

# Índice

6 Prólogo

10 ¿Qué es el arte digital?

26 *El arte digital en la prensa*

46 *Raíces y casualidad.*  
*Una mirada a los inicios del arte digital*

52 Gráficos por ordenador

70 *Plotter, plots y plottear. ¿Por qué?*

86 *El collage como herramienta de estilo*

88 Animaciones y 3D en el arte

104 *Realidad virtual*

124 *El mundo es un escenario.*  
*El arte en las plataformas virtuales*

128 Net.art

146 *Rhizome.org*

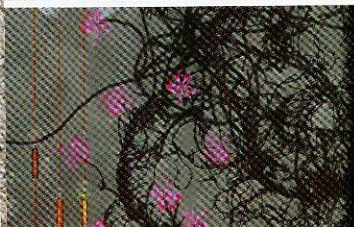
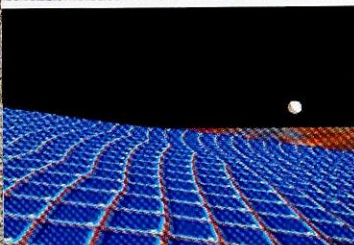
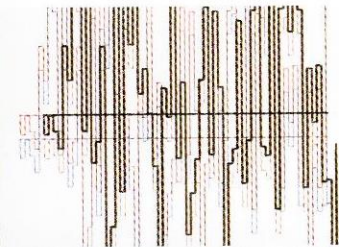
154 *etoy: Corporate Identity en la red*

158 Software art

164 *Mi punto de vista*

176 *Processing*

192 *Low Tech como medio de creación: el ASCII art*



- 194 Hacktivismo
- 208 *Game Modifications: arte a partir de juegos de ordenador*
- 224 *Net.art: diez años después*
- 228 Objetos interactivos y arte en el espacio público
- 244 *CAVE: un entorno virtual*
- 246 *Cuando lo real y lo virtual se unifican*
- 266 *Fachadas mediáticas:  
esculturas de luz en el entorno urbano*
- 268 Perspectiva
- 270 *¡Arte digital en los museos!*
- 274 Glosario
- 279 Índice onomástico
- 282 Bibliografía
- 284 Páginas web
- 286 Agradecimientos
- 288 Créditos

Imagen de la página 2: Jean Pierre Hébert, USA. *Élement Terre* (detalle), 2003. Dibujo con plotter sobre papel, 123 x 94 cm.

