

Un poco de historia:

A fines de 1993, tomé contacto por primera vez con lo que más tarde se llamaría **arte digital**, gracias a varios programas para tratamiento de imágenes que venían de obsequio con la adquisición de una de las primeras placas de sonido que llegaron al país y que venía acompañada por una lectora de CDs de dos velocidades (toda una novedad para ese momento). Por entonces, era aficionada a la fotografía, y estos programas despertaron mi curiosidad y me fascinaron, tanto por las correcciones que permitían efectuar en las fotos, como por los efectos visuales que se podían aplicar sin necesidad de un trabajo de laboratorio. Entre esos programas, venían unos filtros (*plug-in*), que no son programas independientes, sino que funcionan dentro de otro, que permiten aplicar efectos especiales, diseñar texturas y fractales. Toda ésta fue una etapa de exploración y descubrimiento de nuevas posibilidades que me permitían «jugar» con imágenes sin tener idea alguna de que ese «juego» se convertiría algún día en una vocación, por entonces, insospechada.

En 1996, tuve acceso a un *software* para diseño en 3D, y esto me resultó más maravilloso aún. Resulta muy mágico el hecho de «crear» mundos virtuales y de recorrer sus recovecos con una cámara virtual; un mundo virtual en el cual se pueden crear árboles, objetos, personajes, animales, cielos con infinitas variables y casi todo lo imaginable, manipulando cada uno de esos objetos según necesidad, rotarlos, deformarlos, cambiar su posición, tamaño y texturas. Diseñar en 3D es un «ejercicio» tan mágico como trabajoso; requiere mucho tiempo el armado del escenario, colocar cada objeto en su lugar, aplicar una textura acorde, crear y ubicar las luces correspondientes y determinar el ángulo más ventajoso para obtener una buena imagen final. A esta altura, ya comenzaba a hablarse de **arte digital**.

Si bien lo último que estoy haciendo son fractales, no es lo único que hago ni lo único que me gusta crear digitalmente. De hecho, los primeros años exhibí trabajos de arte en 3D. Por el momento, estoy un poco apartada de esta rama del arte digital porque se está dando un fenómeno en Internet y no termino de resolver cómo manejarlo, ni cómo manejarme con respecto a él. En estos últimos años, se ha generado un gran comercio de objetos diseñados en 3D en Internet: muebles, edificios, casas, interiores, personajes, ropas, armas, naves espaciales, automóviles y todo lo imaginable. Se supone que quienes adquieren este tipo de objetos lo hacen para ganar tiempo en sus diseños para publicidades, animaciones, juegos y creaciones artísticas. No estoy de acuerdo con este tipo de «adquisiciones» para uso artístico, dado que si hoy creara un escenario virtual con objetos hechos por mí, quién creería que realmente los hice yo. Por lógica, perdería valor mi obra ya que los comentarios que recibiría serían «compró los objetos en Internet». Espero poder resolverlo; extraño el 3D.

Los fractales me inspiran a medida que los voy creando. Es imposible tener algo premeditado; comienzo a crear y allí empieza un juego con las formas y los colores hasta que la imagen resultante me toca el alma, me asombra y me muestra su belleza.

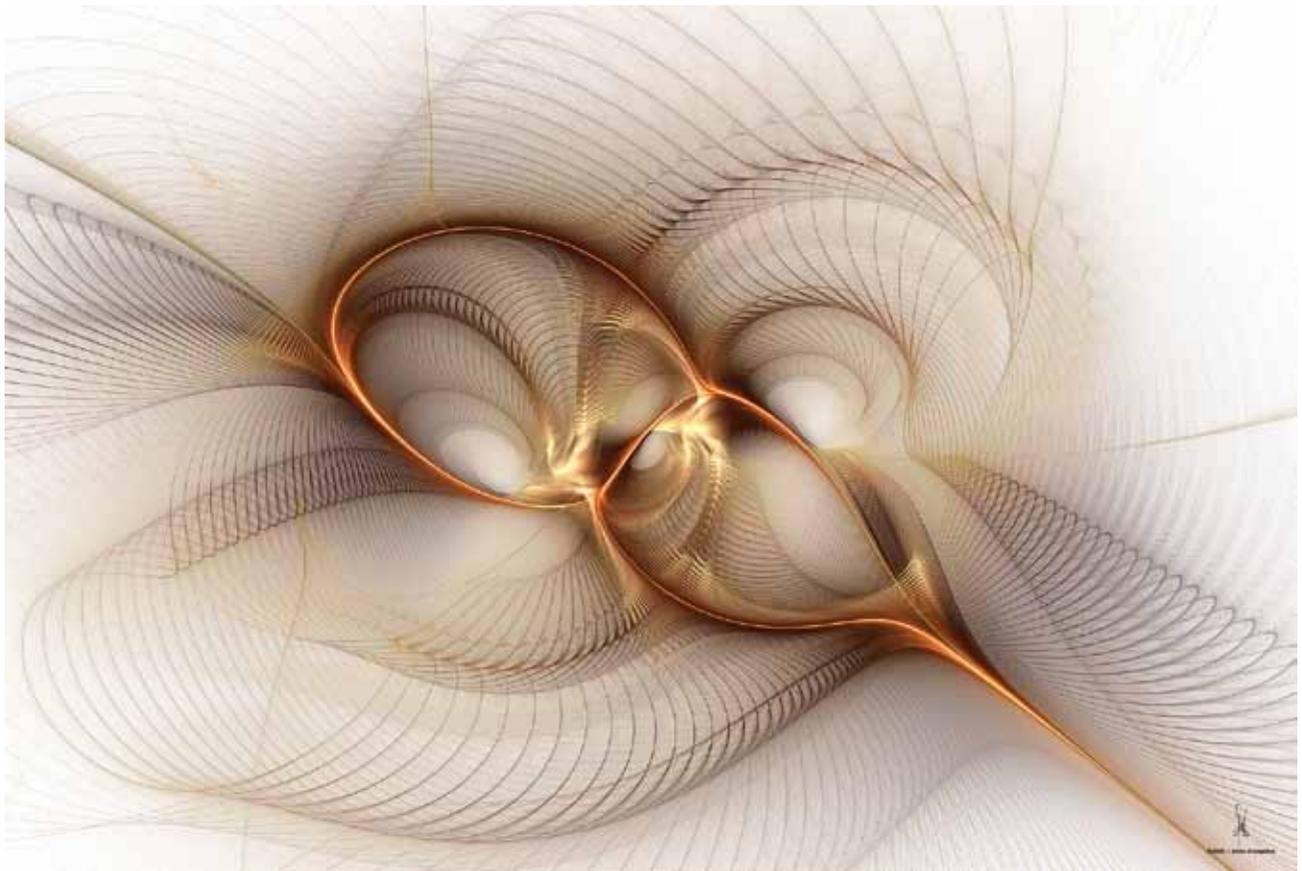
Definitivamente, el **arte digital** me atrae, me apasiona su magia y el hecho de permitirnos crear imágenes imposibles de lograr con las manos, como los fractales y las refracciones, reflexiones y sombras en el caso del 3D.

¿Qué es arte digital?

Es toda expresión artística visual que se realiza utilizando, en la mayor parte del proceso creativo, las innumerables y fantásticas herramientas que nos brinda la computadora: diseño 3D, modelado 3D, fractales, pintura digital, dibujo digital, animaciones en 2D y en 3D, *net-art*, video.

Es un arte muy joven y, como sucede cada vez que una nueva disciplina intenta sumarse al «mundo del arte», es resistida por la mayoría que, por desconocer los procedimientos técnicos, supone que una obra de arte digital se logra mágicamente con un *click* del *mouse*. Si bien algunos efectos suelen lograrse así, está en el artista el ser honesto consigo mismo y con los demás para no engañarse ni engañar con estos procedimientos básicos que, tarde o temprano, todos sabremos detectar. El arte digital viene a sumarse al «mundo del arte» sin desplazar a ninguna otra disciplina. Considero que a todos los digitales nos llevará un tiempo aún lograr que nos acepten y que dejen de mirarnos con recelo. Debemos tener paciencia hasta que se den cuenta de que no desplazaremos a ninguna otra disciplina para tomar su lugar, sino que estamos apareciendo para sumarnos al mundo del arte. La computadora, como los pinceles, espátulas, etcétera, es una herramienta más al servicio del arte.

Los avances tecnológicos siempre nos presentan nuevos desafíos ya que, tanto el desarrollo de *hardware* con mejores prestaciones y de *software* con el desarrollo de nuevas herramientas nos permiten ir más allá con la imaginación y lograr mejor calidad de efectos y de imágenes. Estos avances implican un reto al mismo tiempo, ya que obliga a seguir aprendiendo cada día algo nuevo.



¿Qué no es arte digital?

No se considera **arte digital** a la fotografía analógica o digital a la que se la haya intervenido digitalmente en forma leve, como ajustes de color, contraste, brillo o algún otro tipo de correcciones que no impliquen un proceso creativo.

No se considera **arte digital** a las fotografías o escaneos de cualquier tipo de obras de arte (pinturas, óleos, acrílicos, acuarelas, etcétera) a las que luego se las imprima digitalmente sobre cualquier tipo de soporte (papel, canvas, etc.). Tampoco se considera **arte digital** si sobre este tipo de impresiones se pinta con óleo, acrílico, etcétera para obtener de esta manera «otra obra». Este tipo de intervención artística debe ser considerada *técnica mixta* y no **arte digital**, pues no existe ningún proceso creativo de este tipo, sino que es meramente una foto digital o un escaneo al que se lo ha impreso y luego se lo ha modificado a mano.

¿Qué es el arte en 3D?

Es crear un mundo virtual a través del cual uno puede desplazarse con una cámara virtual y en el que se pueden ir creando objetos a los que va texturizando, moviendo y deformando a voluntad. Cuando ese mundo virtual está creado y nos satisface la imagen lograda, se le pide a la computadora que efectúe el *render* (proceso final de los programas para diseño en 3D donde el procesador realiza el trabajo de dibujar la imagen en un tamaño estipulado y con la resolución óptima para su impresión).

¿Qué son los fractales?

Si bien han habido algunos estudios previos que datan de 1918, los fractales fueron descubiertos en 1975 por el matemático Benoit Mandelbrot quien, para denominarlos, acuñó el término «fractal» tomándolo del latín *fractus* que significa 'fracturado'. Los fractales están en la naturaleza: los árboles, las nubes, los ríos, las costas, las montañas, nuestro sistema circulatorio son fractales. Son difíciles de definir pues no todos cumplen con las mismas características aunque tienen algo en común: representan una figura geométrica que se repite a sí misma sea en forma exacta (autosimilitud) o con algunas variaciones, a veces caóticas, ampliándose o reduciéndose hasta desaparecer. Con fórmulas fractales se pueden calcular los perímetros costeros, se utilizan en medicina, biología, astronomía, meteorología, etcétera. Y hasta se puede crear música fractal.

Los primeros fractales estudiados (conjuntos de Julia y Mandelbrot) se ajustan más a la definición de fractales en cuanto a la repetición de un patrón específico. Los fractales del tipo *flame* (*fractal flames* = 'llamas fractales'), desarrollados por Scott Draves, en 1991, parten de un algoritmo diferente y en contraposición con los anteriores, los patrones repetitivos autosímiles aparecen escasamente y las imágenes resultantes son más etéreas, luminosas, ya sean abstractas o figurativas, ampliando más los límites para que sean muchísimo más artísticas.

¿Qué es el arte fractal?

Para hacer arte fractal no es necesario tener conocimientos elevados de las matemáticas. Los programas utilizados para diseño de fractales parten de fórmulas complejas y es el artista quien debe modificar los valores, variables y funciones para crear sus imágenes. Los colores se aplican también en base a fórmulas matemáticas y el fractal resultante depende del artista y de su habilidad para manejar estas herramientas. El «arte fractal» es un arte realmente «moderno» ya que no existe otra forma de crearlo que no sea con el uso de una computadora dada la complejidad de los cálculos. Las matemáticas pueden generar belleza, y los fractales son una prueba fehaciente de ello. ■



Alicia D'Angelica

w www.aliciadangelica.com.ar
m info@aliciadangelica.com.ar

46



Alicia D'Angelica Artista digital autodidacta

Inicia su trabajo con imágenes digitales hacia fines de 1993. Comienza a concursar y exponer en el año 2000. Se especializa en arte en 3D y en arte fractal. Todas sus obras son trabajadas e impresas en alta definición.

En el año 2001 es incorporada al grupo de artistas digitales auspiciados por la Fundación EPSON de Argentina.

Ha ganado un Gran Premio de Honor, cuatro Primeros Premios, dos Segundos Premios y numerosas Menciones de Honor.

Ha expuesto sus obras en nueve muestras individuales y en más de sesenta muestras colectivas en el ámbito nacional, destacándose:

- ↘ Centro de Exposiciones Costa Salguero. (*Arteclásica 2009*).
- ↘ Salón Tattersall. Jockey Club San Isidro. (*Artemúltiplo 2009*).
- ↘ Museo Metropolitano. (*Artistas Plateneses 2009 | Artenlace 2008 y 2009*).
- ↘ Palais de Glace. (*Artemúltiplo 2009*).
- ↘ Centro Cultural General San Martín. (*Encuentro Digital 2001*).

- ↘ Foyer del Salón Auditorio de la Honorable Cámara de Diputados de la Nación
- ↘ Museo Beato Angélico. (*UCA La Plata*).
- ↘ Museo Roca.
- ↘ Archivo Histórico y Museo del Servicio Penitenciario de la Provincia de Buenos Aires.
- ↘ Prestigiosas galerías de arte.
- ↘ Numerosas casas de provincias.

Participaciones internacionales:

- ↘ ARWI (Art & Wine Fair) en la ciudad de San Juan. (*Puerto Rico, 2007*).
- ↘ Embajada Argentina en Washington. (*USA, 2004*).
- ↘ En 2004, es seleccionada para participar de la V Bienal Internacional de Arte Contemporáneo de Florencia 2005 (Italia). Su participación en este evento fue declarada de «Interés Cultural» por la Dirección de Cultura (Municipalidad de La Plata), de «Interés Municipal» por la Municipalidad de la Ciudad de La Plata y declarada de «Interés Provincial» por el Gobierno de la Provincia de Buenos Aires (Instituto Cultural). Contó además, con el auspicio Institucional de la Dirección General de

Asuntos Culturales de la Cancillería Argentina, Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio Internacional y Culto y con el Apoyo del Parlamento Cultural del Mercosur, Secretaría Permanente.

↘ Muestra colectiva en Florencia. (*Galleria d'Arte Moderna. Italia, 2002*).

↘ III y V Salón de Arte Digital. Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau. (*Cuba, 2001 y 2003*)

Algunas de sus obras han sido publicadas en:

- ↘ Revista *Concepto F.* 'Cambio'. Clientes VIP de Ford Argentina. Artículo: «Tendencias. 'Arte 2.0'». (*Noviembre 2008*).
- ↘ Revista *Genios*. Artículo: «Arte Digital». Colaboración. (*Junio 2008*).
- ↘ Suplemento *Next*. Diario *Clarín*. Artículo: «El arte digital en su mejor hora. Dos generaciones en la ruta del arte cibernético». (*Mayo 2008*).
- ↘ Revista *Tiempos*. Diario *Hoy*. Artículo: «Un juego digital». (*Agosto 2005*).
- ↘ Revista *Contraseñas*. (American Express. Socios Corporate). Artículo: «Arte Pixelado». (*Julio 2005*).