas para una misma obra pero dejamos las que muestran claramente este género: 15 Todos por igual!!!, 16 No contamination!!! (José Salvatore), 27 Give Peas A Chance (Yusuf M.A. Bradley), 28 Revontulet (Heikki Rinnemaa), 31 Primera llama, 32 Basura en el bosque, 33 Cambio climático (Gaspar Cortés), 34 One World, 35 pace to peace (Brigitta Krause), 37 Fiery shine (Peka Krause), 42 Seeking for the glass town, 43 Winter (Predrag Kalajdzijevic), 54 Imagine, 55 Vuela niño (Manuel Luis Armenteros), 56 El descanso del guerrero (El Juan Pérez).