



Quim Abella
New Media

Digital Arts
Barcelona 2013

Acerca de mi



Nací en Barcelona en 1954, un Julio muy caluroso.

Descubrí muy pronto que me gustaba dibujar y el arte en general así como resolver problemas y buscar respuestas a todo gracias a mi abuela paterna.

A los 7 años ya falsificaba pinturas famosas de Albrecht Dürer, Picasso y Goya, para mis vecinos.

Estudie Procedimientos Pictóricos y Escultóricos en la Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos de Barcelona y más adelante Bellas Artes en la Facultad de Barcelona. A continuación, realicé Estudios de Diseño Gráfico y Artes Gráficas, introduciéndome en el mundo fascinante de la publicidad.

Durante este periodo profundicé con el ordenador realizando obras con las primeras herramientas digitales y fascinado por sus posibilidades, me aparto por completo de los procedimientos y herramientas que habitualmente hacía servir para mi trabajo.

He trabajado en todas las técnicas clásicas y me gusta el arte figurativo y también la historia del arte. Tengo una técnica muy depurada en todas las disciplinas clásicas del arte visual y la suerte de haber tenido maestros excelentes.

He ganado varios concursos de diseño y he expuesto en muchos sitios, como todos los que nos dedicamos profesionalmente a la comunicación visual. En el último año en la sala del Ateneo Artístico de Barcelona (ATN), La Nau Ivanow de Barcelona, Bus Station Space de Santiago de Compostela, The British Museum, Sala La Farinera del Clot (Barcelona) y Koan Arte de Águilas (Murcia).

He hecho las imágenes animadas 3D para 12 programas de televisión "Redes" de Eduard Punset.

Mis diseños se venden en Estados Unidos en Daz3D, Renderosity y Fine Art America, y una docena de portales especializados mas y reciben millones de visitas.

El Museo Británico en su exposición y libro temático sobre El Discóbolo de Mirón, incluyo una de mis obras como referente moderno al arte clásico y se ha incluido en el video de la BBC para su distribución mundial, para la televisión.

Mis personajes han servido para hacer portadas de libros, películas, videojuegos y un sinnúmero de imágenes expuestas en todas las galerías virtuales del planeta.

Con el diseño asistido por ordenador he profundizado en el dibujo de línea (vectores) y en los basados en píxeles, como Photoshop, Painter y para las 3D Cinema4D y Maya.

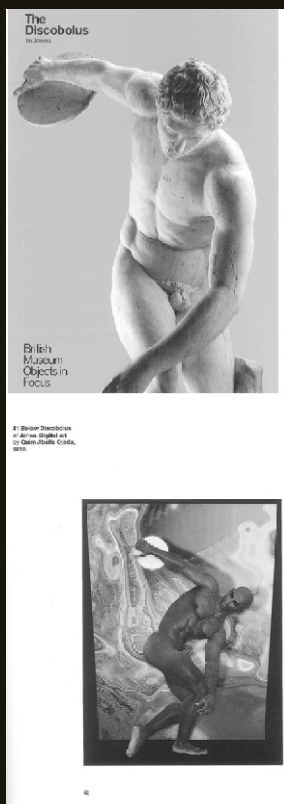
Trabajo en humanos tridimensionales, procurando dar el máximo de realismo pero idealizando las medidas y proporciones, para ir un poco mas lejos y conseguir de estos humanos sintéticos una proyección de lo que podrán ser en el futuro los humanos artificiales a la carta.

Me interesan mucho los mitos universales clásicos, por que encierran las claves de las formulas de las culturas y sus artificios, son un patrón repetido a lo largo de milenios. El Canon Griego, es el vigente y no se ha podido superar. Mas alla del concepto cultural que impone las normas y las modas.

El Arte digital no es el futuro, es el presente y no tiene limites. Esta presente en todo lo que es comunicación visual, el cine, la publicidad, la televisión los videojuegos, cuentos infantiles, etc.

Todas estas expresiones artísticas son muy atractivas para las nuevas generaciones y terminarán por imponerse, como ocurrió con la fotografía a principios del siglo XX.

Todo evoluciona y se adapta. La evolución es el antídoto a la extinción.



Acerca del Arte Digital

Nuevas técnica para nuevos tiempos.

Los grandes museos de prestigio, ya son digitales. Tienen todas sus colecciones digitalizadas y puede consultarse casi todo lo relacionado con los autores. Posiblemente la obra digital será mas duradera que la original en el tiempo, por que no esta expuesta a las agresiones naturales que el tiempo infringe. Gracias a estos avances técnicos el arte es mas conocido ahora que nunca.

Hoy se hace el arte directamente en digital por algunos artistas. Generalmente los mas jóvenes, que están mas familiarizados con la informática y comprenden bien la red. Dentro de pocos años se estudiará en todas las universidades y se crearán especialistas en la restauración digital de las obras.

El arte digital se distribuye de una forma directa y es versátil, permitiendo vender el original a miles de kilómetros y beneficiando de esa forma a las galerías y a la obra del al artista.

Las obras digitales pueden ser únicas o seriadas.

El arte digital es lenguaje visual puro que se vende a precios asequibles, por ser novedoso y realizado por artistas jóvenes. Algunas obras tantas veces como el publico quiera. Otras son únicas e irrepetibles, dependiendo del modelo de distribución. Es mas libre, por que no esta sujeto a movimientos especulativos de casas de subastas y se puede distribuir por la red para uso y disfrute de todo tipo de público en todo el planeta.

Es un arte que no esta sujeto a las criticas de los expertos, por que no existen expertos en este tipo de arte, de momento. Esto es así, por que el tipo de herramientas que se utilizan no existen en el mundo real. No existen unas reglas ni unos criterios académicos, por que funcionan de otra forma. Se puede hacer incluso escultura digital impresa en tres dimensiones de una calidad excelente. Los tiempos y las formas están cambiando. Los pinceles los acaba creando el autor según las necesidades y los pigmentos nunca se agotan, por que no existen.

Este arte es absolutamente libre y su utilización proporciona unos buenos resultados en menos tiempo y no hay que desechar el trabajo por errores. El público natural, son todas las personas que gustan de las artes plásticas, aun sin tener conocimientos específicos. Cualquier persona de cualquier país con cualquier cultura y que hable cualquier lengua, comprende que dicen estas obras y son libres de admirarlas o ignorarlas según su interés visual.

El arte digital es el arte de las personas creativas de hoy, que no se ponen límites en la elaboración y crean un lenguaje propio para transmitir las ideas de forma directa. Cada día se utiliza mas por profesionales de prestigio y no hay indicios de que esta corriente se invierta.

El talento creativo actual está utilizando estas técnicas en todas las disciplinas del arte visual y se aplica a todas las artes audiovisuales.

El público, ante este tipo de trabajo se encuentra mas cómodo, por que comprende lo que está mirando, sin necesidad de largas explicaciones. Todos entendemos a los clásicos como, Leonardo Davinci, Rafael, Dalí, Velázquez o Goya y un largo etcétera, por que hasta podemos imaginar como olían aquellas personas que están pintadas y de que humor se habían levantado aquel día.

Las artes plásticas son solo comunicación visual y difunden su mensaje de forma clara y directa.

La sensibilidad nos hace mas receptivos, pero no mas débiles. La creatividad es signo evidente de inteligencia y apreciarlo también. Los métodos y las herramientas cambian y evolucionan con el paso del tiempo, así como los artistas. El arte digital es el "aquí y ahora" del siglo XXI.


Barcelona-2012
Tel. 601 080 331
www.quim-abella.com
quim@quim-abella.com

Imagen gráfica:


TRAMA TECNIC
Imatge - Publicitat - Diseny gràfic
C/ Josep Estivill, 57 08027 BARCELONA
Tel. 933 516 590 www.tramatecnic.com

Eventos:


COACH
International
www.artcoachinternational.com