

memoria

BOLETÍN

Número 48, junio-julio del 2003

Especial dedicado al V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital

PORTADA



Valora ministro de cultura auge del arte digital en Cuba

DESDE EL V SALÓN

Una nueva dimensión de la utopía, de la belleza, de la imaginación

El misterio de la mirada virtual

La Habana: capital del arte digital

El Arte Digital: ¿arte?

Tres artistas, tres ciudades, tres miradas

HABLAN LOS PREMIADOS

Por su labor de riesgo y fundación

Eros y Tánatos a lo virtual

Ángel Alonso o el sentimiento de la urgencia

Las confesiones de Dennis

Desde lo digital, el mensaje humano de Orlando García

LAS MUESTRAS QUE NOS RODEAN

Los panfletos visuales de *Frémez*

El molde de Angel Alonso

Este pulsar entre *Memoria* y *caché*

El hombre es la medida de todas las cosas

Un *sueño de agua* sobre muros

Ernesto Ríos de Isla a Isla

PROXIMAMENTE

Hasta mediados de julio, muestras de arte digital en:

Sala *Majadahonda* del Centro *Pablo* y Casa de la Poesía: Premios, menciones, selección del jurado y participantes del V Salón

Centro de Desarrollo de las Artes Visuales, (América Latina y el Caribe)

Fototeca de Cuba, (Estados Unidos y Canadá) y exposición personal de Ernesto Ríos (México)

Galería *Carmen Montilla*, (Europa, Asia y Oceanía)

Sala Audiovisual del Museo de Bellas Artes, vídeo arte *Memoria* y *caché* de Eduardo Moltó (Cuba)

Galería *Servando Cabrera*, ICAIC, exposición *Eros y Tánatos*, de José Gómez Fresquet, Frémez, (Cuba)

Sala *Rubén Martínez Villena*, UNEAC, muestra colateral *El hombre es la medida de todas las cosas* de Eduardo Moltó, Julio Mompeller, Angel Alonso, Deborah Nofret, Alicia Gutiérrez y Ricardo Garcés

Galería del Hotel *Presidente*, muestra colateral *El molde*, de Angel Alonso

Concierto *Como un árbol* del dúo Karma. Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau* / Sábado 12 de julio / 5pm.

DARLE TALLER AL ARTE DIGITAL

Las herramientas, los debates, la amistad

Cinco años de Arte Digital: palabras para continuar

Nuevo!!!

www.centropablonoticias.cubasi.cu

www.artedigital.cubasi.cu

¡Visítenos!

www.centropablo.cult.cu / www.artedigitalcuba.cult.cu

¡Escúchenos!

En el Centro / Sábados 5 p.m. / Emisor Habana Radio 106.9 FM / www.habanaradio.cu

PORTADA

VALORA EL MINISTRO DE CULTURA AUGE DEL ARTE DIGITAL EN CUBA

Por Estrella Díaz



"El Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau* ha sido vanguardia en la promoción del Arte Digital en nuestro país", aseguró el ministro cubano de cultura, Abel Prieto, al asistir el martes 17 a la inauguración simultánea de las Muestras Internacionales que conforman el V Salón de Arte Digital.

Reiteró el titular del ramo, en breves declaraciones a este Boletín *Memoria* en el Centro de Desarrollo de las Artes Visuales, que el hecho de que el Consejo Nacional de las Artes Plásticas institución que representa a los artistas cubanos de esa manifestación se haya aliado al Centro en la realización del Salón le ha otorgado al mismo una mayor dimensión que en ediciones anteriores.

Puntualizó Abel Prieto que existen varias cosas interesantes y significativas en este Salón: "primero -dijo- la cantidad de jóvenes que se están moviendo alrededor de la manifestación y del Centro *Pablo* como institución"

Reiteró que el Centro posee una gran capacidad de convocatoria entre la intelectualidad joven, hecho que calificó de "verdaderamente notable porque son justamente los más jóvenes los que, casi de modo natural, le sacan mayor partido a las nuevas tecnologías".

A modo de reflexión expresó que Víctor Casaus, director de la institución, le comentó que en estos momentos existen vínculos con unas dos mil personas que vía correo electrónico se mantienen permanentemente informadas del acontecer del Salón e insistió que la expresión concreta de esta realidad lo demuestra la cantidad de obras que fueron enviadas a la presente edición.

"Todo esto, dijo, tiene que ver con las posibilidades tan baratas que ofrece esta tecnología para promover el arte internacionalmente. Hay que felicitar al Centro *Pablo* por su trabajo y por este evento. Cada vez nos damos cuenta de una manera más clara que las nuevas tecnologías bien aplicadas pueden romper el monopolio de la información", concluyó.

En el Salón Internacional de Arte Digital se exhiben obras de 200 artistas de 39 países y en el

Coloquio *Arte digital: lenguajes y poéticas* participaron artistas de Australia, Brasil, Canadá, Finlandia, Francia, Inglaterra, México, Nicaragua, Rusia, Venezuela, Cuba y Estados Unidos, país cuya delegación fue la más numerosa.

DESDE EL V SALÓN

UNA NUEVA DIMENSIÓN DE LA UTOPIA, DE LA BELLEZA, DE LA IMAGINACIÓN



Como nos encontramos al borde del V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital, estas palabras comentarán rápidamente algunos de los acontecimientos, las ideas, los sueños que nos han acompañado en el nacimiento, la consolidación y el crecimiento de este nuevo espacio de nuestra cultura.

Realizar cinco salones de una expresión artística naciente entre nosotros exigió conciencia del riesgo, capacidad de entrega y vocación de solidaridad.

Los salones convocaron y reunieron a artistas de distintas procedencias, edades diferentes, estéticas disímiles y nos demostraron, desde la magia de la metáfora, que la diversidad dentro de la unidad es posible --y necesaria. Jóvenes indagadores y maestros de la imagen; profesores, críticos y buscadores empíricos en las pantallas; artistas cubanos y creadores de otras latitudes: juntos, han abierto este camino para el disfrute y la reflexión sobre las nuevas tecnologías y sus relaciones --complejas, profundas, difíciles y, por ello mismo, fascinantes-- con el universo del arte.

En estos cinco años la participación cuantitativa y cualitativa de artistas cubanos creció, como puede comprobarse en las cifras y las imágenes de este V Salón. El evento descubrió, *conformó*, esa comunidad de artistas digitales, talentosos y audaces, que han dado fe de vida y de imaginación en otras convocatorias que hemos realizado: las muestras *Visiones de Lennon* y *Visiones de Pablo*, las dos exhibiciones anuales de arte digital infantil, la exposición *Para un príncipe enano* dedicada a José Martí y las retrospectivas realizadas en la provincia de Las Tunas y en Nueva Jersey, Estados Unidos, que mostraron, a públicos distintos, el panorama de un hecho cultural en movimiento que ya es posible llamar, felizmente, arte digital cubano.

La apuesta a favor de la imaginación y la belleza, que lanzamos desde el inicio de estos eventos, ha sido eficaz y sistemáticamente apoyada por las nuevas tecnologías informáticas y de comunicación. El correo electrónico -que el Centro *Pablo* comenzó a utilizar muy tempranamente entre nosotros- e Internet -a la que inicialmente accedimos gracias a la solidaridad de hermanos entrañables- han sido herramientas imprescindibles para la difusión de estos salones internacionales de arte digital. Por esos caminos útiles y mágicos hemos hecho crecer esa comunidad de artistas digitales, a la que a su vez también pertenecen los creadores cubanos a través de nuestro Boletín Electrónico *Memoria* y el sitio *Cuba / Arte Digital* (www.artedigitalcuba.cult.cu).

Como dijimos en uno de los Salones anteriores, el arte digital llegó para quedarse entre nosotros. Lo que más nos alegra hoy es haber abierto, mantenido y hecho crecer este espacio de libertad creativa, búsqueda estética y riesgo artístico en el panorama de la cultura cubana.

Gracias a los artistas, las instituciones, los amigos que han hecho posible este sueño que tiene tanto de virtual, pero que conserva el calor de humanidad que anima los proyectos del Centro *Pablo* --quiero decir, las vidas de todos los que ponen el brillo de su talento y la tensión de su

esfuerzo para que los sueños dejen de serlo o sigan siéndolo en una nueva dimensión de la utopía, de la belleza, de la imaginación.

Víctor Casaus

EL MISTERIO DE LA MIRADA VIRTUAL



En 1999 inauguramos en nuestro centro cultural el primer salón de arte digital convocado en Cuba. Entonces participaron algo más de 30 creadores cubanos que proponían, a través de sus imágenes, una experiencia del arte ligada a las nuevas tecnologías.

Hoy, un quinquenio después, ya en otro siglo, en otro milenio, 130 artistas de la isla han acercado sus visiones a la sección competitiva de nuestro evento y, ¡qué sorpresa!, cuando 200 artistas de 39 países han decidido unirse a esta aventura digital.

Decir "aventura" lleva la intención más corpórea de sus acepciones. Porque resulta un verdadero riesgo, una real proeza, una infinita suma de bondades poder exhibir, en la Habana de 2003, estas obras que se generan y apropian con y desde la tecnología digital. Aventura de fe, de creer infinitamente en el arte, en su expresión más genuina: la creación.

Solo esa fe podría convencer a los participantes de esta muestra internacional, a los organizadores de estas exposiciones, de una hazaña semejante. Creemos en las almas solidarias, en la posibilidad de la unión, en la confirmación que hace el milagro como remanso de nuestra breve historia. Porque la única fidelidad y lealtad posible la hallamos en la verdadera proximidad de estas impresiones, de estas obras virtuales que interactuarán con ustedes, observadores atentos y con todos los sentidos abiertos, durante el mes en que estarán abiertas las salas de esta muestra. Obra y artista no podrán separarse, pero al mismo tiempo se verán aquí, a través del espejo de sus imágenes, en la voluntad de estar junto a nosotros.

Deseo y realidad que sólo ellos han hecho posibles en su gesto y decisión de acompañarnos. Como jungla, como selva, hemos querido exponer a ustedes de qué manera, con qué intención, marcan las huellas estos artistas con sus píxeles. Sus imágenes grabadas en diferentes soportes digitales, como en las inconmensurables piezas de Dürero (convertidas en símbolo del arte digital cubano), han recorrido los caminos, los senderos y las preguntas propuestos por el arte, la filosofía, desde el empeño primigenio de los hombres en mostrar su mundo.

El universo, el espacio, el tránsito y la huella llenan de significados y significantes el por qué hacemos hoy, ahora y aquí esta muestra internacional de arte digital. Mas allá del esfuerzo organizativo, de la voluntad mencionada, encontraremos la certeza en la posible comunidad del arte que trasciende las geografías y los credos. Comunidad disímil y cambiante, como demuestran los coloquios que, junto a los salones de arte digital, animamos cada año en nuestra ciudad. La conjunción de ideas, las diferencias en las formas de asumir la creación a partir de las nuevas tecnologías y los debates que han poblado estos encuentros conforman el territorio por el que hemos apostado: la diversidad.

Agradecimiento infinito a quienes, desde remotas y cercanas islas, han unido su expresión a nuestro proyecto para que el discursar no se convierta en el discurso, para que la belleza no se trastoque en sus medios, para que la ilusión no acabe.

Este es un sueño compartido.

Desde esta pequeña isla, fundada en los escasos metros de nuestra morada, hoy puede verse con más luz, mejor óptica y nuevo prisma, el universo digital. Vivimos en la calle Muralla, metáfora infinita de una ciudad protegida hace cuatro siglos y que hoy se abre como destino. A ustedes, que completan nuestra obra y comparten nuestro sueño insular y diminuto, les lleguen estos abismos, estas maneras, estos ojos transparentes en los que adivinamos, juntos, el misterio de la mirada virtual.

Abel Casaus

LA HABANA: CAPITAL DEL ARTE DIGITAL

Por Carina Pino-Santos

Fuera, el ardiente sol pareciera incendiar la estrecha y empedrada calle Muralla de la vieja Habana que hace más de cien años frecuentaran los comerciantes de telas. Dentro, al abrigo del calor, y rodeado de cámaras, el artista superpone capas de imágenes, enmascara por ejemplo, la cabeza de una mujer, y le adiciona encima un rostro de hombre. Simultáneamente y a miles de kilómetros de distancia, ella, en Buenos Aires, crea nuevas mutaciones en esa misma obra y escribe:

Saludos a las 100 personas que están viendo nuestro trabajo... aquí hay varias pantallas que atender al mismo tiempo pero les envío este mensaje... Eduardo me está haciendo pasear por toda La Habana una semana después de que regresé...

Te he metido en mi casa dice él y ubica la foto que ella recrea dentro de una estancia.

No es un dúo precisamente, hay un tercero, también distante, que en un lluvioso Río de Janeiro, habita en tiempo real con ellos, y se entromete:

-- *Envie imagem para todos.*

Desde la refrescante oficina de Muralla, el habanero le responde al brasileño, usa su obra, le dibuja un sombrero y a su centro ubica un nombre: Meditation Digital.

-- *Guto te he mandado una apropiación pacifista, espero te tranquilice la expresión!!!*

Y hay más, muchos participantes, todos los que han querido y podido en este momento interactuar, comunicarse y dialogar con los artistas por la red.

También en la Fototeca de Cuba el público contempla en una pantalla esas conversiones reunificadas en las imágenes, que hubieran hecho las delicias de un Magritte o de Dalí. Mas no se trata de artistas modernos, ni de una exposición usual a la que asisten los habaneros en el tercer milenio. Lo anterior es la creación múltiple y sincrónica, personal y común de una obra *on line* realizada desde cada ciudad por un trío, la argentina Alicia Candiani, el brasileño Guto Nóbrega y el cubano Eduardo Moltó.

El misterio de la mirada virtual ha sido una experiencia totalmente nueva en la Isla, intercambio mediante las nuevas tecnologías y fue solo una entre un abanico variado de propuestas del V Salón Internacional de Arte Digital, organizado por el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*. "Un evento de vanguardia, realizado en medio de dificultades, sin equivalente en el mundo, y que significa una apertura mucho mayor de lo que he visto en Occidente", afirma en el encuentro teórico de artistas digitales Greg Giannis, quien es profesor de nuevos medios en las artes visuales en una universidad en Australia.

No ha sido por cierto un logro fortuito. El Salón que comenzara con unos 30 participantes cubanos en 1999, ha llegado, luego de cinco años, a reunir a 130 creadores y ha alcanzado la considerable cifra de 200 provenientes de 39 países. Mas no solo se trata de un alcance numérico, es justo reconocer que ha habido, además, una progresión en cuanto a la calidad de las obras, y sobre todo al concepto mismo, pues ya muchos han dejado de cuestionarse si pudiera considerarse arte o no, mas bien de lo que se trata, según algunos especialistas en el coloquio, es de eliminar el apellido (digital) a una manifestación reciente en las artes visuales contemporáneas.

La apertura del Salón, realizada con la naturalidad y el desapego a innecesarios formalismos que ya es sello distintivo del Centro *Pablo*, se inició con un homenaje a aquellos pioneros fundadores del arte digital en la Isla, José Gómez Fresquet, bien conocido como Frémez y Luis Miguel Valdés recibieron el máximo galardón que otorga la institución, el Premio *Pablo*. Este último, desde México, envió en carta a Víctor Casaus (director), su deseo de que le fuera entregado a Ángel Torrella en su nombre, pues él (junto a Enrique Martínez Guillén) fue el primer artista plástico graduado de una escuela de arte en Cuba con una obra realizada totalmente por medios digitales". Además se presentó el Cuaderno *Memoria*, dedicado a la edición anterior.

Tres fueron las muestras colectivas desplegadas: la nacional en el propio Centro *Pablo*, con una sala dedicada a los premiados, y la internacional en el Centro de Desarrollo de las Artes Visuales (América Latina y el Caribe), la Fototeca de Cuba (Estados Unidos y Canadá) y la bellísima galería Carmen Montilla (Europa, Asia y Oceanía). Además de tres exposiciones personales: la del mexicano Ernesto Ríos (planta baja de la Fototeca), y de los cubanos Eduardo Moltó, *Memoria y caché* (video arte) en la sala de audiovisuales del Museo Nacional de Bellas Artes (edificio de Cuba) y de Frémez, *Eros y Tanatos* en la galería "Servando

Cabrera” del ICAIC.

Y pudiera decirse que en cierto modo hubo una más, pues desde Estados Unidos, Lauri Burrier trajo *Water/Street*, unos lienzos de vinyl realizados con técnica digital que pudieron verse durante la realización del evento, y que caían cual cascada a la altura de varios metros desde el último balcón del centro *Pablo* al patio central del edificio, continuas ondas azules que acercaron unos metros el mar a los visitantes desde la bahía habanera, al igual que lo hiciera cuando las expuso en Brooklyn, ciudad también próxima al mar, para que los transeúntes no olvidaran que, tras los rojos ladrillos del siglo XIX del edificio también hubo un río.

Asimismo todas las exhibiciones abrieron ya con los premios otorgados al inicio mismo de la programación. Dennis García (*Confesiones de Freud*, obra impresa) y Ángel Alonso (*El hogar y sus fantasías*, obra audiovisual) obtuvieron el Primer Premio y Premio respectivamente. Juan William Borrego fue acreedor del tercero (*Segundo arcano*, *Ingestión del cuerpo*, *El eje del cuerpo*), y las menciones fueron para Adrián Monzón (*Naturaleza muerta*), Fernando Pendás Fernández (*Serie Verdad y atmósferas*) y Guillermo Bello Arriaga (*Serie Hablan las puertas*), Glenda León la obtuvo en audiovisual (*Cada respiro*).

Pareciera que la mujer es el tema fundamental de los premios principales. Por ejemplo, dedicada a Janis Joplins y a todas las mujeres que se levantan, la de Ángel Alonso es una animación digital basada en una narración cotidiana de un matrimonio en crisis, realizada a dibujo y animada por el artista. Recuerda el arte ingenuo por la forma en que trabaja las proporciones y el trazo, a la vez que lo combina con otros efectos, y fotografías. Más limitada en el uso de recursos digitales, pero con mayor originalidad en su poética también candorosa, es la obra audiovisual de Glenda León, quien se ha ubicado a sí misma yacente en el paisaje, mientras de su vestido de ficción vegetal crece, a cada *respiro*, una flor.

Orlando García realizó un set para su obra, en la que el motivo central y fragmentado es el cuerpo femenino, los brazos y manos establecen un motivo rítmico y son a la vez eje y marco de la instalación.

Además de las obras nacionales, las exposiciones internacionales nos traen un conjunto que actualiza la visión no sólo de cubanos sino también de los artistas extranjeros que nos visitan. Para la newyorquina Lauri, por ejemplo, ha sido “un descubrimiento ver estas muestras, pues equivalen a una estancia de dos años en cada país productor”.

Hay por supuesto, obras ejecutadas con muchos recursos de impresión, y otras con no tantos, o que son para ver e interactuar en la computadora, sin embargo las mejores son, claro está, aquellas en las que, al dominio de la técnica digital se une una creatividad que no intenta repetir convenciones del arte tradicional, como la obra *Magnification I*, de Barbara Kovátz de Hungría, cuyas raras texturas, cromatismos y collages de formas, tipografías, signos variadísimos generan sorprendentes efectos.

Paralelamente a las visitas a exposiciones, sesionó el coloquio teórico que abarcó un amplísimo registro de materias y que si fue útil para los artistas que nos visitaban, pudiera decirse que es imprescindible para los cubanos que fueron los iniciadores del coloquio, cuando comentaron sus propias obras ganadoras, para luego continuar con la ponencia de la estudiante Chaliang Merino Lima, quien abordó puntualmente una historia del arte digital en Cuba, que señala 1986 como el año de la primera exposición de arte digital en el país en el Instituto Superior de Arte.

A partir de ese momento, el público asistió a la delineación de proyectos de todo tipo, de aplicación a la interactividad entre las artes visuales, el diseño, la música, las imágenes holográficas virtuales. “El artista y la palabra” fue un espacio para exponer sus propios proyectos creativos Maryse Morin (Canadá), Ernesto Ríos (México), Greg Giannis (Australia), Lauri Burrier (Estados Unidos). Además, otros ponentes discursaron sobre temas de actualidad, la brasileña Ana Barros disertó sobre “El cuerpo, el tiempo, el lugar y los nuevos medios”, mientras que Andrea Botero (Helsinki) lo hizo de juegos interactivos sobre diseños, basados en el surrealismo y el uso del inconsciente del usuario. A su vez los cubanos delinearon aspectos también de avanzada: “Arte digital holográfico: ¿una nueva forma de expresión?”, fue el trabajo del doctor Ángel Augier Calderín, quien plantea la cuestión de si las técnicas holográficas pueden ser aplicables para obtener la reproducción de obras virtuales, lo que conduciría a todavía más novedosas formas de expresión artística, asimismo aspectos legales del arte digital, un asunto aún en máxima polémica en los días que corren, fue la disertación de las licenciadas Aivin Pineda y Alena Zamora.

Por su parte Pablo Ramos, coordinador de El Universo Audiovisual del Niño Latinoamericano, se planteó los derechos del niño y la necesidad de introducir el cine en el aula, convertirlos de “individuos receptivos a entes actuantes”, lo que introduce “junto al **para** y el **por**, el **con**, el

desde, los niños". Fueron los pequeños los que suscitaron, incluso, más intervenciones al final de la sesión, pues directoras de proyectos comunitarios hablaron de establecer espacios en estos eventos para ellos, a partir de las experiencias realizadas por el propio Centro *Pablo* con la creación digital infantil y del trabajo que se realiza en las comunidades, a partir del conocimiento que ya tienen los niños cubanos de este medio.

Nuevas ideas y sugerencias se propusieron los participantes en la conclusión del evento teórico, cuyo colofón en la tarde fue la exhibición personal del video arte de Eduardo Moltó en Bellas Artes.

Los salones de arte digital, convocados y organizados durante un quinquenio por el Centro *Pablo* y que desde un inicio lanzaron su "apuesta por la imaginación y la belleza" han convertido así a nuestra bloqueada isla del Caribe, no solo en un sitio de necesaria concurrencia, sino también en uno de los que más aliento ofrecen para la mejor creación artística en los nuevos medios del siglo XXI, al impulsar además aquella producción que parte desde la tecnología para revertirse en un arte para enriquecer al hombre, como un activo creador de la comunidad digital.

EL ARTE DIGITAL: ¿ARTE?

Por Sandra González

El uso de las ciencias informáticas y cibernéticas aplicadas a las artes plásticas suscita hoy no pocas polémicas entre especialistas, público y hasta entre los propios cultivadores de lo que se ha dado en llamar arte digital. La primera de ellas es su propia validez, la categoría de arte aplicada a su práctica. Cualquier reflexión en la actualidad en torno al tema parece válida, inmersos todos los juicios que pudieran surgir en una realidad común que ofrece pocas posibilidades de ese distanciamiento obligatorio que hace posible una visión más panorámica y, por ello, desapasionada de cualquier fenómeno.

El primer paso para llegar a algunas conclusiones parte de la propia definición de arte, que en nuestros días se ha llegado a complejizar hasta extremos insospechados para las generaciones que nos precedieron. Arte no es ya sinónimo de belleza como lo fue en épocas pretéritas, donde la búsqueda de lo bello constituyó el pilar del interés de los pintores. Tampoco es necesario para nosotros admirar la copia fiel de la realidad. Ya público y artistas, han superado la necesidad de ver las cosas como son o como se ven y mucho más después del surgimiento, práctica y difusión masiva de la fotografía. Tampoco resulta importante representar las distancias, el movimiento, la cuarta dimensión o el subconsciente. El tema artístico ha llegado también a desaparecer.

Si bien es cierto que el arte en sí no evoluciona, porque la obra de arte permanece en el tiempo por sus valores, sí cambia el interés de los pintores, la manera de ver el mundo y con ello el público que juzga o disfruta. Porque la expresión de la realidad en imágenes, a través de la sensibilidad o percepción personal del artista, se lleva a cabo mediante la utilización de un medio y hace que éste se convierta también en artístico. Aquí el concepto de evolución es entonces aceptable. De los colorantes obtenidos directamente de la tierra y aplicados a las superficies rugosas de las cavernas con las manos, el medio artístico anduvo un largo camino hasta llegar a la tinta, la acuarela, el óleo, para no mencionar las diferentes técnicas de grabado. En este largo camino muchas ciencias y procesos tecnológicos prestaron su concurso a lo largo de la historia, como por ejemplo, la física y, en gran medida, la química orgánica e inorgánica hasta el punto de que hoy en día se hace posible, mediante un análisis de laboratorio, fechar una obra gracias a la determinación de los pigmentos empleados en ella. Cada época ha encontrado en las técnicas artísticas una vía de expresión para sus problemas existenciales y espirituales, porque esa necesidad de expresarse es, sin dudas, una cualidad inherente al arte mismo. Y la finalidad del artista frente a los espectadores, consumidores del arte, es hacer recordar, llamar, meditar. Pero es indudable que cada medio ha impuesto sus propios límites. La aplicación de las nuevas tecnologías al arte no es ajena a toda esta problemática. Sin embargo, no pocos consideran más fácil aprender los programas de computación que las lecciones convencionales en las escuelas de pintura. Muchos artistas digitales, por su parte, aseguran que el dominio de los diferentes programas requiere de dedicación, estudio y horas frente a la pantalla de la computadora y que lo que parece sencillo no lo es en absoluto. Sea válida o no esta afirmación lo que sí resulta evidente es que el talento del artista sigue siendo lo más importante. No es determinante que la obra esté realizada con óleo, carboncillo, guache, o pñixels y mouse, lo que el artista tiene que decir, y su habilidad

para expresar lo que quiere, sigue siendo ayer como hoy lo más importante. Otro aspecto cardinal del arte digital es que revoluciona el mercado del arte que ha encontrado hasta ahora en las galerías, con la exposición físicas de las obras, el vehículo más idóneo para su inserción como valor. Los museos, por su parte, como lugares en que los artistas se jerarquizan, y pudiera decirse que se sacralizan en el universo de arte, se ven forzados también a incluir a los cultivadores del arte digital en sus salas o mantenerse ajenos a un movimiento que se perfila ya como el que mejor representa la manera de hacer en el nuevo milenio que recién ha comenzado.

Los nuevos medios no son los que hacen nacer los nuevos asuntos, sino el devenir de ese colectivo que llamamos cultura y humanidad. El arte digital, definido ya como la nueva técnica artística para esta época y para el futuro, ha demostrado que ha llegado para quedarse. Su desarrollo parece estar ligado a la comunicación masiva y la intervención activa del espectador pero su alcance total es, en realidad, imprevisible aún para nosotros.

TRES ARTISTAS, TRES CIUDADES, TRES MIRADAS



El misterio de la mirada virtual es un proyecto de creación *on line* en el que participaron tres artistas que realizan su obra utilizando herramientas digitales. Los artistas residen y crean en tres países latinoamericanos. Ellos son: Alicia Candiani (Argentina, Buenos Aires), Guto Nóbrega (Brasil, Río de Janeiro) y Eduardo Moltó (Cuba, La Habana).

Basado en el intercambio cultural a través de las nuevas tecnologías de comunicación, *el misterio de la mirada virtual* permitió a estos artistas y a todas las personas que accedieron al sitio de creación www.artedigital.cubasi.cu conocer, dialogar y documentar la realización de una obra común que se realizó al mismo tiempo desde esas tres ciudades.

Transgredir los conceptos de espacio-tiempo no es algo nuevo en la creación artística. Las obras de *net art*, las comunicaciones satelitales, las transmisiones de videos y otras maneras de construir el arte a partir de sus nuevos medios y sus nuevos lenguajes han venido sucediendo desde hace más de dos décadas. Por ello, nuestra apuesta al realizar este proyecto fue lograr que la comunicación sea el enlace cultural y humano entre los artistas y los ciber-espectadores.

Al descubrir este *misterio*, al atisbar la otra mitad del universo tras las pantallas de vuestros ordenadores, asombrará el poder de esa visión, de esa circunstancia reveladora e inasible: *la mirada virtual*.

Este proyecto -organizado por primera vez desde nuestro país- se realizó el miércoles 18 de junio de 2003 a las 3 p.m. (hora de Cuba) como una de las actividades principales del V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital y está auspiciado por el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*, Cubasí, ENET y el Palacio Central de Computación.

HABLAN LOS PREMIADOS POR SU LABOR DE RIESGO Y FUNDACION

En el primer día del V Salón de Arte Digital fue entregado el Premio *Pablo* a dos importantes figuras de las artes plásticas contemporáneas.

A Luis Miguel Valdés:

Por su labor de riesgo y fundación en el arte digital cubano

Por su mirada múltiple y creadora desde los lenguajes diversos de la plástica

A José Gómez Fresquet (*Frémez*)

Por su presencia valiosa y sostenida en el panorama de la gráfica cubana

Por su capacidad de asumir, con entusiasmo y rigor, los retos de las nuevas tecnologías en su creciente y renovada obra creadora.

Desde México, Luis Miguel Valdés envió un correo electrónico urgente:

Querido Víctor: También en las carreras te mando estas palabras. Que las lea Frémez y ojalá te lleguen a tiempo.

Saludos a todos y como siempre que sea un puro éxito el evento.

Y a continuación venían sus palabras, que Frémez leyó en el patio del Centro *Pablo* momentos antes de que el artista Angel Torrella recibiera el Premio en nombre de Luis Miguel.

Queridos amigos:

Gracias a la realidad virtual y a la imaginación de ustedes, el que está leyendo estas palabras soy yo y no mi hermano digital Frémez.

El Centro *Pablo* me honra con este premio que quiero fragmentar y repartir entre todos los que creyeron en esto desde el principio, incluso entre los que no creyeron y también fueron acicate para seguir.

Para no alargar ésto, quiero pedirle a un fundador del laboratorio de gráfica por computadora del ISA en 1987 que reciba el premio en mi nombre: Angel Torrella.

En 1989, Torrella fue, junto con Enrique Martínez Guillén, el primer artista plástico graduado de una escuela de arte en Cuba con una obra realizada totalmente por medios digitales. Ellos tuvieron la osadía de acompañarme en aquella aventura y de jugarse su carrera al realizar su trabajo de diploma en un medio plástico no tradicional, nuevo, desconocido y polémico.

Como nos enseñaron que "Honrar, honra" vaya este pequeño homenaje a él y todos los que en estos años se han lanzado a esta expedición que hoy el Centro Pablo apoya con todo entusiasmo y que nos permite estar reunidos por quinta ocasión en este evento que rebasa nuestras fronteras.

Muchas gracias, un abrazo a todos y disfruten el evento.

Luis Miguel Valdés

EROS Y TÁNATOS A LO VIRTUAL

Por Estrella Díaz



Entre los muchos acontecimientos felices que se han sucedido durante los días del V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital está la inauguración el pasado miércoles 18 en la Galería *Servando Cabrera* del Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos de la exposición *Eros y Tánatos* del destacado artista plástico José Gómez Fresquet (*Frémez*).

La muestra incluye el más reciente trabajo de *Frémez*, creador con un intenso camino recorrido en el mundo de la gráfica, quien confiesa sin mucho pudor que en los últimos años ha apostado por el arte digital como medio expresivo.

“Desde que empecé a intentar hacer arte siempre me apoyé mucho en la tecnología. Cuando en Cuba la serigrafía no era considerada una expresión artística sino publicitaria, mandé a un Concurso de Grabado de la Casa de las Américas, en 1967, una pieza serigráfica, pero esa técnica no estaba incluida en las bases. Me la rechazaron inicialmente; apele y Haydeé Santamaría maravillosa mujer y entonces Presidenta de la Casa me apoyó firmemente. Incluyeron entonces la serigrafía en las bases y el jurado se vio obligado a otorgarme una Mención.

Al año siguiente, en otra edición del mismo concurso, la serigrafía formaba parte de las bases, pero la obra que envié estaba en sistema off set y hubo que darme otra Mención.

Me ha obsesionado la relación entre el arte y la tecnología y siempre he hecho cosas tratando de unir esas dos vertientes.

Al hacer litografías en el Taller de Grabado de la Plaza de la Catedral, tomaba planchas de off set y las pasaba a la piedra litográfica para poder trabajar e iba como saltando etapas, violentando y trabajando por ejemplo con métodos litográficos del Siglo XVIII y el off set que era del XX. Cuando apareció la computación vi los cielos abiertos porque era el lenguaje que estaba buscando, era por fin mi herramienta”.

¿Obseso por la experimentación?

“Si no experimento no vale la pena hacer”.

Usted siempre ha lindado con lo marginal en el sentido buscar medios no convencionales y muchas veces venidos a menos en algún momento...

“Es como tomar cosas que a veces no se aceptan. Eso pasó también con el arte digital porque hay que recordar que en los inicios muchos afirmaban que eso no era arte y aún en Cuba y el resto del mundo continúa la discusión.

Pienso que hay que apostar por esas expresiones nuevas; algo parecido le ocurrió a Guttenberg cuando inventó los tipos móviles y decían que estaba loco, sin embargo la imprenta es un hecho. Romper los moldes es lo único que le da a la humanidad el progreso”.

Siempre el ser humano se aferra a determinadas cosas, sin embargo usted a pesar de llevar muchísimos años en el mundo de la gráfica parece ser que se ha propuesto no envejecer

“Ojalá lo lograra, pero al menos en el aspecto creativo no me siento viejo, me siento tan contemporáneo como los muchachos de 18 años que enviaron obra al V Salón de Arte Digital del Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*.

¿Considera que los jóvenes en Cuba están apostando por el Arte Digital?

“Pienso que por primera vez los jóvenes tienen una opción que les permite acceder al arte sin las largas academias”.

¿Está en contra de lo que usted llama “largas academias”?

“Sí, totalmente en contra. Hay que saber, hay que aprender, pero hay que estudiar para después romper con todo. Te voy a poner un ejemplo sencillo: Roberto Fabelo, uno de los paradigmas de la pintura contemporánea cubana, cursó la Escuela Nacional de Arte, ENA, y el Instituto Superior de Arte, ISA, y ¿qué hizo después?, rompió con todo eso. Otro buen ejemplo es Alexis Leyva, *Kcho*.

Las instituciones se han hecho para enseñar, pero a la vez que el conocimiento está del lado de acá, hago lo que me parece.

Sin embargo, hay otro aspecto muy peligroso que está apareciendo en estos momentos en la educación artística en Cuba y es que nada más están enseñando lo que les da la gana y la base académica se está perdiendo. Creo que hay que saber hacer las cosas con todas las de la ley.

Te voy a contar una anécdota que es poco conocida o tal vez inédita. Cuando ingresé al Taller de Gráfica de La Catedral, por una decisión absolutamente burocrática, me designaron director de esa institución.

Al llegar me encontré a viejos litógrafos y grabadores como Pepe Contino y Armando Pose, los maestros, que me recibieron allí. Pedí que me prepararan una piedra e hice doce litografías con gran rigurosidad; dibujando la piedrita y haciéndolo todo según el librito. Cuando concluí, las colgué, los llamé y pregunté ¿qué les parece?. Respuesta: bárbaro, todo muy bien, mira esta inversión con barniz qué bien quedó y yo dije: bien, ahora se acabó. Ya demostré que lo sé hacer y voy a traer una máquina eléctrica de impresión y comenzaré a experimentar. Recuerdo que derretía los plásticos de los pomos de yogurt para obtener una pasta para matriz. Pienso que esa es la base del progreso”.

Premio *Pablo* recién otorgado por la institución y valoración del trabajo del Centro...

“Cuando supe que me iban a dar el Premio *Pablo* me sentí viejito, viejito. Para ser sincero me dije: ¡Coño, ya estoy al borde del retiro porque me están dando laureles!.

Sentí como que alguien pensó: vamos a darle algo al viejo para que esté contento, pero cuando llegué al Centro *Pablo* y vi la reacción de la gran cantidad de jóvenes que estaban allí

eso me reconfortó. De golpe me di cuenta que los jóvenes me conocen, me quieren y que aprecian sinceramente mi trabajo. Ese momento fue muy importante; ellos aplaudían y chiflaban cuando me daban el Premio.

En cuanto al trabajo del Centro *Pablo* te digo que si no existiera, Víctor Casaus tendría que inventarlo. Si no fuera por esa institución no existiría un movimiento de arte digital en Cuba. Estoy seguro.

ÁNGEL ALONSO O EL SENTIMIENTO DE LA URGENCIA

Por Estrella Díaz



Ángel Alonso es un destacado pintor y grabador cubano que, en los últimos tiempos, ha sido seducido por el arte digital, manifestación que por sus propias características de rapidez y limpieza ha devenido obsesión creativa.

Este creador fue reconocido por el jurado del V Salón de Arte Digital, que anualmente convoca el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*, con el Premio Único en la categoría de obra audiovisual por su animación titulada *El hogar y sus fantasías*.

“Casi jugando empecé a hacer esta animación y no estaba convencido de cual iba a ser el guión, es decir, trabajé un poco a la manera de Charles Chaplin quien creaba a partir de que lo que se le iba ocurriendo. Esa película, básicamente, es un ataque al machismo. Se plantea una escena matrimonial en la cual aparentemente el hombre es el único que tiene fantasías y no la mujer. El chiste está en que como mismo el hombre tiene ilusiones con Brigitte Bardot final resulta que la mujer sueña con Humphrey Bogart.

La banda sonora utilizada es de Janis Joplin que fue una mujer muy rebelde y la canción, por su ritmo, se me adecuaba mucho a las imágenes que estaba haciendo. Se me ocurrió subtítular los cuadros y convertirlo en una suerte de vídeo clip. A partir de ahí se enriqueció la historia e incorporé estos iconos del cine que son Bogart y la Bardot y, por primera vez, use como variante estética la mezcla de la fotografía con el dibujo animado para ver si funcionaba. Y funcionó”.

Conocemos tu obra como artista digital y como pintor y sabemos que eres un creador que tiene un sello ¿esa manera de hacer tiene su continuidad en el audiovisual?

“Sí, lo interesante es que estas animaciones no las he aprendido a hacer en el sentido convencional porque al principio desconocía los medios digitales en general y los asumía de una manera totalmente empírica. Me parece que me ocurrió lo mismo que a algunos pintores que no son de escuela y que muchas veces hacen cosas interesantes. El Jurado del V Salón, en su acta de premiación, señaló que mi trabajo ha tomado un carácter personal, una estética individual a la hora de concebir la animación.

Creo que, precisamente, el desconocimiento de las reglas convencionales de hacer una animación y las muchas ganas que tenía de hacerlas, me han trazado el camino.

Esta no es la primera animación que realizo, incluso, en el IV Salón obtuve mención con *Give peace chance* que se inspiraba en la canción del ex Beatle John Lennon, pero al revés y haciendo con esos sonidos un nuevo texto.

Creo que *El hogar y sus fantasías* es la más completa que he hecho. Pienso seguir trabajando en ese sentido, pero incorporando fotografías tomadas por mí. Estoy haciendo marionetas, no las fabrico, pero las pongo a moverse; también utilizo juguetes de niños, les incorporo fotos y después les añado doce cuadros por segundo y logro movimientos en objetos inanimados”.

El hogar y sus fantasías tiene un acento humorístico ¿te lo propusiste?

“No es que me lo haya propuesto, toda mi obra pictórica está llena de humor. Normalmente cuando pinto uso ese tipo de sarcasmo y me sale también en la animación. Es una manera de abordar el arte y convocar a la reflexión, pero no siendo demasiado en formal sino jugando. Con los temas más serios se puede jugar y eso es un riesgo, pero hay que acordarse de que en la historia del arte obras que han trascendido utilizan el humor de una manera constructiva como un recurso para comunicarse con el espectador. Cuando usas el humor siempre hay una recepción mejor”.

Importancia de los Salones de Arte Digital

“Conozco los salones a partir del III en el que empecé a participar y tengo la suerte de haber sido premiado o destacado con Mención. Pienso que el Salón está creciendo cada año en calidad y en cantidad. La diferencia que he notado es que constato que por parte de los artistas existe mayor atención hacia los contenidos. Siempre que surge una manera de hacer se enfatiza en las posibilidades técnicas de la máquina, por suerte ya no es tan así. Se está naturalizando el medio y se ha empezando a utilizarlo como ayuda para decir cosas”.

¿Pensas que los artistas digitales cubanos han dejado de sorprenderse con la computación y están centrándose más en la idea?

“Como en todo arte esto es muy importante que ocurra. Lo principal es el qué y el cómo está en función de ello”.

En los últimos tiempos te han sucedido una serie de felices acontecimientos, estuviste en Estados Unidos...

“Visité dos escuelas de Oakland, en el estado norteamericano de California. Llevé algunos ejemplos de mi obra y también dos videos promocionales de los Salones que convoca el Centro *Pablo* e igualmente información sobre otros artistas. En los días en que permanecí en esa ciudad se estaba desarrollando la guerra estadounidense contra Bagdad y pude participar en las manifestaciones y también filmar. Esas imágenes la utilicé en otras animaciones mezcladas”.

¿Crees que como creador estás en un punto de giro dentro de tu carrera?

“No lo creo. Las nuevas tecnologías son ahora mis armas. Con los medios que tengo a mi disposición me estoy expandiendo. Me siento como más ancho, con mayores posibilidades e intuyo que me estoy desarrollando.

Recuerdo que hace unos meses conversábamos y me decías que preferías la cartulina al lienzo porque eras muy agresivo a la hora de crear, ahora que estas inmerso en lo digital ¿no te resulta demasiado seca la pantalla?

“Las emociones que siento al hacer arte digital son las mismas que cuando estoy frente a una cartulina; eso significa que destruyo dos o tres mouse por año. Pienso que lo que va a ocurrir en lo adelante es que desarrollaré animaciones utilizando medios más propicios debido a la gran velocidad con que trabajo. Eso que antes se manifestaba como agresividad ante la cartulina, en este caso, tiene que ver con la velocidad y la inmediatez”.

¿Por qué esa premura?

“Como dice el Pequeño Príncipe es el ‘sentimiento de la urgencia’. Creo mucho en ello a la hora de crear y en la pasión del artista de no tener paciencia para esperar a que todo esté listo. La obra que obtuvo Premio Único no la iba a presentar por falta de tiempo. Estaban hechos algunos fotogramas, pero prácticamente la realicé en una semana y media. Había acabado de llegar de Estados Unidos, estaba este Salón y ya tenía otra pieza que presenté y que titulé *De California a Bagdad*. La idea de *El hogar y sus fantasías* me parecía muy buena, pero tenía dos caminos: o la guardaba para el año próximo y la realizaba pacientemente o me lanzaba. Hay momentos en que la premura es muy importante para hacer las cosas en vivo, en caliente, aunque no se debe ser exagerado, hay que tener un poco de racionalidad”.

¿No serás demasiado emotivo?

“Hay que controlar. Es como una línea que no puedes pasar en aras de cuidar la calidad, pero

a la vez pienso que si me demoro mucho para hacer esas cosas van a quedar mal porque se pierde la emoción y la espontaneidad. Te conviertes es un niño que desea un helado: es ahora y no después de almuerzo”.

¿Planes?

“Por ahora estar como un mes tratando de no hacer nada, voy a intentarlo. Luego empezaré a elaborar un nuevo proyecto para una exposición en la cual pienso incluir animaciones y marionetas mezcladas con fotografías y objetos, es decir, utilizando una cámara digital en vez de dibujar”.

¿Fecha?

“Aún no la tengo, pero hasta que no esté armada por lo menos la estructura no la presentaré en ningún sitio porque luego vienen las presiones de tiempo y hay una parte de la creación que debe ser totalmente libre. En estos momentos y hasta mediados de julio en el Hotel Presidente hay una pequeña exposición mía y también otra en la Sala *Rubén Martínez Villena* de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba, UNEAC, en la cual participo con tres piezas junto a otros artistas digitales.

LAS CONFESIONES DE DENNIS

Por María Fernanda Ferrer



El Primer Premio en la categoría de obra impresa del V Salón de Arte Digital lo obtuvo Dennis García con la serie “Las confesiones de Freud”.

El joven diseñador quien confiesa ser un poco disperso a la hora de conversar accedió a dialogar en exclusiva para estas páginas electrónicas.

“Soy graduado del Instituto Superior de Diseño Industrial y siempre me ha motivado el arte en todas sus facetas. Desde pequeño me interesó la plástica en general y, particularmente, la escultura. Con el paso del tiempo aparecen las nuevas tecnologías porque el arte es uno solo y surgió la computación. He hecho mucho trabajo en digital, me presenté en el Segundo Salón y obtuve Mención con una obra Sin Título”.

Trabajas el mundo digital pero ¿sobre qué variantes?

“Soy diseñador; me gusta trabajar sobre un concepto y hacer arte, pero con una idea determinada. Por ejemplo la serie “Confesiones de Freud” se basa en un estudio que realicé en torno a las investigaciones del destacado psicoanalista realizadas en los años mil novecientos sobre el significado de los sueños.

Esta serie consta de diez obras, aunque al Salón presenté sólo cinco; una sugiere la libertad de pensamiento de un neurótico y refleja a una muchacha famélica desnuda. De su vientre le surgen miles de libélulas que evocan la libertad con un pensamiento cerrado.

Otra de las piezas es un gordiflón con los pelos parados, como una especie de polichinela, y en el techo aparece un diablito chiquito bajándole una zanahoria colgada de un anzuelo que sería como una trampa. La otra es una muchacha con unas alas de mariposas cuyos tonos son muy suaves”.

Eres diseñador, el Segundo Premio es estudiante de diseño, parece como que ustedes están desplazando a los artistas de otras manifestaciones.

“El asunto es que los diseñadores tenemos una gran cercanía con las computadoras porque a estas alturas no se concibe un especialista de este sector que no maneje las técnicas digitales; por lo tanto, esa puede ser la diferencia.

No creo que seamos mejores ni peores, lo que sucede es que a otros artistas puede que les cueste más trabajo manejar esta herramienta. No creo que la máquina vaya a desplazar a la pintura tradicional. En realidad son sólo técnicas que varían; la computadora es un medio más. Lo que vale es el ser humano y el talento que está detrás de él”.

Arte digital cubano ¿en busca de un concepto?

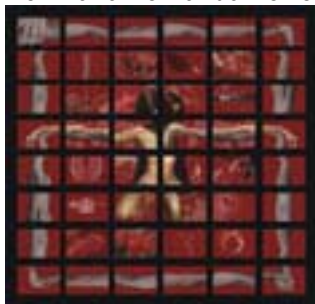
“Muchos extranjeros se sorprenden porque nunca pensaron que los artistas cubanos poseyeran una formación tan completa. A pesar de no contar con grandes medios tecnológicos, los creadores de la Isla son capaces de producir obras de gran madurez.

Los que nos visitan tienen que sorprenderse porque en Estados Unidos, por ejemplo, se trabaja mayoritariamente el arte digital en función del mercado.

También hay que resaltar la labor de algunas instituciones entre las que se destaca el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau* que genera tanta actividad digital”.

DESDE LO DIGITAL, EL MENSAJE HUMANO DE ORLANDO GARCÍA

Por María Fernanda Ferrer



Cuando a Orlando García de 25 años de edad y estudiante de tercer año del Instituto Superior de Diseño Industrial conoció la noticia que había obtenido el Segundo Premio en el V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital, se sorprendió tanto que le pareció que era un error. Con este joven lleno de ideas e inquietudes conversamos durante uno de los recesos del Coloquio, concluido el jueves 19, y que constituyó un interesante foro de discusión en el que se analizó entre otros muchos temas cuál es la utilidad y futuro del arte digital.

“Es la primera vez que participo y estoy muy satisfecho. Creo que fue maravilloso. La carrera de Diseño Industrial incluye dos ramas, la industrial y la informacional. Esta última que es la que tiene que ver con la gráfica es la que realmente me gusta porque posee un gran contenido artístico y tiene otras posibilidades de volar que no es nada parecido al diseño industrial”.

¿Obra premiada?

“Esa obra en sus inicios iba a ser un vídeo, pero por falta de tiempo y recursos no lo realicé como audiovisual. Tuve que hacer una síntesis sobre lo que constituiría el vídeo y transformarlo en instalación.

La temática de la obra trata de una pareja que tiene una relación insana en la que el hombre maltrata a su mujer. Ella le escribe una carta de despedida muy triste y parte.

Uso la metáfora de que la mujer representa a la humanidad y la naturaleza, mientras que el hombre es la mano que mata y está sintetizado mediante brazos. La mujer está enmarcada, abatida, encerrada entre los brazos del hombre que sugiere el sujeto que agrede al medio.

Mi obra lleva implícito un mensaje ecológico, en pro a la humanidad, es una protesta contra la guerra y la contaminación ambiental, la devastación del mundo partido en que estamos viviendo”.

¿Valoración del Salón?

“Estoy comenzando ahora y me es difícil hacer una valoración, pero lo veo con mucho futuro. El Salón del pasado año lo visité y noto que éste es superior; en eso concuerdo con Abel Milanés, quien ha sido jurado y premio de anteriores ediciones, y creo que a pesar de su

juventud es un artista muy sólido. Es importante porque estos Salones dan la oportunidad de que se conozcan los creadores que debutamos. Hay mucha calidad este año”.

¿Coloquio?

“Es muy interesante porque se presentan artistas nacionales e internacionales y exponen sus trabajos, sus temáticas, su conceptualización. Eso retroalimenta mucho. Estoy aquí aprendiendo.”

LAS MUESTRAS QUE NOS RODEAN

El catálogo de la exposición *Eros y Tánatos* incluye reflexiones y comentarios sobre la obra gráfica de José Gómez Fresquet. El Boletín *Memoria* quiere compartir con sus lectores el texto que sigue, escrito por el novelista Lisandro Otero (reciente Premio Nacional de Literatura) hace más de 25 años.

LOS PANFLETOS VISUALES DE FRÉMEZ

Comprendiendo que una imagen vale por mil palabras, Frémez creó un resumen dialéctico en el que la miseria y la opulencia van unidas de la mano.

Con el montaje de imágenes de la propaganda capitalista de los despojos que el colonialismo deja a su paso, Frémez construyó un poderoso mensaje visual donde se expresa la tragedia esencial de nuestra época.

Estos panfletos ilustrados son una detonación en la buena conciencia burguesa y arrasan con la filantropía escapista que pretende ocultar el basurero del traspatio con la fachada respetable.

Los constructores de objetos hermosos son enfrentados a las consecuencias de sus acciones. Se desgarran el tenue velo de las bellas intenciones y brutalmente el espectador se enfrenta con los dos polos de la injusticia social. La violencia de lo evidente constituye una vigorosa demostración que cierra el paso a todo intento de fuga.

Por otra parte, Frémez ha descubierto un lenguaje propio que no está en deuda con ninguna corriente foránea ni pretende acodarse a ningún istmo contemporáneo. Esa es otra de sus virtudes; su originalidad. Es lo opuesto del colonizado cultural; lejos de someterse mansamente, captura las armas del enemigo y las vuelve contra él.

La carga política de los símbolos no es todo. A la lucidez, a la capacidad de síntesis que se adquiere cuando está bien asimilado un concepto, hay que añadir la calidad plástica.

El diseñador aplica su experiencia y a la armonía de la composición y el balance de las masas se añade el color como elemento protagónico.

El color es fundamental en Frémez, el color sensual, cálido, poderosos, resplandece hasta amenazar el concepto mismo. Esta incandescencia se obtiene con una gama de colores primarios aplicados sin matización. Se logra así un impacto que une a la violencia del contenido la violencia de la forma.

En su primera etapa de serigrafías Frémez utilizó la bofetada óptica para desmitificar la moda y los bienes de consumo enfrentándolos a la vida rudimentaria y primitiva o a la carnicera de las batallas. Oponía industria y materia prima, explotados y explotadores, víctimas y agresores, sofisticación y barbarie.

En su segunda etapa se mantiene la polarización anterior pero los amos se identifican ahora con los símbolos sexuales. A las aflicciones del género humano se enfrenta el cuerpo femenino, voluptuoso y carnal. Es una respuesta a la creciente erotización de los medios masivos de comunicación en el capitalismo; un reto a esta nueva escalada de la mediocridad propagandística que utiliza como instrumento a la pornografía. Pero Frémez respeta el símbolo que el capitalismo prostituye. Lo que para otros es un pretexto para la obscenidad, el vicio o la perversión, en esta serigrafía recibe un tratamiento de dignidad que restituye al desnudo humano su pureza y su belleza.

Sin puritanismo hace recordar que esta molición, esta hermosura, esta alegría del erotismo, esta fiesta de los sentidos es un campo destinado al disfrute de los menos y está sustentado en la adversidad de los más.

El amor y la muerte se aúnan en su contradicción raigal; el origen y el fin. Eros y Tanatos se abrazan diáfananamente en sus iluminaciones que esparcen su luz sobre el drama de los tiempos

que corren.

La Revolución Cubana ha propiciado la aparición de una escuela gráfica de notables calidades. Los niveles de nuestro diseño han alcanzado y superado en muchos casos las cúspides de mayor rigor. Frémez es un producto de esa concentración en tiempo, espacio y objetivos de artistas que han desarrollado su talento al ritmo de nuestro proceso de transformación social. Si en los panfletos de Frémez hay Goya y Orozco, Daumier y Grosz, por sobre todo está la razón profunda que le asiste e impulsa: la convicción moral de saberse defensor de la verdad revolucionaria con una plástica de excelencia.

Lisandro Otero

La Habana, enero de 1977

EL MOLDE DE ANGEL ALONSO

Una de las muestras colaterales del V Salón de Arte Digital es la exposición *El molde* de Angel Alonso que estará abierta al público en el Hotel *Presidente* de La Habana hasta el 4 de julio venidero. Esta muestra está acompañada de un catálogo, cuyas palabras queremos compartir con nuestros lectores.

Entre los cubanos que han sabido cosechar importantes triunfos dentro del arte digital se encuentra Angel Alonso, un joven que ha sabido poner a su disposición las nuevas posibilidades que ofrece en nuestros días la computación para expresarse desde el punto de vista artístico. Buena prueba de ello son sus premios anteriores en el Salón Internacional de Arte Digital que organiza el Centro Cultural *Pablo de la Torriente* y el I Premio, por decisión unánime del jurado, que obtuviera este año en la categoría audiovisual. Pero Angel no es sólo un artista digital, es también un pintor y nunca ha dejado de serlo. Lo prueban una vez más las piezas, en acrílico sobre cartulina, que se exponen en la Galería del Hotel *Presidente* y que se proponen, como disfrute estético y acercamiento legítimo a lo mejor del arte que se cultiva hoy en Cuba, a los turistas que se hospedan o visitan esa instalación, empeñada en demostrar que nuestro país es algo más que sol y playas. Es también, y sobre todo, su gente, su cultura. Angel Alonso tiene una peculiar manera de revelarnos ese mundo interior que quiere compartir con el público. Sus creaciones, ya sean pictóricas o digitales, se caracterizan por el poder de síntesis y el uso del color de acuerdo a la intención general de la obra. Sus seres somos todos nosotros, despojados de rostros o características morfológicas distintivas. Nosotros, frente a nosotros mismos despojados de ataduras, con nuestras virtudes, pero sobre todo con nuestros defectos, con nuestras limitaciones casi siempre superables si nos empeñamos en ello. Son las tuyas obras que mueven a la reflexión más que a la emoción, a lo racional como contrapunto a un devenir marcado en no pocas ocasiones por la más feroz irracionalidad. En esa representación esquemática de sus personajes se advierte un marcado énfasis en las características y problemas psicológicos que afectan al hombre de hoy, en su representación misma generalizada. Ahí está lo esencial, sin añadidos superfluos. Por eso resulta su búsqueda la de un humanismo profundo, más allá de los cánones establecidos, de las ideas enlatadas que esconden el propósito de la anulación del individuo, de *El molde* que pretende una uniformidad en realidad inexistente y, por suerte, imposible. Así se reconoce que lo valioso del ser humano será siempre eso que lo hace diferente y que la más legítima aspiración es el logro de la unidad dentro de la diversidad. Aquí está Angel y aquí está esta exposición para decirnos eso y mucho más. Todo un universo que toca a los espectadores descubrir.

Sandra González

ESTE PULSAR ENTRE *MEMORIA* Y *CACHÉ*

El pasado 19 de junio y como colofón del V Coloquio de Arte Digital quedó inaugurado en el Edificio de Arte Cubano del Museo de Bellas Artes, el más reciente trabajo de Eduardo Moltó, un vídeo arte en el que la experimentación y la alta factura se baten en un duelo en el que no hay vencedores ni vencidos.

Reproducimos en estas páginas las palabras que en el catálogo dan la bienvenida a la obra *Memoria y caché* de Eduardo Moltó, que podrá ser vista en Bellas Artes hasta mediados del venidero julio.

Memoria y caché, la obra de Eduardo Moltó, que hoy presentamos en el Museo Nacional de Bellas Artes, como parte del V Salón de Arte Digital, establece un contrapunteo entre la máquina y el hombre, entre la tecnología y el ser humano. Es un juego de palabras en el que están involucrados la *memoria* electrónica de la computadora y la *memoria* humana que es individual y absolutamente irreplicable. El término *caché*, que en el lenguaje técnico se refiere a la velocidad que es capaz de alcanzar la máquina, se utiliza cotidianamente con otro sentido bien conocido por todos.

En esta obra, Moltó establece un símil entre el comportamiento de la *memoria* y el *caché* electrónicos y el funcionamiento de la sociedad.

Este “pulsar” entre *memoria* y *caché* que se advierte durante toda la obra, este constante forcejeo, nos recuerda que la *memoria* está ahí, pero... ¿tendremos suficiente *caché* para acceder a ella? ¿Podremos alcanzar la velocidad necesaria para llegar al punto que nos hemos propuesto?

Cuando uno pide una información, la máquina *busca*, y ese hombre que sube a toda velocidad las escaleras dentro del mundo virtual de una computadora, también *busca* información; explora, se pierde en el interior de la *memoria* intentando acceder a los archivos que necesita; y en su búsqueda, a veces pasa por los “temporales”, y esos archivos formados como resultado de una mala manipulación y sobre los cuales no tenemos ningún control; igual que sucede con algunos actos de nuestra vida.

La *memoria*, aún en la más moderna computadora, puede sufrir desperfectos y esos *clusters* que se echan a perder, tiene mucho que ver con la vida, y con nuestra propia *memoria*. La joven que aparece reiteradamente en pantalla, esa especie de “androide” en cuyo interior nos sumergimos, está realizando su propia búsqueda, a través de interminables circuitos, que le envían como flashazos, eventos de su niñez. Continúa su búsqueda desesperada, y los movimientos poco fluidos que a veces realiza, nos advierten sobre la existencia de problemas con la *memoria*. La sociedad, igual que la *memoria* de la computadora, está llena de *bad clusters* que tienen que ver con las conductas marginales e inadecuadas.

En este pulsar entre *memoria* y *caché* que nos propone Moltó, el ritmo vertiginoso de la edición se ve hábilmente reforzado por la música electrónica de Edesio Alejandro, que se convierte en evidente apoyo dramático de la obra, al igual que las pantallas realizadas por Damián Fernández, que constituyen los elementos visuales identificativos del desarrollo tecnológico alcanzado por el hombre del siglo XXI.

Sin embargo, a pesar de todo lo logrado, no estamos exentos de cometer errores, en nuestra búsqueda de información, como nos lo hacen saber esas pantallas azules que interrumpen el discurso audiovisual, obligándonos a reflexionar, acerca de la propia vida.

¿Lograremos finalmente los hombres y las máquinas librarnos de los archivos indeseados?

¿Podremos protegernos ambos de los bad cluster? ¿Quién dirá la última palabra en este forcejeo entre *memoria* y *caché*? ...

Les dejo a ustedes la posibilidad de buscar una respuesta y les invito a disfrutar de esta nueva e interesante propuesta audiovisual; *Memoria y caché* de Eduardo Moltó.

Luisa Marisy

EL HOMBRE ES LA MEDIDA DE TODAS LAS COSAS

En la Sala *Rubén Martínez Villena* de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba quedó inaugurada el pasado día 16 la exposición *El hombre es la medida de todas las cosas*. Este Boletín *Memoria* incluye aquí las palabras del catálogo, escritas por el profesor y crítico Jorge Bermúdez, que nos acompañó también en este V Salón, moderando una de las sesiones del Coloquio *Arte Digital: Lenguajes y poéticas*.

Bajo un título tan categórico, que firma un señor igual de rotundo: Pitágoras, se han reunido seis artistas digitales cubanos en una de las exposiciones colaterales del V Salón de Arte Digital de La Habana, que auspicia el Centro *Pablo de la Torriente Brau*. Ellos son: Eduardo Moltó, Julio Montpellier, Angel Alonso, Deborah Nofret, Alicia Gutiérrez y Ricardo Garcés. Si bien es el hombre el denominador común de esta exposición, la forma de representarlo y expresarlo, por el contrario, enfatiza las particularidades de cada artista, generándose una suerte de codificación visual pluralista, que avala la diversidad de un estado de creación que aspira cada vez más a integrarse y develarse como la dominante en la vida real. La unidad en lo diverso. Otro tanto sucede con la formación de estos artistas y la particular manera de encarar el hecho plástico. Cuatro de ellos (Moltó, Montpellier, Garcés y Alicia Gutiérrez) tienen una formación gráfica; los otros dos (Alonso y Nofret), plástica. (El dueto gráfica-pintura es ya parte importante de la historia del arte cubano de todos los tiempos.)

Todos, sin excepción, han apostado por el arte digital, independientemente, que le rindan culto al original, actuando *a posteriori* sobre la impresión. De ahí la presencia de lo gestual a veces en contrapunto con lo digital (Moltó, Montpellier), del arte objeto (Nofret), del conceptual (Alonso) y hasta cierto neoplasticismo de incidencia *pop* (Garcés, Alicia), entre otros asideros estilísticos desde los cuales codificar sus respectivas experiencias y realidades.

Algunas obras se plantan frente al desafío de un tiempo que sólo aspira a perpetuarse a expensas de un acto de desobediencia, otras reciclan actitudes, ideas, aproximaciones al hombre de hoy y de siempre, en la certeza de que, una vez más, sabrá manifestar su capacidad para superar las contingencias que le impone su época. Tampoco falta el lirismo, el giro del cuerpo sobre el eje de un sentimiento echado a arar sobre los sueños del color; el rostro a medias, indagador, entre la puerta y el receptor, entre la trama de una geometría precisa, firme frente a cualquier indecisión. Todo lo que de válido pueda manifestarse en el acto mismo de interpretar la vida por la forma y el color, tendrá su semejante en estas obras, cual manos que se extendieran para indicarnos un camino, o persuadirnos a buscar en sus huellas una legítima expresión.

He aquí el reto: ver, indagar, dos verbos que se convierten en uno; encontrar. Quien así asuma que el hombre es la medida de todas las cosas, habrá asumido también su propia capacidad para cambiar. Nadie se salva solo.

Jorge R. Bermúdez

UN SUEÑO DE AGUA SOBRE MUROS

Por Idania Trujillo de la Paz



La ciudad norteamericana de Los Angeles y La Habana se encuentran unidas en estos días por una cuerda digital. No importa si por momentos el hilo se tense o se afloje porque aquí está Lauri Burrier para apretar los nudos y echar a volar un sueño de agua sobre muros. Desde niña, la artista se sintió atrapada por el misterio de las imágenes plásticas. Antes y después de los doce años en que estuvo alejada de la creación artística, como ella misma confiesa "por razones de pura subsistencia" cursó estudios en varias academias: la Universidad de Washington y los institutos de Efectos Visuales de Seattle y de Arte de San Francisco, donde

terminó la especialidad en dirección cinematográfica.

"Durante mucho tiempo explica participé en proyectos que involucraban a numerosos técnicos, artistas; sin embargo he vuelto a retomar el trabajo en solitario, si bien no he podido abandonar totalmente ciertos hábitos de creación colectiva pues estoy rodeada de colegas que viven en Santa Mónica y laboran en los Estudios de Bellas Artes de esa ciudad. Tal vez, ahora, sienta mucha más necesidad de volver sobre mí misma y sobre las cosas que más me interesa mostrar a los demás. En mi estudio creo libremente, hago impresiones digitales a partir de imágenes estáticas tomadas con una cámara digital que me permite crear fuentes fotográficas para hacer mi obra; pues para mí lo más importante sigue siendo la imagen, tal vez, porque siempre he estado muy vinculada al audiovisual".

¿Desde cuándo se sintió atrapada por el mundo digital?

"Ya había tenido cierta experiencia en este campo pero fue a partir del conocimiento del *Photoshop* que descubrí las infinitas posibilidades creativas que ofrece el universo digital. En el Centro Internacional de Fotografía de Nueva York pude ampliar mis puntos de vista sobre el tema y te confieso que estaría horas interminables frente a la computadora creando, manipulando e imaginando mundos posibles a partir de la imagen. En los últimos tiempos he tratado de experimentar a partir de diversas combinaciones entre pintura e imágenes manipuladas por medio del *photoshop*. Estas búsquedas me han llevado a pensar en la idea de seguir una sola disciplina. En *Water street*, la pieza que traje a al V Salón de Arte Digital tomo una imagen del agua y la reelaboro en la computadora, luego la entrego a un impresor comercial que la reproduce, en este caso sobre vinyl y en grandes dimensiones respetando mucho la síntesis y el efecto visual inmediato, pues lo que más me interesa es que esa imagen reelaborada no pierda su contacto con la naturaleza, con la vida misma..."

¿Por qué *Water street*?

"El agua es parte de nuestra vida. Quiero que las personas tomen conciencia del mundo en que vivimos y de las cosas de la naturaleza que nos rodean, de cómo debemos conservarlas para hacer más bella nuestra existencia, por eso *Water street* aunque, en verdad, es de todas mis piezas en formato impreso, la única con esas dimensiones 10 metros de largo por casi cinco de ancho un verdadero lujo pero muy costoso".

"Casi todas las obras que uno crea afirma Lauri tienen su historia, *Water street* también tiene la suya. Resulta que todos los años, en el barrio donde tenía mi estudio, en Nueva York, se organiza una feria popular y los artistas locales participan con sus pinturas, instalaciones hechas con distintos materiales, tamaños, formas... El tema de ese año era el agua porque ese barrio está cerca de *East River*, de modo que se me ocurrió tomar una foto del agua, y capté ese mínimo instante en que la superficie parece transparentarse y dar una sensación de suavidad, de tranquilidad y contraponerlo a la superficie áspera, dura, rugosa de un edificio donde luego sería exhibida es decir quería que las personas se percataran de la sutileza del contraste entre ambas imágenes, y lo realmente curioso y conmovedor es que todo sucedió unos días después del 11 de septiembre. La imagen tomada el mismo día del derrumbe de las Torres Gemelas, el tema, el momento... todo coincidió para la gente descubriera ese contraste entre lo áspero y violento de la vida y lo apacible y transparente que, a veces, pasamos por alto. Estaba segura que lo ocurrido ese día iba a determinar un mundo nuevo y quería que la obra fuera parte de ese mundo y, más que respuestas, propuse preguntas... no importa qué caos, qué miedos o muertes pudieran existir cerca del agua, el agua siempre iba a ser la misma y estaría allí para nosotros".

Elaborar una obra sobre la base de programas informáticos, a veces bastante complejos en los que el artista tiene que adiestrarse, aprender y luego tomar cierta distancia para llegar, finalmente, a la propuesta estética, ¿no hace, en cierta medida más compleja, la apreciación de esos códigos expresivos por parte de los espectadores?

"El arte digital es nuevo pero creo que todos pueden entenderlo. Cuando *Water street* fue exhibida por primera vez todo el mundo comprendió de qué se trataba. Lo importante para la gente no era si la pieza había sido elaborada sobre la base de un programa informático si no qué decía, qué proponía. Para emplear una metáfora, el arte digital suele ser como un caballo que corre libremente por el mundo. Es un arte más libre pues combina con muchas otras artes y tecnologías. Hoy el mundo va cada vez más hacia los medios y es imprescindible que esos medios no se conviertan en algo frío, sin sentido para el hombre. Yo pinto desde mi corazón, pero siento que el mundo digital es más amplio, tiene una audiencia mucho mayor, aunque

también tiene sus limitaciones...

¿Cuáles?

"No lo puedes agarrar con tus manos, aunque hay piezas en soporte impreso, es cierto, pero ¿y las que habitan en la virtualidad?, no las puedes tocar; son *traslaciones* de una obra plástica que sólo está en la mente del artista. Y eso implica retos porque tienes que entrenarte; no es lo mismo pintar un cuadro en una superficie plana que hacer un vídeo o un objeto o una obra interactiva donde los conceptos de espacio, dimensión, perspectiva son completamente diferentes, de modo que para el artista implica una profunda meditación. Es algo que estamos aprendiendo todos y de maneras muy diversas y eso es lo que a mí, particularmente, más me interesa del arte por computadora: la capacidad que nos ofrece para crear y soñar.

ERNESTO RÍOS: DE ISLA A ISLA

Por Andrés D. Abreu (publicado en el diario *Granma*)

Uno de los artistas extranjeros que participan en el V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital de La Habana expone una muestra personal de su obra, el mexicano Ernesto Ríos, quien acude a estos eventos por segunda ocasión.

Doce piezas suyas que combinan la fotografía, el diseño, el montaje y el tratamiento digital de las imágenes, se muestran en la planta baja de la Fototeca de Cuba en una colección que valida las herramientas del formato digital como nueva estrategia de creación y alcance de una estética propia.

"El hilo conductor de mis imágenes es la isla de Manhattan en la ciudad de New York, comenta Ernesto. Ellas son el resultado de un proyecto titulado *Manhattan laberinto visto y andado*, resultado de una beca apoyada por la institución mexicana FONCA y otras entidades norteamericanas.

"Su realización consistió en recorrer caminando esta isla. Durante cuatro meses fui capturando fotográficamente los elementos plásticos que llamaban mi atención. Posteriormente, gracias a las nuevas tecnologías y herramientas del arte digital, modifiqué y alteré los resultados iniciales para crear una propuesta que expresara mi visión y reinterpretación de la ciudad.

Básicamente es una secuencia de un recorrido que se constituyó en una especie de laberinto al que fui buscándole sus vericuetos mientras me encontraba a mí mismo en una ciudad muy distinta a la mía."

Ríos es un artista que ha pasado de los soportes tradicionales a los nuevos formatos digitales. La base de su trabajo la encuentra en el dibujo, al que considera la médula de todo el arte visual. También ha incursionado en la pintura, el grabado, la fotografía tradicional y poco a poco fue adentrándose en los medios más actuales a los que considera "un reflejo del tiempo en el cual estoy viviendo".

Pero sobre este proceso de incorporación de lo digital al arte también tiene sus propias reflexiones:

"El hecho de ser una tendencia muy de estos tiempos postmodernos no creo que le permita imponerse fácilmente porque su principal barrera está en el alto valor de los accesorios necesarios para desarrollarla.

"Desafortunadamente, las carencias económicas tienden a convertir a lo digital en un arte elitista. Y si ya de por sí el arte en su propia esencia tiende al elitismo y a esto se le suma una nueva condición restrictiva, entonces es más difícil su amplio desarrollo.

"Otra barrera está en la frialdad de acercamiento que trasmite la entrada a estos medios. No es como el papel, el lápiz y la tinta que te invitan a trabajar con ellos. Los artefactos digitales implican una serie de conocimientos primarios que son, en alguna medida, independientes del arte, y alejan un poco a aquellos artistas que son más sensoriales o intuitivos."

¿Cómo ha destruido Ernesto Ríos estas barreras?

"Con mucho trabajo, porque aunque no me considero un artista de visiones románticas hacia los aceites, los pigmentos y las telas, sí creo que hay una diferencia de sentir la textura y el olor de estos materiales al trabajar con el ratón y la pantalla del ordenador, a los que hay que ver como herramientas de trabajo sin idealizaciones ni prejuicios".

Por lo visto en el V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital de La Habana y de acuerdo con algunas buenas propuestas, este creador considera que este encuentro puede ser capaz de generar un movimiento mayor a favor del arte digital.

“He regresado porque este evento está dando ejemplos de lo que es una buena organización. Ojalá que en México pudiéramos tener un Salón de esta magnitud y esta seriedad. En mi país no se realizan coloquios y muestras internacionales donde se convocan a artistas de tantas partes del planeta.

“Creo además que el Salón va ganando en prestigio como ya lo ha hecho la Bienal de La Habana y con él Cuba está dando muestras una vez más de lo que se puede hacer con voluntad y economía de los recursos. Esto es algo que habla muy bien del Centro *Pablo*, de los demás organizadores y de la gente de esta Isla.”

DARLE TALLER AL ARTE DIGITAL LAS HERRAMIENTAS, LOS DEBATES, LA AMISTAD



Las actividades iniciales del V Salón de Arte Digital incluyeron la celebración de un Coloquio Internacional en el que casi un centenar de artistas, críticos y especialistas de 18 países discutieron sobre los alcances y las limitaciones de la utilización de las nuevas tecnologías informáticas para la creación audiovisual.

Las herramientas puestas a debate y la amistad creciendo en medio de las coincidencias profesionales y éticas ante el arte y ante la vida fueron los rasgos principales de estos días de intercambio y aprendizaje conjunto.

El Boletín *Memoria* publicará en su próxima edición un resumen de las ponencias y comunicaciones presentadas al Coloquio, mientras adelanta ahora aquí algunas de las intervenciones realizadas por los participantes en el panel que cerró (o abrió) las sesiones del evento.

Estas palabras reafirmaron la certeza de aquella apuesta lanzada en el I Salón de Arte Digital, cinco años atrás, a favor de la imaginación y la belleza. Por eso y para eso estamos aquí.

CINCO AÑOS DE ARTE DIGITAL: PALABRAS PARA CONTINUAR



El V Coloquio Internacional de Arte Digital concluyó el pasado 19 de junio con un Panel denominado *Arte Digital: cinco años después*, cuyo moderador fue el profesor cubano Jorge Bermúdez.

Por la importancia de las valoraciones emitidas en este espacio, transcribimos algunas de las reflexiones que comenzaron justamente cuando el profesor Bermúdez introdujo el tema.

“Después de cinco años, el arte digital en Cuba se ha ganado un espacio a partir de todo el trabajo que ha hecho el Centro *Pablo* y los Salones.

Una vez ganado este espacio hay que entrar en una nueva etapa donde estaría más implicado

el concepto de ¿hasta qué punto se puede lograr o si se ha logrado, un arte digital que exprese la identidad cubana y hasta qué punto la tecnología ha influido en dar a la manifestación un lenguaje?.

También hay que reflexionar en qué medida el cubano, sobre todo el artista digital, puede asumir una posición en la que los mensajes tecnológicos no lo sobrepujen tanto y si aflore más lo puramente identitario de su condición de insular.

Es decir, no ver una sobrecarga de mensajes que se inscriben dentro de un contexto estético internacional e lo nacional, o sea hacer un arte digital que se reconozca como cubano. De hecho hay obras que lo expresan, pero en qué medida esto puede alcanzar un nivel que en futuro inmediato para que se pueda afirmar: hay una escuela del arte digital cubano”.

Lauri Burrier (EE.UU, artista digital)

“Personalmente quisiera decir que el participar en el V Coloquio ha sido como viajar a muchos países y permanecer en ellos uno o dos años porque no siempre es fácil descubrir el arte digital. He aprendido mucho y realmente lo agradezco.

Veo que el arte digital cubano es una categoría artística bien establecida. Sé que hay una controversia en curso; mucha gente me pregunta sobre el arte digital en contraposición a las formas tradicionales y pienso que la respuesta es sencilla: en Cuba el arte digital tiene una madurez. Eso demuestra que está a la altura del arte tradicional y que debe continuar así en el futuro. Pienso que mientras más se comprenda esa situación y los medios de comunicación masivos se sumen, incluyendo a Internet, el arte digital continuará expandiéndose”

Yoel Almaguer (Cuba, artista digital, jurado V Salón, primer Premio IV Salón)

“El arte digital cubano como el resto de las manifestaciones plásticas en nuestro país tiene sus propias características. Hace unos años se establecían diferencias entre uno y otro, pero con el tiempo se han ido integrando. Cuando se logre esa identificación plena será que el arte digital ocupe el lugar que merece”.

Osiel Páez Lima (Cuba, informático, participante V Salón)

“Nunca había asistido a anteriores Salones. Soy informático de profesión, pero siempre me he interesado mucho por el arte digital; también dibujo con técnicas tradicionales. Me he sentido genial en este V Salón, inclusive lamento el no haber participado en los anteriores. Me he quedado impresionado con la calidad de las obras expuestas y estoy emocionado tengo hasta miedo escénico al hablar ante tantas personas reconocidas en el mundo de la cultura y creo que hay que seguir trabajando mucho más para llevar adelante este proyecto. Gracias al Olimpo digital que tenemos en estos momentos y gracias al Centro *Pablo* por haber impulsado esta tarea”.

Diadenis Barroso (Cuba, escritora)

“Hace tres años que asisto a los Coloquios de arte digital y me parece asombroso el trabajo que hace el Centro *Pablo*. En estos días se ha hablado de cosas interesantes, por ejemplo, de danza interactiva, de holística, de hologramas; son conceptos científicos que se están adaptando al arte y es interesante que sin perder la identidad y la cubanía comiencen las apropiaciones de estos conceptos.”

Ernesto Ríos (México, artista digital, participante en IV y V Salón)

“Quiero agradecer en nombre de mi país la invitación que se nos hizo para que trajéramos nuestro trabajo y felicitar a los organizadores del Salón. Considero que este encuentro es importante para los que hacemos arte digital en el mundo y también para Cuba, país que se distingue por estar a la vanguardia en cuestiones culturales. Es gratificante ver cómo en medio de las dificultades económicas se continúa desarrollando la manifestación. Muchas gracias y adelante”.

Angel Alonso (Cuba, artista plástico, Premio Obra Audiovisual, V Salón)

“Quería decir que la parte nacional del Salón se enriqueció mucho cuando se incluyó la categoría de obra audiovisual. He seguido estos salones desde hace tres años y he visto un progreso muy grande en cuanto a su calidad. Lo que me parece más importante es que si bien, al principio, había más énfasis en los requisitos técnicos, en los efectos digitales de las obras presentadas, ahora noto que los artistas tienen más preocupación por los contenidos, como suele suceder en cualquier arte. En este sentido, el V Salón me ha parecido muy fuerte tanto la

muestra nacional como la internacional”.

César Cortez (Venezuela, artista participante V Salón)

“Quería aprovechar la oportunidad para expresar un agradecimiento muy fuerte a la gente del Centro *Pablo*. El trabajo ha sido duro y lúcido. Deseo también agradecer a todos los artistas con quien he compartido estos días los que me han dado la oportunidad de conocer su trabajo y, además, intercambiar las direcciones electrónicas y con ello extender amistades”.

Frank Williams (artista norteamericano radicado en Moscú, participante V Salón)

“Me siento feliz de vivir en Moscú. Este es mi primer viaje a Cuba y ha sido una experiencia excitante. Han realizado un trabajo excelente y sólo quiero hacer una pequeña crítica: resolvamos el problema de la iluminación. Muchas gracias”.

Heather Freeman (EEUU, artista participante V Salón)

“Estoy sumamente agradecida por haber sido invitada a este evento el cual me ha dado la extraordinaria posibilidad de conocer a tantos artistas. Creo que no hay un evento al menos en Estados Unidos y América Latina como éste. Los felicito y que sigan organizando los Salones”.

Guillermo Bello (Cuba, artista, mención V Salón)

“En estos cinco años se ha puesto a debate el tema acerca de que si el arte digital es o no arte; en este aspecto ha habido un gran progreso. La vida ha demostrado que es posible el arte digital en nuestro país a pesar de las dificultades de acceso masivo a las modernas tecnologías. En un futuro, la crítica y los medios de comunicación tendrán que acercarse al tema y reconocer el virtuosismo y la calidad de las propuestas, entonces, dejarán de asombrarse ante el soporte”.

Greg Giannis (Australia, artista participante del IV y V Salón)

“Me ha impresionado la naturaleza tan abarcadora de este coloquio que ha permitido que diferentes artistas digitales puedan exhibir sus obras desde impresiones bidimensionales hasta instalaciones interactivas que combinan diferentes temas y medios. Para mí es muestra de aceptación de las diferentes formas de trabajo, una apertura mucho mayor de la que se ha visto en el mundo occidental. Esto resulta aún más impresionante en la situación económica de Cuba; en realidad ustedes han tomado la vanguardia en esta esfera, por lo tanto, les doy las gracias al Centro *Pablo*”.

Lourdes Serra (Cuba, promotora cultural)

“Soy informática y promotora cultural de un proyecto comunitario que intenta poner en contacto a niños con las nuevas tecnologías. El evento ha sido maravilloso, pero me gustaría que se conociera que existe mucha gente en Cuba a quienes les interesa que los niños descubran las nuevas tecnologías. Aquí se ha dado un ejemplo de este tipo de trabajo. Nosotros desde hace tres años desarrollamos algo parecido en el Instituto de Periodismo *José Martí* y esta oportunidad que ha puesto el gobierno cubano de que en todas las escuelas posean computadoras ha abierto muchas posibilidades.”

Beth Warshafsky (EEUU, participante V Salón)

“He estado en otras universidades y lo que más me gusta de este evento es su carácter íntimo, el alto nivel de las presentaciones que son de una gran variedad. Una sugerencia: quisiera que existieran espacios informales; por ejemplo, grupos o mesas donde luego de las sesiones pudieran reunirse y continuaran las conversaciones en privado.”

Abel Milanés (Cuba, artista plástico, Primer Premio III Salón y jurado del IV)

“Los salones están funcionando como un termómetro que mide la calidad con que se está haciendo el arte por medios digitales. La principal fuente de los salones son los artistas esto es una especie de crítica que les hago a los artistas y es que no he visto que realicen muchas exposiciones fuera de los marcos del Salón. Pienso que mientras más se trabaje y se exhiba, al final aumentará la calidad de las muestras”.

Ricardo Garcés (Cuba, diseñador gráfico. Atiende con Alicia Gutiérrez el proyecto ADI)

“Quería comentarles que los artistas digitales cubanos estamos ante un gran reto que debemos agradecerle al Centro *Pablo* por haber abierto el camino.”

A partir de ahí nos enfrentarnos a muchos problemas que tienen que ver con este arte bastante nuevo porque cinco años no es nada. Pensamos que los artistas cubanos van a ir imponiendo y borrando las barreras entre lo que es arte o no. Pienso que el arte que hace uso de los medios digitales da la posibilidad de ser apreciado por gran cantidad de personas y por ahí está el camino.

Pensamos que los salones han ganado en calidad, participación y, sobre todo, en interacción entre los propios artistas. Ello es muy importante porque da una mayor visión de por dónde anda el arte digital y los puntos de vistas que tenemos los creadores”.

Nota: Si usted tiene problemas para ver las imágenes o el texto de este Boletín, envíe un mensaje y se lo haremos llegar en otro formato.

Si usted no desea recibir este Boletín, envíenos un mensaje con el texto "no enviar boletín" en el ASUNTO.

Boletín Electrónico *Memoria*, Número 48 / junio-julio de 2003

Edición especial dedicada al V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital

Director: Víctor Casaus

Editores: Abel Casaus / Estrella Díaz

Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*

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

Ciudad de La Habana, Cuba

Tele-fax: (537) 666585

Correo electrónico: centropablo@cubarte.cult.cu

www.centropablo.cult.cu

www.artedigitalcuba.cult.cu

www.centropablonoticias.cubasi.cu

<http://www.patriagrande.net/cuba/pablo.de.la.torriente/index.html>

<http://www.cubaliteraria.com/autor/pablo/index.htm>

<http://www.trovacub.net/centropablo>