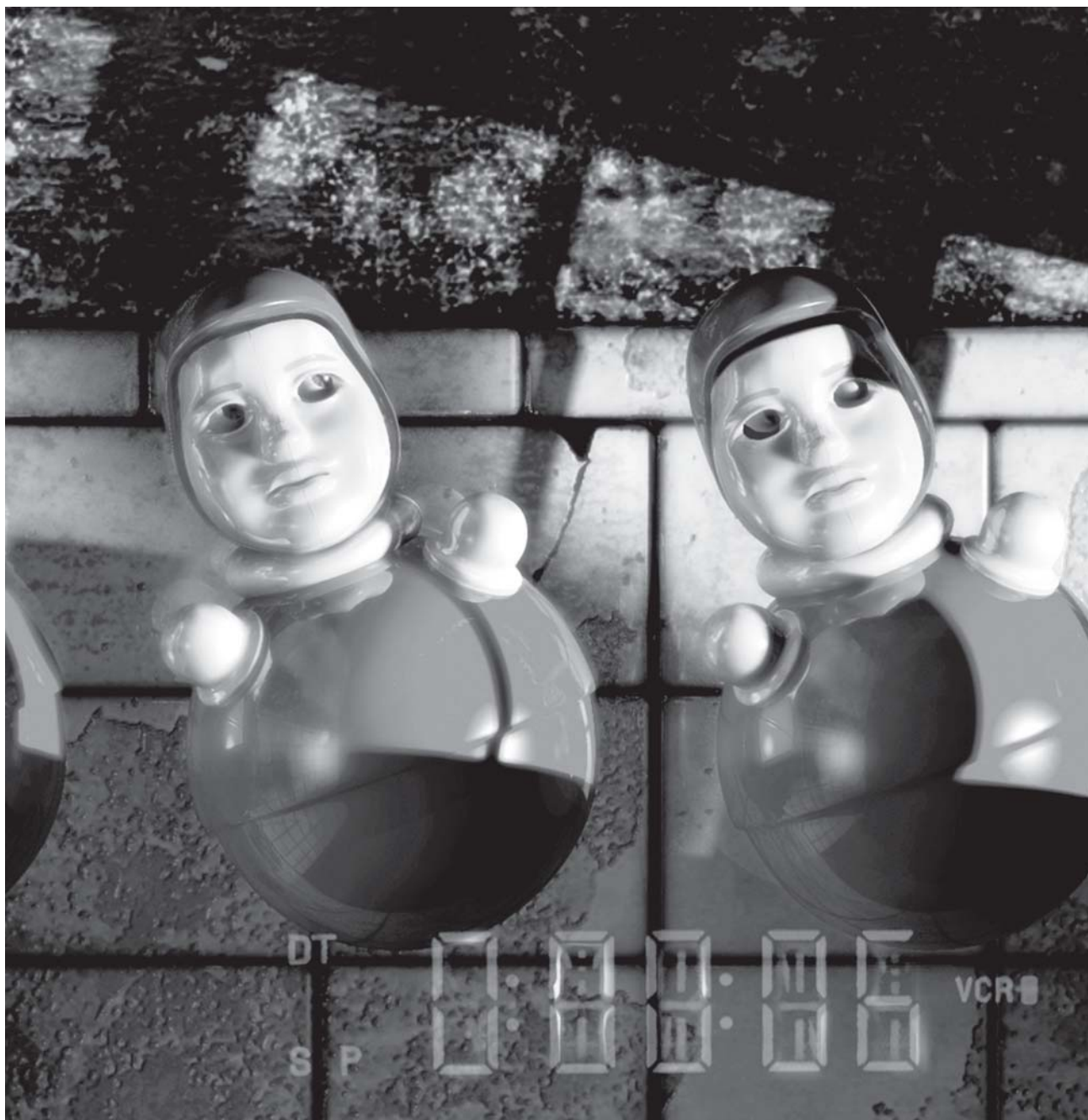


Junio / 2002

# memoria

Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau



*Undo disable* (fragmento), de Abel Milanés, Primer Premio en el III Salón Internacional de Arte Digital

Una apuesta a favor de

# SOÑANDO, BUSCANDO, INTERROGANDO

La tercera edición del Salón de Arte Digital convocado por el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau* continúa y consolida este espacio de creación y búsqueda, abierto por primera vez en la Isla en 1999.

Por ello nos sentimos satisfechos y comprometidos con esta vocación de abrir nuevos caminos a las expresiones artísticas que el Centro ha mantenido y defendido desde su fundación. En este caso se trata, además, de convocar en el acto de la creación a dos elementos aparentemente antagónicos: la tecnología y el arte. Y lo hacemos convencidos de los retos y los riesgos que supone esta acción. Pero el camino de las artes (el camino del ser humano) ha pasado siempre por los retos y los riesgos.

Este Salón apuntó y apostó, desde sus comienzos, por esa zona de invención y rescate, de avizoramiento y asombro que toda creación artística supone. Los resultados no han defraudado el propósito de esa perspectiva. Los integrantes del Jurado que evaluó las obras presentadas en la tercera edición confirmaron esta certeza en el acta de premiación, al considerar «que la muestra de este año ha crecido en calidad con respecto a las precedentes, que existe un mayor acuerdo entre la imaginación creadora y los recursos de lenguaje propios del medio».

El Jurado decidió otorgar, además de los tres premios establecidos, una mención especial y una mención a los mejores trabajos presentados. Además destacó un amplio conjunto de piezas que aparecen en la muestra dentro de la sección «selección del jurado». El Centro *Pablo* decidió incluir también en la muestra general obras de todos los artistas participantes.

La calidad de los trabajos presentados al III Salón confirman felizmente la existencia de un conjunto importante de artistas que se asoman a este universo de posibilidades creativas y no se conforman con las propuestas iniciales, repetitivas, conformistas, que los programas de computación ofrecen.

En este III Salón se continúa apreciando, de manera sostenida, la presencia de los jóvenes creadores, al mismo tiempo que siguen participando en el evento profesionales de larga y fructífera trayectoria artística.

Creemos que el arte digital es un territorio donde se muestran, de forma sugerente, muchos rasgos y matices de la diversidad estética y donde se pone a prueba constantemente la capacidad creativa frente a las tentaciones de la homogenización del lenguaje artístico. Para evaluar de manera más completa y eficaz esa situación, los jurados de los salones han estado conformados por

especialistas de diversas zonas de la creación: profesores, artistas plásticos «convencionales», críticos, artistas digitales, diseñadores, informáticos, escritores... Estamos convencidos de que, en este terreno, como en otros, la verdad se encuentra en el debate y la confrontación.

Por ello, hemos convocado al taller Arte Digital: lenguajes y poéticas que sesionará durante los días iniciales del III Salón, como en ediciones anteriores, aportando el imprescindible escenario para preguntar y preguntarnos acerca de estos nuevos caminos que comenzamos a recorrer, junto a las nuevas tecnologías, hacia los horizontes de la imaginación y de la belleza.

En esta fiesta visual que ahora se inicia, continuamos lanzando esta doble propuesta, adelantada en los papeles del Primer Salón de Arte Digital, en 1999: «No es posible cerrar los ojos ante las nuevas posibilidades que ofrece la técnica; es imprescindible debatir los alcances de esas posibilidades». En eso estamos. Soñando, buscando, interrogando, discutiendo, soñando otra vez. Con los ojos abiertos, la pantalla iluminada y la sensibilidad estrenando un siglo nuevo. ♦

Víctor Casaus

## Sumario

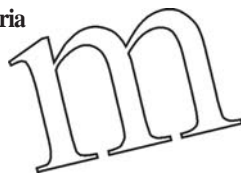
Portada: Una apuesta... / 1	Maravilla de la cultura viva, que une y reúne / 10 y 11
Soñando, buscando, interrogando / 2	Acercar miradas: artistas invitados / 10 y 11
Arte Digital: "posibilidades casi infinitas" / 3	Visiones de Pablo / 12
Para mirarte mejor: Jurado del III Salón de Arte Digital / 3	Arte digital para Lennon:
Selección del Jurado, Participantes / 4	Imaginemos ese mundo, mejor y más nuestro / 13
El Salón y sus premiados / 5	Darle taller al Arte Digital / 14 y 15
Las voces que nos rodean / 6 y 7	ADI (vertirse) / 16
Premios, menciones / 8 y 9	Visítenos, escúchenos / 16

### Colección **LA MEMORIA**

Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*

Ediciones **La Memoria**

Junio del 2002



Director / Víctor Casaus

Coordinadora / María Santucho

Diseño gráfico / Héctor Villaverde

Diseño de esta edición / Jorge Chiniqve

Web master / Abel Casaus

Fotos / Alain Gutiérrez, María Hue Fong,

Centro Pablo

COMITÉ ASESOR / Ruth de la Torriente Brau,

María Luisa Lafita, Salvador Vilaseca, José López

Sánchez, Julio Girona, Ada Kourí, Raúl Roa Kourí.

JUNTA PATROCINADORA / Oficina del Historiador de la Ciudad, Ministerio de Cultura y

Unión de Escritores y Artistas de Cuba.

REDACCION / Muralla No. 63, entre Oficinas e Inquisidor, Habana Vieja, Ciudad de la Habana.

Tele-fax: (537) 666585 8616251

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

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

[www.artedigitalcuba.org](http://www.artedigitalcuba.org) [www.patriagrande.net/cuba/pablo.de.la.torriente/](http://www.patriagrande.net/cuba/pablo.de.la.torriente/)

[http://www.cubaliteraria.com/esp/autores/nuestros\\_autores/pablo/index.htm](http://www.cubaliteraria.com/esp/autores/nuestros_autores/pablo/index.htm)

### III SALÓN DE ARTE DIGITAL



P A B L O  
de la Torriente Brau



OFICINA  
DEL HISTORIADOR  
DE LA CIUDAD

Hivos



Fundación  
Havana Club



Casa  
Ltel



SOCIEDAD  
GENERAL DE  
AUTORES Y  
EDITORES



CENTRO  
CULTURAL  
DE ESPAÑA

Agradecimientos: Yrsa Dávila, Eduardo Moltó, Beatriz Santiago,

Jean-Marc Ville y Aventis, Cubarte, Infomed, Colombus

# ARTE DIGITAL: “POSIBILIDADES CASI INFINITAS”

Abel Prieto, ministro cubano de Cultura, elogió la labor del Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau* al auspiciar desde hace tres años los Salones de Arte Digital, eventos que contribuyen a promover lo mejor de esta novedosa forma de creación en la Isla. “Esta idea, dijo, me parece algo importantísimo porque, sin dudas, las potencialidades que ofrecen las nuevas tecnologías para la creación artística son casi infinitas; y el Centro, en este sentido, como en muchas otras cosas, está a la vanguardia. Me parece interesante que haya este tipo de elaboración. Ya les sugerí algunas ideas como la de preparar una serie de arte digital dedicada al primer aniversario de Lennon en La Habana; para el tema de la propaganda también, pues si bien el diseño gráfico cubano estuvo a la vanguardia en los años 60, hoy lamentablemente ha decaído. De manera que ahora las oportunidades que abren las computadoras, utilizadas con talento, por supuesto, pues la tecnología en sí misma no resuelve nada, son realmente grandes si se emplean con originalidad”. ♦



## PARA MIRARTE MEJOR: JURADO DEL III SALON DE ARTE DIGITAL

Como en sus ediciones anteriores, el III Salón de Arte Digital designó un jurado compuesto por especialistas de distintas esferas de la creación y el pensamiento para evaluar las obras presentadas a concurso y otorgar los premios correspondientes, que consistieron en una computadora, una impresora y un scanner.

En esta ocasión el jurado estuvo presidido por nuestro amigo José Luis



Posada, extraordinario dibujante, caricaturista y grabador, que fallecería meses después, a principios del 2002, dejando una extensa e intensa obra gráfica, patrimonio entrañable de la cultura cubana por la que laboró hasta el último minuto de su fructífera vida.

También integraron el jurado el pintor, crítico y profesor Manuel López Oliva; el diseñador y artista digital Eduardo Moltó, ganador del primer premio en el II Salón de Arte Digital; Alicia Gutiérrez y Ricardo Garcés, participantes y ganadores en pasadas ediciones del evento y promotores de la Primera Muestra de Arte Digital Infantil realizada en nuestro Centro en noviembre del 2001; el crítico y editor David Mateo y Abel Casaus, editor del Boletín *Memoria* y webmaster del Centro *Pablo*. ♦

PRIMER SALÓN DE  
**AD**  
ARTE  
DIGITAL



# SELECCIÓN DEL JURADO

Los integrantes del Jurado del III Salón de Arte Digital decidieron destacar las obras de los siguientes artistas como finalistas del evento:

Jaime Prendes Montes  
René Fernández Olivera  
Ricardo Monnar Álvarez  
Rodolfo Noa García  
Juan William Borrego Bustamante  
Rafael Acosta Cabrera  
Pedro Luis Díaz Rodríguez  
Karoll William Pérez Zambrano

Miladis González Bareo  
Deborah Nofret Marrero  
Juan Carlos Viera Bravo  
Pedro Luis Donéstevez  
Carmen Mir Adorna  
Julio Antonio Mompeller Gallardo  
Juan Carlos Guerra Igarza  
Jehovagny Daniel Santana Díaz  
Rodolfo Delgado Hernández

Dyango Chávez Cutiño  
Rafael Andrés Suárez  
Normando Torres Fariñas



*Este es el camino,*  
Jaime Prendes Montes



*Quién lo diría, Julio,*  
Antonio Mompeller Gallardo



*El Siglo de las Luces,*  
Jehovagny Daniel Santana Díaz



Pedro Luis Díaz Rodríguez



*Simetría de las horas,*  
Juan William Borrego Bustamante

## PARTICIPANTES EN EL III SALÓN

El Centro *Pablo de la Torriente Brau* decidió, además, exhibir, dentro de la categoría de *participantes*, obras de todos los artistas que enviaron sus trabajos al III Salón de Arte Digital:

Ángel Alonso Dolz  
Lorenzo Santos Martínez  
Andro Pérez Diz  
Raúl Castillo Negrín  
José Vega Delgado

Roberto Chávez Miranda  
Adrián Valdés Montalván  
Andrés Fraguela Cuesta  
Aldo Pérez Zurita  
Diego García Serní

Carmen Mir / Diego García  
Jorge Luis Ramos Santiago  
Yuri Betancourt Brito  
Alan Baeza Cabriza  
Jehan Salem Bidondo

Yoel Almaguer Carralero  
Guillermo Bello Arriaga  
Ángel Gilberto Augier Calderón  
Antonio Albalat Rodríguez  
Víctor Luis Rodríguez Moineo

# EL SALON Y SUS PREMIADOS

El joven artista Abel Milanés Betancourt obtuvo el primer premio con la obra *Undo disable* que –según el jurado– “sorprende por su alto nivel, su unidad, el acertado uso de los recursos tecnológicos de aparente tridimensionalidad, en correspondencia con la construcción de la visión artística que se sostiene en la imposibilidad de volver atrás, de revertir el tiempo real o virtual”.

Yanez Llanes Carmenaty recibió el segundo premio por *Soberbia*, un trabajo con el cual “logra un novedoso diseño armable para este medio, de



evento que muestra el trabajo de 47 artistas de más de 10 países, así como la labor de una cifra similar de creadores nacionales. Casaus reiteró el interés de esa institución por promover y fomentar el arte digital, manifestación que en estos tiempos es tan actual como cuestionada.

Por su parte Eduardo Moltó, presidente del jurado, al dar lectura al acta reiteró que “la muestra de este año ha crecido en calidad en relación con las precedentes y que existe un mayor acuerdo entre la imaginación creadora y los recursos del lenguaje propio del medio”.

Luego de concluida la entrega de premios –a la que acudió un nutrido grupo de espectadores–, se inició una suerte de “procesión de arte digital” que llevó a los participantes a los cuatro espacios habilitados y donde se muestran cerca de doscientas obras realizadas en ese soporte.

En improvisado diálogo con la prensa, Abel Milanés, ganador del máximo premio, dijo sentirse muy complacido con este reconocimiento, el cual nació a partir de una experiencia personal y por ello “la imposibilidad de volver atrás es el tema por excelencia de la obra premiada”.

Recordó que al egresar de la prestigiosísima Academia de Artes de San Alejandro, en la especialidad de pintura, no tenía mucho conocimiento acerca del arte digital, al cual se acercó al comenzar a trabajar en el Centro de Informática y Sistemas Aplicados a la Cultura (CEISIC).

Agregó que al arte digital le encuentra muchas posibilidades y que a pesar de que la pintura tiene sus propios códigos, en lo adelante lo que se propone como artista es mezclar ambos medios. Descartó la teoría acerca de lo efímero del Arte Digital e insistió en la idea de que “el arte es bueno o no”, concluyó. ♦



sugestivas calidades plásticas y considerable dinamismo visual”, mientras que el tercer escaño lo ocupó Ángel Alonso Blanco con *Hombre de negocio*. En este trabajo –asegura el acta del jurado– “con mínima y directa operatividad, concibe tres estampas con facturas que recuerdan el trabajo xilográfico y se mantienen en una lógica artística contemporánea, llegando así a erigir una paradoja visual basada en la hibridación de la tradición gráfica y la realización digital”.

Mención especial obtuvo Daniel Martínez por *Acoso mecánico* y *Patio de día* debido a “la sugerente conformación de un espacio provisto de significado dual, donde las simbólicas tensiones entre lo cerrado y lo abierto ocupan sentido protagónico”. Claudio Sotolongo y Joel Langaney recibieron mención por el trabajo titulado *Resurrección*, “conjunto de cinco imágenes de sintética y diversa capacidad de búsqueda”.

Víctor Casaus, director del Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau, dio la bienvenida a los participantes e invitados del





# LAS VOCES

## LAS VOCES QUE NOS RODEAN

Por: Idania Trujillo

### Ricardo Garcés

Diseñador, artista digital

Este III Salón demuestra que el Arte Digital en Cuba tiene futuro. El Centro *Pablo de la Torriente Brau* le ha dado vida a un proyecto que involucra cada vez más a numerosos artistas no sólo de Cuba sino de otros países. Para mí ha sido una experiencia nueva haber participado este año como jurado, pues he podido percibir el interés de los creadores por este tipo de arte y la calidad de las propuestas en concurso.

### Alicia Gutiérrez

Arquitecta, artista digital

En esta ocasión hay más participación, mejores obras; lo que evidencia que los Salones se han ido convirtiendo en un espacio de confrontación para artistas, diseñadores, fotógrafos, pues realmente en Cuba hasta hace unos años no se tenía en cuenta esta expresión artística. Es por eso que agradecemos al Centro que se haya interesado en promover este tipo de obras y que nos dé la posibilidad de mostrar nuestro trabajo en el campo del Arte Digital.

### Tomás Rodríguez Zayas (Tommy)

Caricaturista

Estos Salones son muy interesantes, la técnica ofrece siempre una posibilidad importante para que los artistas se expresen. Aún no he entrado en ese mundo, pero me parece que es una herramienta importante en manos de los artistas para hacer muchas cosas. Lamentablemente muchos quisiéramos experimentar y aún no tenemos acceso a las computadoras y a los programas, ya que esta técnica requiere recursos... Pero sí creo que es una herramienta muy buena, permite experimentar, agiliza el proceso de creación, lo dinamiza. En algún momento pienso hacer algo, aunque confieso que sigo aferrado a lo tradicional, porque creo que aún el óleo, la piedra, el acrílico, los materiales llamados definitivos, dan unas posibilidades que me parece aún no ha logrado alcanzar el Arte Digital.

### Todd Holoubek

Artista digital (Estados Unidos)

Una persona que nunca ha visto una computadora tiene mayores posibilidades para convertirse en artista digital que alguien que ya la conoce, porque cuando uno no sabe lo que puede hacer, puede hacer cualquier cosa. Esa especie de inseguridad le permite al individuo obtener resultados originales. Creo que la tecnología le da poder a las personas. Claro, ese poder hay que emplearlo con responsabilidad. Este Salón es maravilloso, las obras que he visto aquí tienen un alto nivel artístico y expresan el interés de los cubanos por explorar los medios digitales, usando las computadoras para expresarse ellos mismos. Y esa es una tendencia muy fuerte y apasionante para los artistas contemporáneos.

### Eduardo Roca (Choco)

Pintor y grabador

Cuando empezaron a surgir estos adelantos científico-técnicos estaba un poco dudoso, tenía mis temores en el sentido de que mucha gente podría aprovecharse de ellas para hacer chabacanerías. Yo fui jurado del II Salón, el año pasado, y al ver éste, me doy cuenta de la seriedad con que lo han tomado los artistas, los organizadores. Estos Salones comienzan a marcar una pauta dentro de las artes visuales cubanas, hay que seguirlos de cerca y hacer todo lo posible para que se mantengan. Una muestra ha sido la calidad de las piezas ganadoras y, en general, todas las obras participantes. Hay que darle una medalla al Centro *Pablo* por la iniciativa de rescatar estos Salones. Como artista me siento en el deber de apoyarlos para que una idea tan linda permanezca.

### María Luisa Angulo

Promotora cultural (El Salvador)

Es muy importante estar aquí para adquirir experiencias y poder transmitirlos a la vuelta a los artistas salvadoreños. Me quedé sorprendida cuando pude apreciar las piezas ganadoras de este Salón y la retrospectiva de los dos Salones anteriores. Me llama la atención el nivel no sólo artístico sino la manera en que se ha organizado el evento, teniendo en cuenta que es una experiencia reciente en Cuba, a pesar de que muchos artistas ya venían trabajando, haciendo sus creaciones digitales, pero sin darlas a conocer. Y lo interesante es que mediante este evento el

Centro *Pablo de la Torriente Brau* ha logrado como sacar a flote lo que cada artista estaba haciendo de forma aislada. Y para mí ha sido una ganancia, pues he podido apreciar qué resultado se logra de un concurso de Arte Digital. En mi país, en el medio cultural, la herramienta es aún muy joven, la gente aún no se ha apropiado de ella, no la domina, es un asunto que todavía causa temores entre los propios artistas porque no se valora el impacto que las nuevas tecnologías están teniendo en el campo de la creación.

### Ángel Alonso Blanco

Tercer Premio del III Salón de Arte Digital

Como mismo antiguamente el hombre pintaba en las paredes y luego encontró otros medios para expresarse, así es como veo yo el Arte Digital y la holografía. Al ser este arte muy nuevo y al ser la técnica tan novedosa, tu obra puede ser mirada más por el soporte que emplees que por el talento artístico. Por eso suelo trabajar con medios elementales y no muy sofisticados, a menos que los necesite. Lo que más he hecho en Arte Digital es animación y estas imágenes fijas, pero siempre bajo el presupuesto de que cuando miren mi obra su valor esté no tanto en lo que la computadora me ofrece de gratis, sino en la sagacidad con que pueda transmitir lo que quiero que la gente capte.

Estos salones me parecen tan importantes como las Bienales de La Habana, incluso sería interesante sugerir que en la próxima Bienal existiera alguna sección en la que participara el Centro *Pablo* con obras de estos salones de Arte Digital.

### Sarah Teitler

Artista digital (Estados Unidos)

Se hace necesaria una mayor comunicación entre los creadores, porque este hecho es decisivo a la hora de enfrentarse a la creación. Agradezco mucho al Centro *Pablo de la Torriente Brau* la invitación para participar en el Taller, que ha resultado estupendo, útil y sorprendente. No tenía una idea clara de la realidad cubana, no estaba muy bien informada y al llegar aquí he encontrado una calidez inmensa y una solidaridad que me conmueve. Desde el punto de vista profesional me ha impactado el gran nivel de los artistas cubanos, los que, sin gran utilización de recursos materiales, pueden competir al más alto nivel.

## Alfredo González Rostgaard

Diseñador gráfico

Pertenezco a la generación que se inició en el arte gráfico en nuestro país mucho antes de las computadoras, pero pienso que esta es una herramienta que contribuye no sólo a acelerar estos procesos, sino a ampliar los horizontes de la imaginación. Es indispensable para el desarrollo del diseño en el país la existencia de Salones como estos y felicito al Centro *Pablo* por la iniciativa de haberlos creado.

## Jorge Bermúdez

Profesor y crítico de arte

Estos Salones de Arte Digital se están imponiendo pues, evidentemente, cada vez que se convoca a una nueva edición crece el número de participantes, aumenta la calidad de los trabajos, es mayor la receptividad del público. Este es un espacio muy necesario que ha logrado abrir el Centro *Pablo* y uno de los caminos de perspectivas muy prometedoras en un futuro inmediato dentro del panorama de las artes visuales cubanas.

## Armando Méndez Vila

Asesor del ministro de Cultura

Me siento muy contento porque veo reflejado en estos Salones el entusiasmo de muchísima gente que cree en este tipo de arte, en su nivel de convocatoria para hacer cosas originales con estas técnicas muy novedosas, porque además vemos a gente muy joven de mucho talento trabajando en este terreno. Es una iniciativa muy importante del Centro *Pablo*, pues es una institución que ha ido demostrando que con creatividad y audacia se pueden hacer cosas fabulosas. Y esta es una de ellas.

## Ángel Torrella

Profesor, artista digital

Me parece magnífico, increíble. Me sorprende apreciar con mis propios ojos la realidad palpitante y maravillosa que tenemos que continuar promoviendo. De hecho, hemos pensado en la Academia de San Alejandro, incluir el Arte Digital como una materia de estudio para que nuestros alumnos dominen también los instrumentos que la tecnología más contemporánea les ofrece.

## David Mateo

Crítico de arte y editor

El valor de este III Salón de Arte Digital es que muestra cómo se van concibiendo e integrando ciertas ideas alrededor de la propia técnica. Ya no es el arte hedonista, propiamente dicho, sino más bien existe un dominio más contundente de la tecnología: se le va imponiendo un concepto a las obras de



arte a través de los medios digitales. Por otra parte, es cada vez más creciente la cantidad de participantes y al propio tiempo los artistas van asumiendo con más seriedad, más dominio y conocimientos las posibilidades del medio y le va integrando una conceptualización bastante objetiva e importante al hecho artístico. Esta tercera edición augura que podrán seguir realizándose estos eventos y que la tecnología digital podrá imponerse, poco a poco, en el quehacer de las artes plásticas cubanas.

## Yanez Llanes Carmenaty

Segundo Premio del III Salón de Arte Digital

Soy diseñador de vitrales, artesanía y formas que tienen que ver más con la arquitectura. En realidad me ha sorprendido el premio. No pensé que fueran a seleccionar mi obra como algo realmente valioso, aunque para mí es algo muy valioso, pero no pensé que fuera a gustar tanto. De manera que estoy muy, muy contento. Creo que en las obras participantes en este III Salón se demuestra más fielmente que en ediciones pasadas el empleo de las técnicas digitales para concebir obras artísticas, entre las que me incluyo, pues también expuse algunas de mis obras en el Salón pasado.

## Marco Antonio Basilio

Profesor y artista digital (México)

Me he quedado sorprendido al ver las obras de este III Salón pues uno venía con la visión de que en Cuba no estaba tan desarrollado el Arte Digital. Al ver los trabajos de los ganadores del Salón, de los participantes y la retrospectiva me he quedado con un grato sabor y un perdurable recuerdo.

## Vittorio de la Toffa

Crítico y promotor cultural (Italia)

Creo que los artistas digitales cubanos están en una fase inicial, por lo tanto pueden incorporar las cosas de los países del Occidente más desarrollado, y al propio tiempo, evitar caer en los mismos errores, porque, por ejemplo, ahora en Europa se vive en una especie de suspensión, en una especie de manierismo del acto de crear por medios digitales. Este Salón muestra, sin embargo, un espectro de temáticas bien interesantes. Se parte de la gráfica por computadora, la pintura, el diseño y varias maneras de acercarse al arte, respetando puntos de vista diferentes.

## Kelly Monczar

Artista digital (Argentina)

Me han gustado las obras ganadoras. Lo que he visto a vuelo de pájaro me ha gustado, pero no soy una crítica de arte. Yo sé pintar, y al igual que el resto de la gente que mira una obra te puedo decir: me gustó, no me gustó; aunque en sentido general, toda la muestra que han expuesto acá es estupenda por la cantidad de matices. También me agrada esta cosa familiar que tiene la organización de este evento en Cuba. Ahora recién vengo de unas jornadas de Arte Digital en Buenos Aires y era todo más distante, los participantes no podíamos acceder a los organizadores. Acá tienen una forma familiar, coloquial de organizar las cosas que me gusta. ♦



*Undo Disable, Abel Milanés*

PRIMER PREMIO  
Abel Milanés

Creo que nuestro mundo interior esta construido sobre hechos y anécdotas que nos van modelando poco a poco criterios, opiniones e ideas. Así, el conjunto de situaciones o cosas que nos pasan a lo largo de nuestra existencia nos conducen constantemente a conclusiones, definitivas o no,

SEGUNDO PREMIO  
Yanez Llanes Carmenaty

acerca de los aspectos más variados de la vida. El odio, la amistad, los gustos, las emociones en general, son consecuencia de todas estas vivencias. El interés que tengo por el tratamiento del tiempo en mi trabajo responde directamente a este pensamiento. Hago uso de situaciones que se manifiestan de una manera temporal con el interés de comunicar una idea.

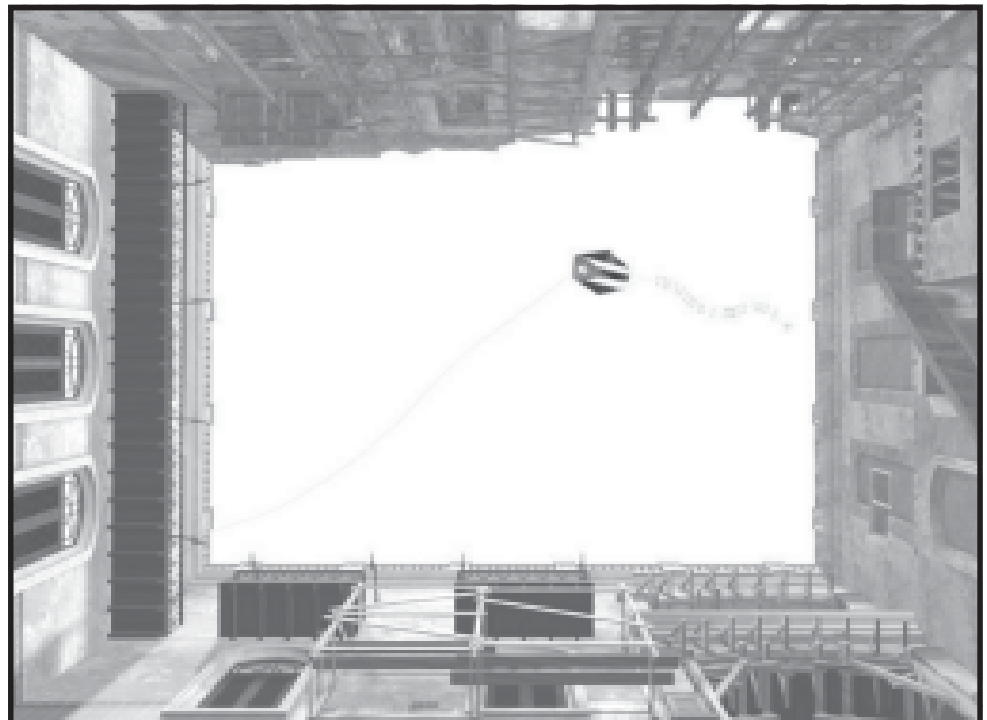
TERCER PREMIO  
Ángel Alonso Blanco

Este trabajo habla sobre la responsabilidad que tenemos de crear nuestros propios males, de cómo nos hemos acostumbrado a vivir con ellos y de cómo tenemos la capacidad de reproducirlos.

*Abel Milanés*

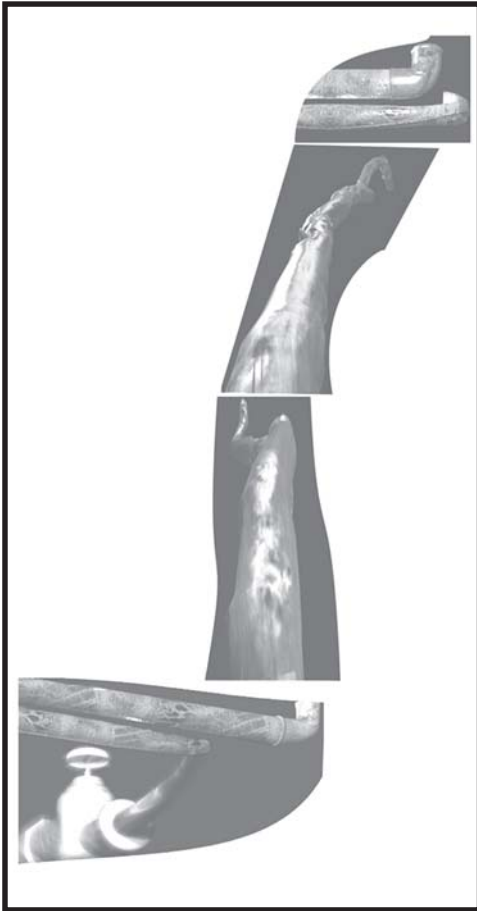
MENCIÓN ESPECIAL  
Daniel Martínez

MENCIÓN  
Claudio Sotolongo/  
Joel Langaney



*Patio de día, Daniel Martínez*

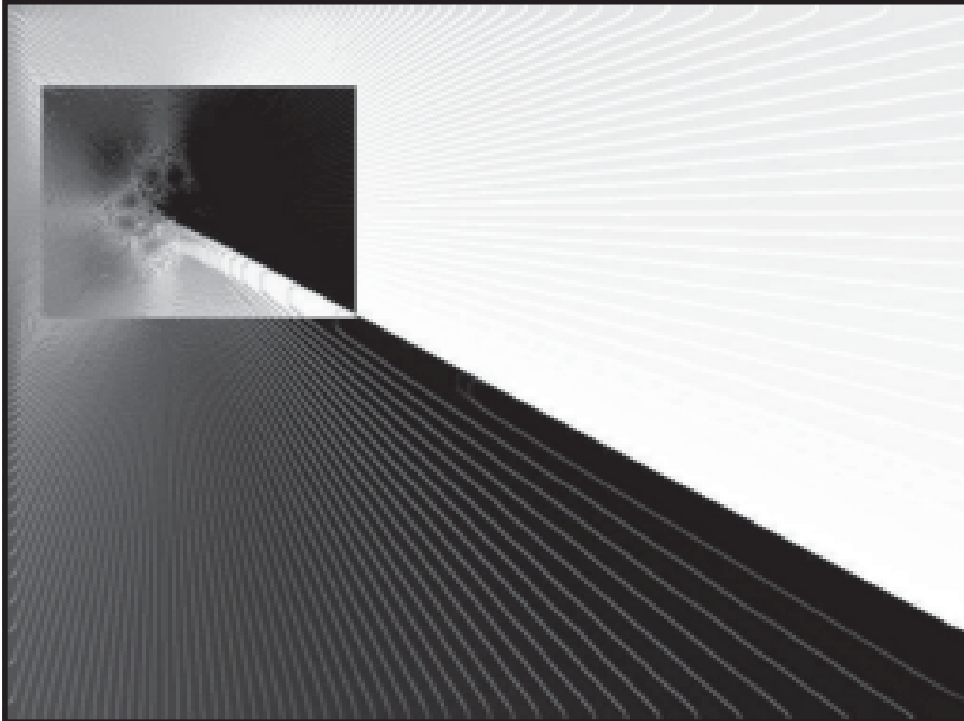




*Hombre de negocio*, Angel Alonso Blanco



*Soberbia*, Yanez Llanes Carmenaty



*La difícil sencillez*, Claudio Sotolongo / Joel Langaney

# MARAVILLA DE LA CULTURA VIVA, QUE UNE Y REÚNE

Con este III Salón Internacional de Arte Digital llegan a las paredes y los espacios de la Habana Vieja obras de artistas de una docena de países, enriqueciendo nuestro proyecto abierto tres años atrás para desarrollar las potencialidades de esta forma nueva y novedosa de ver la realidad a través del arte y de la tecnología.

Se hacía prácticamente imprescindible que un evento de esta clase, que se lanza a la búsqueda artística a partir de la sensibilidad y las posibilidades de nuestro tiempo, apropiándose de técnicas y recursos generados en otros ámbitos planetarios, mostrara también las visiones de artistas de diversos países y sirviera al intercambio de experiencias y opiniones estéticas.

Los caminos abiertos por el correo electrónico e Internet acercaron las miradas de creadores de otros países que propusieron enviar sus obras cuando se organizaba el II Salón en el año 2000. Esta tercera edición ha visto crecer el número de artistas invitados y se siente complacida por la calidad y los hallazgos que reúnen sus obras y por tener la posibilidad de confrontar e intercambiar, a

partir de ellas y de las propuestas teóricas, en el Taller *Arte Digital: lenguajes y poéticas* que se desarrollará paralelamente a las muestras y presentaciones.

Nos satisface que, junto a las obras enviadas por artistas de las Américas y Europa a este Salón, también podamos ver reunidos, en forma de exposición o de proyecciones, los trabajos de estudiantes y graduados de escuelas de arte de México, Estados Unidos y Uruguay.

El crecimiento de nuestro evento ha sido posible gracias a la colaboración de instituciones y amigos. Este salón de invitados ocupa la excelente galería de la Fundación *Havana Club*, devenida ya sitio reconocido en el panorama plástico de la capital.

La Oficina del Historiador de la Ciudad y su director, el doctor Eusebio Leal Spengler, han sido promotores entusiastas de este III Salón Internacional, que ha contado con el auspicio de HIVOS y la colaboración del Comité Prográfica Cubana. La comunidad de artistas que han acompañado el proyecto artístico de nuestro Centro ha consolidado con



*Alicia Candiani, Argentina*

su apoyo y presencia este espacio para el Arte Digital entre nosotros, nacido para la utilización inteligente de las nuevas tecnologías, puestas al servicio de la imaginación y la belleza. ♦

## ACERCAR MIRADAS: ARTISTAS INVITADOS

### ARGENTINA

Fernando Birri / Luciano Valletta  
Alicia Candiani  
Kelly Monczar  
Fernando Hocevar  
Susana Pérez Tort  
Natalia Bernardi  
Betina Alicia Polliotto

### CANADÁ / ARGENTINA

Andrés Machalski

### CUBA

Jorge Chiniqúe  
Pável Fernández  
José Gómez Fresquet (*Frémez*)  
Alicia Gutiérrez / Ricardo Garcés  
Eduardo Moltó  
Luis Miguel Valdés  
Artepoesía digital: Jaime Prendes y Víctor H. Ramallo

### CUBA / ESTADOS UNIDOS

Marcos Carvajal

### CUBA / PUERTO RICO

Michael Cervantes

### ESPAÑA

Cibermuseo *Bitniks*

### ESTADOS UNIDOS

Sarah Teitler  
Todd Holoubek  
Leah Gauthier  
Jordan Schachter  
Andrea Urist  
Alessandro Pollex

### INGLATERRA

Lawrence Hart  
Francesca Viceconti

### ITALIA

Vittorio de la Toffa

### MÉXICO

Marco Basilio Hernández  
Bruno Pablo Bresani  
José Luis Giles Rivera  
Marycarmen de Uribe

Leopoldo Hernández Castellanos

Fabio Manosalva  
Ricardo Alonso Moreno  
Esther del Pino  
Julia Trejo López  
Edgar León  
Mariana Pereyra  
Lilia Pérez Martínez  
Erika Soto  
Ignacio Valdez

### PUERTO RICO

Rosana Rolón Alvarado  
José Gigio Esterás  
Yolanda Muñoz  
José Ballester  
Inés Aponte García  
Nestor Otero  
Teo Freytes  
Mario Mora  
Rafael Rivera Rosa

### SUIZA

Mónica Deferr

### URUGUAY

Enrique Aguerre (curador)

Bienvenidas las obras  
invitadas a este  
III Salón Internacional  
de Arte Digital.  
Ellas también sirven  
para acercar miradas,  
comparar proyectos,  
intercambiar  
conocimientos.  
Maravilla de la cultura  
viva, que une y reúne,  
que anima y aviva las  
visiones de todos. Para  
eso, por vocación y por  
suerte, estamos aquí.



*Jose Gigio, Puerto Rico*



*Cibermuseo Bitniks, España*



*Marcos Carvajal,  
Cuba/Estados Unidos*



*Julia Trejo López, México*



# VISIONES DE PABLO

“Porque mis ojos se han hecho para ver las cosas extraordinarias. Y mi maquinita para contarlas. Y eso es todo.”

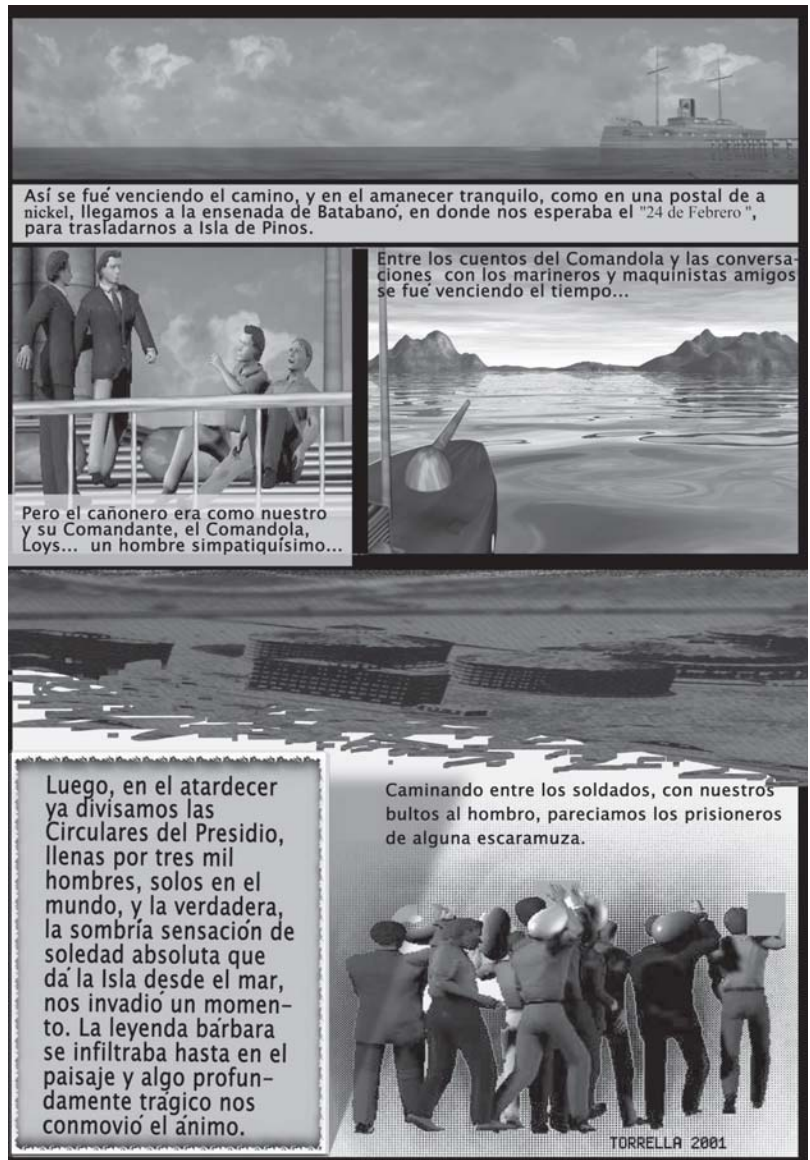
Pablo

La frase que antecede a estas líneas fue escrita por Pablo en una de sus cartas del exilio poco antes de marchar a la Guerra Civil Española. Es una declaración de principios y es una declaración de amor. Amor al oficio de cronista que ejerció apasionadamente hasta el último instante de su intensa vida.

En esta exposición *Visiones de Pablo* otros ojos lo miran, lo descubren, lo devuelven al presente y al futuro. Dos decenas de artistas han re-creado aquí para nosotros la imagen y la memoria del cronista. Maestros de la plástica cubana y jóvenes que arriesgan su mirada construyendo estas visiones coinciden, para nuestra alegría, en estas paredes y en este tiempo. Y eso no es todo.

La sala que lleva el nombre de Majadahonda fue inaugurada a principios de 1997 con la exposición *Una obra para Pablo* en la que una veintena de artistas plásticos, convocados por la figura del cronista y por el Centro que lleva su nombre, regalaron sus imágenes, que sirvieron, además, para contribuir al equipamiento inicial de nuestros proyectos.

De este modo los artistas plásticos –al igual que los trovadores– estuvieron en el nacimiento mismo del Centro *Pablo* que ha abierto espacios, propiciado debates, nucleado talentos y realizado esfuerzos desde su creación para traer a nuestros días, en memoria y en espíritu, en belleza y en poesía, en imagen y en canciones, la vida y la obra de Pablo de la Torriente Brau.



Homenaje a Pablo, Ángel Torrella



Diversidad, Jorge Chinique

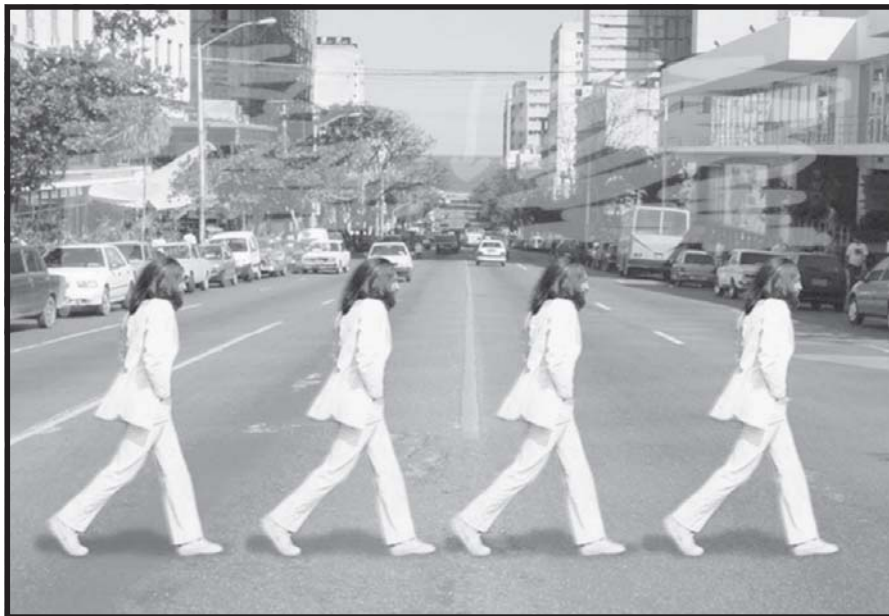
Hoy, entre las celebraciones por el centenario de su nacimiento, esta exposición viene a sumar otras *visiones*: las de los artistas digitales que, desde las nuevas tecnologías informáticas, conspiran abiertamente a favor de la imaginación y la belleza. Los tres salones de arte digital que hemos realizado desde 1999 incorporaron obras de estos creadores que ahora nos descubren, entre *las cosas extraordinarias*, los perfiles de Pablo. Y eso no es todo.

Entre esas visiones se adelantan, al mismo tiempo, la de un adelantado en esas búsquedas expresivas a través de la computación y la de un niño, participante en la reciente Primera Muestra de Arte Digital Infantil que animó hace sólo unos días las paredes de la Sala *Majadahonda*. Quizás en esta suma de *visiones*, en esta pluralidad de técnicas y estilos, en estas diversidades cronológicas, se encuentre el mejor homenaje para este joven cronista que en diciembre próximo cumplirá –cumplirá– sus primeros cien años.

Pablo, que innovó el periodismo de su época y arriesgó su prosa y su vida al mismo tiempo; que contribuyó a fundar géneros literarios y a imaginar futuros más justos, sería hoy, también, un hombre de las nuevas tecnologías y un soñador de las nuevas utopías. Por eso está, ahora mismo, vivo entre esas visiones que lo recuerdan y aquella mirada suya que todavía nos habla y nos explica: “Porque mis ojos se han hecho para ver las cosas extraordinarias. Y mi maquinita para contarlas. Y eso es todo.” ♦

Víctor Casaus

# ARTE DIGITAL PARA LENNON: IMAGINEMOS ESE MUNDO, MEJOR Y MÁS NUESTRO



*Yo lo ví en La Habana*, Eduardo Moltó    *Lennon / Vietnam*, Kelly Monczar

El Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau* invitó a un grupo de creadores participantes en sus salones anuales de Arte Digital para que se sumaran a esta jornada cultural alrededor de la imagen de John Lennon.

A este proyecto urgente, realizado en pocas semanas, unieron sus obras varios creadores de otros países, comunicados a través del correo electrónico.

Así se encuentran aquí, convocados por aquel soñador (que no era, como se ha visto, el único), estos artistas que utilizan las nuevas

tecnologías informáticas para la creación de sus obras, apostando a favor de la imaginación y la belleza.

A la imagen fotográfica de ese Lennon cotidiano que recibe a sus numerosos visitantes en un parque del Vedado, se unen en esta exposición las indagaciones del color, la magia del montaje y la capacidad interminable de soñar, con un pincel o una computadora, el mundo maravilloso y complejo que nos rodea.

Imaginemos ese mundo, mejor y más nuestro, en la voz y las obras de los artistas que se han reunido aquí, con sus propuestas, con sus visiones. ♦

*Víctor Casaus*



Foto de *Alaín L. Gutiérrez*



*Homenaje a Lennon*, *Déborah Nofret*

## EXPOSICIÓN VISIONES DE LENNON

### ARTISTAS

Ángel Alonso Blanco  
Kathy Hamon  
Luis Miguel Valdés  
María Mercedes Salgado  
Alicia Gutiérrez / Ricardo Garcés  
Michel Garcés Gutiérrez

Alnan  
Claudio Sotolongo / Joel Langaney  
Daniel Martínez  
Julio Mompeller  
Juan William Borrego  
Jorge Luis Rodríguez

Kelly Monczar  
Déborah Nofret  
Angel G. Augier  
Eduardo Moltó  
Alain L. Gutiérrez



# DARLE TALLER AL ARTE DIGITAL

Con la interrogante ¿vencerá la tecnología o el arte? se realizó el Taller Arte Digital: Lenguajes y Poéticas, dentro de las actividades del III Salón de Arte Digital para analizar, debatir y reflexionar acerca de temas relacionados con el uso de los nuevos medios tecnológicos y la creación artística.

Durante el encuentro se analizaron ponencias de autores cubanos y extranjeros sobre la creación artística digitalizada y los Derechos de Autor en el contexto audiovisual, y se presentaron revistas digitales y sitios Web. Los ganadores de Salones anteriores participaron en paneles y mesas redondas.

Este encuentro abierto a las interrogantes de los nuevos tiempos coloca a Cuba entre los contados espacios teóricos que en la actualidad se dedican en el mundo a la reflexión sobre la creación artística por medios electrónicos.

Este Boletín Memoria ofrece breves resúmenes de trabajos e intervenciones de ese Taller y el texto enviado desde México al evento por Luis Miguel Valdés, pionero de esta novedosa forma de creación artística en nuestro país.

## ALSUR DE ESA FRONTERA VIRTUAL

La última década del siglo xx, la de los '90, fue definida por algunos como la "década digital", un período en que los medios electrónicos adjetivaron a la sociedad en que vivimos, aparecieron como una herramienta globalizada utilizada en los más diversos contextos y modificaron sensiblemente nuestro modo de comunicarnos y por lo tanto de "representar". Sumergido en los cambios que se están produciendo en este momento de bisagra entre dos siglos, el arte contemporáneo no ha escapado al desafío de las nuevas tecnologías: la apropiación de los medios digitales por parte de los artistas está cambiando la concepción que la cultura occidental tiene sobre la imagen de manera tan radical como lo hizo la aparición de la fotografía a fines del siglo xix.

Sin embargo, los artistas latinoamericanos somos conscientes de que los países desarrollados usan la tecnología para distinguirse a sí mismos de la periferia, trazando un centro alrededor del cual han dibujado un dramático borde digital. Vivir al sur de esa frontera virtual significa estar entre las regiones tecnológicamente pobres y tener, en general, un acceso limitado a los nuevos medios. Contradictoriamente, cuando se habla en nuestros países de las relaciones entre el arte y las tecnologías damos por sentado que las obras generadas a través de ellas poseen un alto grado de sofisticación técnica. Solamente a través de su valor innovador podemos legitimar el uso de los medios digitales en las estrategias artísticas.

*Lic. Arq. Alicia Candiani (Argentina)*  
alican@abaconet.com.ar

## PAISAJE DIGITAL EN EL URUGUAY

El arte digital en nuestro país no surge de un punto cero; una tradición de casi veinte años de videoarte, así como el arte correo, la música electrónica y la poesía visual avalan estas nuevas prácticas artísticas.

Es verdad que la irrupción del computador personal impactó sobre las artes de tal forma que desde los últimos tres o cuatro años la aparición del net.art, el cd rom de autor y el arte sonoro (por poner los tres ejemplos más relevantes) hizo visible el lenguaje digital en nuestro medio. Un lenguaje que como especificidad interrelaciona conceptos como el de la no linealidad, la interactividad, el carácter de obra abierta, la aleatoriedad, el pasaje de la condición de espectador a la de usuario, la navegabilidad, el hipertexto y el vínculo.

*Enrique Aguerre (Uruguay)*  
eaguerre@internet.com.uy

## MEMORIA CONTRA LO EFÍMERO

La argentina Kelly Monczar manifestó su preocupación por la permanencia del arte y argumentó que muchos jóvenes en su país no tienen interés por la memoria. Se preguntó si estamos en una época en que la cultura a nivel planetario apunta a lo efímero, cuestión que, en lo personal, le parece absolutamente preocupante. No obstante -aseveró- el actual desarrollo de la informática contribuye a que muchas más personas disfruten del arte.

*Kelly Monczar (Argentina)*  
cecimon@ciudad.com.ar

## TALLER DE ARTE DIGITAL (México)

Tras un nuevo concepto en la renovación del Plan de estudios de la Maestría en Artes Visuales que se imparte en la Academia de San Carlos, Posgrado de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), se plantea la necesidad de un nuevo taller de Arte Digital Experimental, con la idea de incorporar a los alumnos del postgrado en la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas para la producción artística.

La directiva de ENAP acertó en delegar tal compromiso a Marco Antonio Basilio, un artista joven vinculado en el campo de la experimentación digital, no sólo creador plástico, sino maestro orientador y asesor de varias tesis referentes a los medios digitales y sus relaciones artísticas.

bbasilio@servidor.unam.mx

## LOS SUEÑOS DE MI AMIGO II (15 años después)

A mediados del año 1986 me fui al Instituto Superior Politécnico de Pinar del Río impulsado por mi primo José Luis Naranjo y allí comencé a trabajar la gráfica digital. Gracias a la confianza y el apoyo absoluto de la doctora Yolanda Wood pude disponer en el Instituto Superior de Arte de una computadora LTEL.

Con estos dos apoyos, pero sin disco duro, sin *mouse*, con cuatro colores y a una



resolución de 320 x 200 y con una impresora de cinta hice las primeras imágenes que semanas después convertí en dos video clips sobre canciones de Pablo Milanés. Estos fueron exhibidos durante el Festival de Cine Latinoamericano de La Habana junto con la premier de la película *Havana* de Robert Redford en el cine de la Universidad de La Habana y varias veces en la pantalla gigante del Pabellón Cuba en La Rampa.

Cuando vi más de mil personas en la Rampa mirando mis videos me di cuenta que estaba en una disyuntiva: continuar mi trabajo creador como grabador y pintor con un aval auestas y amplio reconocimiento o aventurarme en un campo nuevo, lleno de interrogantes y ampliamente vilipendiado en el medio artístico por críticos e incluso por artistas dizque de vanguardia en esos tiempos.

Me lancé al ruedo sin pensarlo dos veces y hoy este III Salón de Arte Digital me resulta una grata recompensa.

Quince años después de aquella decisión continúan algunos prejuicios en el medio artístico, algunos críticos todavía piensan igual y aquellos artistas de vanguardia esporádica han sufrido el proceso de decantación lógico de esta larga carrera que es el arte.

La tecnología digital ha agregado al arte muchos términos nuevos que hoy conviven con las denominaciones tradicionales. Sin embargo, hay algunos que se han convertido en sinónimos de calidad cuando lo que cuenta es el resultado que nos ofrece un artista. Uno de estos términos más socorridos en este medio del arte digital es el de la resolución a la que se hacen las impresiones de las obras. Es terrible ver la cara que ponen algunos cuando oyen decir que una pieza se imprimió a baja resolución antes de ver cual fue el resultado de esta creación. Es más terrible aún ver inmundicias plásticas impresas a 1200 DPI.

En los tiempos de gloria del Taller Experimental de Gráfica de la Plaza de la Catedral nunca nadie se ocupó de ver a qué resolución se imprimían las litografías a creyón del gallego Posada; cuántos puntos tenía la trama que usaba Frémez para sus pases fotográficos o a cuántas revoluciones trabajaba el dremel que yo usaba para los grabados sobre plástico de yogur.

Entonces, hoy el problema del arte digital se resume en primer lugar a lo de siempre: la imagen, la idea, el concepto, la obra en sí misma. Y en segundo lugar a la originalidad desde el punto de vista de la obra multirreproducible.

¿Cuáles son los parámetros a seguir en este sentido?.. ¿Cuándo sabemos que estamos ante una obra de creación o ante un bodrio lleno de efectos especiales? ¿Cuándo sabemos que estamos viendo una reproducción de un óleo o la impresión de una obra inédita? ¿Cuáles son las garantías que ofrece a un coleccionista un *plotter* imprimiendo cientos de veces la misma imagen?



Luis Miguel Valdés, Cuba

¿Qué es exactamente una reproducción? Y ¿qué constituye una impresión original?

En arte digital impreso, al igual que en los medios tradicionales de impresión, una reproducción es una impresión o una copia de una obra creada fuera de la computadora por medios convencionales.

Una obra digital original no debe estar basada solamente en una obra creada fuera de la computadora y reproducida fielmente por los medios disponibles. Los artistas pueden usar todo tipo de medios para llegar a la obra final, tales como fotos, bocetos, dibujos, o cualquier otro, pero la obra final sólo debe existir en la computadora desde la cual será impresa, ya sea en una o múltiples impresiones.

A partir de aquí el problema es otro:

Una matriz (archivo) digital no se altera de una impresión a otra como es el caso de las técnicas tradicionales del grabado, por tanto su edición puede ser tan larga como su autor decida o pueda económicamente. Es en este caso en el que la honestidad del autor y la confianza de los potenciales clientes se ponen en juego. Más todavía porque en este tipo de ediciones no está obligado el impresor a realizar la tirada de una sola vez, sino que puede trabajar casi sobre demanda.

Entonces se hace necesaria una regulación al respecto que nos dé en la gráfica digital la confianza que tenemos cuando vemos un aguafuerte numerado 5/50. Se pudiera pensar en diversas soluciones sobre esto, en el sentido de que los programas gráficos dieran un posible límite de impresiones a los archivos hechos con este propósito y después se autodestruyan como ocurre con algunos programas de prueba, que las impresoras no puedan imprimir un mismo archivo más allá de equis número o cosas similares que la tecnología ya permite.

Ya existen talleres de impresión de gráfica digital donde se aplican las mismas regulaciones que en los talleres tradicionales

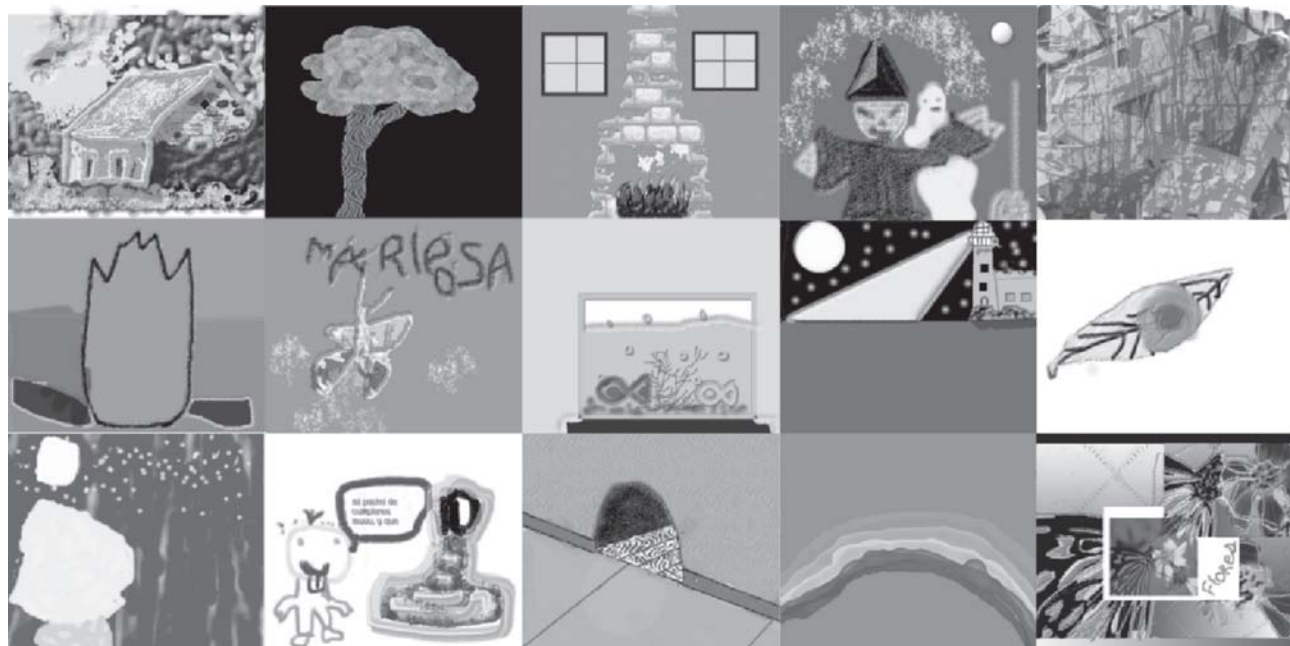
de gráfica y donde el maestro impresor de gráfica digital es el que se encarga de todos los problemas técnicos para garantizar los resultados que persiguen los artistas. Mientras más talleres especializados existan en este sentido, menos posible será vernos defraudados por ilimitadas impresiones sin control alguno. En esto la honestidad de los artistas será fundamental.

Pero se da el caso de que con la tecnología actual mucha gente se cree que con cuatro rayas impresas en un *printer* ya son artistas y esto se está trasladando a las escuelas de arte donde existen equipos de cómputo e impresoras de alta calidad y se está relegando el aprendizaje de las técnicas tradicionales de grabado e incluso pintura o escultura; y si no nos ponemos atentos a este problema tendremos la inversión de los términos y dentro de un tiempo será un bicho raro aquel que presente un óleo en una exposición o se haga una *mezzotinta* con todo y *berceau*.

Las preguntas todavía surgen a montones y las respuestas irán llegando a su tiempo como cuando apareció la fotografía o cuando la serigrafía dejó de ser de uso sólo comercial.

Agradezco al Centro *Pablo de la Torriente Brau* la invitación a participar con ustedes y, por último, quiero hacer pública la donación de mi obra *Los sueños de mi amigo II (quince años después)* con la que participo en el Salón de Invitados, a la colección de arte de esta institución.

Luis Miguel Valdés (Cuba)  
lmvaldes@prodigy.net.mx



ana maría    alberto    carol    daniela    diana    daniel    gjezi    lauren    luis alberto    mariela    maria elena    michael    petricia    rafael    susana

## ADI (vertirse)

Proyecto adi (arte digital infantil) tiene como objetivo incentivar la creación artística realizada por niños entre los 7 y 12 años a través de las herramientas digitales, y quiere además crear las habilidades en el uso y conocimiento de las mismas.

Es interés de los creadores del proyecto, en especial del Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*, organizar muestras anuales de arte digital infantil para estimular la imaginación y la búsqueda de la belleza y la creatividad.

En esta primera experiencia se trabajó con 15 niños. La única dificultad inicial para los pequeños fue no conocer el programa donde realizarían los trabajos y la poca habilidad

para trabajar con el *mouse*, limitante que gracias a la destreza y sagacidad mostrada por ellos, fue superada en poco tiempo.

Sabíamos desde el comienzo que en muchos de los casos los niños se enfrentarían por primera vez con una computadora. Se les dio plena libertad de trabajar cualquier temática y no se establecieron límites para la cantidad de obras a realizar. Después cada uno de ellos escogió tres de sus trabajos que formarían parte de la exposición.

Nos resultó sorprendente la variedad y calidad estética lograda: obras desarrolladas sobre imágenes digitalizadas, trabajos figurativos, abstractos, algunos con un boceto

previo, otros realizados desde cero y concebidos directamente en la computadora.

Estamos satisfechos con esta primera experiencia, materializada en las 45 obras que exhibimos y que ponemos a su consideración.

Invitamos a las instituciones que puedan y estén interesadas en ampliar y enriquecer este proyecto, a trabajar juntos para que los niños encuentren, también a partir de las nuevas tecnologías, nuevos caminos para la expresión de su talento y espiritualidad.

Agradecemos a todas las personas que nos ayudaron para que este sueño se hiciera realidad.

*Ricardo Garcés y Alicia Gutiérrez*



visítenos en

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

escúchenos en

**Programa En el Centro**  
**Habana Radio 106.9 FM**  
**los sábados / 5 pm**