



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

Arte Digital y su relación con la  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:  
**MARCO ANTONIO BASILIO HERNÁNDEZ**

**DIRECTOR DE TESIS**  
**MTRO. EN A.V. ARTURO MIRANDA VIDEGARAY**  
**(ENAP)**

**SINODALES**  
DRA. ALFIA LEIVA DEL VALLE  
(ENAP)  
MTRO. JUAN ANTONIO MADRID VARGAS  
(ENAP)  
MTRA. MARIA ELENA MARTINEZ DURAN  
(ENAP)  
MTRO. GERARDO GARCÍA-LUNA MARTINEZ  
(ENAP)

MÉXICO, D.F. MARZO DE 2014





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**MARA**, aún no me conoces, pero te pienso, esta Tesis es por ti.

## AGRADECIMIENTOS

A DIOS, aún siendo “como soy” creo que me cuida en todo.

A mi Basilio, Padre, mándanos un angelito pa’ que nos cuide, seguro estarías contento y te llevarías sin avisar el Título para enmarcarlo.

A mi Madre “Carmela” que me sigue regañando como si fuera un niño.

Mi familia, toda la runfla<sup>1</sup> Basilio/Hernández, Hermanos, sobrinos, tíos, etc., difícil de enlistarla, además de ser muy larga la lista, tengo el riesgo de omitir a alguien y entonces “arde Troya”.

Ady, gracias por el apoyo, eres un Ángel en la tierra, sin ti, estaría “frito”.

A los Sinodales, a mis ahora colegas docentes y amigos: Arturo Miranda, María Elena Martínez, Alfia Leiva, Juan Antonio Madrid y Gerardo García-Luna.

A Ediciones del Lirio, Rubén, al “che-editor” y la gente que conforma la editorial.

A la gente que me ayudo en la vida a motivarme a seguir con la Maestría:  
Angélica/Vicky/Rosa/Nicte/Yarely/Tania/Che-Guillermo.

A la gente que esta a mi lado para “bien o para mal” son “MI GENTE” mis “Compas”, mis alumn@s, mis “cuates” mis “Vecin@s”.

A todos, los que se enteren de este logro, por fin la terminé...

---

<sup>1</sup> runfla. Real Academia Española (palabra utilizada por mis abuelos)  
(Del it. ronfia, juego de naipes).

3. f. Serie de varias cosas de una misma especie.

4. f. muchedumbre.

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>2</b>
<b>CAPÍTULO 1</b>	
1.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS .....	12
1.2 CATEGORÍAS DEL ARTE DIGITAL .....	21
1.3 ARTISTAS DIGITALES.....	26
1.4 BREVE HISTORIA DEL ARTE DIGITAL EN MÉXICO .....	41
1.5 ARTISTAS DIGITALES MEXICANOS .....	45
<b>CAPÍTULO 2 EL NUEVO CONFLICTO DE LA REPRESENTACIÓN</b>	
<b>EN EL ARTE DIGITAL .....</b>	<b>56</b>
2.1 ¿QUÉ NOS OFRECE EL ARTE DIGITAL? .....	63
2.2 NUEVAS TENDENCIAS DEL ARTE DIGITAL.....	65
<b>CAPÍTULO 3 ¿QUIÉN HACE ARTE DIGITAL? .....</b>	<b>70</b>
3.1 ARTE DIGITAL, CULTURA Y EDUCACIÓN.....	76
3.2 PROYECTOS ARTÍSTICOS, REVISTAS, CENTROS Y	
3.3 ORGANIZACIONES CON TEMAS DE ARTE DIGITAL O SIMILARES.	65
<b>CAPÍTULO 4 ARTE DIGITAL Y SU RELACIÓN CON LA ESCUELA NACIONAL</b>	
<b>DE ARTES PLÁSTICAS .....</b>	<b>79</b>
4.1 BREVE REFLEXIÓN DEL TALLER DE ELECTROGRAFÍA .....	79
4.2 Arte Digital en la Escuela Nacional de Artes Plásticas .....	96
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>116</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>119</b>

## Arte Digital

*"El arte digital es todavía una forma de expresión relativamente nueva y en gestación. La novedad del medio conduce a una trascendentalización de piezas digitales sin una revisión adecuada de su calidad, creando un corpus de obras que probablemente no superen la prueba del tiempo: la novedad del medio se convierte en categoría estética, y los críticos de arte y escritores de la cultura digital, así como las empresas que publicitan novísimas tecnologías contribuyen a ello." <sup>1</sup>*

*Diego Levis*

## Introducción

El arte siempre ha estado envuelto en controversia desde que los historiadores han tratado de definirlo, si bien el tratar de precisar esta expresión del ser humano es complicada en un nivel conceptual, encontrar una definición donde todas las partes estén explicadas no es tarea fácil. Gracias a la necesidad del hombre por querer expresarse y decir algo mediante imágenes, no importa cuáles sean estas, han ido evolucionando las forma de hacerlas.

Algo parecido sucede entre el Arte Digital y la Fotografía, obviamente no aparecieron en la misma época, pero la Fotografía ha pasado por muchas críticas para ser considerada arte. Le ha tomado cerca de 150 años, que se le consideré arte. Pues valiéndose de un medio mecánico es como puede hacer sus imágenes, la cámara fotográfica es esencial para el fotógrafo, por esta razón no se valoraba a la fotografía como arte y lo mismo pasa con el Arte Digital pues también depende de un medio mecánico para realizar cada una de las

---

<sup>1</sup> Levis, Diego (2001) (en español). Arte y computadoras: del pigmento al bit. Editorial Norma.

propuestas que tiene este nuevo formato del arte, como todas y cada una de las cosas en los medios digitales pueden imprimirse por miles en un segundo, está es la controversia más grande que hay, pues la obra de arte para algunos debe ser única e irrepetible<sup>2</sup>.

Cada arte ha ido evolucionando como un proceso lógico y mucho más en la tecnología, que a cada momento se actualiza y lo que ahora está de vanguardia, el próximo mes será obsoleto. Tal vez el que cada vez aparezcan nuevas formas de tecnologías hace que poco a poco se cambié la concepción del arte. Tal vez le tome mucho tiempo a esta corriente llamada Arte Digital ser aceptada por todas las críticas y que se tome en cuenta como otras artes.

Teniendo así como inicio un marco teórico bastante complejo, se tienen que analizar todos y cada uno de los conceptos que se manejan en el tema de las artes para que posteriormente, se pueda dar una definición aceptable para este término, que sin duda es un gran tema que da mucho material para su análisis.

Entonces tenemos diversos elementos a analizar:

#### Evolución en el arte.

Concepto de Evolución: proviene del término latino evolutio y hace referencia al verbo evolucionar y a sus efectos. Esta acción está vinculada con un cambio de estado o a un despliegue o desenvolvimiento y su resultado es un nuevo aspecto o forma del elemento en cuestión.<sup>3</sup>

#### Revolución en el arte.

Concepto de Revolución: Una revolución es un cambio radical, profundo y permanente, respecto del orden establecido preexistentemente, un enfrentamiento sin retorno entre dos intereses contrapuestos.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> El "aura", para Benjamin, es la manifestación irrepetible de una lejanía por cercana que pueda estar. Es la impronta única e irrepetible que el artista plasma en su obra, y que le brinda su carácter de auténtico y original.

<sup>3</sup> <http://definicion.de/evolucion/>, fecha de consulta 5 de marzo de 2014

<sup>4</sup> <http://www.definicionabc.com/social/revolucion.php>, fecha de consulta 5 de marzo de 2014

Estética: Entre las ramas de la ciencia filosófica hallamos a la estética, cuyo objeto de estudio son el arte y lo bello, desde el punto de vista de sus cualidades sensibles, y los valores en ellas contenidos. Del griego "aisthesis", nos habla de lo que se conoce a través de los sentidos.<sup>5</sup>

Platón la definió: "Es bello todo lo que, visto y oído, nos agrada. Es necesario juntar en la cosa las condiciones de ser visibles y audibles, junto a producir deleite con su vista y oído. Este deleite no es por lo real; o sea, los sentidos de la vista y el oído por lo general no están aferrados a la realidad"<sup>6</sup>

Aristóteles señaló algunos de los componentes con que se consigue el efecto de que una cosa sea bella. Y enumera: el orden, la simetría, la proporción, la conmensuración, la limitación.<sup>7</sup>

Para García Bacca los valores estéticos generalmente no coinciden con los monetarios, los estéticos son valores de belleza y Arte.<sup>8</sup>

La belleza está en la naturaleza. El Arte es invento, creación del hombre; Las obras de arte las inventa el artista con reglas e inspiración, hace falta la educación en el espectador, el ojo artístico, cierta inspiración, para descubrir, de súbito, la belleza.

Premisa:

"las artes han sido los medios por los cuales el hombre ha podido comprender paso a paso la naturaleza de las cosas." Herbert Read.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> <http://deconceptos.com/arte/estetica> , fecha de consulta 5 de marzo de 2014

<sup>6</sup> <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num11/paginas/ate/capri/arte%20digital.pdf> fecha de consulta 5 de marzo de 2014

<sup>7</sup> IDEM

<sup>8</sup> IDEM

<sup>9</sup> Read, Herbert, Imagen e Idea, FCE, México, 1957.

Marco Antonio Basilio Hernández



Podemos definir al arte digital como una nueva disciplina de las artes plásticas que se basa completamente en elementos digitales mismas que en su proceso de producción necesitan de herramientas de estilo digital como el ordenador, principalmente.

Aunque aún sigue en debate si de verdad puede ser

considerado un “arte”, se podría decir que esta variante de las artes plásticas tiene el mismo objetivo que cualquier otra obra hecha con cualquier otro material, ya que su propósito es comunicar, dar a conocer, informar, pretende transmitir algo. La gran diferencia que existe son los medios por la cual se llega a este punto ya que no son los típicos medios como pintura, colores; etc. Lo que se usa es completamente digital y esto es que se basan en la fotografía, fotomontajes, ilustraciones digitales, incluso a través del modelado en 3D ya que por medio de ella podemos crear una sensación tridimensional mucho más real.



También podemos hablar de los elementos que intervienen dentro del arte digital, y se necesitan:

- 1) Un creador, que tenga una necesidad de expresión sobre algún tema.
- 2) Algunos programas que hagan posible el trabajo.
- 3) Un proceso mediante el cual el creador interactúa con la tecnología;
- 4) El trabajo digital completado, es decir, el resultado final.

Teniendo los conceptos “básicos” de todo lo que enmarca el arte como tal, y así mismo desglosándose al arte digital, podemos pasar a la definición como tal de arte digital.

El arte digital es una disciplina de las artes plásticas que comprende obras en las que se usan elementos digitales, tanto en el proceso de producción como en su exhibición. Los soportes de este tipo de estilo son digitales, por ejemplo, el ordenador, que efectúa cálculos para crear por ejemplo una imagen o un sonido combinando los parámetros programados con un componente de aleatoriedad. Las técnicas utilizadas para el arte digital son muy diversas, una de ellas es el modelado 3D.<sup>10</sup>

Parte de la capacidad adaptativa del ser humano, radica en la estandarización de las herramientas que este mismo va creando. Poco a poco, los seres renuentes al cambio por medio de la utilización de nuevas herramientas, serán desplazados hasta convertirse en objetos inservibles.

En la ciencia, en el arte y en la vida misma, la capacidad adaptativa nos permite caminar de la mano con el resto del mundo, manteniéndonos vigentes en nuestro campo de trabajo y facilitando, por ende, la posibilidad de “éxito” en el mismo. Pero, ¿A dónde nos lleva todo esto?

---

<sup>10</sup> <http://www.artelamedia.bellasartes.gob.mx/Archivo/archivo/index.php/Medios> consultada el 5 de marzo de 2014



Nobody por Dr. Franken<sup>11</sup>

Como se ha mencionado, tanto en el arte como en la ciencia, la capacidad de adaptarse permite un éxito relativo. La ciencia como fuente de conocimiento, cuyos datos frenéticos le obligan a cambiar prácticamente diario. El arte como fuente espiritual que cambia a la par del hombre. La evolución, la ciencia y el arte han creado una obscena relación amorosa donde todos se complementan, dando a luz ideas tan extrañas como el arte digital.

Esta “nueva” tendencia artística ha sido derivada de la implementación de recursos como la Computadora o el internet, que han dado nuevas posibilidades a los artistas más abiertos. Hoy en día, es común observar imágenes de gran calidad generadas por un ordenador, interesantes instalaciones interactivas o

---

<sup>2</sup> <http://creattica.com/photoshop/nobody/46599> consultada el 5 de marzo de 2014

simplemente imágenes retocadas con gran habilidad; a pesar de esto, mucho se ha discrepado sobre el valor artístico de la imagen digital, ya que se ha catalogado como simple habilidad técnica. Uno mismo es renuente a esta forma creativa, pues la experiencia artística es radicalmente distinta. No es lo mismo realizar una imagen veinte horas sentado frente a una Computadora, con la capacidad de deshacer los errores con sólo presionar Ctrl + Z, a realizar una obra con técnicas tradicionales, con el elemento humano tan presente, con el grado de incertidumbre y la necesidad de corregir los errores sobre la marcha.



Michael Oswald<sup>12</sup>

Sin embargo no debemos pasar por alto el hecho incuestionable de que la computadora o cualquier otro medio de producción digital, son sólo más herramientas a la disposición del artista.

---

<sup>12</sup> <http://antidepressivo.net/2008/07/25/arte-digital-las-mujeres-de-michael-oswald/> , consultada el 5 de marzo de 2014

Antes de continuar, es necesario revisar una definición de arte. Según el diccionario de la Real Academia Española, el arte es la *manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros*. También le define como *Virtud, disposición y habilidad para hacer algo*.

Teniendo en cuenta las ambiguas pero útiles definiciones del párrafo anterior, habremos de darnos cuenta que la posibilidad artística de lo digital es evidente, pues la creación no radica en la herramienta sino en quien la usa, ya que el arte nace de una necesidad expresiva, que hasta el momento no posee ninguna máquina.

Así mismo es muy interesante la definición que da Mónica Mayer en la revista "Pinto mi raya" la cual dice:<sup>13</sup>

*"Hablar de arte digital es retomar el antiguo debate que surge cada vez que aparece una nueva herramienta para la producción artística y más si tiene el descaro de ampliar nuestra definición de arte. Hablar de arte digital es reflexionar sobre el arte y sus complicaciones filosóficas: definir sus límites, sus alcances y su esencia. Hoy, el arte digital, implica contemplar una amplia gama de productos objetuales y virtuales que están redefiniendo la forma en la que vemos y pensamos el mundo, aún cuando no sean aceptados como ARTE".*

Así pues, varias opiniones dicen que este arte aun no es considerado como tal, por lo que debemos preguntarnos ¿Por qué no?... Y esto se debe a que muchos aún lo describen cómo una habilidad técnica, más que una manifestación artística. Sin embargo, hay que hacernos a la idea de que esto cambiará

---

<sup>13</sup> <http://www.pintomiraya.com.mx/memvirtual/ensayo.htm>, fecha de consulta 5 de marzo de 2014

rápidamente, por el hecho de que la tecnología (sistemas, programas, etc.) cada vez, hace, o tiene más avances y más rápido, y así se podría llegar a hacer más cosas, para lograr convencer a estas personas.



"Marilyn Monroe", "Proyecto Circulismo digital / *Digital Circlism Project*" © Ben Heine<sup>14</sup>

El tema principal en el cual nos centraremos, es precisamente el Arte Digital, ¿Qué es el Arte Digital?, se puede definir como la creación de imágenes de cualquier índole por medios digitales, comprendiendo su construcción, exhibición, etc.

El arte digital nos abre un enorme abanico de posibilidades para la realización de obras gráficas, tal vez se podría pensar que al hacerlo en una máquina o por medio de algún medio mecánico sería más fácil o disminuiría el trabajo pesado pero pensar de esta manera es algo muy erróneo, porque aunque sea un medio mecánico o se valga de alguna herramienta no deja de tener su grado de complejidad, requiere de una buena manipulación de las herramientas, una habilidad que no todos tienen para poder utilizar las posibilidades que los medios digitales proporcionan.

El arte digital incluye la fotografía, ilustración, modelado, música... en fin, hay diversidad de técnicas y medios utilizados y que se consideran como arte digital. Se originó debido a la revolución digital, esta novedosa manifestación cultural que surge como convergencia tecnológica de la electrónica, el software y las infraestructuras de telecomunicaciones (tv, internet, etc.).

---

<sup>14</sup> <http://elhurgador.blogspot.mx/2013/07/ben-heine-arte-digital-dibujo.html>, fecha de consulta 5 de marzo de 2014

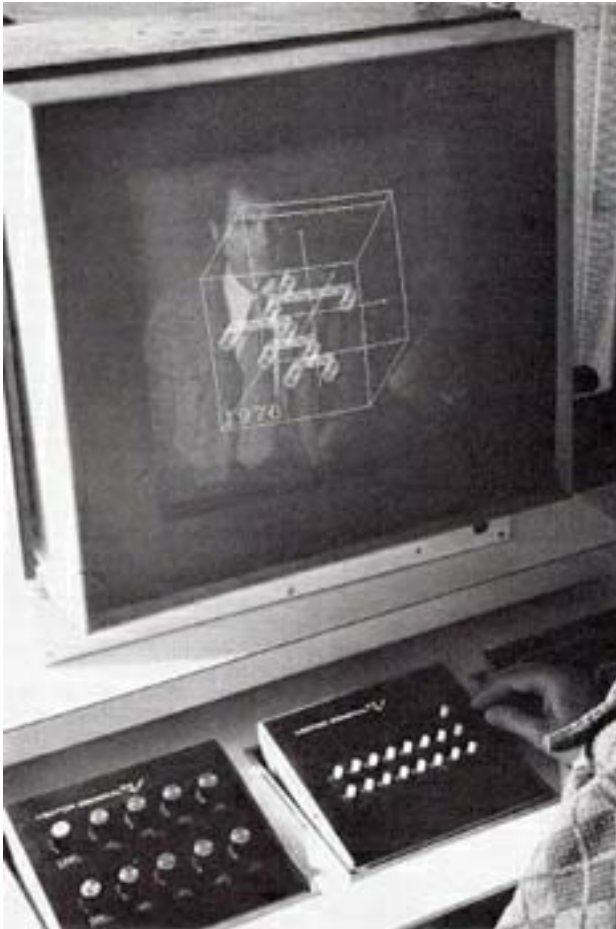
# **CAPÍTULO 1**

## **Antecedentes Históricos**



## CAPÍTULO 1. Antecedentes Históricos

La primera exposición de gráficos generados por una máquina electrónica tuvo lugar en 1953 en el Sanford Museum de Cherokee, Iowa (EUA). Desde ese momento, cuando todavía el expresionismo abstracto y el informalismo eran las corrientes estilísticas hegemónicas en el panorama artístico occidental, la realización de gráficos con la ayuda de máquinas empezó a multiplicarse hasta llegar a ser vertiginoso y alcanzar su éxito. Fue a finales de los sesenta y principios de los setenta, cuando esta práctica se extendió a numerosos países. La revolución tecnológica del último siglo ha propiciado un arte digital hecho mediante la innovación de programas informáticos, y también el surgimiento de un gran abanico de cámaras digitales.



Charles Csuri, considerado el creador del primer “ordenador de arte”.

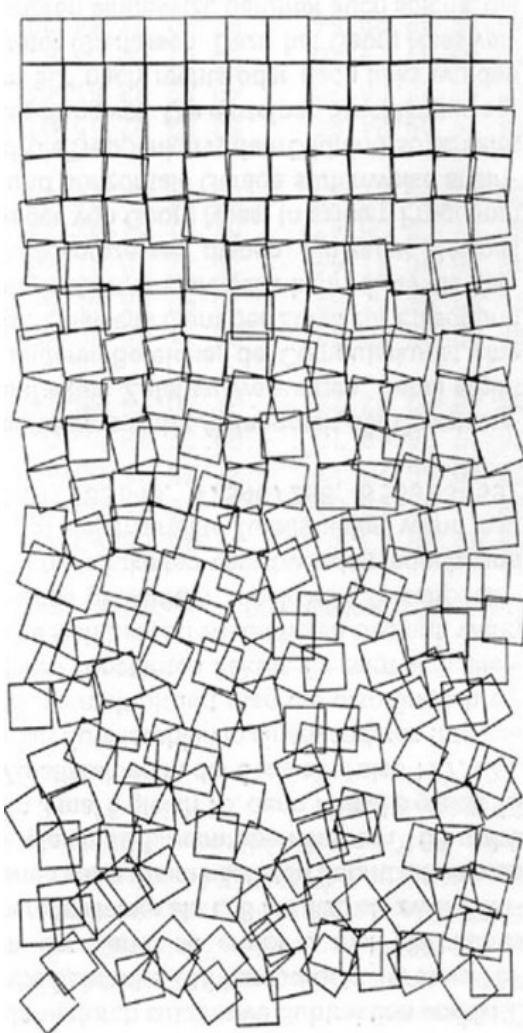
A este ordenador se le llamo:

*Smithsonian*

---



Las obras pioneras del arte digital aparecen a mediados del siglo XX, en el momento en el que se empiezan a crear gráficos en la computadora. Para 1949 Max Bense, profesor de Filosofía y Teoría Científica, escribe junto a Abraham A. Moles un estudio llamado “la Estética de la Información”, documento que más tarde, sería considerado similar a un manifiesto del arte digital. Es gracias a este texto que George Nees, decide relacionar sus conocimientos de matemáticas, física y filosofía, para adentrarse en el naciente mundo de las gráficas generadas por ordenador, convirtiéndole así en uno de los pioneros en esta nueva forma creativa.



□ Ejemplo de la obra de Nees

George Nees, junto con nuevos nombres como el artista Frieder Nake y Michael Noll, realizan en conjunto la primera exposición de arte digital entre el 5 y 19 de febrero de 1965. Mostrando al público por primera vez las posibilidades estéticas de una naciente tecnología que hasta ese momento, solo se ocupaba para fines científicos.

A finales de los sesenta y principios de los setenta, el arte digital alcanzó un crecimiento considerable, convirtiéndose en una tendencia mundial. Gracias a este crecimiento podemos ver obras de pioneros en el arte digital como Charles Csuri, Robert Mallary, David Em, Herbert W. Franke, Lawrence Gartel, John Landsown, Manfred Mahr y Friede Nake.

Vale la pena rescatar el nombre de Charles Csuri, ya que según la *Association for Computing Machinery Special Interest Group Graphics* este fue un gran impulsor del arte de la nueva era. Este ser creó el primer ordenador de arte en 1964.<sup>15</sup>

Otro hombre que debe ser mencionado es David Em, ya que fue uno de los primeros artistas en trabajar con pixeles, en 1977 Em logra crear el primer recorrido virtual para la NASA.



Obras de Charles Csuri

<sup>15</sup> [http://www.opinion.com.bo/opinion/vida\\_de\\_hoy/2013/1214/vidadehoy.php?id=1834](http://www.opinion.com.bo/opinion/vida_de_hoy/2013/1214/vidadehoy.php?id=1834), consultada el 5 de marzo de 2014

Charles Csuri es considerado el impulsor del arte digital y de la animación por computadora por el Museo de Arte Moderno y por la *Association for Computing Machinery Special Interest Group Graphics*. Creó el primer ordenador de arte en 1964. Su exposición "Más allá de las Fronteras" es una muestra de sus trabajos más innovadores de arte en computadora. Charles Csuri fue el primer pintor en ganar el concurso de la revista *Computer and Automations*, con una obra que representaba su propio retrato tratado mediante un programa de computadora.

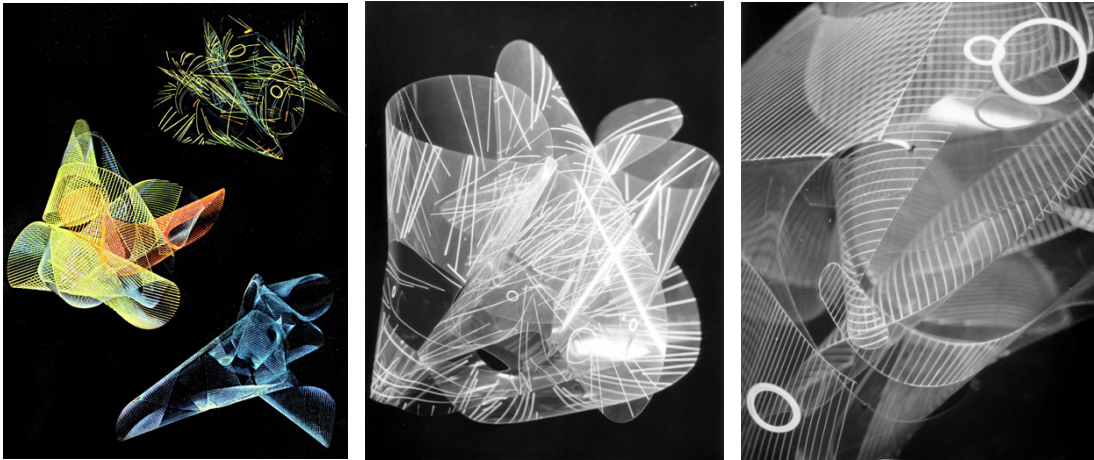


"Autorretrato". Charles Csuri  
<http://dam.org/artists/phase-one/charles-csuri>, 5 de marzo de 2014

Otro de los impulsores del arte digital es el escultor norteamericano Robert Mallary quien en 1968 da sus primeros experimentos en los gráficos por computadora. Además, desarrolló un programa de computadora con el propósito de realizar una escultura y consiguió su objetivo haciendo ciertas transformaciones en una forma tridimensional.



Escultura de R. Mallary hecha a partir de un programa de gráficos.



Color In The Dark. Robert Mallery, 1968 <http://www.robertmallery.com/Art/Art.htm>

En los inicios del uso de la computadora, esta máquina fue utilizada por los científicos para hacer complejas soluciones de cálculo, sin embargo en ese entonces nadie se imaginó que pudiera servir para hacer arte, no fue sino hasta 1960 que los mismos científicos comenzaron a explorar las capacidades gráficas con los computadores, los primeros ejemplos conocidos fueron el Sketchpad, software escrito en 1963 por Ivan Sutherland durante su doctorado que aportaba dos novedades. Por un lado, fue el primero en utilizar una interfaz gráfica, y también podría crear dibujos de forma interactiva utilizando una segunda adaptación, un *light pen*; también entre 1960 y 1964, William Fetter se encontraba trabajando en la optimización del espacio en las cabinas de las aeronaves, como parte de su obra, y diseñó por primera vez un ser humano como modelo en una computadora, a él se le atribuye el término gráficos por computadora.

Charles Csuri es sin duda un pilar importante en el arte digital, quien en 1964 experimentó con la tecnología de gráficos por computadora y en 1965 empezó a crear películas animadas por computadora, en 1967 en 4th International Experimental Film Festival de Bruselas, Bélgica, lo premió por su trabajo en animación.



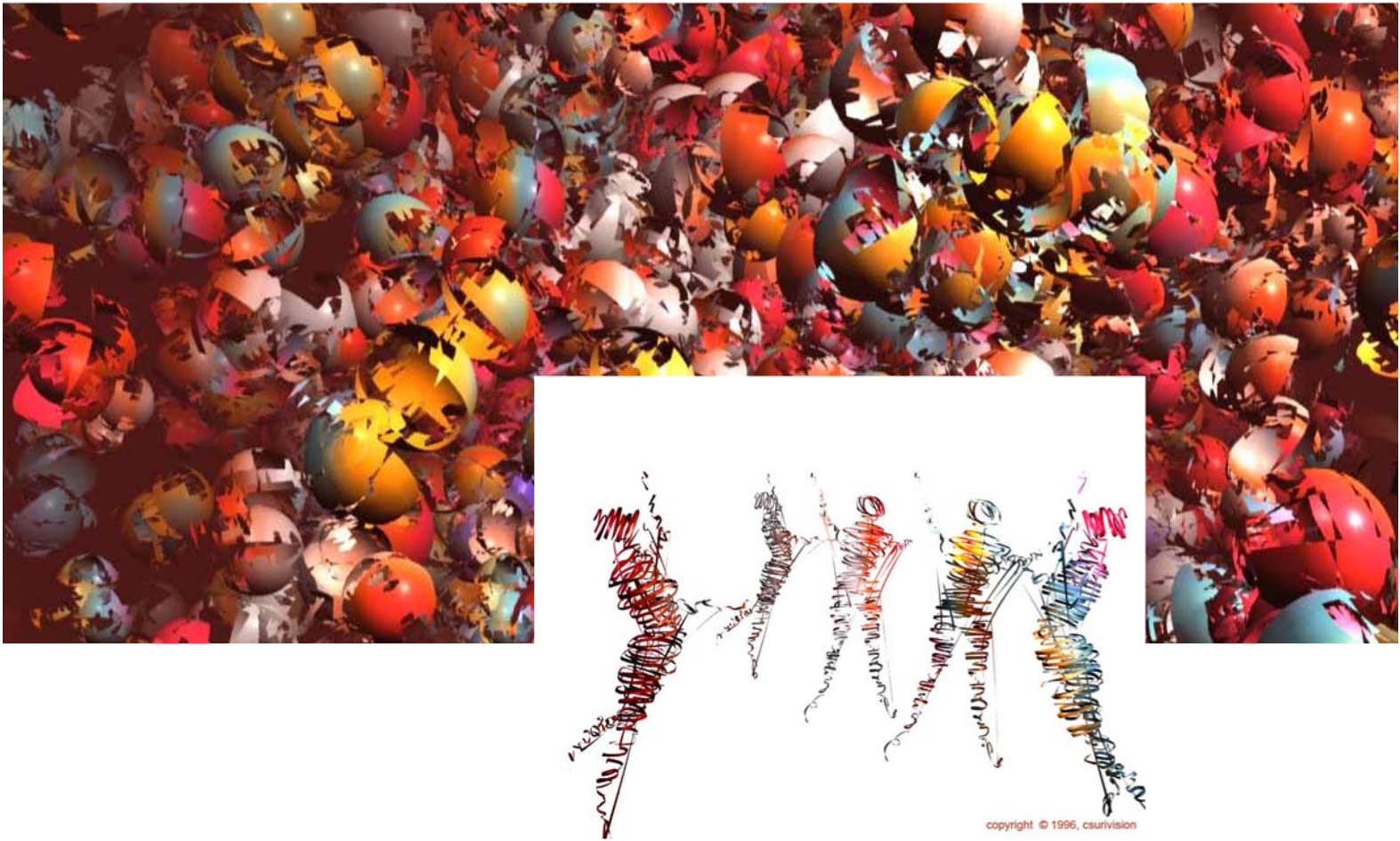
Csuri ha sido reconocido como el padre del arte digital y la animación por computadora. Por otra parte, desde el año 2000 se comenzó a crear la base de datos para el *Digital Art Museum* (DAM), con la finalidad de empezar a documentar el desarrollo del arte digital, que crece exponencialmente, porque la evolución del Arte Digital, no ha cesado, por el contrario sigue aumentando, donde la imaginación es el límite.

Por otro lado, no hay que olvidar a los contemporáneos: Steve Jobs, Ed Catmull y John Lasseter, fundadores de una de las primeras empresas que se dedicaban a producir películas cien por ciento de manera digital: *PIXAR Animation Studios*, además de ser pioneros en cuanto al desarrollo de software digital por parte de Catmull y que gracias a ellos y a sus inventos, a mi parecer, propiciaron el boom en la era de la imagen en movimiento digital y de las computadoras.



Mano de Ed Catmull  
hecha digitalmente en  
1972

La evolución de la tecnología en los últimos años ha sido vertiginosa, la facilidad en el acceso a innumerables sitios en la red de internet, las nuevas generaciones se alternan entre la realidad y el mundo virtual. La tecnología digital a través de la computadora, la fotografía digital y el video digital, los programas para creación y edición, entre otros, han venido a modificar la forma en cómo nos relacionamos con el mundo y estos cambios tienen repercusión en las manifestaciones artísticas vinculadas, como lo es el arte digital.



A happy time<sup>16</sup>

<sup>16</sup> <http://www.csurivision.com/>, consultada el 5 de marzo de 2014

## Categorías del arte digital

### Fotografía Digital

Aunque el mundo en el que vivimos (y por lo tanto las imágenes que capturamos con la cámara en él) es analógico, en el caso de la fotografía digital, esta información que capturamos es transmitida por medio de la cámara de manera digital. Analógico significa continuo; entre dos valores analógicos cualquiera debería haber, en teoría, infinitos intermedios. Pero, al procesar esta señal, se suelen hacer agrupaciones, descartando las diferencias leves. Cada agrupación se identifica mediante un valor; es decir, se digitaliza. El desarrollo de la tecnología digital es el principal responsable de la "sociedad de la información".



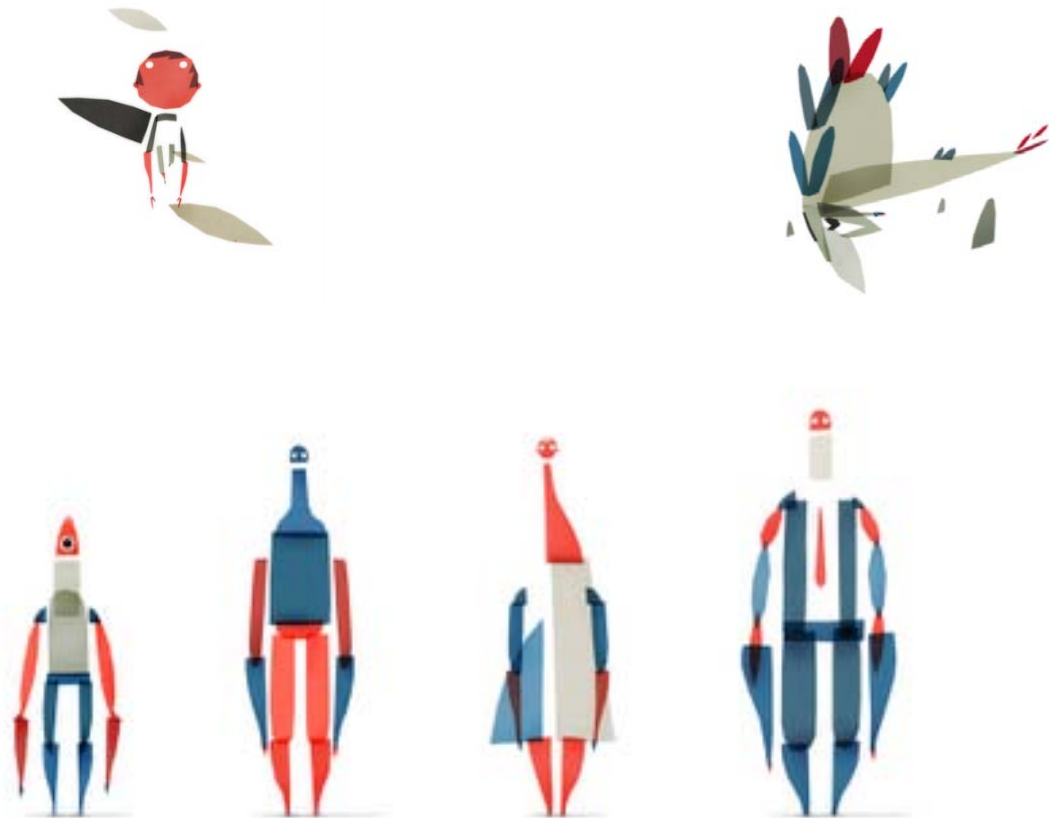
El mar, s/a<sup>17</sup>

<sup>17</sup> <http://pixelnomicon.net/recursos/imagen-digital/>, consultada el 5 de marzo de 2014



## Ilustración Digital

La ilustración digital es exactamente igual que la ilustración tradicional sólo que esta se hace por medio de la computadora. Se pueden agregar fotografías o texturas de manera más sencilla, es parte de la evolución de las técnicas tradicionales de la ilustración a nuevas formas de expresión.



Quentin Baillieux<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Quentin Baillieux, <http://mrilli.blogspot.com/>, consultada el 5 de marzo de 2014

## El estudio Mecanique Generale



Walt Disney, MG<sup>19</sup>



Steve Simpson y su ilustración infantil<sup>20</sup>

<sup>19</sup> <http://www.mecanique-g.com/#/gallery/11/> , consultada el 5 de marzo de 2014

<sup>20</sup> <http://www.colectivobicicleta.com/2012/05/ilustracion-de-steve-simpson.html> , consultada el 5 de marzo de 2014

## Ilustración 3D

Dentro del marco de la ilustración digital surge una variante en tres dimensiones, esto es que por medio de las luces y sombras surge la profundidad, además de que esta ilustración normalmente viene acompañada de un elevado nivel de hiperrealismo.

Con la ayuda de programas como 3DMAX, Photoshop, Zbrush, Maya y



Vray, el artista lleva a cabo sus interesantes creaciones, en las que se destacan el manejo de las texturas y la luz que las hacen más llamativas. José Alves ha recibido numerosos premios por su trabajo, en comunidades como *CGSociety*, *DeviantArt* y revistas especializadas en 3D.

Un artista bastante interesante, con buenas ideas y una técnica donde combina fotografía, dibujo y modelado 3D. El nombre del artista es

Mark Bannerman, quien luego de vivir y trabajar en ilustración en Londres, regreso a su país para seguir avanzando en su propuesta surrealista en 3D.

La aplicación de medios digitales en la fotografía es una vertiente muy grande que ayuda a mentir de una forma favorable, pues muchas de las imágenes que vemos en revistas, televisión, no son reales, pasan por una serie de retoques que nadie se imaginaria para llegar a tal resultado tan perfecto. Esto mismo que se hace en esto días, se hacía en tiempos anteriores por medio de los retratos,

se podía quitar alguna especie de imperfección, no importa si es ahora o antes, los principios son los mismos, lo único que cambia son las herramientas.

### **Escultura Digital**

Por medio de programas en 3d, se hace una especie de modelado en la computadora, para pasar al proceso de darle forma en 3d, por medio de códigos binarios.

El modelado en 3d se sustenta en objetos poligonales, tonalidades para el volumen, reflejos, sombras, iluminación. Existen herramientas para una creación fácil y rápida de objetos en 3d, que te ahorran mucho trabajo.

## ARTISTAS DIGITALES



A continuación intentaremos dar un vistazo a diferentes artistas digitales por el mundo, es una tarea difícil, ya que enumerar y tratar de citar a los mejores exponentes de esta disciplina es por demás complicado, ya que se necesitaría una investigación más amplia y porque además en un mundo globalizado, hay miles de artistas creativos que utilizan de alguna forma la tecnología para sus obras.

La imagen superior es de Jeffrey Michael Harp<sup>21</sup>, artista inspirado en el surrealismo.

---

<sup>21</sup> <http://antidepressivo.net/2007/10/10/arte-surrealista-de-jeffrey-michael-harp/>, consultada el 5 de marzo de 2014



## Henryca Citra<sup>22</sup>

Su trabajo es muy colorido y parece crear mundos de la nada, su estilo es muy personal y fantástico, en todos esos paisajes llenos de color y misterio, hay una sensación post apocalíptica que gobierna sus obras, cada una con un ambiente diferente y bien definido.



## Teodoru Badiu<sup>23</sup>

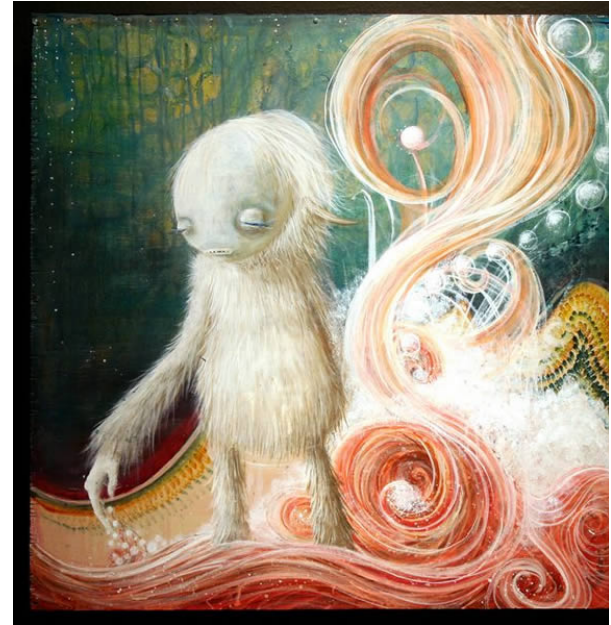
Maneja el surrealismo de una forma fascinante, ya que a cada uno de los elementos que utiliza le da una utilización que hace semióticamente que cada elemento elegido genere un nuevo espacio de significación detrás de cada uno de sus personajes.

<sup>22</sup> <http://artbloom.net/henryca-citra/>

<sup>23</sup> <http://www.kabytes.com/artes-electronicas/artistas-digitales-del-mundo/attachment/teodoru-badiu/>, consultada el 5 de marzo de 2014

### Josh Heilaman<sup>24</sup>

Crea escenarios fantásticos, utilizando mucho las formas curvas y en su gran mayoría los espirales, transmitiendo nuevas sensaciones con la expresión de sus personajes y el color que los acompaña .



### Cathleen Wolter<sup>25</sup>

Habla de un mundo fantástico donde los colores parecen tener vida propia, sus personajes transmiten paz y una comunicación implícita con el subconsciente. La forma en que la composición transmite las sensaciones es muy especial, a pesar de que parece pueril, agrada demasiado, y crea mucha felicidad.



<sup>24</sup> <http://www.kabytes.com/artes-electronicas/artistas-digitales-del-mundo/attachment/josh-heilaman/>

<sup>25</sup> <http://www.kabytes.com/artes-electronicas/artistas-digitales-del-mundo/attachment/cathleen-wolter/>

## **Pablo Alfieri**

Buenos Aires, Argentina

"Pablo Alfieri es un diseñador gráfico e ilustrador nacido en 1982 en Buenos Aires, Argentina. En 2002 comenzó la carrera de Diseño Gráfico en la UBA (Universidad de Buenos Aires), donde descubrió su pasión por el diseño, la ilustración y la tipografía. en enero de 2008 creó "Juguetón", una muestra de sus obras personales, un espacio libre donde se juega y se divierte con los colores, la tipografía y las formas geométricas, las bases de su trabajo creativo".



## **Adolfo Correa**

Santiago, Chile

Adolfo Correa es un estudiante de 21 años de Diseño Gráfico de Santiago, Chile. A pesar de que es joven, rápidamente se está recogiendo en los estilos más populares y las tendencias de diseño del mundo del diseño gráfico moderno.

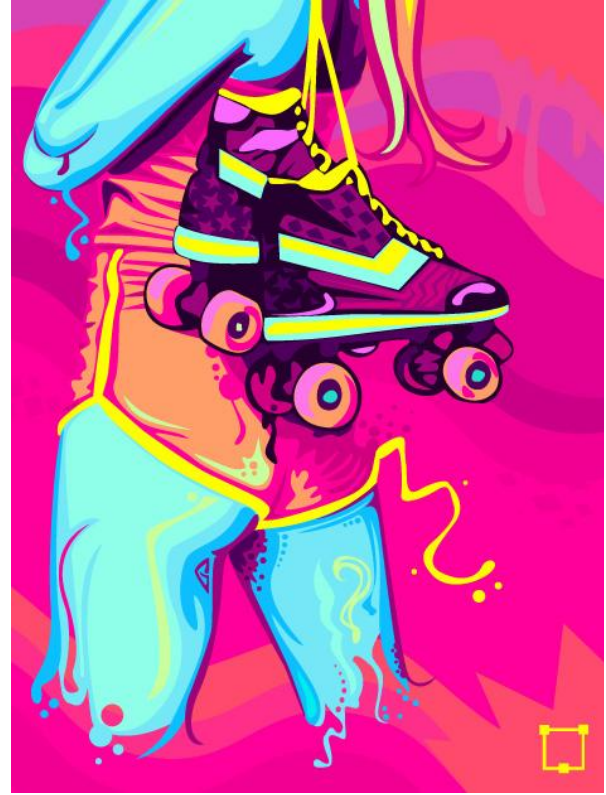




## **Genaro Desia Coppola**

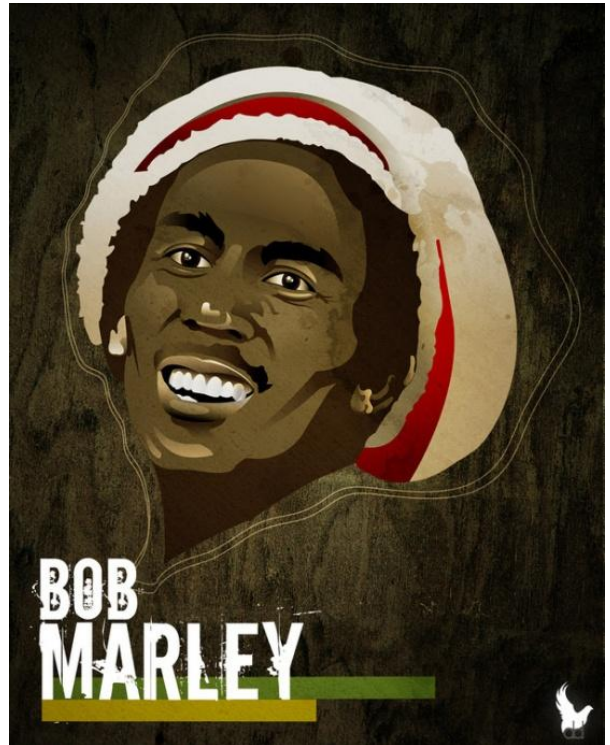
Barcelona, Venezuela

Genaro Desia Coppola es un artista con un estilo muy personal y llamativo. Su obra se centró en el uso de flash y arte vectorial mediante la edición de color y movimiento de la misma.



## Diego Díaz

Diego Díaz es un diseñador gráfico que viene de la ciudad de Guatemala. Muchos de sus diseños cuentan con un estilo natural *reggae roots*.



## MASA

Caracas, Venezuela

"El trabajo MASAS tiene un fuerte énfasis en la investigación Latino-estadounidense de pop y de la cultura en todo el mundo urbano contemporáneo.

El resultado es un cruce donde el folclore y las referencias urbanas se mezclan para producir nuevas ideas e identidades en cada obra."<sup>26</sup>



<sup>26</sup> <http://lateral.typepad.com/blog/2011/09/masa-venezuela-.html> , consultada el 5 de marzo de 2014

## ROAN

Ciudad de México, México

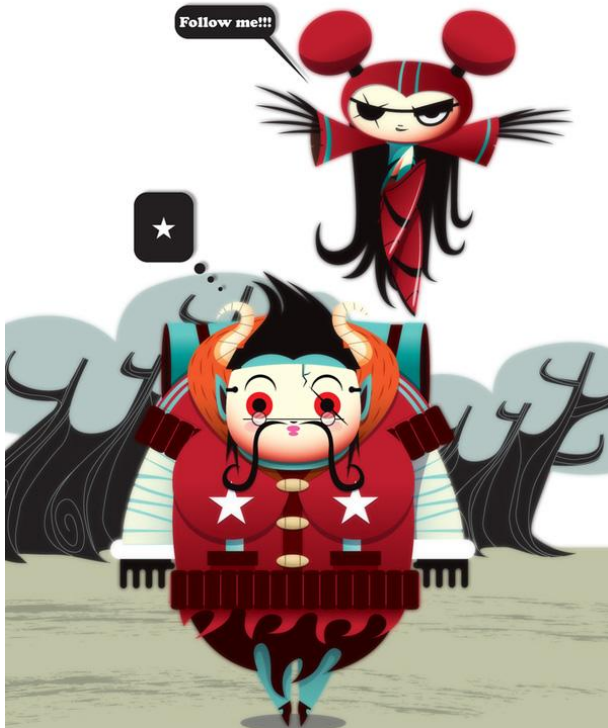
Es un ilustrador nato su excelente fluidez de líneas y colores demuestran su gran talento al componer obras que están a la altura de los mejores, maneja de igual forma el vector como el bitmap y sus composiciones dejan mucho que decir de este gran artista.<sup>27</sup>



## César Evangelista Bautista (Mr. Kone)

México Distrito Federal, México

Si le preguntas a César Evangelista Bautista qué es lo que le gusta hacer, él te dirá ilustración.<sup>28</sup> Con una cartera impresionante, es fácil ver que no es mentira. Sus diseños de los personajes son las manos hacia abajo algunos de los mas representativos.



<sup>27</sup> <http://dydierescobar.blogspot.mx/feeds/posts/default> , consultada el 5 de marzo de 2014

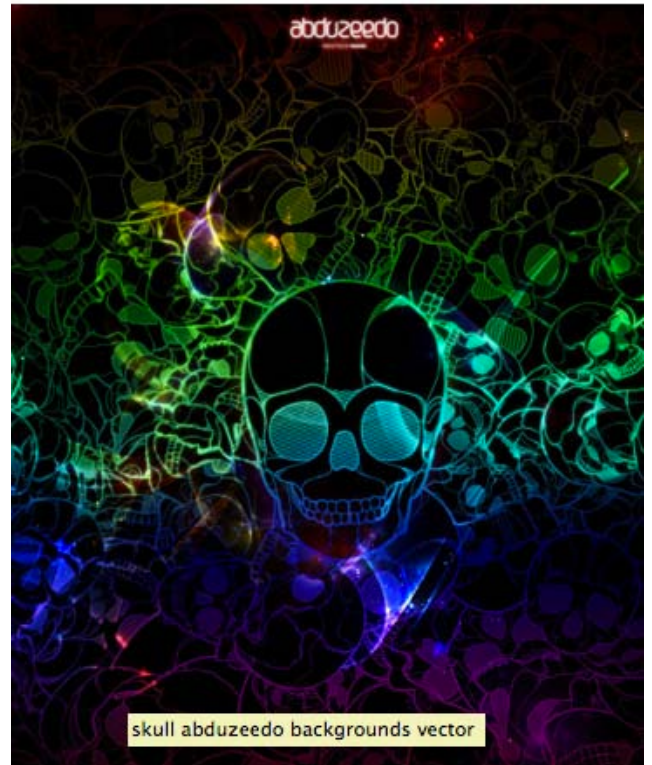
<sup>28</sup> Idem



## Fabio Sasso

Porto Alegre, Brasil

"Soy un gráfico, diseñador web y el cofundador de un estudio de diseño llamado 3yz rendimiento digital y me encuentro un blog llamado Abduzeedo donde comparto mis pensamientos, sitios frescos, y las clases particulares."<sup>29</sup>



## Jorge Aguilar / REAKTOR

Guadalajara, México

"Reaktor es la condición humana que le da el poder de pensar por sí mismo y trascender. Es uno que levanta la voz y nunca se rinde. No es seguir las tendencias, sino tener el poder para crear y modificar lo que te rodea. Es poseer un argumento sólido y una voluntad inquebrantable. Reaktor es vivir la maximización de su propia esencia."<sup>30</sup>



<sup>29</sup> <http://fabiosasso.com/>, consultado el 5 de marzo de 2014

<sup>30</sup> <http://www.reaktorlab.com>, consultada el 5 de marzo de 2015



### Jaroslaw Kubicki (1976)<sup>31</sup>

Es un artista, fotógrafo, diseñador web polaco. Se graduó en Bellas Artes en el Liceo Gdynia seguido por la Academia de Bellas Artes de Gdansk. Ha diseñado numerosas portadas de álbumes de música de grupos como Closterkeller, *Moonlight*, *Agonised by love*, *Artrosis*. Él es un diseñador gráfico de páginas web como: *Gothic Art* (*portal* creado hace seis años) junto con Bartosz Hery, galería en línea del pintor Ewa Skierska, el sitio web oficial de la *Agonised* por el grupo de música y amor, etc. En 2003 Kubicki ha diseñado el sitio web de Zdzisław Beksinski.



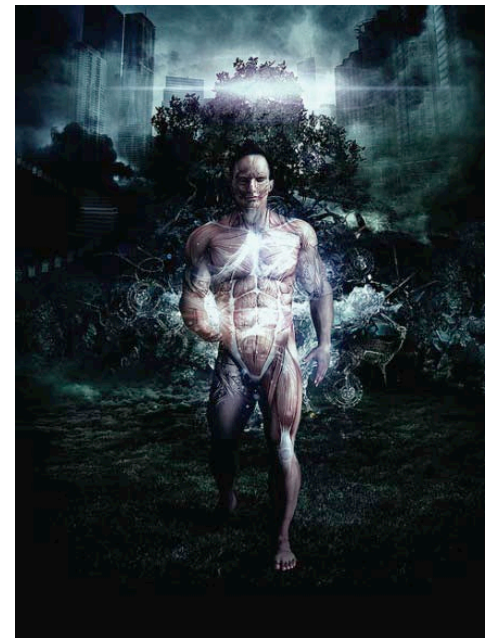
<sup>31</sup> <http://www.kubicki.info>, consultada el 3 de diciembre de 2013





### MARCO ESCOBEDO<sup>32</sup>

Es un ilustrador y diseñador gráfico peruano cuyo espectacular trabajo es centrado en lo surrealista y lo fantástico. Los trabajos de Escobedo están llenos de color, con escenas y personajes que parecen que pueden ser de otro planeta, porque da un realismo impresionante a los seres humanos y paisajes pareciendo casi fotografías, porque incluso les da varias expresiones que incluso a ciertos modelos les podría costar trabajo además de que los efectos de desvanecido son muy interesantes.



<sup>32</sup> <http://marcoescobedo.com> consultada el 3 de diciembre de 2013



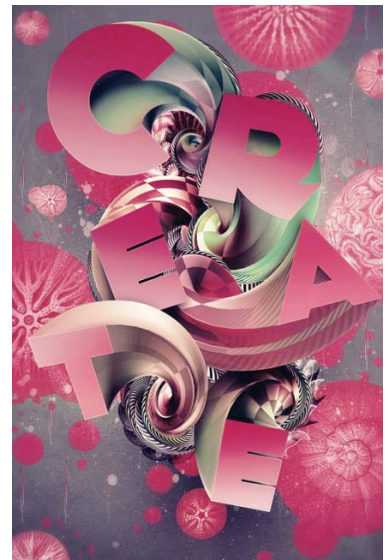


**LAURA ALEJO<sup>33</sup>**

Es una ilustradora española. Comenzó su exitosa carrera en la *Escola Massana* donde estudió diseño de producto y diseño gráfico. Más adelante hizo un máster en el Instituto Catalán de Tecnología y varios cursos relacionados con *motion graphics* y diseño tipográfico. Además de haber desarrollado proyectos independientes en áreas como ilustración y conceptualización, también ha participado en eventos realizados en países como México, Estados Unidos y Chile, y también fue reseñada en publicaciones como *Visual Magazine* y *Experimenta Magazine*.

**NIK AINLEY<sup>34</sup>**

Nick Ainley es un diseñador inglés apasionado por crear arte personal e ilustraciones. Luego de aprender por su cuenta a utilizar el Photoshop y concurrir al Colegio Imperial de Londres, se quedó en el mundo del diseño. Su portafolio en línea, llamado "Shinybinary" fue lanzado en el año 2004 intentando ser la presencia de Ainley online. Su primera versión fue un éxito, llegando a recibir más de un cuarto de millón de visitas únicas. Cuando llegó la segunda versión, en ocho meses la visitaron 300.000 personas.



<sup>33</sup> <http://www.lauraalejo.com> consultada el 3 de diciembre de 2013

<sup>34</sup> <http://www.shinybinary.com> consultada el 3 de diciembre



Ainley se vuelve cada vez mas conocido, sus trabajos comienzan a verse en diferentes revistas, libros, portadas de álbumes, posters, y hasta en indumentaria. Fue nombrado un de los “10 mejores y nuevos talentos creativos del 2006” por la revista “*Computer Arts Magazine*“, y luego como el “Artista *Computer Arts* del momento”. Sus trabajos demuestran el porqué de su crecimiento. El hombre se vuelve popular gracias a su gran creatividad y la manera en la que emplea y desarrolla las ideas. Junta la tipografía con la ilustración fantástica, caricaturesca, sus diseños son muy orgánicos y diversifica sus trabajos con algunos retratos digitales, etc. Y utiliza toda la gama cromática en sus creaciones.



NIK AINLEY

Marco Antonio Basilio Hernández



De esta Obra no se encontró el autor, pero es digna de mostrar, llama la atención cómo el arte digital también se ha visto influenciado por ciertas corrientes artísticas, y lo que más puede gustar es la parte basada en el cubismo, ya que le da un toque moderno y es una perfecta combinación entre lo clásico y lo moderno.

### MUSEO VIRTUAL DE ARTES<sup>35</sup>

Este espacio es increíblemente interesante, desde la forma en que está desarrollado el sitio, hasta las obras que presenta, es un museo completamente digital, y con una sala dedicada al 100% al arte digital, dentro de los artistas que presenta los que más llamaron la atención fueron:



SANTIAGO TAVELLA<sup>36</sup> Quien juega con las tipografías de manera muy interesante, a través de los rasgos de la letra y animaciones basadas en estos rasgos.



<sup>35</sup> <http://muva.elpais.com.uy> consultada el 3 de diciembre 2013

<sup>36</sup> <http://www.santiagotavella.com> consultada el 3 de diciembre de 2013

Marco Antonio Basilio Hernández

SILVIA CACCIATORI<sup>37</sup> Es una artista que utiliza el arte digital para mezclar obras clásicas y deformarlas con ilustraciones y fotografías.



### ART FUTURA<sup>38</sup>

Es uno de los festivales de arte digital más importantes que hay actualmente, sobretodo en España, se muestran las más recientes innovaciones de este arte tanto en videojuegos, cine, y animación. Se llevan a cabo conferencias, talleres y exposiciones. Entre los expositores se encuentra

artfutura



PIXAR, Sony, etc. Y se enfocan en promover la unión del arte y la ciencia.

<sup>37</sup> <http://www.silviacacciatori.com> consultada el 3 de diciembre de 2013

<sup>38</sup> <http://www.artfutura.org/v2/> consultada el e de diciembre de 2013



## Breve historia del Arte Digital en México

En México si bien hay pocos espacios de exhibición para el arte digital, no hay muchos artistas digitales y pocos textos al respecto, estamos frente a un nuevo horizonte en expansión para el arte mexicano, que ofrece la posibilidad de tener al alcance la tecnología digital, humanizándola y sensibilizándola al pasar la conciencia artística e intención plástica, llevando a la contemplación y reflexión de la misma a artistas, críticos y espectadores. La posibilidad que ha brindado a los creadores el uso de medios computacionales en cualquiera de los pasos previos a la materialización de la obra, o en ella misma son extensas e infinitas, de tal manera que el proceso y resultado se ve enriquecida y diversificado, ampliándose también sus posibilidades de estudio, no solo de la misma obra sino también de los procesos de producción específicos de este nuevo medio.

El siguiente texto es retomado y analizado del ensayo realizado por la gran artista mexicana Mónica Meyer<sup>39</sup>, que tuvo la acertada visión de recopilar y ejemplificar lo que ha pasado en México en el ámbito del arte digital, su valiosa reseña es invaluable para cualquier investigación futura sobre el arte digital, y es parte valiosa para entender el rápido crecimiento de esta disciplina.

El iniciador del arte digital en México es Manuel Felguérez. En 1973, el maestro presentó la exposición El espacio múltiple, en el Museo de Arte Moderno. De ésta muestra y de su participación en la XIII Bienal de Sao Paulo en 1975, seleccionó 50 diseños a partir de los cuales integró un modelo que sirvió para alimentar una computadora con la cual creó otros diseños. Leer La máquina estética, el libro que documenta este proceso es un alucine pues en él se reproducen las instrucciones del programa para una de esas computadoras que seguramente invadía



<sup>39</sup> Mónica Mayer, <http://www.pintomiraya.com.mx/pmr/monica/textos-monica/15-textos-pmr/textos-de-monica/61-arte-digital-en-mexico.html>

todo un cuarto. Nada que ver con las laptop de hoy. Al acercarse al arte digital, Felguérez fue la excepción entre los artistas mexicanos de aquella época, aunque él mismo no volvió a rascarle a esta veta. El proceso hacia las propuestas digitales en México empieza a desarrollarse en los setentas, con la llamada generación de los grupos, que también incluyó muchos artistas individuales.

Durante la década de los 70's un artista llamado Felipe Erhenberg regresó a México, comenzó y marcó un nuevo estilo gráfico ya que fue el primero en usar el mimeógrafo. Con este suceso prontamente, surgió un grupo denominado Suma, el cual hizo uso de esta técnica en combinación con fotografías, fotografías heliográficas, fotocopias, etc. Son estos tres "sucesos" donde se colocaron los antecedentes para la aparición del arte digital mexicano.



### El desempleado. 1978 Impresión con plantilla<sup>40</sup>

Reproducción de Mario Rangel Faz, a partir de plantillas originales del archivo del Grupo Suma (Instituto de Artes Gráficas de Oaxaca), de la acción realizada en la calle de Misisipi y Reforma, Ciudad de México.

<sup>40</sup> <http://universes-in-universe.org/esp/magazine/articles/2008/eradiscrepancia/fotos/05>, consultada el 5 de marzo de 2014

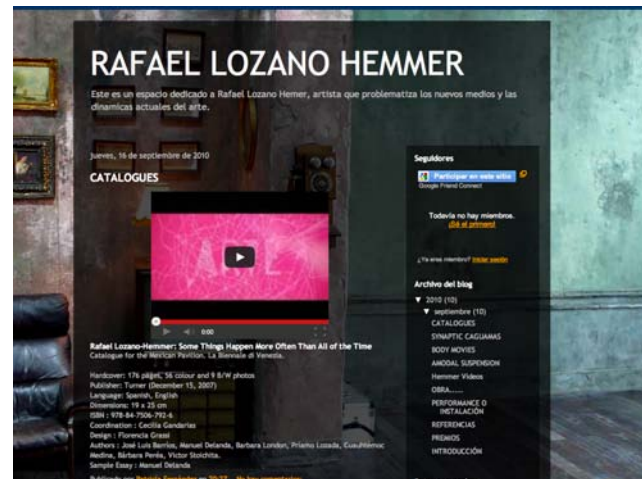
Entonces, a partir de ellos, es que surgen los pioneros de este arte que serían: Manuel Felguérez, Luis Fernando Camino, Cecilio Balthazar, Isaac Víctor Kerlow, Javier Covarrubias, Mónica Mayer, Víctor Lerma, Humberto Jardón, Zalathiel Vargas, Víctor Flores Olea, Carlos Blas Galindo, Felipe Ehrenberg, Carla Rippey, Maris Bustamante, Arnulfo Aquino Casas, César Martínez y el Grupo 19 Concreto, entre otros. Ellos, con base a la deformación de las imágenes, de los fotomontajes, de las ilustraciones, etc.; es como fueron descubriendo cosas nunca antes vistas.

Desde entonces, este tipo de arte se ha desarrollado a partir de la dedicación de artistas y del surgimiento de nuevas ideas (que a su vez inician con la transformación constante de las situaciones políticas, religiosas, sociales o personales e influencias de cada uno de los artistas); y de la evolución de la tecnología que ahora permite que se realicen grandes obras –grandes en todos los sentidos–.

Así para el año de 1994, encontramos que surge el primer laboratorio multimedia con ayuda del fotógrafo y video artista Andrea Di Castro, y quien dirigía el Centro Multimedia CMM que actualmente se encuentra ubicado en el Centro Nacional de las Artes. Y es a partir de este lugar, que surgen los precursores del arte mexicano tales como: el mismo Andrea Di Castro, Alberto Gutiérrez Chong, Grace Quintanilla, Tania Aedo, José Luis García Nava, Gerardo Suter, etc.

En la actualidad, podemos ver que algunos artistas destacados, son: Rafael Lozano Hemmer, Ariel Guzik, Gilberto Esparza, Alfredo Salomón, Iván Puig, Marcela Armas, Carlos Amoraes entre otros.

Vista de uno de los blogs dedicados al arte digital llamando la atención con sus obras.<sup>41</sup>



<sup>41</sup> <http://rafaelozanohammer.blogspot.mx/>, consultada el 5 de marzo de 2014

Ahora –cambiando el tema–, el desarrollo de la tecnología a traído consigo la publicación de numerosos blogs, sitios web, etc., y museos que están “dedicados” al seguimiento o publicación de arte digital. Asimismo podemos encontrar en internet varias páginas, que nos presentan tutoriales para aprender a hacer cosas (trucos en su mayoría), que se vuelvan arte digital.

## Artistas digitales Mexicanos

Por otro lado y con lo que hasta hora se ha visto, citaremos a los artistas de los que más se han mencionado en México.



### Rafael Lozano Hemmer

Empezaremos con el mexicano Rafael Lozano Hemmer quien vive en Canadá y España. Desde los ochenta, él se dedica a aplicar la tecnología al arte, y en este, nos dice Lozano que busca nuevas propuestas de auto-representación y tecnologías que permitan la toma del espacio cotidiano, y que en su trabajo, el público siempre es una parte integral

□ Rafael Lozano- Hemmer,  
“**Suspensión** amodal,  
Arquitectura Relacional 8”, 2003  
“si nadie participa, no hay nada  
para ver”.



## Minerva Cuevas<sup>42</sup>

Por otra parte, Minerva Cuevas es una artista plástica mexicana que en sus trabajos utiliza el arte digital como activismo, volviéndose así anticapitalista, humanista y visual; por esto mismo es que es conocida (por la investigación social y política que trata). Y en sus trabajos incluye fotografías, videos además de utilizar la arquitectura.

De ella nuestra atención se vio atrapada, por los temas que trabaja pues ella es de esos artistas que dejan fluir sus ideas, con los hechos y/o sucesos que hay en la sociedad Mexicana.



*Minerva Cuevas*

---

<sup>42</sup> <http://erasethedays.blogspot.mx/2009/08/who-is-minerva-cuevas.html>, consultado el 8 de septiembre de 2013

## Arcángel Constantini

Artista del grupo de artistas pioneros del Arte Digital llama la atención por la heterogeneidad de sus propuestas y reflexiones teóricas en torno a su trabajo. Originario de la Ciudad de México, estudió cursos de Animación Clásica y Fotografía en Krakovia, Polonia, abandona sus estudios en diseño gráfico para dedicarse a la animación y los medios digitales, actualmente es artista red; al igual que Lozano-Hemmer, Constantini ha traspasado las fronteras, su proyecto [unosunosyunosceros.com](http://unosunosyunosceros.com) ha sido expuesto en España, Grecia, Portugal, Inglaterra, Francia, Holanda, Canadá, Japón, Brasil, Argentina y México. Dentro de los premios que se le han otorgado están: Premio Vid@rte en la categoría Multimedia del Festival de Vídeo y Artes Electrónicas en México y en Japón (1999); Premio *Bronce*, que le otorgó el *Machida City Museum of Graphic Arts* por su proyecto [123456789px.htm](http://123456789px.htm) (1999); y beca del FONCA jóvenes creadores, entre otros.



*Arcángel Constantini, Arte red, sitio*

*[www.unosunosyunosceros.com](http://www.unosunosyunosceros.com), da muestra de ingenio y de la utilización del medio como instrumento para la expansión de ideas, sin duda no sólo expone al observador a una experiencia estética inusual, sino que le abre acceso a la participación y construcción de la obra misma.*

## Ignacio Valdez<sup>43</sup>

Es un fotógrafo, diseñador gráfico, editor, ilustrador y promotor cultural independiente y galerista, que se ha desarrollado en torno a la figura femenina.

De él, lo que más llama la atención es el hecho de que les da un toque de realismo a sus imágenes, y que a su vez esto provoca en los observadores cierto impacto, el menciona en su sitio web que:

*En mi trabajo he experimentado con fotografía, dibujo, gráfica, siempre con la figura humana como tema principal, abordado desde diversas perspectivas. El cuerpo, su transgresión, su descontextualización y reconstrucción han sido la base de diversos proyectos que he realizado en los últimos 15 años.*



Ignacio Valdez

<sup>43</sup> <http://www.valdezfoto.com.mx/>, consultada el 8 de septiembre de 2013

Para reforzar la historia del arte digital pondremos el artículo completo de Mónica Meyer sobre la Historia del arte digital en México, aún con todo y sus modismos y palabras de uso “coloquial” publicada en “pinto mi raya” página internet muy importante sobre el arte digital.<sup>44</sup>

Hablar de arte digital es retomar el antiguo debate que surge cada vez que aparece una nueva herramienta para la producción artística y más si tiene el descaro de ampliar nuestra definición de arte. Hablar de arte digital es reflexionar sobre el arte y sus complicaciones filosóficas: definir sus límites, sus alcances y su esencia. Hoy, acercarnos al arte digital, implica contemplar una amplia gama de productos objetuales y virtuales que están redefiniendo la forma en la que vemos y pensamos el mundo, aún cuando no sean aceptados como ARTE.

Pero el debate en torno a la legitimidad del arte digital no debería sorprendernos. Si a la fotografía le tomó 150 años ser aceptada como arte, las dudas en torno al arte digital seguramente continuarán aún después de que los productos y las herramientas con las que se producen sean obsoletos. La tecnología está avanzando a pasos tan acelerados, que pocos teóricos o artistas logran seguirle el ritmo. En la red, por ejemplo, hay un foro llamado *universe-in-universe*<sup>45</sup> en el que se discuten cuestiones relacionadas con arte en internet. Recientemente, cerca de 450 artistas, críticos y curadores de todos los continentes se han enfrascado en una discusión en torno a cuestiones como: ¿El arte hecho con computadora, es arte? ¿El arte digital desplazará a la pintura? ¿Cuándo surgió y quien lo inventó? ¿Es un arte elitista? ¿Tiene una esencia democrática? ¿Los artistas de países pobres seguirán fuera de la jugada por la falta de acceso a la tecnología? En otras palabras, seguimos dándole vuelta a las mismas preguntas.

---

<sup>44</sup> <http://www.pintomiraya.com.mx/pmr/monica/textos-monica/15-textos-pmr/textos-de-monica/61-arte-digital-en-mexico.html>, consultada el 8 de septiembre de 2013

<sup>45</sup> <http://universes-in-universe.de/forum/english.htm>, consultada el 8 de septiembre de 2013

Como no parecen haber respuestas absolutas a estas preguntas porque el arte es un proceso demasiado complejo, hoy prefiero trazar algunas de las rutas que ha recorrido el arte digital en México para ejemplificar la diversidad de sus posibilidades.

El papi del arte digital en México es Manuel Felguérez. En 1973, el maestro presentó la exposición EL ESPACIO MÚLTIPLE en el Museo de Arte Moderno. De ésta muestra y de su participación en la XIII Bienal de Sao Paulo en 1975, seleccionó 50 diseños a partir de los cuales integró un modelo que sirvió para alimentar una computadora con la cual creó otros diseños. Leer *La maquina estética*,<sup>46</sup> el libro que documenta este proceso es un alucine pues en él se reproducen las instrucciones del programa para una de esas computadoras que seguramente invadía todo un cuarto. Nada que ver con las laptop de hoy. Al acercarse al arte digital, Felguérez fue la excepción entre los artistas mexicanos de aquella época, aunque él mismo no volvió a rascarle a esta veta.

El proceso hacia las propuestas digitales en México empieza a cuajar en los setentas, con la llamada generación de los grupos, que también incluyó muchos artistas individuales. Por sus convicciones políticas, los integrantes de grupos como Suma, Proceso Pentágono y el No-Grupo empezaron a experimentar con fotocopias, heliográficas, mimeógrafo, plantillas y otros medios económicos para la reproducción masiva de imágenes. La televisión y el radio también se convirtieron en soportes para propuestas de performance o arte acción y se desbordaron los límites entre disciplinas tan distintas como la literatura, la danza y las artes visuales. Si bien los procesos utilizados en ese momento no eran digitales, los planteamientos estéticos y políticos de aquel entonces son los que han nutrido gran parte del arte digital actual. El medio es el mensaje, pero los mensajes también nos hacen desarrollar nuevos

---

<sup>46</sup> Manuel Felguérez/ Mayer Sasson, LA MÁQUINA ESTÉTICA, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1983.

medios. Ya en el plano meramente anecdótico, en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), en los setentas, tomábamos clase de cibernética con Óscar Olea, aunque jamás vimos una computadora. A veces la educación es esquizofrénica. ¿O sería meramente romántica?

La riqueza de esa investigación artística tomó muchos caminos que desembocaron la marejada de que hoy nos rodea en forma de electrografías, multimedia, video-arte, arte en CD-Rom, net-art, arte virtual, etc. Así, entre los dinosaurios de estas propuestas tenemos a Felipe Ehrenberg que se volvieron expertos en el mimeógrafo. Arnulfo Aquino y Jorge Perezvega, del grupo Mira, trabajaron la heliográficas e individuos como Humberto Jardón, entre otros, la fotocopia en blanco y negro. Algunos artistas, como Carlos Aguirre, Rowena Morales y yo misma, usamos la fotocopia transferida a otros soportes como el papel. Fue la época del arte correo, precursor de muchos planteamientos del net-art. Mauricio Guerrero, maestro aquí en la UAM, es uno de los pocos artistas que ha recorrido todo el desarrollo de este género. El video-arte también empezaba y entre sus precursores estuvo la difunta Pola Weiss. Para muchos de estos artistas resultó de lo más natural dar un pasito y meterse de lleno al arte digital.

La producción de arte digital en forma individual se generaliza en los noventas, aunque en la década anterior se empezaron a abrir espacios en las instituciones que permitieron trabajar a algunos de sus pioneros, entre ellos a Andrea di Castro, Cecilio Balthazar y Luis Fernando Camino. Zalathiel Vargas empezó a crear imágenes en programa basic en 1984 aquí, en la UAM.

La primera exposición de arte digital en México fue ELECTROSENSIBILIDAD, organizada por la UAM en 1988. Se presentó en la Galería Metropolitana y otros espacios. Esto seguramente despertó la envidia de la ENAP, porque en 1993 organizaron el ENCUENTRO

OTRAS GRÁFICAS<sup>47</sup>, que incluyó con un coloquio en San Carlos y una muestra en el Museo Carrillo Gil. Al poco tiempo, en 1994, el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes inauguró su flamante Centro Nacional de las Artes, obra pública que coronó el dispendioso sexenio de Salinas. Ahí se encuentra el Centro Multimedia, que ya desde entonces contaba con equipo para realidad virtual. Otro eslabón del proceso de legitimación e institucionalización del arte digital es el hecho de que hacia finales de los noventas el CENIDIAP, el Centro Nacional de Documentación e Investigación de Artes Plásticas, ya contaba con dos investigadoras dedicadas de tiempo completo trabajando el tema del arte digital. Ellas son Margarita Ramírez y Adriana Zapett. Esta última tiene un librito publicado llamado, precisamente ARTE DIGITAL<sup>48</sup>.

Hablar de arte digital implica hablar de una gran variedad de productos. Por un lado están todos los realizados con fotocopiadoras e impresoras digitales. A principios de los noventas se realizaron varios proyectos de esta índole. Uno de ellos fue el Proyecto Mímesis, organizado en 1991 por las galerías de autor Pinto mi Raya y Los Caprichos con el patrocinio de Canon. La carpeta incluyó obra de 25 artistas de diferentes generaciones, empezando por Gunther Gerzso, 50 años mayor que el más joven de los participantes, César Martínez. La obra fue realizada en la fotocopiadora CLC500, que acababa de llegar a México.

Por otro lado están los proyectos hechos en computadora, dentro de los cuales distingo dos ramas: aquellos en los que la computadora sirve de apoyo a obras en soportes convencionales como el papel y los que utilizan la computadora como soporte. Ejemplo del primero, fue el proyecto Electrografía Monumental sobre Papel de Algodón, en el cual participamos Víctor Lerma, Humberto Jardón y yo, realizando piezas de

---

<sup>47</sup> MÉXICO 1993. ENCuentro OTRAS GRÁFICAS, coordinado por Eduardo Chávez, varios autores. División de Estudios de Posgrado. ENAP. UNAM

<sup>48</sup> ARTE DIGITAL, Adriana Zapett, Colección Punto de Fuga, CONACULTA, 1998.



gran formato impresas en el taller *Nash Editions* en California, especializado en tirajes sobre papeles finos. Lo interesante de este taller es que alteraron la impresora Iris para poder utilizar estos papeles. Eventualmente, la compañía de impresoras integró estos inventos a todos sus equipos.

Es lógico suponer que la computadora misma es el soporte ideal para el arte digital porque sólo ahí se pueden aprovechar todas sus posibilidades. Sin embargo, como ya lo ha expresado Pedro Meyer<sup>49</sup>, "Estamos guardando información en herramientas que finalmente son efímeras". La tecnología cambia tan vertiginosamente que es difícil conservar el arte digital y, por lo pronto, el arte digital sobre papel tiene más oportunidad de perdurar. Por cierto, Meyer, uno de los grandes "gurús" del arte digital, editor de *ZoneZero* (<http://www.zonezero.com/>), una de las revistas virtuales de mayor relevancia, también es creador de una de las primera obras en CD-ROM: *FOTOGRAFÍO PARA RECORDAR* de 1994.

Otra característica del arte digital, es la posibilidad que le da al artista de utilizar todos los lenguajes artísticos anteriores y de reciclar imágenes propias o ajenas. Una pintura al óleo, un grabado a punta seca o un dibujo, siempre están definidos por las limitaciones del material con el que se producen. Pero en la computadora puede integrar todos sus lenguajes. Esto y el reciclaje de imágenes, hace que la función del artista digital muchas veces no sea la creación de imágenes, sino la selección y reutilización de las que ya existen. Es el collage en su máxima expresión. Es la herramienta perfecta de la posmodernidad o quizá una de sus causas.

A partir de la segunda mitad de los noventas varios artistas mexicanos se meten de lleno a realizar propuestas digitales en las que la computadora no sólo es una herramienta más, sino que conceptualizan el arte digital

---

<sup>49</sup> En entrevista a Héctor León para la revista virtual LA PALA ATRÁS

como género con sus propias búsquedas y especificidades. Uno de los artistas que dio el paso con mayor éxito es Andrea di Castro. Hay un proyecto de Andrea que me encanta llamado GRÁFICA MONUMENTAL CON TECNOLOGÍAS GLOBALES en el que crea dibujos a partir del registro de sus movimientos sobre el paisaje. Lo pueden visitar en (<http://www.imagia.com.mx/gradesc.htm>).

Entre los artistas virtuales más destacados está el mexicano Rafael Lozano-Hemmer, que radica en Canadá y España. Conocí a Lozano-Hemmer, cuando vino a México en 1994 a impartir un curso de realidad virtual en el Centro Nacional de las Artes. Curiosamente este curso, al igual que el que impartía Óscar Olea en la ENAP en los setentas, carecía del equipo necesario para realizar obra puesto que apenas estaban instalando el Centro Multimedia. Para conmemorar el cambio de siglo y milenio Lozano-Hemmer realizó una obra llamada ALZADO VECTORIAL. ARQUITECTURA RELACIONAL NO. 4<sup>50</sup> en el Zócalo capitalino que me parece una de las propuestas más interesantes en cuanto al uso de la más sofisticada tecnología digital, condimentada con un fuerte contenido político implícito en la estructura misma de la pieza. Lozano-Hemmer colocó 18 luces robóticas alrededor del Zócalo, cuyos diseños lumínicos eran definidos por el público a través de internet. Cada diseño duraba unos cuantos segundos. Su proyecto convocó cerca de ochocientas mil personas de todo el mundo en su proyecto. La información de este proyecto se encuentra en la página <http://www.alzado.net>.

Por su parte, Minerva Cuevas ha realizado otra obra de carácter conceptual, de esencia activista, utilizando la red como soporte. Cuevas es creadora de un proyecto llamado Mejor Vida Corp. que se encuentra en <http://www.irational.org/mvc>, a través del cual el público puede adquirir todo tipo de productos maravillosos gratuitos como credenciales de

---

<sup>50</sup> ALZADO VECTORIAL. ARQUITECTURA RELACIONAL NO. 4, Lozano-Hemmer, Rafael, CONACULTA, 2000.

estudiante internacionales para cualquier persona, códigos de barras con precios menores a los del producto que va usted a adquirir o píldoras para no dormirse en el metro. También regala sus servicios mecanográficos y de vez en cuando se mete a barrer alguna estación del metro.

Por último, al igual que con el resto del arte, el digital requiere de una vigorosa promoción. Una forma de hacerlo es organizar exposiciones virtuales como INTERACTIVA'01 (<http://www.cartodigital.org/interactiva>), curada por el artista interdisciplinario Raúl Ferrera-Balanquet (Cuba/USA/México). La muestra está integrada por piezas hechas para internet, no se trata de aquella aburrida historia de subir fotos de pinturas a la red. Por lo mismo, hay imagen fija y en movimiento, hay piezas con sonido, animación, video, hipertexto, interacción y todas las monadas que ofrece el medio. Aunque la exposición vive en el espacio virtual, fue inaugurada en marzo en el Museo de Arte Contemporáneo Ateneo en Mérida.

Además de sus méritos artísticos, InteractivA'01 es un proyecto valioso porque surge como respuesta a la marginalización de los artistas de países pobres que enfrentan dificultades para acceder a la tecnología. En la exposición hay obra de mexicanos como Maris Bustamante, Juan José Díaz Infante, Fernando Llanos, Ricardo Loria y Fran Ilich, así como creadores de otras latitudes como Brasil e India. Visítenla con bastante tiempo, porque algunas piezas son complejas y pueden perderlos por los laberintos del espacio virtual.

A manera de conclusión, yo diría que, si bien la influencia de las tecnologías digitales en la producción artística es innegable, el impacto de la circulación de información especializada a través de internet seguramente será mayor: hoy los artistas jóvenes en Chiapas, Monterrey o Colima, están al día en lo que sucede en todo el mundo gracias al internet. Están cambiando las herramientas, las formas de circulación de

información, las formas de distribución de imágenes y su consumo. Más que hablar de arte digital, lo sabroso será ver en qué se convierte el arte según avance la era digital.

# **CAPÍTULO 2**

## **El nuevo conflicto de la representación en el Arte Digital**



## Capítulo 2. El nuevo conflicto de la representación en el Arte Digital.

Cada que algo empieza a introducirse cada vez más en la vida cotidiana de las personas, comienza el problema de, que si eso que se está implementando está bien o si es lo mas correcto o si acaso estamos dando por hecho que lo antes implementado entonces ya no servirá, son un montón de cuestiones que se vienen cuando algo nuevo aparece.

Pues esto es justamente lo que sucede con el arte digital, pues hay un sinfín de cuestionamientos acerca de está, cuestionamientos que hacen hincapié en que si no es arte y sólo es resultado de habilidades del uso de una computadora, o si es arte y que eso se refleja en los resultados obtenidos, o bien que puede considerarse como una irrealidad; en fin, son una gran cantidad de argumentos.

Adentrándonos más en lo que es llamado arte digital, los resultados de búsqueda de la definición son pocos, pero es muy curioso cuando se realiza la búsqueda de arte digital por imágenes y sucede que aparecen millones y es cuando se da cuenta que una imagen puede decir más que mil palabras; que una imagen se intuye a sí misma. Por lo tanto creo que la definición de arte digital queda sobreentendida cuando ves todas las obras digitales producidas, y bien puedes ver las posibilidades que puede dar el arte digital.

Entonces, ¿es válido decir que el reconocimiento definitivo de la creación digital como un arte, está siendo detenido por la resistencia al cambio o por el miedo de poder desplazar a otras artes?. Bien pues lo que es válido es recordar que este suceso ya había ocurrido, claro no era acerca del arte digital, sino por la fotografía.

*“La fotografía vino a liberar al arte”*, dicha premisa es cierta pues por años se gestó una búsqueda por la representación de la realidad. La pintura y la escultura se adentraron en ello y al final llegó la fotografía, la cual hacía lo que

tanto se estaba buscando, entonces da una nueva entrada para la generación de nuevas corrientes artísticas.

Pero si la fotografía pasó por 150 años para que se considerara un arte y que dejara de estar “peleada” con la pintura, por qué no ha de suceder lo mismo con el arte digital.

Y bien no es de extrañarse que el arte digital sea algo aceptado poco a poco, porque en parte llegamos a un punto en el que ya hemos visto el extraordinario manejo de materiales y técnicas, y entonces llega el arte digital mostrándonos algo que nunca habíamos visto antes y es obvio que se le voltee a ver y se le comience a dar seguimiento.

Pero si nos ponemos a analizar los programas de edición digital, podemos encontrar que sus bases son las mismas que cualquier otro arte, porque en dichos programas puedes trabajar con el punto la línea y el plano, además agregarle a eso la oportunidad que ofrecen de manejar una variedad de pinceles, acabados y efectos de técnicas ya asentadas; entonces es que el arte digital está basado en las artes anteriores a esta, es como una conjunción de todo incluso de la fotografía, cito una frase que decía que el arte digital “es el collage en su máxima expresión”<sup>51</sup>.

Así el punto que se considera como lo que hizo del arte digital un éxito fue por el asombro que nos llevamos ante una nueva propuesta visual, una propuesta compleja, que viene acorde con el avance de la sociedad, con la evolución tecnológica.

Al escuchar este término de evolución tecnológica nos lleva a pensar en la corriente pictórica del *futurismo*, y me pregunto si esas ideas representadas en cuadros se ven ahora



Sin autor, extraída de <http://javiermartindominguez.blogspot.mx/2011/06/marineti-al-volante-futurismo-coche-v.html>

<sup>51</sup> Mónica Mayer, <http://www.pintomiraya.com.mx/pmr/monica/textos-monica/15-textos-pmr/textos-de-monica/61-arte-digital-en-mexico.html>, consultada el 8 de septiembre de 2013

en una manera real, algo si es cierto y real que el uno de los temas fundamentales del futurismo era la máquina, y que vemos ahora a una máquina realizando arte.

Pero no solo es pensar que ahora se muestra en el presente, sino que también los ideales que buscaba mostrar dicha corriente se ven reflejados en la forma de realizar el arte digital, puesto que el futurismo decían “quieren crear un arte nuevo acorde con la mentalidad moderna, los nuevos tiempos y las nuevas necesidades”, esto es lo que se esta dando ahora con el arte digital es la solución que los artistas están dando a este mundo tecnológico.

Volviendo de nuevo a la relación con el futurismo ésta corriente tomó como modelo a las máquinas y sus principales atributos; la fuerza, la rapidez, la velocidad, la energía, el movimiento y la deshumanización, dicha premisa nos hace pensar en las acciones que se llevan acabo al realizar una obra digital, y no solo son en las acciones producidas por el humano sino en sí el trabajo que genera la máquina, ese trabajo que el ordenador realiza de manera tan dinámica y rápida, por medio de la energía y como lo menciona la premisa es de una manera deshumanizada, literalmente.

Con esto planteamos otro cuestionamiento que surge por el arte digital, habríamos entonces que reconocer que la mitad del trabajo la realiza una computadora.

Entonces ¿algo que no es producido completamente por el artista es acaso una obra incompleta?, pues la respuesta es cuestión de diferentes puntos de vista, y que tanto estemos aceptando este arte.

El *futurismo* también plantea metas que el arte digital igualmente está logrando, “efecto de la dinámica se transmitía en vibrantes composiciones de color que debían producir en un paralelismo multidimensional de espacio, tiempo y sonido.” Y es que es verdad que vemos esto realizado en el arte digital, llama la atención la mención de la multidimensionalidad como un elemento aplicado en el *futurismo*, pues bien en el arte digital es igual aplicado y esto siendo llevado a un nivel más avanzado en el uso de las dimensiones; creo que se ha aplicado

hasta un punto en el que se puede manipular este elemento de formas que no es tan fácil concebir, además agregar a los demás elementos que se mencionan, tiempo y sonido, tal vez esto quede un poco aparte de tal el arte digital, pero es una referencia al campo multimedia, donde a espectaculares secuencias hechas digitalmente, le damos una vida, un movimiento y además lo interconectamos con el sonido.

Otra premisa aplicada del futurismo es la “desmaterialización de los objetos” y esto se puede ver literal en el arte digital, porque en el camino de la presentación de la obra. es de una forma virtual, entonces lo que vemos no es realmente real, no es material, no podemos tocarlo ni percibir sus espacios de forma directa; Haremos entonces una cita que dice “la tecnología cambia vertiginosamente que es difícil conservar el arte digital y por lo pronto el arte digital sobre papel es la oportunidad que tiene de perdurar”. Pues es esta la cuestión nuevamente, de que si el arte es llamado arte tal cual, por el hecho de presentarse de manera física.

Entonces dejamos claro que sea coherente o no, la relación presentada entre el futurismo y el arte digital si es de considerarse, y es seguro que no solo podría relacionarse con esta corriente artística sino con otras; es decir que es un arte conformado de muchas corrientes y bases.

Pero dejando un poco este cuestionamiento de cuáles serán los puntos formales para que sea considerado como un verdadero arte, mejor volvemos a realzar esos puntos del arte digital que lo hacen tan especial, uno de ellos es el juego con la realidad, pues el arte digital es capaz de representar cosas muy utópicas o fuera de lo común, cosas sorprendentes que pudieran no parecer posibles, es aquí, que el arte digital tiene la gran posibilidad de hacer parecer esas ideas tan cercanas a la realidad, que podrías hasta dudar, que algunas podrían ser digitales, puede hacer lo imposible posible, hacer lo irreal tan real y jugar con nuestras percepciones.

Y entonces como fue que todo esto comenzó a darse a conocer, cómo fue que se introdujo en un principio. Bien pues hay que retomar un poco la historia, y

es que mas o menos por los años ochentas fue que comenzó una mayor experimentación con el campo virtual y se logró una mera experimentación de artistitas establecidos, donde los resultados fueron interesantes, ya que al ser una propuesta hecha por un artista era más como una pieza dentro de la producción del artista y no una pieza dentro de un nuevo campo del arte.

Pero entonces algunos artistas solo se quedaron en eso y no lo retomaron y otro se adentraron más, y algunos nuevos comenzaron a incursionar seriamente en la producción digital y resultó uen el establecimiento de esta actividad como un arte, un arte digital.

Como conclusión, el Arte Digital, surgió justamente como resultado de toda la evolución tecnológica que se daba, fue el resultado de la necesidad de tener algo acorde con la nueva vida que estamos gestando, y consideramos que el arte digital puede todavía permanecer un poco en conflicto pero de igual forma terminará por ser completamente aceptado.

El arte digital si es un conjunto de muchas cosas, donde interviene principalmente la creatividad del artista y todo el conocimiento para el manejo de programa digital. Parece que el arte digital no se enfoca a un solo tema o a un solo estilo, sino que pude haber desde la manipulación fotográfica, como la ilustración, o la animación en 3d, entre un montón de cosas que pueden surgir con los medios electrónicos.

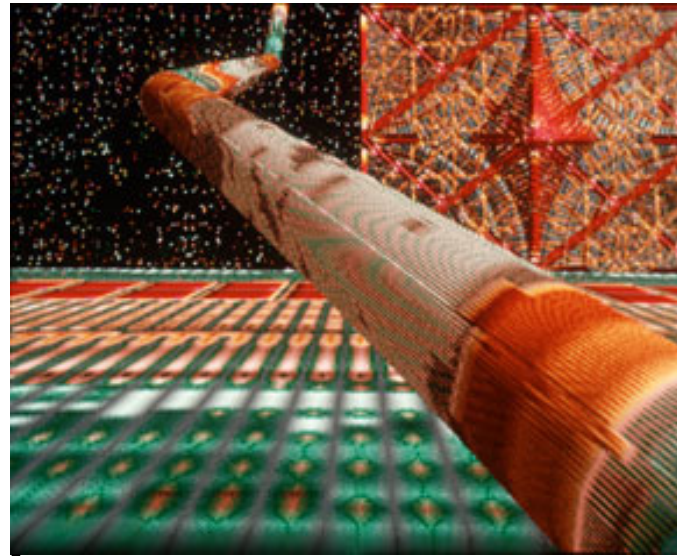
En fin, este arte, es el arte que marcará al siglo XXI, así como muchas corrientes marcaron sus siglos, así el Arte digital será referencia para lo producido en esta era, la era digital que viene creciendo día a día.



## ¿Qué nos ofrece el Arte digital?

Una vez recorrido un extenso tramo de historia y justificaciones simples para el arte digital, es necesario hacer una reflexión y preguntarnos por qué habríamos de preferir un medio electrónico para hacer arte, ¿qué nos ofrece un medio digital que las técnicas convencionales no pueden otorgarnos?

Como puede verse en las imágenes anteriormente expuestas, el arte digital posee una estética o, mejor dicho, una apariencia propia. Esta apariencia particular se debe en gran medida que la forma de solucionar imágenes de forma digital, dista en gran medida de las formas tradicionales, pues por más que la tecnología avance y se conciben distintos programas que asemejen de manera hiperrealista las técnicas tradicionales, no deja de ser una pantalla llena de códigos y comandos matemáticos.



Obra de David Em

Por otra parte, es imposible la estandarización de las formas expresivas en formato digital, ya que la habilidad y la personalidad de cada artista puede verse reflejada en la estética del trabajo o en la manera de solucionar las formas. Permitiendo que las imágenes generadas en computadora posean una variedad similar a las expresadas en los medios convencionales.

Hay incluso, un gran número de gente que enfatiza la unión ciencia—arte que permite esta forma de expresión, ya que a diferencia de otras formas creativas, el arte digital permite enfatizar un campo que, ningún artista se atrevía a incursionar: el campo de los algoritmos matemáticos. Esta posibilidad un tanto alejada de la perspectiva humanística donde la percepción y la estética son puntas que guían el arte, permite una rígida y teorizada técnica que genera nuevas e interesantes formas de concebir el mundo.



Ejemplo de Pixel Art

Las amplias posibilidades del arte digital permiten subdividirle en distintas categorías, que abarcan las distintas propuestas de este arte. Un ejemplo de estas variantes es el pixel art, generado por programas de edición de gráficos por rasterización, en los cuales, el artista puede editar imágenes o generarlas a nivel de píxeles, es decir, e niveles mínimos de imagen digital. Ejemplos

como estos son encontrados en los videojuegos pioneros.

Otro tipo de arte digital son los Plots, que son dibujos creados a partir de algoritmos por medio de un ordenador, para posteriormente ser impresos con un plotter. George Nees fue uno de los artistas que recurrieron a esta forma de arte.

Más desarrollados aún que las imágenes planas, encontramos a los gráficos 3D. a esta forma de arte digital también se la ha llamado escultura digital o modelado 3d, ya que son generados por programas que permiten una interacción con una “arcilla digital” que el artista puede ir manejando “libremente” por medio de su ratón de computadora o por medio de tabletas interactivas.



Ejemplo de gráfico 3D

Debido a la enorme proliferación del internet, se logró una difusión extensa del arte digital, lo que derivó en una nueva manera de hacer arte: el **Net.art**. Este tipo de arte se hace excesivamente en y para internet, permitiendo que cualquier espectador logre visualizar la obra desde la comodidad de su hogar, convirtiéndole en un arte interactivo.

## Nuevas tendencias del Arte Digital

El Arte digital empieza a diversificarse en nuevas tendencias se puede intentar nombrar esas categorías, las cuales incluyen todo lo digital para poder crear una obra, y esperemos no omitir alguna, cosa imposible con la constante evolución de las nuevas tecnologías, así que, intentaremos enlistar a continuación:

**PLOT:** Son dibujos a partir de algoritmos generados por computadora y que después se imprimen en un plotter.

### **GRAFICOS EN 3D:**

Se refiere a trabajos de arte gráfico que son creados con ayuda de computadoras y programas especiales. Este tipo de gráficos se originan mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre elementos geométricas tridimensionales producidas en un ordenador, y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel.

En general, el arte de los gráficos tridimensionales es similar a la escultura o la fotografía, mientras que el arte de los gráficos 2D es análogo a la pintura.



Diseño 3D con la aplicación de material digital creado con filtros para diseño de fractales. En *Desde la Plástica*

**FOTOMONTAJE:** Es el resultado , de hacer una ilustración compuesta de otras, se trata de una especie de collage. Esta composición puede realizarse mediante recortes de otras ilustraciones



**PIXEL ART:**

El pixel art es una forma de arte digital, creada a través de una computadora mediante el uso de programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas al nivel del píxel. Las imágenes de la mayor parte de los antiguos videojuegos para PC, videoconsolas y muchos juegos para teléfonos móviles son consideradas obras de *pixel art*. Posee similitudes con el puntillismo, principalmente en las herramientas para la creación de las imágenes: computadoras y programas.

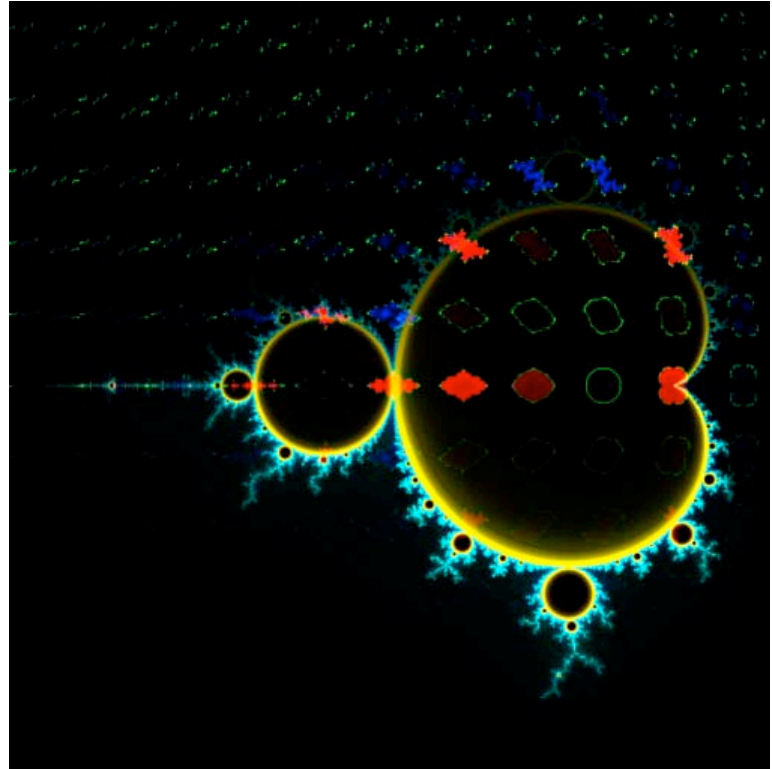




## FRACTAL:

Un fractal es un objeto semigeométrico cuya base es fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas. El término fue propuesto por el matemático Benoît Mandelbrot en 1975 y deriva del Latín *fractus*, que significa quebrado o fracturado. En la mayoría de las estructuras naturales son de tipo fractal.

- En negro, imagen del Conjunto de Mandelbrot superpuesto con los conjuntos de Julia rellenos representados por algunos de sus puntos (en rojo los conjuntos de Julia conexos y en azul los no conexos).



## ESCULTURA DIGITAL:

A finales de los años 60 algunos ingenieros empezaron por diversión a dibujar formas abstractas y con las máquinas de control numérico que tenían en el taller de prototipos tallaron esas piezas por gusto. Por la misma época el Doctor Georg Nees fabricó varias esculturas en madera y aluminio con la misma técnica. Estos



fueron las primeras pruebas de la escultura digital. En los años 70 la escultura digital surge realmente en el mundo del arte a través del escultor alemán Eberhart Fiebig que dibuja proyectos monumentales a través de un ordenador que será la herramienta base del escultor del siglo XXI.



## ARTE INTERACTIVO:

Implica la interacción del espectador con el mismo arte creado. El arte interactivo va ligado al arte digital, pero no son dependientes el uno del otro. Hay formas de arte interactivo que van desde la danza interactiva, música, e incluso el drama. Los videojuegos son un caso paradigmático de interactividad informática, que en muchos casos alcanza altos niveles de creatividad audiovisual dando como resultado una expresión artística.

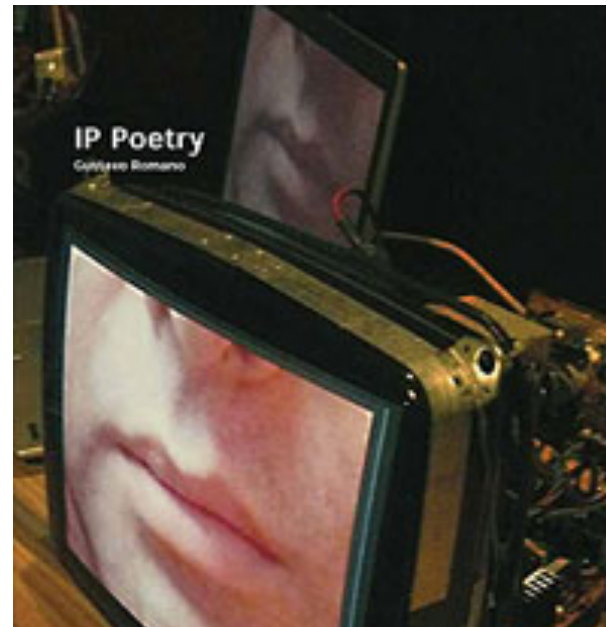
□ Daniel Rozin es una artista, educador y promotor, que trabaja en el área de arte digital interactivo. Como un artista interactivo Rozin crea instalaciones y esculturas que tienen la capacidad única de cambiar y responder a la presencia y el punto de vista del espectador.



## NET ART: Net.art, también llamado net(dot)art o arte.en.red,

Se refiere a un género de producciones artísticas realizadas para la red de internet.

En tanto género, el net.art es una de las formas de arte interactivo tomando como base los soportes digitales. La denominación net.art se refiere a las prácticas artísticas que toman como punto principal el internet. Una obra de net.art tiene como característica fundamental el uso de los recursos de la red para producir la obra.



□ *IP Poetry* de Gustavo Romano se basa en la generación de poesía a partir de la búsqueda en tiempo real de material textual en la web. Robots conectados a Internet convierten los textos encontrados en sonidos de imágenes pregrabados de una boca humana recitando fonemas.

### ARTE GENERATIVO:

Es una metodología de arte digital que produce la obra por medios informáticos a partir de elementos ya establecidos por su autor. El soporte digital, generalmente un ordenador, efectúa cálculos para crear por ejemplo una imagen o un sonido combinando los límites programados por el autor con un componente de aleatoriedad. Es utilizada, por ejemplo, en música electrónica, arte fractal y la literatura *cut-up*.



# **CAPÍTULO 3**

## **¿QUIÉN HACE ARTE DIGITAL?**

### Capítulo 3. ¿QUIÉN HACE ARTE DIGITAL?

¿Cómo aplicar esta nueva tecnología en la educación en el aula, o cómo servirse de ella?, serían los cuestionamientos que deberíamos hacernos los docentes y futuros docentes.

La escuela creativa, las actividades plásticas y el arte en general ¿son compatibles con las nuevas tecnologías? ¿qué pueden aportar las nuevas tecnologías para facilitar a los docentes la enseñanza de aspectos tales como color, texturas, creación, collage, simetría, historia del arte, etcétera?

El arco y la flecha, el adobe, la agricultura, el telégrafo, la radio, la televisión, las computadoras personales y una innumerable lista de aparatos y aditamentos inventados y descubiertos, han sido en su tiempo, la tecnología de punta que incide y finalmente, cambia las formas en las que se organiza el mundo, provocan diferencias en la adaptación científica, tecnológica y económica de las generaciones en ocasiones debido a las desigualdades económicas. La tecnología ha modificado el estilo de vida y las costumbres de las generaciones a lo largo de la historia, propiciando cambios culturales y sociales que permiten la evolución de la humanidad.

Los estudiantes de las escuelas de arte en América Latina se ven obligados a aprender por ejemplo, la técnica del fresco, pero tan pronto como salen de la escuela o incluso mientras estudian se dan cuenta de que la realidad (vista desde fuera) no requiere de la utilización constante de esta técnica, es parte del bagaje de conocimientos, pero el desarrollo internacional del arte impuesto otras necesidades y técnicas, entonces los estudiantes dan por sabido



Ignacio Valdéz  
<http://www.valdezfoto.com.mx/digital/>



el fresco, para estudiar por su cuenta otros medios de comunicación visuales que les permitan ubicarse en el arte del mundo moderno. Este es el caso concreto de la introducción de la computadora y con esta, la producción de la imagen digital, en pantalla, papel fotográfico, tela y demás soportes.

Existen muchas escuelas que se han encargado de introducir al alumno en la disciplina cibernética, proporcionándole los elementos básicos para conocer y quizá manipular el medio para cuestiones didácticas. Sin embargo, la posibilidad de dominar este medio o el poder manipular la



imagen va más allá de la simple idea de trabajar <sup>o</sup>

con los programas ya establecidas en la

Ignacio Valdéz

<http://www.valdezfoto.com.mx/digital/>

computadora. Lo trascendental radica en la creatividad, la imaginación, la experiencia, la observación que es diferente de acuerdo con la perspectiva (obviamente distinta) de cada una de las personas que trabajan con este medio. Estas condiciones permiten una gran variedad y diversidad, para expresar pensamientos e informar de manera visual a través de infinidad de formas organizadas en imágenes.

Aún cuando los alumnos cuentan con la posibilidad de aprender, específicamente en México, los salarios de la población económicamente activa les ofrece una economía de subsistencia y no de excedentes por lo que las computadoras y sus aditamentos resultan difíciles de adquirir por la mayoría de las personas que aunque interesadas en el medio, no tienen el poder adquisitivo para comprarlos y renovarlos constantemente; de acuerdo con la nueva tecnología, en general estos factores reducen la producción de imágenes, porque al igual que todos los aparatos o instrumentos nuevos y alternativos, sus



costos son altos y más aún porque nuestro país no produce esta tecnología, solamente la consume.

En adición, el problema se complica cuando no se logra conseguir los programas adecuados “software” porque no han sido introducidos a México ó porque presentan una constante actualización.

Los costos se incrementan cada año y las máquinas, hardware software, sus accesorios como *scanners*, impresoras, plotters etc., son cotizados en dólares. Solamente una parte pequeña de población de clase media, como es el caso de los estudiantes de arte, pueden estar a la vanguardia.

Como académicos no podemos dejar de pensar, en lo que vivimos dentro de las aulas como resultado de la preocupación de los alumnos y de la comunidad universitaria en general, sobre el problema económico; Oímos algunos comentarios como: *“Estoy interesado en la exploración de medios insólitos”*, *“Quiero conocer la tecnología moderna”*, *“Pienso que el artista puede mejorar su trabajo gráfico mediante el uso de una computadora”*, *“Creo que este curso aumentará mis conocimientos sobre los medios de comunicación visual modernos”*, *“Soy físico y poseo la disciplina de un científico, pero al mismo tiempo me interesa también el arte visual, sigo un curso de computación que me interesa mucho y, quisiera explorar sus posibilidades artísticas”*. Esta cuestión preocupa a los profesores sobre todo cuando sabemos que los alumnos, sobre todo en maestría, no ingresan a la escuela de arte para poder tener un *pasa tiempo*, como en el caso de la pintura o de la escultura que antes eran los únicos medios de arte y que,



Ignacio Valdéz

<http://www.valdezfoto.com.mx/digital/>

actualmente son considerados por los estudiantes de artes inadecuados, estáticos y lentos.

Después de la invención del compás ya casi nadie traza los círculos a pulso, salvo en caso de olvido o para demostrar una habilidad, con todos los medios que están a nuestra disposición, no es necesario dibujar lo que se puede fotografiar y manipular de forma inmediata para crear nuevas imágenes artísticas con fines de expresión e información.

La computación, es otra tecnología que crece y se diversifica por el desarrollo satelital siendo su medio de intercomunicación acceso a la fibra óptica. La tremenda versatilidad de la informática y la profunda penetración que ha tenido en todos los sectores sociales y profesionales han hecho de esta una herramienta importante para todos al ser maximizado su uso con la posibilidad del diálogo entre los ordenadores. Esta importante capacidad ha sido capitalizada en el medio más reciente y de boga en los años noventa: **Internet**<sup>52</sup>.

Este medio nos permite interactuar con la información que recibimos, solicitar exactamente lo que necesitamos y sostener conversaciones inmediatas con gente interesada en el mismo tema que habita a miles y miles de kilómetros (Messenger, Facebook, etc.).

En el campo de las artes y la cultura, Marshall McLuhan<sup>53</sup> explica que cuando percibimos o utilizamos cualquier prolongación tecnológica de nosotros mismos y la aceptamos, nos ponemos en el lugar de Narciso pues nos embotamos, de tal manera que nos es imposible reconocernos en estas tecnologías. Al funcionar la nueva tecnología como una prolongación o amputación del humano, cada vez que aceptamos una más reciente, tendremos que re-equilibrar nuestro cuerpo, nuestros sentidos y las extensiones a las que estemos adaptados. Es por eso que, Mc Luhan llegó a la conclusión de que el ser humano se ve modificado por sus inventos, incluso de manera fisiológica.

---

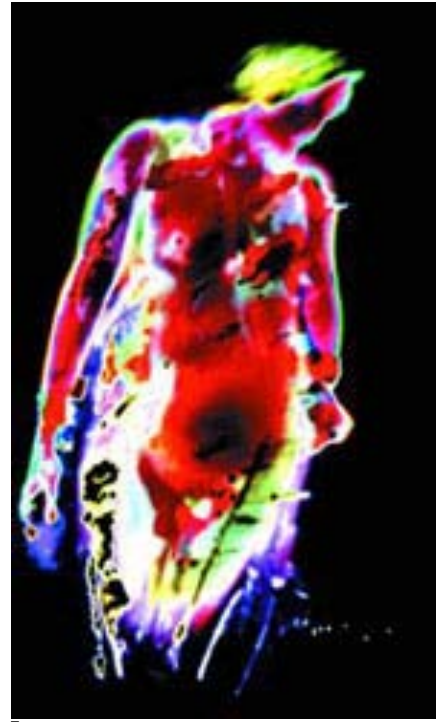
<sup>52</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>

<sup>53</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Aldea\\_global](http://es.wikipedia.org/wiki/Aldea_global)

A lo largo del siglo XX, se fueron definiendo con toda claridad, nuevas formas y nuevos modos de Transmitir la enseñanza y más en la disciplina de las artes, sobre todo con imágenes, imágenes y sonidos, imágenes y textos, y la combinación de todos los anteriores, que insertaron a la sociedad en la llamada “civilización de la imagen”. Todas estas formas y modos de comunicación del siglo XX cobraron forma como lo señalamos anteriormente en la didáctica de la enseñanza en las artes visuales y el diseño.

## Arte Digital, Cultura y Educación

Las últimas décadas del siglo pasado se caracterizaron por el desarrollo de los medios digitales, con enorme capacidad de cálculo. Estos son parte imprescindible de la vida del diseñador gráfico, pues tienen la función de servir como herramienta de trabajo, como medio de comunicación o como un ente del que casi dependemos para sobrevivir; al grado de que posiblemente el próximo paso evolutivo trascendente en el ser humano sea la hibridación neurona-microchip, en una totalmente nueva generación de máquinas o partes de nuestro organismo como prótesis cerebrales, que corrijan disfunciones y amplíen sus capacidades. Actualmente cualquier actividad humana está relacionada directa o indirectamente con las tecnologías digitales, el cambio en la sociedad es tan profundo como lo fue con la escritura.



Te espero, Marco Basilio 2002

El campo de acción de todas las disciplinas se ha expandido notoriamente y cada una se enfrenta al reto de responder a infinidad de nuevas interrogantes, hacer coherente la vida, en interrelación con la computadora.

Han surgido recursos y técnicas totalmente nuevas y otras se tienen que adaptar a las nuevas características para la **educación**

Un medio de comunicación que presenta todas las cualidades para provocar una revolución en todos los campos de la sociedad: negocios, vida social, investigación científica, entretenimiento, educación, etc. es la cibernética y dentro de ella el recurso de Internet que ha definido el desarrollo de páginas

electrónicas, mundos virtuales y comunicación mediante *e-mail*, chats, y actualmente Facebook.

Ya se define el cibersexo y las vacaciones virtuales en el mundo de los sueños. Este desarrollo cultural se ha llamado cibercultura.

Todos los nuevos campos de la cibercultura están en desarrollo, en constante cambio y verificación en el proceso, algunos de ellos como los sitios Web, ya pasaron su infancia, pero hay otros que por las características actuales llevan una evolución que apenas comienza, uno de estos campos es la realidad virtual o realidad artificial, que al igual que otros tiene como característica el elevado potencial de interactividad y retroalimentación cognitiva y comunicante. Lo que hoy es la interactividad dentro de un mundo virtual navegable: los videojuegos, cd-roms y páginas Web, videos, sonidos, música, comunicación interpersonal, etc.

El arte digital presenta la contradicción dialéctica estética-funcionalidad. Como producto funcional, sigue el proceso de las ciencias de la comunicación, como producto estético presenta las características de las obras de arte, esta contradicción dialéctica le confiere una singularidad especial, ya que su proceso específico implica tanto cuestiones científicas como de índole artística, característica que le confiere un potencial enorme como instrumento para entender el mundo.

Por sus características estéticas, el trabajo digital, cuando se forma acertadamente en forma y contenido, es considerado arte. El arte digital como objeto estético puede llegar a ser un objeto separado de la sociedad, de la cual es representación también puede alejarse de la vida real, ser un placer superfluo, banal, decadente, pero también podría ser la expresión gráfica humana del mundo circundante o del hombre mismo; ya que tanto la ciencia como la estética tienen como función satisfacer la necesidad de una explicación de la realidad objetiva del humano en interacción con el mundo.

La contradicción, arte-ciencia siempre ha existido, y en el transcurso de la historia ha presentado momentos de armonía como en la cultura japonesa en la

época renacentista, o en culturas donde el conocimiento no se ha dividido de la forma arte-ciencia, objeto-sujeto.

Esta investigación pretende mostrar una área de la plástica a través de la educación y su didáctica, que a la vez refleje, explique en su propia versión, la realidad de manera estética. Por lo que fue necesario analizar el proceso de la didáctica en las salones de clase.

Actualmente y como experiencia docente, después de impartir clases en el Posgrado de Artes visuales, impartiendo la materia de Electrografía, durante 3 años, así como participar como docente en la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual impartiendo las materias Introducción a la Tecnología Digital y Fotografía Digital, en donde se hace patente el vínculo entre lo que denominamos Arte Digital y la didáctica para lograr los objetivos tanto de la Maestría como de la licenciatura.

Es evidente que los nuevos medios han impactado la práctica docente tanto en el mundo de las Artes como del diseño, y si analizamos, lo que se enseña en la aula puede ser considerado **Arte Digital**, entonces veremos la relación importante que debemos tomar en cuenta, así como hacerle saber a los alumnos que lo que está en el aula de clases aplicándose con métodos didácticos es, o quizá tal vez, pueda ser entendido como Arte Digital.

Y debe ser de suma importancia que los denominados sujetos sean capaces de diferenciar en su caso que es arte digital, y que es solo didáctica de salón de clase.

El diseño como reflejo de lo diseñado, es por y para el ser humano y en muchos casos su tema es el hombre. El arte digital como reflejo estético, siempre apunta a la especie humana, no se separa de los individuos, los muestra siempre en forma tal y como destinos individuales. La peculiaridad del reflejo estético radica precisamente en mostrar la individualidad y la generalidad a la vez pero intensificadas, por lo que los reflejos estéticos, el arte digital o en este caso un salón de clase no es una simple reproducción de la realidad .



## **Proyectos artísticos, revistas, centros y organizaciones con temas de arte digital o similares**

Es necesario enlistar a las instituciones, fundaciones, y todo aquel órgano oficial, gubernamental, artístico que pueda tener relación con el arte digital, para así abrir caminos y facilitar a cualquier persona el contacto para exposiciones o eventos artísticos, esto ya que debido al desconocimiento de ellas, en lo personal y en general para estudiantes del taller de arte digital de la Academia de San Carlos de la UNAM, nos fue difícil el camino para participar, y este pequeño listado es para evitar sentirse perdido en la búsqueda.

### **Fundaciones, institutos que apoyan al arte digital como nueva forma de expresión**

#### *MAD (MUSEO DE ARTE DIGITAL)*

La Fundación Museo de Arte Digital es una organización sin fines de lucro creada en 2011, tiene como objetivos los siguientes puntos:

1. Fomentar el desarrollo y difusión del arte digital,
2. Incentivar y valorizar tanto a artistas argentinos como extranjeros.
3. Hacer un aporte cultural sobre lo que ofrece el arte digital.
4. Utilizar los medios tecnológicos para el desarrollo, difusión, apreciación, preservación y fomento del arte digital.

#### *ENCUENTRO JOVEN DE ARTE DIGITAL*

*Es un encuentro que se hace en Argentina con el fin de convocar a los nuevos estudiantes y personas en el ámbito del arte digital, con muestras de Diseño Multimedial, Diseño de Videojuegos, Diseño de Indumentaria, Cine de Animación y Diseño Gráfico.*

Todo esto con el fin de dar a conocer diferentes formas de expresión que resultan una buena experiencia para adentrarnos en un mundo diferentes fuera de lo normal en donde podemos tomar elementos que nos sirva para un futuro desarrollo del arte digital.

### **Investigación en red**

<http://www.arteuna.com> / Espacio de arte múltiple en Internet con la intención de difundir, promover y convocar distintas expresiones artísticas argentinas como : Artes Plásticas, Literatura, Crítica, Teatro, Música, Video y Cine. Se inicia en 1996 y desde entonces ha realizado eventos multimedia les relacionándose con otros importantes sitios de la comunidad de la Red.

<http://www.findelmundo.com.ar> / Fin del Mundo es un espacio virtual que reúne proyectos artísticos desarrollados para Internet por artistas argentinos provenientes de diferentes disciplinas -artes plásticas, música, video, literatura, fotografía, etc.

colectivo de artistas

Jorge Haro - Belén Gache - Gustavo Romano - Trilnick, entre otros

[www.joseluisbrea.net](http://www.joseluisbrea.net) / José Luis Brea es Profesor Titular de Estética y Teoría del Arte Contemporáneo de la Universidad de Castilla-La Mancha. Es director del *web site* de arte *aleph* y de la revista Acción Paralela. Crítico de arte independiente, colabora con diversas revistas nacionales e internacionales. Actualmente es corresponsal para España de ARTFORUM y editor regional de *Rhizome*. Es miembro de la Comisión de Arte de Telefónica

<http://www.rhizome.org> / Rhizome.org - Espacio virtual de exposición y encuentro para artistas de nuevos medios, así como también para críticos y curadores.

<http://aleph-arts.org> / -Aleph -proyecto experimental orientado a investigar y promover las transformaciones que en las prácticas artísticas y creadoras contemporáneas posibilita la red.

<http://www.accpa.org> / Acción Paralela -Ensayo Teoría y Crítica del Arte Contemporáneo

<http://hipercubo.uniandes.edu.co> Arte en línea + entrevistas + textos (español-ingles)

Web-arte- en Brasil :

<http://acd.ufrj.br/pascc/web-arte/index.html> - obras, artistas, reflexiones teóricas y practicas, eventos on line y afines.

Artnetweb:

<http://www.artnetweb.com/> Red de personas y proyectos que investigan los nuevos medios de comunicación en relación con el arte.

<http://www.artszin.net> / ::arts . zin::

<http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/xberenguer> / Arte y tecnología: una frontera que se desmorona

[www.arteargentino.com](http://www.arteargentino.com)

<http://www.asci.org/resources/links.html> - Recursos de colaboración entre arte y ciencia.

<http://www.fondationanglois.org/e/CRD/eat/index.html> -Fundación Daniel Langlois Recopilación de documentos publicados por Experiments in Art and Architecture

[http://www.msstate.edu/Fineart\\_Online/home.html](http://www.msstate.edu/Fineart_Online/home.html) - Fine Art forum (fAf) –

## **Noticias**

sobre arte y tecnología

Adaweb:Art.Institute con sede en mineápolis, EE.UU:

<http://www.adaweb.com> -Jenny Holzer, Julia Scher, Laurie Anderson, entre otros artistas

TranSitus

<http://lmi.com.mx/transitus/> - Proyecto de Gerardo Suter

File Room

<http://fileroom.aaup.uic.edu/FILEROOM.html>

Proyecto de Antoni Muntadas sobre arte y censura

## **Artefactos virtuales:**

<http://www.internet.com.uy/vibri/>

Galería / espacio interactivo de investigación, desarrollo e implementación de arte-web. Dirigido por Brian Mackern desde Montevideo, Uruguay.

### **netart-latino**

<http://netart.org.uy/>

Bases de datos de net.art.latinoamericano desarrollada por Brian Macken.

dian-netwoek

<http://dian-network.com/> digital interactive artists network (inglés)

### **Paranoiquear**

[http://vereda.saber.ula.ve/mamja/paranoiquear /](http://vereda.saber.ula.ve/mamja/paranoiquear/)

Monitoreando el arte ciber latino. La primera exposición en línea de web Art. hecho por latinoamericanos. Un emprendimiento del Museo de Arte Moderno de Mérida "Juan Astorga Anta".

### **revistas :**

Observador Daltónico -CD ROM + revista

Arte + nuevos medios, es un revista independiente de arte y nuevos medios producida por rufus dicciones multimedia les. Bs. As. Argentina

### **centrodearte**

<http://www.centrodearte.com>

Publicación periódica en red sobre arte contemporáneo y pensamiento crítico de América, España y Portugal. Articulado en proyectos curatoriales temáticos que incluyen exposiciones, ensayos críticos, entrevistas y foros y también directorio de galerías, instituciones, convocatorias de arte contemporáneo y agenda de ferias y subastas

<http://nunc.com/index.phtml> **-IDEA -Directorio Internacional del Arte Electrónico**

<http://mltpress2.mlt.edu/e.journals/Leonardo/index.html> **Leonardo On -Line**

<http://www.newmedia-arts.org/> **-Enciclopedia de los nuevos medios**

<http://www.paul-brown.com/> **Paul Brown - Especialista en arte y tecnología**

**“TERRAZARED”**

<http://www.terrazared.com.ar/net/index.html>

**colectivo de varios artistas: Julia Masvenart, Dina Roisman, entre otros.**

<http://www.centrodearte.com/> **Portal de arte iberoamericano**

**Dia Center for the Arts.**

<http://diacenter.org/> **Proyectos de Francis Alys, David Claerbout, Komar &**

**Melamid,**

**Susan Hiller. Stephen Vitiello, Gary Simmons y otros.**

**The Thing:**

[www.bbs.thing.net/login.thing](http://www.bbs.thing.net/login.thing) - **Espacio que reúne proyectos de artistas y discusiones sobre arte experimental en la red.**



## **Arte Digital Cubano**

<http://www.artedigitalcuba.cult.cu>

<http://www.artedigitalcuba.cult.org>

[www.centropablonoticias.cubasi.cu](http://www.centropablonoticias.cubasi.cu)

El Centro pablo de la Torriente Brau es una institución, sin fines de lucro que ha creado programas y espacios de difusión y debate relacionados con la memoria , el testimonio, **las artes visuales y la nueva trova cubana.**

[www.obraporobra.com](http://www.obraporobra.com) - **Arte y Cultura Latinoamericana**

## **Artefacto**

[www.ibw.com.ni/quintana/artefacto/portal.html](http://www.ibw.com.ni/quintana/artefacto/portal.html)

Revista de arte y literatura latinoamericana. Dirigida por el artista nicaragüense Raúl Quintanilla.

## **Trans>arts.cultures.media:**

[www.echonyc.com/trans](http://www.echonyc.com/trans)

Revista de arte latinoamericano contemporáneo, a cargo de la mexicana Sandra Antelo-Suárez.

Inrockuptibles

<http://www.inrocks.com.ar> Sitio web de la edición Argentina de la revista

Inrockuptibles

Ramona

<http://www.proyectovenus.org/ramona>

revista de artes visuales (española)

### **Connect-Arte**

<http://www.connect-art.com>

La revista on-line, nace en Barcelona en 1995, con el objetivo de informar sobre las actividades creativas que se llevan a cabo en Cataluña y en España en general.

### **intelligent Agent - Nueva York**

<http://www.intelligentagent.com/>

Revista mensual a cerca del uso de los nuevos medios interactivos y la tecnología en las artes y la educación.

### **Mediamatic**

<http://www.mediamatic.nl/index.html/>

Actividades culturales y revista sobre las nuevas comunicaciones y la cultura.

### **C-Theory**

<http://www.ctheory.com/ctheory.html>

Publicación internacional sobre teoría, tecnología y cultura. Editores: Arthur y Marilouise

Krokerésar.

Journal of Contemporary Art:

**[www.jca.online.com/](http://www.jca.online.com/)**

Revista de arte contemporáneo internacional.

**UNXposed**

<http://www.azar.ms/unxposed>

UNXposed es una herramienta web para video artistas. Se encuentra físicamente en Londres, la información es también útil para artistas de todo el mundo.

**Universes in Univers:**

<http://universes-in-universe.de>

Directorio de sites de arte, del hemisferio sur. Dirigido por Pat Binder y Gerhard Haupt

**centros y organizaciones:**

V2: - <http://www.v2.nl>

Organización especializada en Nuevos Medios con sede en Rotterdam

<http://www.vorticeargentina.com.ar>

**[www.poesiavisual.com.ar](http://www.poesiavisual.com.ar)**

**[www.artecorreo.com.ar](http://www.artecorreo.com.ar)**

Divulgación y promoción de la actividad artística del arte correo y la poesía visual.

**[www.emailart.com.ar](http://www.emailart.com.ar)**

Poesía Postipográfica / Varios Autores - Dirige Fabio Doctorovich

[www.postypographika.com/menu-sp1/generos/hiperpo/hip-list.htm](http://www.postypographika.com/menu-sp1/generos/hiperpo/hip-list.htm)

**Ars Electronica:**

<http://www.aec.at>

Home page del AECenter

**El transitor**

<http://www.interzona.org/trasmisor.htm>

Directorio de información alternativa.

Voices of Ravensbrück / Pat Binder

<http://pat-binder.de/ravensbrueck/index.html>

**MECAD:**

<http://www.mecad.org>

Sitio web del Media Centre d'Art i Disseny. Ubicado en Sabadell - Barcelona, el Media Centre está orientado específicamente a la investigación, la producción, el apoyo y la difusión de las prácticas creativas que emplean medios infográficos, audiovisuales, telemáticos e hipermedia.

### **ISEA:**

<http://www.isea.qc.ca>

Foro abierto de discusión sobre arte electrónico. Fundado en 1990 en Holanda y actualmente funcionando en Montreal, Canadá.

### **Centro Cultura España \* Córdoba**

<http://www.ccec.org.ar/home.html>

El Centro se dedica a la difusión de la cultura argentina e iberoamericana, a la investigación de nuevas tendencias estéticas.

### **Fundación Antorchas**

<http://www.fundantorchas.retina.ar>

Información actualizada sobre becas y subsidios

### **Contexto**

<http://www.straddle3.net/contexto/>

Contexto es un weblog de Barcelona, España coordinado por Josep Saldaña

### **CICV Pierre Schaeffer**

<http://www.cicv.fr>

Sitio del Centro Internacional de Video Creación Pierre Schaeffer, con sede en Montbeliard, Francia.. Dirigido por Pierre Bongiovanni

### **Fruitified in south america / Dan Loaiza [fr-ar]**

<http://www.papafruit.ca.tc>

Papafruit es una serie de visuales desde latino américa. El website va a crecer con una serie de sensaciones como paisajes. Son vibraciones internas a este continente.

### **Random Studios**

<http://www.randomstudios.org>

Random Studios es un laboratorio de arte digital. Argentina-Chile-España

### **Zone Zero –**

[www.zonezero.com/](http://www.zonezero.com/)

Sitio dedicado a la fotografía experimental. Dirigido por el mexicano Pedro Meyer



# **CAPÍTULO 4**

## **ARTE DIGITAL Y SU RELACIÓN CON LA ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

## **Capítulo 4. Arte digital y su relación con la Escuela Nacional de Artes Plásticas**

### **Breve reflexión del Taller de electrografía del Posgrados en Artes Visuales**

Esta breve reflexión servirá para analizar temas relacionados con el diseño y la creación artística digitalizada, así como el uso de los nuevos medios técnicos para la creación.

Cabe mencionar que lo expuesto a continuación es el producto del trabajo del taller de arte digital (electrografía) de la Academia de San Carlos, es decir de una clase de la Maestría en Artes Visuales, así como la colaboración de alumnos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) Xochimilco que interesados en el tema se unieron a un servidor y al mismo posgrado para poder participar en el Salón de arte Digital que se lleva anualmente en La Habana Cuba.

La transformación de la imagen analógica a la imagen digital es la última crisis de representación que ha vivido la humanidad. Esto significa que aparece una ruptura en los modos de ver, de aprehender y representar el mundo. Hoy día, al igual que con la invención de la reproducción técnica de las imágenes; se aceleran los procesos de producción, distribución y consumo de éstas.

La imagen digital en específico ha sobrepasado los límites de la educación, hoy la encontramos en el entretenimiento, la cultura, el arte, la medicina, la arquitectura, el diseño, el periodismo gráfico, el cine, la televisión, la publicidad y el WEB (Internet).

El homo spectante del Renacimiento cede su lugar al homo videns de la fotografía y de los subsecuentes inventos técnicos para producir imágenes.  
La unicidad de la imagen cede su lugar a la reproducción industrial de la misma.  
SARTORI, Giovanni.

Pero la emergencia de la imagen digital ha trastocado las tecnologías tradicionales de producción icónica, pues sus formas nacen de una automatización informática de los viejos procedimientos analíticos y, estructurales de producción figurativa, propios de las artesanías de los mosaicos, de los tapices de la pintura reticulada y de la pintura puntillista.

La imagen digital está formada, en efecto, por un mosaico de *pixels* (acrónimo de *picture elements*), puntos luminosos definidos cada uno de ellos por valores numéricos que indican su posición en el espacio de unas coordenadas, su color y su brillo. “hoy como ayer, para el verdadero creador, primero es el conocimiento, el concepto, después la tecnología” y hay que insistir en que **“si a la computadora no se llega con una verdadera cultura humanística, prevalecerá esta por sobre el creador”**, es decir como alumno de arte o diseño y hasta uno mismo como profesor si no tenemos bases culturales fuertes, no haremos lo que verdaderamente llamaremos arte.

**La computadora es una herramienta**, pero no tiene la idea: manejarla, y hacerlo bien, es un requerimiento de esta época, pero la máquina que parece que lo tiene todo, no viene con **el chip de la creación**.

Quien se siente frente a una computadora sin ideas propias, jamás sacará nada de ella verdaderamente original, a lo sumo, hará uso y abuso de sus recursos tecnológicos, manejo indiscriminado de tipografías, sombras y texturas, filtros, etc.”

Las herramientas digitales no van a sustituir el arte tradicional (fotografía, pintura, etc.), pero sí constituyen una vertiente de estos tiempos. Hay que reconocer que la tecnología permite la diversificación, con lo cual podrán

hacerse mejores obras. El secreto está en vincular armónicamente las nuevas tecnologías con el quehacer plástico tradicional

Lancemos una pregunta **¿cuál es la responsabilidad de los creadores para evitar que la computadora dicte lo que se tiene que hacer?**.

La **respuesta** está en **poseer una sólida cultura, una formación y una identidad de manera que la tecnología “no se trague al creador”**

Creemos que estamos en una época en que la cultura a nivel mundial apunta a lo efímero, a lo rápido de obtener. El fácil acceso, etc., gracias al actual desarrollo de la informática, pero paradójicamente también contribuye a que muchas personas disfruten del arte. (Net Art, Museos Virtuales, galerías en internet, etc.)

Dentro de sus características **artísticas o estéticas** el arte digital, cuando se forma acertadamente en forma y contenido, es considerado arte, y si sale de las aulas de las universidades que tienen énfasis en Arte, es muy probable que se refuerce y confirme el **concepto Arte Digital**.

Esta contradicción, arte-ciencia siempre ha existido, y en el transcurso de la historia ha tendido a inclinarse de un lado a otro teniendo momentos en armonía como en la cultura japonesa, en la época renacentista, o en culturas donde el conocimiento no se ha dividido de la forma arte-ciencia, objeto-sujeto.

El proyecto del taller de arte digital de la academia de San Carlos pretendía evidenciar a una área de la plástica que a la vez refleje, explique en su propia versión la realidad correctamente de manera estética. Por lo que es necesario un análisis de los procesos en la formación de las definiciones humanas explicativas del mundo .

Arte Digital ¿Vanguardia electrónica? ¿Moda? la imagen electrónica ha redefinido no sólo a la estética, sino a nuestra forma de mirar al arte, y es nuestro deber asignarle el valor estético para que los alumnos de universidades de arte puedan comprender y ejecutar arte digital, y no solo ser personas que usen nuevas tecnologías y que llenen de efectos a sus proyectos artísticos.

Muchas veces uno piensa que el medio digital como proceso creador será parte de una moda, de una forma más de tratar de hacer 'arte de vanguardia'. Es cierto que la imagen digital es considerada en la actualidad como una imagen de vanguardia, pero no debemos olvidarnos que todos los procesos digitales son parte de la evolución del conocimiento del ser humano.

## Arte Digital en la Escuela Nacional de Artes Plásticas

A continuación es importante mostrar material logrado en el taller de Electrografía para sustentar esta tesis:

Universidad Nacional de Artes Plásticas  
Escuela Nacional de Artes Plásticas  
Academia de San Carlos  
Posgrado en Artes Visuales

### *Boletín de prensa*

En el marco del *III salón y Taller Internacional de Arte Digital*, que se celebró en la Ciudad de la Habana, Cuba, organizado por el “**Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau**” del 15 al 22 de junio del presente año, se presentaron, formando parte en el salón de invitados: el Taller de Arte Digital de la Academia de San Carlos, posgrado en Artes Visuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, México, coordinado por el Maestro Marco Antonio Basilio Hernández, únicos representantes en el Salón de invitados del posgrado en Artes Visuales de la ENAP.

Dicho salón tiene como objetivo el intercambio artístico entre los participantes, el fomento y difusión del desarrollo tecnológico en la esfera del arte. Por lo que, dicho Taller recibió invitación especial para participar en el III Salón a los estudiantes y graduados del Centro coordinado por el Mtro. Marco Basilio H.

Los participantes son fieles exponentes de la multinacionalidad que se vive en la Academia de San Carlos, bajo los principios en el respeto a la convergencia, la pluralidad y diferencia de opiniones, mismos que a continuación se enlistan.

Marco Antonio Basilio H.	México
Adriana E. Bravo M.	Bolivia
Bruno Bresani	Brasil
Marie-Nicole Brutus H.	Colombia
José Luis Giles R.	Puerto Rico
Sergio González y G.	México
Edgar León M.	Costa Rica
Fabio Manosalva M.	Colombia
Ricardo A. Moreno B.	Colombia
Adriana Paredes M.	México
Mariana Pereyra	México
Lilia Pérez M.	México
Esther del Pino.	España
Erika Sotto S	México
Julia Trejo L.	México
Marycarmen de Uribe	México

### **Por mi Raza Hablará el Espíritu**

México D.F. a 6 de julio de 2001

### ***Mtro. En A.V. Julio Chavez Guerrero***


Coordinador del Posgrado  
en Artes Visuales  
Academia de San Carlos



## MAESTRO del TALLER de ARTE DIGITAL

Marco Antonio Basilio Hernández  
ARTISTA VISUAL

El artista mexicano Marco Basilio (Ciudad de México, 1972), trata consigo una intención clara: buscar la posibilidad de compartir con otros artistas del mundo las experiencias de artífices mexicanos que han hallado en las nuevas tecnologías enormes caminos de creación. Maestro del Taller de Arte Digital en la prestigiada y antigua Academia de San Carlos, Marco Basilio ha sido honrado con esta invitación a participar, con cerca de una veintena de artistas de México, estudiantes y graduados de la Academia, aquí en el IPN precisamente, escenario perfecto para mostrar la producción artística e innovadora de otras latitudes y, fundamentalmente, para intercambiar conocimientos y hermanar lazos. Conscientes de esta valiosa oportunidad, los artistas de la Academia de San Carlos nos presentan ahora cerca de 100 obras digitales sobre tela o papel en diversos formatos, con diferentes búsquedas, en distintas interpretaciones, pero, principalmente, con una misma intención creadora. Estas obras -enérgicas, plurales, nuevas-transforman la realidad, la redescubren, la reinventan, la enriquecen. En un año de labor, los artistas mexicanos presentes en esta muestra han logrado un esfuerzo que trasciende regionalismos. Su mensaje es universal, gracias al poder expresivo de la imagen, a la vitalidad del color y al manejo de los contenidos. Aquí impera la libertad temática y, con ello, se ha desatado un torrente de diálogos e indagaciones, de discernimientos y de reflexiones acerca de una realidad que puede ser -y es- mexicana, pero también de otros ámbitos. \_\_\_\_\_ Es la realidad del Yo y del Nosotros. De la certeza y de la incertidumbre. De la vida y de la muerte. Una f



El Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*  
y la Oficina del Historiador de la Ciudad  
tienen el placer de invitarle a la  
inauguración de la muestra de la

ACADEMIA DE SAN CARLOS  
Universidad Nacional Autónoma de México

en el IV Salón de Arte Digital

Casa Benito Juárez  
Obrapia y Mercaderes, Habana Vieja  
Miércoles 19 de junio / 7 p.m.

afía, cualquier objeto, es el principio de estas creaciones, en donde todo puede sorprender y cuestionar al espectador. En estas obras está el México de los tragafuegos, de los indigentes, de las mujeres, del hombre común. Estos son los hechos, los escenarios y los personajes de un país inmerso en la vorágine del constante cambio. Pero también está la vida cotidiana, las cosas diarias de cualquier urbe o lugar del

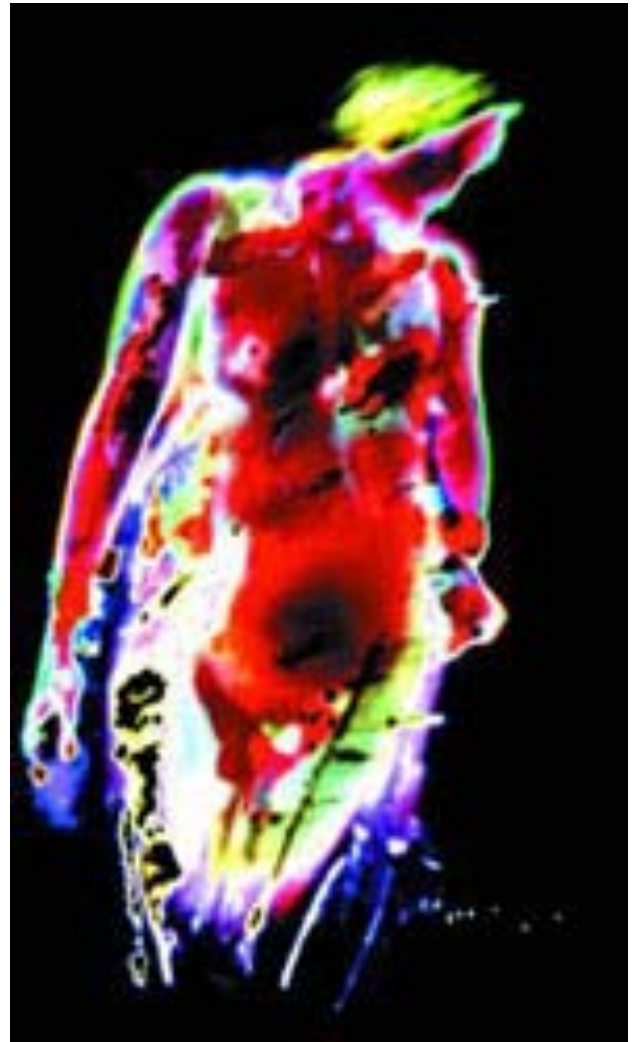
Marco Antonio Basilio Hernández

mundo. Estas imágenes transitan, sin lugar a dudas, entre la virtud de lo apacible y la fuerza de la interrogación, o de la protesta, o del grito. Entre el Eros y el Tánatos, entre lo veraz y lo fantástico, entre el realismo mágico y la realidad real. Entre lo posible y lo imposible. Imágenes desdobladas, invertidas, multiplicadas. Imágenes sublimadas. Puertas abiertas al interior y de cara al mundo que nos rodea. Anchuroso espacio en donde es evidente que la tecnología no domina al hombre, sino que Este es capaz de servirse de ella. En esta revolución creadora en que discurre el tiempo que nos ha tocado vivir -efectos especiales en el cine, explosión de novedosas técnicas en la danza, etc.- estamos convencidos de una verdad: el arte digital es, hoy por hoy, una expresión sin límites. Mostrar y compartir sus posibilidades significa -estamos seguros- el principio de un camino largo, enriquecedor y, si así lo queremos, infinito.

MAGNOLIA RIVERA  
Artista Plástica  
México. Junio, 2001.



"VIOLENCIAS", Marco Basilio, 2002



"TE ESPERO", Marco Basilio, 2002

## ARTE DIGITAL DE LA ACADEMIA DE SAN CARLOS EN CUBA

Del 17 al 21 de junio se llevó a cabo en la ciudad La Habana el *Cuarto Salón Internacional de Arte Digital de La Habana*, encuentro que reunió a investigadores, artistas y curadores de los cinco continentes que en diferentes espacios mostraron sus propuestas, tanto teóricas como artísticas de instalación, video, gráfica digital, sistemas interactivos y demás obras realizadas con medios digitales.

El *IV Salón Internacional de Arte Digital de La Habana* ha sido convocado por el *Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau* desde 1999 con la finalidad de promover la producción de arte digital de Cuba y establecer

Una semana de exposiciones, coloquios, y un clima de reflexión a cerca del quehacer artístico de los últimos años y las aplicaciones que los artistas de todo el mundo han encontrado a las Nuevas Tecnologías.

Como parte fundamental de este encuentro se llevo a cabo del 18 al 21 de junio el *Coloquio Internacional de Arte Digital* en la Sala del Poder Popular de La Habana Vieja, foro en el que participaron artistas, investigadores, curadores y especialistas de Cuba, Guatemala, Alemania, Australia, España, Estados Unidos, Inglaterra, Italia, Turquía, Argentina y México,

Esta última integrada por Marco Basilio, y algunos estudiantes del Posgrado en Artes Visuales que comentaron ante los espectadores su experiencia con medios electrónicos. También se presentó HEART, proyecto independiente que tiene como objetivo promover el arte electrónico de nuestro país en Internet.

Como parte de las exposiciones Por parte de la Academia de San Carlos se presentaron más de cien obras de grafica digital y cinco videos, que ofrecieron un panorama general de lo que se ha realizado en la Academia desde 1999 y el desarrollo que estas prácticas han tenido en los últimos años.

Fue un honor para la Academia de San Carlos de la UNAM mostrar el trabajo que se ha realizado en el posgrado en Artes Visuales en el Taller de Arte Digital, un espacio abierto a los artistas interesados en experimentar con medios digitales.

Erandy Vergara

JUNIO 2002

## Participación del Taller de electrografía en el IV Salón de Arte Digital en la Habana Cuba



### Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau* IV SALON Y COLOQUIO INTERNACIONAL DE ARTE DIGITAL PROGRAMA GENERAL

[www.artedigitalcuba.cult.cu](http://www.artedigitalcuba.cult.cu)

**Lunes 17**

**5 p.m.**

Inauguración del IV Salón Internacional de Arte Digital. Entrega de Premios y Menciones del Salón Nacional. Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*

Simultáneamente quedan abiertas las exposiciones en la Sala *Majadahonda* (Selección del Jurado); Sala de la Casa de la Poesía (Premios y Menciones); Convento de San Francisco (Participantes en el Salón Nacional); Sala *Juan David* del Cine Yara (retrospectiva de los tres primeros salones de Arte Digital)

**7 p.m.**

Concluyen, con un brindis, las inauguraciones de este día en la Sala de la Biblioteca *Rubén Martínez Villena* (Muestra Internacional: Argentina)



**Martes 18**

**10 a.m.**

Inicio del Coloquio Internacional de Arte Digital. Sala del Poder Popular de La Habana Vieja. Presentación del cuaderno Memoria dedicado al III Salón de Arte Digital y las tarjetas postales con las obras de los ganadores



tres primeros salones de Arte Digital.

**5 p.m.**

Inauguración de la Muestra Internacional en el Museo Nacional de Bellas Artes.

Edificio de Arte Universal / Alemania, Bélgica, Croacia, Eslovenia, Estados Unidos, Francia, Grecia, Holanda, Hungría, Inglaterra, Irlanda del Norte, Italia y Polonia



**6 p.m.**

Edificio de Arte Cubano / Sala Audiovisual: Instalaciones de Abel Milanés y Eduardo Moltó



**Miércoles 19**

**10 a.m.**

Coloquio Internacional de Arte Digital. Sala del Poder Popular de La Habana Vieja

**5 p.m.**

Inauguración de la Muestra Internacional en el Centro Cultural de España: obras de España, Alemania, Austria, Estados Unidos.

Presentación del libro *La nueva ciudad de Dios* (Un proyecto multimedia sobre la cibercultura en el siglo XXI), Siruela-Bitniks, 2002, a cargo Alex Lamikis, editor de la revista de cibercultura *Bitniks*.



**7 p.m.**

**Inauguración de la Muestra de la Academia de San Carlos de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) en la Casa Benito Juárez, Inaugurada por la Dra. Luz Pascoe esposa del Embajador de México en la Habana**



**7 p.m.**

**Inauguración de la Muestra Internacional en la Casa Simón Bolívar: Australia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Guatemala, India, Israel, México, Puerto Rico, Turquía y Uruguay**

**10 a.m.**

Coloquio Internacional de Arte Digital. Sala del Poder Popular de La Habana Vieja.

**8 p.m.**

**Inauguración de la Exposición Del azafrán al lirio, retrospectiva digital de Luis Miguel Valdés.**

**Estreno del documental Arte Digital: la nueva era, realizado por Alfredo Ureta y producido por el Centro Pablo en el cine Charles Chaplin.**



**Viernes 21**

**10 a.m.**

Coloquio Internacional de Arte Digital, sesión final. Sala del Poder Popular de La Habana Vieja.

**7 p.m.**

**En la Sala Teatro del Museo de Bellas Artes: concierto de clausura del IV Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital. Sonata, de Leo Brower, interpretada por la guitarrista Rosa Matos, con imágenes de las artistas Asiyadel Ruiz, Yasbel Pérez, Irina Elén, Nadia María Porras y Liset Baños. Video Arte de Yuder Laffita.**

**Presentación del espectáculo de danza interactiva Opus #1, con los bailarines italianos Ariella Vidach y Claudio Prati, de la compañía Producciones de aventuras en helicóptero, subvencionados por la Fundación Pro Helvetia**

Marco Antonio Basilio Hernández



## PARA MAS INFORMACION

puede dirigirse a:

Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau

Calle de la Muralla No. 63 entre Oficios e Inquisidor, Habana Vieja, Ciudad de La Habana

Tele-fax: (537) 666585

Correo electrónico:

**[centropablo@cubarte.cult.cu](mailto:centropablo@cubarte.cult.cu)**

También le invitamos a visitar los sitios de Cuba Arte Digital y del Centro Pablo en las siguientes direcciones:

**[www.centropablo.cult.cu](http://www.centropablo.cult.cu)**

**[www.centropablo.org](http://www.centropablo.org)**



LISTA DE INVITADOS POR PAISES en el IV Salón de Arte digital en la Habana Cuba.

Se apreciara una tremenda participación del taller de electrografía, los miembros del taller están en “negritas” para diferenciarlos.

Marco Antonio Basilio Hernández

Natalia Bernardi Autopista, red y transeúntes Argentina	Kelly Monczar Erotismo Cyber Argentina Kelly Monczar Petrea danzante Argentina	Amor incondicional Cuba/Puerto Rico  Sarah Teitler Boxes (Cajas) Estados Unidos
Fernando Birri / Luciano Valletta La noche que me quieras Argentina/Italia	Kelly Monczar Copa- Premio Argentina	Sarah Teitler Trails (Senderos) Estados Unidos
Alicia Candiani No congeles el júbilo Argentina	Susana Pérez Tort Isla negra, homenaje a Pablo Neruda Argentina	Sarah Teitler Self portrait (coming and going) Autorretrato (viniendo y llevando) Estados Unidos
Alicia Candiani No te salves ahora Argentina	Susana Pérez Tort Playas color azafrán Argentina	TooD Holoubek Self portrait (Autorretrato) Estados Unidos
Alicia Candiani No te llenes de calma Argentina	Susana Pérez Tort Peces de ciudad Argentina	TooD Holoubek Man at the moon (Hombre llegando a la luna) Estados Unidos
Alicia de D'Angélica Sin título Argentina	Susana Pérez Tort Las heridas que ya ni Dios nos quita Argentina	TooD Holoubek Sun (Sol) Estados Unidos
Alicia de D' de Angélica Sin título Argentina	Susana Pérez Tort Votan alto: homenaje a Pablo Neruda Argentina.	TooD Holoubek Swirls (Remolino) Estados Unidos
Alicia de D' de Angélica Sin título Argentina.	Susana Pérez Tort En una línea de mi poesía secaron ropa al viento Argentina	TooD Holoubek Stoil cloud (Nube estoica) Estados Unidos
Fernando Hocevar Paisaje bajo la luna escondida I y II Argentina	Betina Alicia Polliotto Sin Título Argentina	TooD Holoubek Figure (Figura) Estados Unidos
Kelly Monczar Transparencias Argentina	Andrés Machalski Satanet Argentina/Canadá	Alessandro Pollex Palm Beach Voting Machine Estados Unidos
Kelly Monczar Un cerebro es como un motor en explosión Argentina	Marcos Carvajal Ireme Cuba/Estados Unidos	Andrea Urist Dancing Machine Estados Unidos
Kelly Monczar Bailarina I Argentina	Michael Cervantes Pescador de sueños Cuba/Puerto Rico  Michel Cervantes	Andrea Urist Musical Mango Estados Unidos

Lawrence Hart Francesca Viceconti Inglaterra	<b>Bolivia</b>	Marco Antonio Basilio Hernández Puerto Rico
Cibermuseo Bitniks España	<b>Marie Nicole Brutus Haciendo números Colombia</b>	José Ballester La 15 Puerto Rico
<b>Marco Basilio Te espero México</b>	<b>Esther del Pino Oir España</b>	José <i>Gigio</i> Esterás Labio X Puerto Rico
<b>Bruno Pablo Bresani Sin título Brasil</b>	<b>Julia Trejo López Reflejos México</b>	José <i>Gigio</i> Esterás Poesía en llamas Puerto Rico
<b>José Luis Giles Rivera Autorretrato Puerto Rico</b>	<b>Edgar León Hombre Costa Rica</b>	José <i>Gigio</i> Esterás Lempickotomía Puerto Rico
<b>José Luis Giles Rivera Cristomanía Puerto Rico</b>	<b>Edgar León Mujer Costa Rica</b>	Teo Freytes Sin Título Puerto Rico
<b>Leopoldo Hernández Castellanos Avanzando la mañana México</b>	<b>Mariana Pereyra La vida en gel México</b>	Mario Mora Detrás de la historia Puerto Rico
<b>Leopoldo Hernández Castellanos Totoltepec México</b>	<b>Lilia Pérez Martínez Mictlan México</b>	Mario Mora Ella Puerto Rico
<b>Fabio Manosalva Autorretrato Colombia</b>	<b>Lilia Pérez Martínez Vida en Calacuadritos México</b>	Yolanda Muñoz Mi hermana mayor Puerto Rico
<b>Fabio Manosalva Composición frontera Colombia</b>	<b>Erika Sotto Aproximación México</b>	Yolanda Muñoz Mi hermana del medio Puerto Rico
<b>Ricardo Alonso Moreno El plan Colombia</b>	Ignacio Valdéz Viginal México	Nestor Otero Tronos Puerto Rico
<b>Adriana Paredes Arcos México</b>	Ignacio Valdéz El trinche México	Rafael Rivera Rosa Conjura (I, II, III, IV)
<b>Marycarmen de Uribe Erótica México</b>	Ignacio Valdéz Sin título México	Rosana Rolón Alvarado Y mi corazón qué? Puerto Rico
<b>Adriana Bravo Eva</b>	Ignacio Valdéz El ángel exterminador México	Mónica Deferr Los mensajeros alados Suiza
	Inés Aponte García Serie Calcomanías	

Enrique Aguerre  
Uruguay

**Marco Basilio**  
**De la Serie *Comiendo en***  
***el D.F.***  
**Comiendo aire**  
**México**

**Marco Basilio**  
**De la Serie *Comiendo en***  
***el D.F.***  
***Comiendo fuego***  
**México**

**Marco Basilio**  
**Reses**  
**México**

**Marco Basilio**  
**De gala**  
**México**

**Marco Basilio**  
**De la Serie Experiencias**  
**Detente**  
**México**

**Marco Basilio**  
**De la Serie Experiencias**  
**Lo que no fui**  
**México**

**Marco Basilio**  
**De la Serie Experiencias**  
**Te perdono**  
**México**

**Marco Basilio**  
**Violencias**  
**México**

**Marco Basilio**  
**De la Serie *Sueños en***  
***color***  
**Dualidades**  
**México**

**Marco Basilio**  
**Mujer marina**  
**México**

**Marco Basilio**  
**De la Serie *Sueños en***  
***color***  
**Soñando II**

**México**

**Marco Basilio**  
**De la Serie *Sueños en***  
***color***  
**Soñando I**  
**México**

# Exponen en La Habana 26 artistas universitarios

Participaron en el IV Salón Internacional de Arte Digital



Los expositores. Foto: Justo Suárez.

**A**ltrededor de 80 obras de alumnos y profesores del posgrado en Artes Visuales, que se imparte en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, fueron expuestas en la casa cultural de México en Cuba Benito Juárez, en La Habana, como parte de las actividades del IV Salón de Arte Digital, en el que participaron artistas digitales de más de 20 países. De esta manera, los artistas universitarios mostraron cómo, a partir del uso de las computadoras, pueden crearse grabados y pinturas, videos digitales, arte para Internet, multimedia y modelado en tercera dimensión.

Al frente del grupo de 26 expositores estuvo Marco Antonio Basilio, coordinador del Centro de Cómputo de la Academia de San Carlos, quien comentó que, dada la magnitud e importancia de las obras, se le asignaron a la Universidad dos galerías en la casa cultural de México en Cuba.

La exposición fue inaugurada por Luz Pascoe, esposa del embajador de México en Cuba, quien al hablar de la presencia de la UNAM en el IV Salón de Arte Digital, señaló: "Se trata de una institución inmensa en todos los sentidos; sobresaliente por la libertad que tienen sus estudiantes para pensar y crear".

Enfatizó que estos jóvenes son sólo un botón de

la gran mata que representan los artistas mexicanos.

Francisco Plancarte Morales, coordinador del Programa de Posgrado en Artes Visuales de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, dijo que el arte digital es un novedoso medio de expresión que han encontrado los artistas para relacionarse con la tecnología.

En ese sentido, apuntó, los alumnos del posgrado, al realizar un trabajo de calidad, están en condiciones de mostrarlo en exposiciones internacionales.

Las obras que llevaron a Cuba son inéditas en México y, por lo tanto, se buscarán espacios dentro y fuera de la Universidad para darlas a conocer.

Francisco Plancarte afirmó que encuentros como éste permiten a los alumnos desarrollar su propio lenguaje; es decir, tener una identidad propia como artistas y, al mismo tiempo, prepararse mejor para el mercado laboral.

La exposición de los artistas de la Escuela Nacional de Artes Plásticas estuvo abierta al público del 19 de junio al 10 de julio. Además de Marco Antonio Basilio, asistieron a la inauguración de la exposición, en representación de los expositores de la Universidad Nacional, los alumnos Ariadne Apodaca, Leonardo Fonseca, Miguel Ángel Portillo, Paloma Rodríguez y Enrique Tena. *g*

## Aniversario 26 de la Clínica Odontológica Aragón

**E**stablecer un nuevo paradigma en la carrera de Odontología de la Facultad de Estudios Superiores (FES) Iztacala es una de las tareas esenciales que los profesores deben realizar cuando transmiten sus conocimientos, ya que se ha descubierto que en la plantilla docente, por lo regular, existen más académicos de profesión que de vocación, lo cual repercute de manera significativa en la formación profesional de los alumnos y en el prestigio de la disciplina; esto planteó Carlos Matiella, jefe de la carrera, en el discurso que pronunció en el marco de la celebración del 26 aniversario de la Clínica Odontológica Aragón.

Invitó a los docentes a crear nuevas estrategias de enseñanza y a ejercer su profesión con dedicación y cariño, para establecer una integración completa entre el profesor y el alumno.

Raúl Moralés, jefe de la clínica, expresó que los cirujanos dentistas deben actualizar sus conocimientos constantemente, ya que con los nuevos avances tecnológicos adoptados por la odontología se puede dar a los pacientes un mejor servicio.

Por ello, dijo, con la realización de las VII Jornadas Científicas para celebrar el 26 aniversario de la clínica, se intenta dejar una huella en los participantes, con el fin de enriquecer su formación profesional.

Eduardo Llamosas, secretario de Programación y Cuerpos Colegiados del *campus* Iztacala, reconoció el esfuerzo del jefe de la clínica y de su equipo de trabajo por organizar año con año estas jornadas académicas, que contribuyen a que los alumnos, profesores y egresados actualicen sus conocimientos en su área de trabajo.

Dijo que se siente orgulloso porque en Iztacala están formándose cirujanos dentistas competentes y responsables, que tienen la inquietud de capacitarse para proporcionar a sus pacientes un servicio de calidad y confianza.

El programa académico de las jornadas incluyó conferencias como: Sexo, Odontólogos y VIH, impartida por Carlos García de León; Patología de Glándulas Salivales, por José Luis Cadena; Dolor Orofacial, Manejo y Diagnóstico, dictada por Alejandro Oviedo; Edades Adecuadas para Iniciar el Tratamiento Ortodóntico y Ortopédico, por Gustavo Castillo, y Tanatología, por Federico Rebolledo.

Autoridades de la FES Iztacala estuvieron acompañadas en el presidium por Lilia Turcott, directora de la ENEP Aragón. *g*

FES IZTACALA

# Gaceta ilustrada



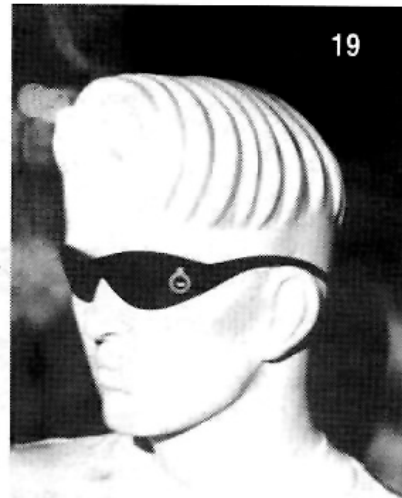
**UN METRO DE LIBROS.** Este programa de fomento a la lectura se echó a andar el 5 de julio con la apertura del primer módulo en la estación Universidad.



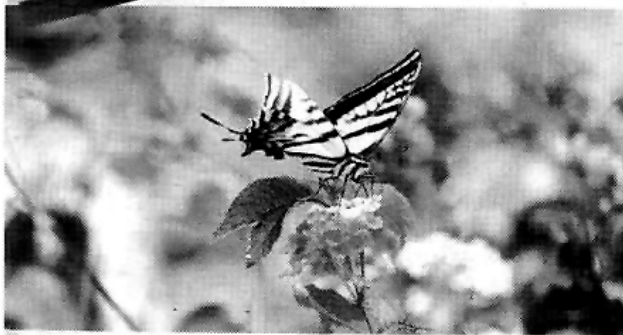
**EXPOSICIÓN EN LA HABANA.** Alumnos y profesores del posgrado en Artes Visuales, que se imparte en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, expusieron en la casa cultural de México en Cuba, como parte de las actividades del IV Salón Internacional de Arte Digital. *Fotos: Justo Suárez.*



**VIDA UNIVERSITARIA.** *Loca carrera por un asiento, en la Unidad de Seminarios de la FES Cuautitlán.*



**GLAMOUR.** La exposición fotográfica *Manequies*, de Domingo Hurtado, que se exhibió en la Casa Universitaria del Libro, retrata el glamour de la moda.



**VIDA UNIVERSITARIA.** En los jardines interiores de la Biblioteca Central. *Fotos: Juan Antonio López.*



## Participación del Taller en concurso Phillips Expressarte

Se obtuvo el primer y tercer lugar, además de 7 menciones honoríficas

Concurso de Arte Phillips Categoría Digital

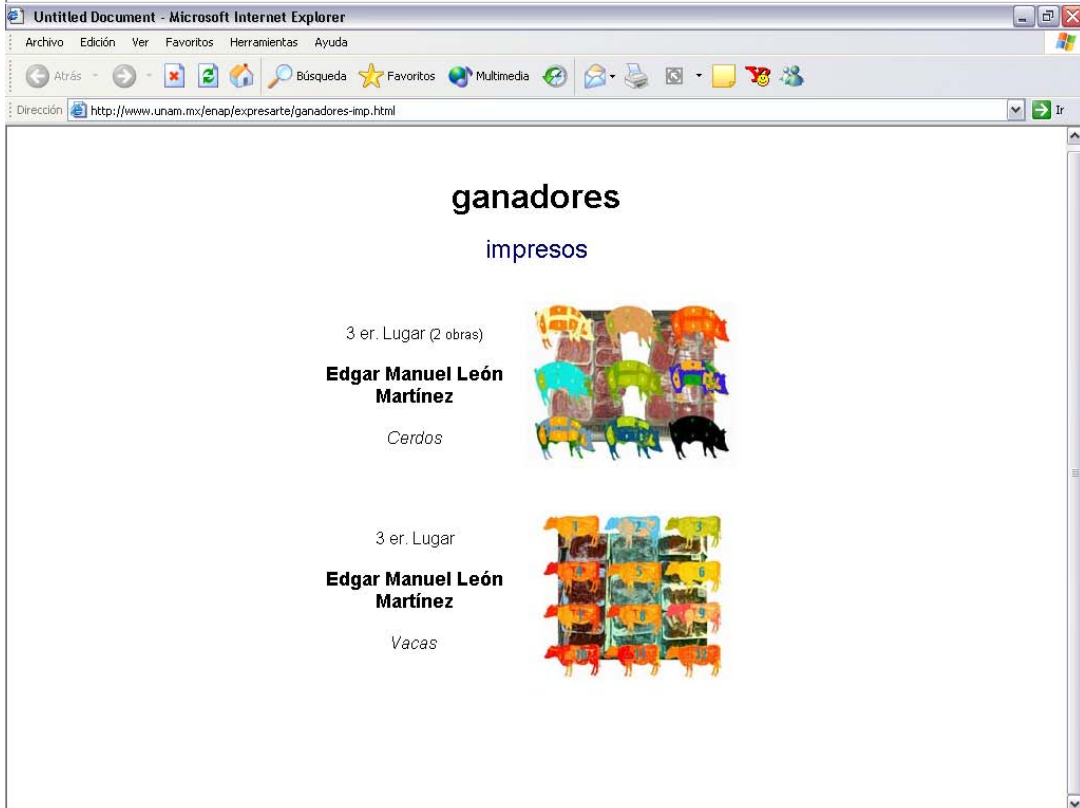
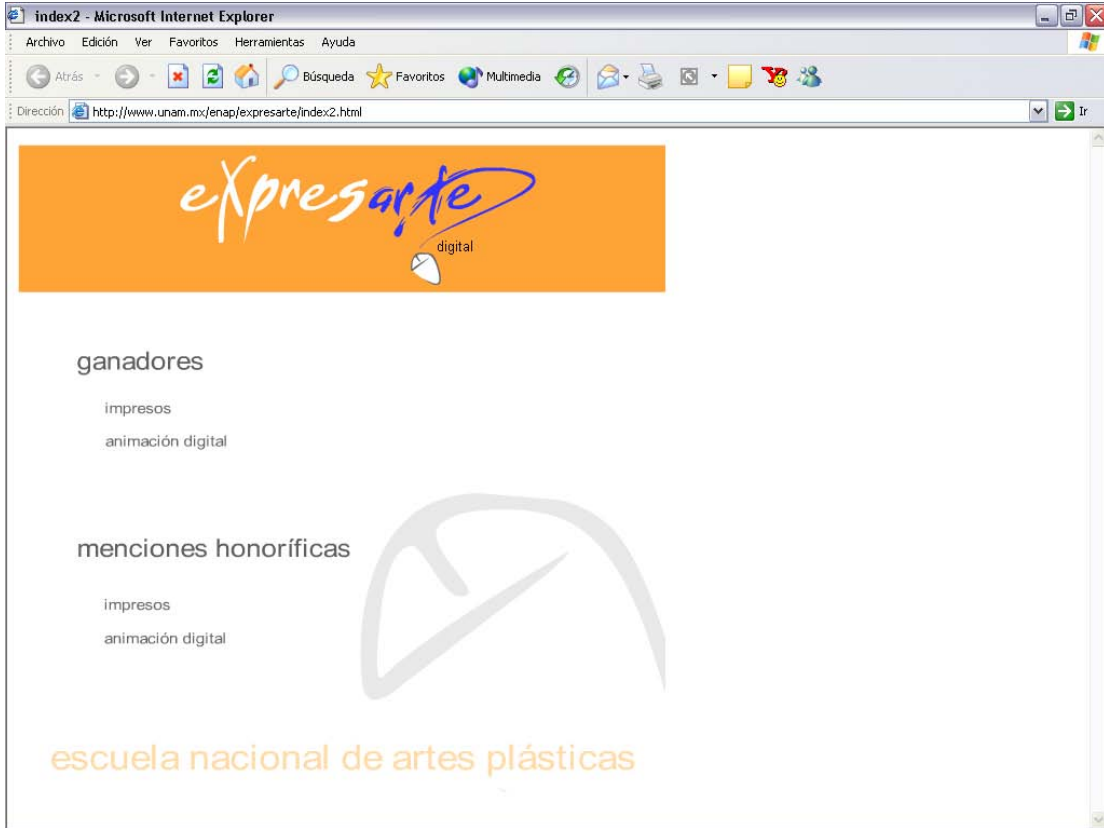
<http://philipsexp.mercadio.com:81/>

**1ER. LUGAR**  
Bruno Pablo Bresani Teixeira  
Institución: Academia de San Carlos Mexico D.F.  
Nombre de la Obra: "Hermes"

**3DO. LUGAR**  
Vanesa Góngora García  
Institución: Centros de Estudios Gestalt Veracruz, Veracruz  
Nombre de la Obra: "Represión"

Categoría Digital

Iniciativa



**Menciones honoríficas**

**Impresos**

**Ma. Carmen López  
Cruz / ENAP**

*Inmaculación doliente*



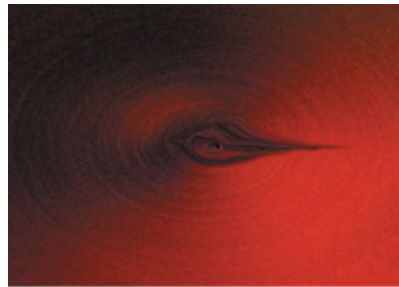
**David Ojeda  
/ ENAP**

*Vórtex*



**Adriana Elena Bravo  
Morales / ENAP**

*sin título*



**Ma. Ibari Ortega  
Domínguez**

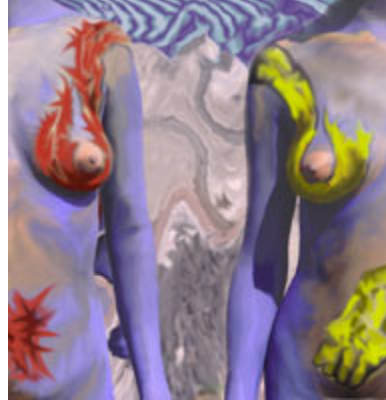
*Identidad X*

X

**Marco Antonio Basilio**

**/ ENAP**

*Dualidad*



**Carol Isabel  
Rosaslanda / ENAP**

*Inmaculación doliente*



**Rodolfo García Ochoa  
/ ENAP**

*Electrografía*



**Bruno Pablo Bresani  
/ ENAP**

*El Heraldo*




crónica espectáculos

**30 culturas**

VIERNES, 28 SEPTIEMBRE 2001

EL NOMBRE | CHICO O'FARRILL

La AfroCuban Jazz Orchestra, heredera de su música, estará mañana en Bellas Artes




ESTÍMULO. Fragmento del cartel publicitario correspondiente al Premio Philips de Arte para Jóvenes Talentos en México

## Otorgan premios al arte virtual de tres jóvenes universitarios

PATROCINA ROYAL PHILIPS ELECTRONICS

► La empresa promoverá aquí la producción artística ► Los ganadores representarán a México en la final que se realizará en Sao Paulo, Brasil

[CHRISTIAN OBREGÓN]

En un esfuerzo por apoyar el desarrollo cultural de Latinoamérica, la empresa Royal Philips Electronics, productora de electrodomésticos, convocó a la segunda edición del Premio Philips de Arte para Jóvenes Talentos en México, cuyos ganadores pertenecientes a la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la Universidad Nacional Autónoma de México, se dieron a conocer el pasado miércoles en el Museo de Arte Moderno (MAM).

El premio se ubicó en las categorías arte analógica y arte digital, mismas en que resultaron ganadores Adriana Bravo con *Árbol genealógico*, Bruno Pablo Bresani con *Arriba de la bola* y Mariana Perea con la obra *La vida en gel*, en el primero, segundo y tercer lugar respectivamente; todos, alumnos de la ENAP.

Para esta edición participaron la Universidad del Valle de México, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Ibero-

americana, Universidad Anáhuac, Universidad La Salle, la Escuela de Arte del Instituto Nacional de Bellas Artes y la Universidad Nacional Autónoma de México, entre otras academias del país, mismas que seleccionaron a sus propios representantes para que formaran parte del jurado de la contienda, entre los que destacan Carlos Aguirre, Mahia Biblos,

Gonzalo Tassier, Roberto Cortázar, Roberto Gómez Soto, así como el director del MAM, Luis Martín Lozano.

Este concurso, dijo Lozano, pretende marcar la pauta del progreso subsecuente con miras en el desarrollo de formas más creativas e inteligentes para organizar la cultura en México. En ese sentido, agregó, "celebramos

la acogida de Philips, misma que tiene una proyección internacional, a la cual hemos ofrecido la Sala Fernando Gamboa, con el objetivo de fomentar la creación artística, en sus múltiples acepciones plásticas, por parte de los jóvenes".

Este certamen fue creado en 1994 en Brasil y "es una iniciativa de la transnacional para descubrir y promocionar talentos de carrera en diversos países de Latinoamérica", afirmó el presidente ejecutivo de la corporación, en México, Alias Jabali, quien además recordó que en la primera edición del concurso realizado en nuestro país, éste logró el cuarto lugar dentro de la selección en la región latina del continente.

Cabe mencionar que ambas categorías representarán a México en la final que se realizará en Sao Paulo, Brasil, cuyo primer premio consistirá en un viaje a París y Amsterdam por 15 días, informó el gerente corporativo de mercadotecnia y comunicación, Félix Ramírez.

### Aumentar esfuerzo creativo

La entrega de galardones a los mejores artistas jóvenes estuvo presidida por Luis Martín Lozano y Mahia Biblos quienes instaron a los creadores a "esforzarse en el mejoramiento de la calidad de los envíos, ya que ése fue el factor que tomamos en cuenta para descartar los trabajos recibidos".

Por su parte, Félix Ramírez, gerente corporativo de la empresa, dio a conocer los premios

de la actual edición del concurso, los cuales consisten en un viaje a Brasil por cuatro días para el primer lugar, y dos reproductores de discos, para los lugares restantes.

Asimismo, Adriana Bravo, galardonada con el primer lugar, hizo la patente la "necesidad del apoyo a los artistas desconocidos", para que sus trabajos sean tomados en cuenta y se eleve la calidad de los mismos en nuestro país

LOS DATOS

#### Primero

La ganadora del primer premio, en la categoría digital, es Adriana Bravo, con *Árbol genealógico*, obra donde destaca "el papel de la mujer en la historia contemporánea"; cuya elaboración se basó en el hardware.

#### Segundo

Bruno Pablo Bresani, acreedor al segundo premio, relata que su creación titulada *Arriba la bola*, estuvo inspirada en una canción popular de Cuba. En ella expresa la posibilidad de jugar con el sentido.

#### Tercero

*La Vida en Gel*, cuya autora es Mariana Perea, retrata el papel de la plasticidad contemporánea. Asimismo plantea la modificación de las perspectivas visuales en el ámbito fotográfico digital.



Adriana Bravo Morales  
México



CLASSIFICADO/CLASIFICADO

Nascimento: 09.12.1972  
Currículum: Mestrado em Artes Visuais na Academia de San Carlos na UNAM  
México - D.F.  
Diretor do Estabelecimento: Eduardo Chavez  
Técnica: Imagem digital PhotoShop  
Título: "Árbol Genealógico"  
Medidas: 90 X 67 cm

Fecha de Nacimiento: 09.12.1972  
Currículum: Maestría en Artes Visuales en la Academia de San Carlos en la UNAM  
México - D.F.  
Director del Establecimiento: Eduardo Chavez  
Técnica: Imagen digital PhotoShop  
Título: "Árbol Genealógico"  
Medidas: 90 X 67 cm



# CONCLUSIONES

## Conclusiones

En principio me interesa destacar que desde mi punto de vista lo más importante de la actividad artística es lo vívido de la imagen, la energía que emana de ella, el mensaje que la trasciende, ya que todas las modificaciones se producen de este primer encuentro entre el hacedor y su primer mirada como espectador, pues aquí es donde se dan cita y suscitan los cambios.

Todo proceso creativo y toda obra, desde las producidas en la prehistoria hasta la actualidad, surgen en un contexto y teniendo en cuenta la semiótica de la imagen visual; por tanto afirmo que tienen un texto y un ínter texto que responde a un momento social, técnico e histórico; y éste a su vez se re edita con la mirada desde otro tiempo; social, técnico e histórico.

La diferencia del íntertexto en los nuevos medios de comunicación y más específicamente en la imagen digital es la ruptura de la linealidad espacio-temporal donde se modifica la relación entre autor-espectador asumiendo este último un papel activo. Tal actividad tiene que ver con la elección de posibilidades ya que la obra se presenta como un espacio abierto y en continuo crecimiento.

Todo nuevo medio no solo no significa la muerte de los medios tradicionales sino que los resignifica. Los nuevos medios con sus lenguajes no rempazan a los anteriores, sino que incorporan en ellos un aire nuevo, una energía nueva.

La cibernética rompe con la lectura lineal, aunque la lectura lineal sigue siendo importante además de necesaria.

Por lo que indagar y evidenciar el cómo se originó una obra, ayudará a la comprensión del arte producido digitalmente, ya que en ocasiones no es comprendido, incluso dentro del ámbito artístico donde los compradores de arte

en subastas siguen prefiriendo la escultura y la pintura, el arte que incluye cables y enchufes sigue ocasionando desmerito, incluso el videoarte ya se ha ido abriendo camino en las propias subastas y ferias desde hace años, no así el arte digital, que aunque su venta definitivamente no es el objetivo principal, antes bien una característica, si nos habla de su aceptación en el medio. Sin embargo, la consideración que es pertinente realizar, es que se trata de producir piezas en las que exista una exploración crítica de los límites del medio o de una búsqueda honesta de la ampliación del propio artista o del espectador. El arte digital mexicano cumple con estos preceptos, lo que hace indispensable continuar con la investigación en este nuevo campo, para difundir su valor, generar más recursos y por tanto más artistas digitales, que apelen a la comprensión y apreciación por parte del espectador, que es quien finalmente —en la mayoría de los casos—se apropia la obra.

Por lo que concluiremos lo anterior, con esta frase de Rafael Lozano-Hemmer: “El arte en México seguirá siendo el motor del país, y en lo digital no nos vamos a quedar atrás”.

No me interesa hacer un juicio crítico u análisis de las obras, sí me interesa documentarlas.

Esta primera etapa del trabajo no cubre a todos los artistas que vienen trabajando en este nuevo medio, pero como este es un proyecto abierto la documentación, se irá enriqueciendo y actualizando constantemente.

## **Bibliografía**

Benjamin, W. La obra de arte en la era de la reproducción técnica. Editorial.Lugar. Año 1939.

MÉXICO 1993. ENCUENTRO OTRAS GRÁFICAS, coordinado por Eduardo Chávez, varios autores. División de Estudios de Posgrado. ENAP. UNAM

ARTE DIGITAL, Adriana Zapett, Colección Punto de Fuga, CONACULTA, 1998.

Darley, Andrew (2002). Cultura visual digital. Barcelona:Paidós.

Lafrance, Jean Paul.(1994); “La TVI, l’Autoroute Électronique et les Superhighways de l’avenir” en Technologies de l’information et société, vol.6 nº4, París/Quebec, pp.401/429

## FUENTES ELECTRÓNICAS CONSULTADAS

<http://www.artelista.com/arte-digital.html>

<http://www.biblio3000.com/general/articulos01.htm#>

<http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art97/art97-2.htm>

<http://sketchcolor.blogspot.mx/2007/09/cuestionario-de-ilustracin.html>

<http://revistashout.com/arte/colores-que-enamoran/>

<http://www.kristianhammerstad.com/>

<https://sites.google.com/site/elblockdechuck/home/artistas-digitales>

<http://www.alegsa.com.ar/Dic/modelo%20en%203d.php>

<http://concursodeartedigital.jimdo.com/mad/>

<http://www.escueladavinci.net/noticias/fotos-del-encuentro-joven-de-arte-digital-en-buenos-aires-escuela-da-vinci-2011/>

<http://laventana.casa.cult.cu/modules.php?name=News&file=article&sid=1869>

<http://www.arte-mexico.com/critica/mm02.htm>

<http://www.arteespana.com/futurismo.htm>

<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num11/paginas/atei/caprile/arte%20digital.pdf>

<http://www.nuzart.com/blog/tag/pop-art/>

[http://www.cg-node.com/galeria/?id\\_category=1](http://www.cg-node.com/galeria/?id_category=1)

<http://www.arte-mexico.com/critica/mm02.htm>

[http://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Em](http://en.wikipedia.org/wiki/David_Em)

<http://www.artelista.com/arte-digital.html>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_digital](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_digital)

<http://www.biblio3000.com/general/articulos01.htm>

<http://www.arte---mexico.com/critica/mm02.htm>

<http://www.interiorgrafico.com/component/content/article/318---3una---aproximacion---al---arte---digital---mexicano---y---sus---procesos---de---produccion>

<http://www.artelatino.com/artedigital/>

<http://www.artelista.com/arte---digital.html>

<http://www.wokitoki.org/wk/360/arte---digital---en---mexico>

<http://rafaelozanohammer.blogspot.mx/>

<http://uk.phaidon.com/agenda/art/events/2011/december/16/there---is---a---light---that---hopefully---never---goes---out/>

<http://erasethedays.blogspot.mx/2009/08/who---is---minerva---cuevas.html>

<http://www.valdezfoto.com.mx>

<http://www.davidlachapellemexico2009.com/>

<http://elartedigital.wordpress.com/historia/>

<http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art97/art97-2.htm>

<http://blogsdelagente.com/bitacora-de-artista/2009/01/25/arte-digital-antecedentes/>

<http://elartedigital.wordpress.com/artistas/george-nees/>

[http://es.wikipedia.org/wiki/Pixel\\_art](http://es.wikipedia.org/wiki/Pixel_art)