

Ma y o / 2 0 0 1

# memoria

Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau / Ediciones La Memoria

Por su forma de  
apresar  
poéticamente la  
realidad, con un  
elevado nivel de  
realización  
estética y de  
dominio de las  
técnicas  
expresivas, el  
jurado otorgó el  
Primer Premio a:

*Eduardo Molitó  
Casallanos*

por el conjunto  
de piezas  
presentadas.

Obra de portada:  
*Adán y Ángel*



**IMAGINACIÓN Y BELLEZA**  
SEGUNDO SALÓN DE ARTE DIGITAL

# IMAGINACIÓN Y BELLEZA

Este *II Salón de Arte Digital* que se realiza en Cuba reúne las obras de los creadores que el jurado seleccionó entre los setenta y cuatro artistas que enviaron sus trabajos a concurso. Nos sentimos doblemente satisfechos con los resultados de este evento: por la cantidad de participantes y por la calidad promedio de las obras enviadas.

Si el *I Salón* realizado en 1999 apuntó y apostó, desde el riesgo, a la imaginación y la belleza de estas nuevas formas artísticas creadas a partir de las tecnologías informáticas, esta segunda muestra de arte digital nos confirma las capacidades expresivas de estos medios, puestas en tensión por el talento y las búsquedas impredecibles.

Ha sido nuevamente significativo en este salón la participación de jóvenes artistas junto a creadores de larga y fructífera trayectoria en las artes plásticas, el diseño gráfico y otras disciplinas afines. También en esta ocasión el jurado estuvo compuesto por personalidades de distintas ramas expresivas y profesionales para incentivar, desde ángulos diversos, el debate y la reflexión sobre las obras presentadas.

Con el fin de extender ese debate a todos los participantes del salón y a otros creadores y especialistas, los estamos invitando desde

ahora al Taller *Arte Digital: poética y lenguajes*, que se desarrollará en el Centro del 18 al 22 de junio del 2001.

## Alcance internacional

Nuestro *II Salón de Arte Digital* abrió un pequeño pero cálido espacio para artistas invitados. Este gesto, que nos alegra y nos honra, adelanta un propósito y casi revela un secreto: dar a este evento –que ha probado su calidad y su capacidad de convocatoria– un alcance internacional, si es posible en su próxima edición del año 2001.

La historia de este *Salón de Invitados* se mueve, como muchos de los proyectos de este Centro, a partir de las afinidades artísticas, el valor de la amistad y/o las coincidencias vitales. Creemos que esas fuerzas –combinadas o desde sus potencialidades específicas– pueden vencer muchas veces las distancias geográficas, las dificultades materiales y los estereotipos estéticos.

La decisión de organizarlo partió de las solicitudes hechas por algunos artistas a través de otro instrumento de nuestros tiempos: el correo electrónico. Aunque el evento no había sido convocado internacionalmente, la noticia atrajo la atención y el interés de las amigas

y amigos cuyas obras estuvieron presentes en este *Salón de Invitados*.

La exhibición del *I Salón de Arte Digital* en Puerto Rico nos dio la posibilidad de ponernos en contacto con artistas de esa isla hermana también empeñados en la sensible tarea de conjugar la tecnología y la creación visual, en beneficio de la imaginación, la comunicación y la belleza.

A esta muestra se han unido las obras de creadores cubanos de reconocido prestigio que formaron parte del jurado o fueron invitados a enriquecer con sus visiones este panorama del arte digital entre nosotros.

Trabajamos para que esas expresiones de búsqueda artística y talento creador presentes en el *II Salón de Arte Digital* y su *Salón de Invitados* encuentren nuevos caminos de difusión y confrontación. Las obras ganadoras y las seleccionadas por el jurado se exhibirán en Puerto Rico. Por otra parte, confirmaremos el interés que han expresado algunos centros e instituciones para que estas imágenes sean mostradas en sus respectivos países. Y esperamos tener entre nosotros, en un futuro próximo, exposiciones personales de algunos de los artistas invitados. ♦

Victor Casaus

## Sumario

Ángel y Adán / Eduardo Moltó / 1
Imaginación y belleza / Victor Casaus / 2
Participantes del II Salón de Arte Digital / 3
Maní Fiesta / Andrew Machalski / 4
Posinformático / Luis Miguel Valdés / 5
Creando diversidad en la red / 6
En línea con Moltó / Estrella Díaz / 7
Premios del II Salón de Arte Digital / 8
Jurado / 9
El fin justifica a los medios / Jorge R. Bermúdez / Invitados al salón / 10 y 11
Darle taller al salón / 12 y 13
Las voces que nos rodean / 14
Arte digital a la vista del consumidor / Roche / 15
Nuestro sitio web / 16

## Colectión LA MEMORIA

Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau  
Ediciones **La Memoria**  
Mayo del 2001



Director / Víctor Casaus  
Coordinadora / María Santucho  
Diseño gráfico / Héctor Villaverde  
Editora / Lourdes Pasalodos

Diseño de esta edición / Jorge Chinique  
Fotos / Alain Gutiérrez, Maikel Rodríguez  
y Abel Casaus

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, Unión de Escritores y Artistas de Cuba, Casa de las Américas, Instituto Cubano del Libro, Universidad de La Habana y Unión de Periodistas de Cuba.

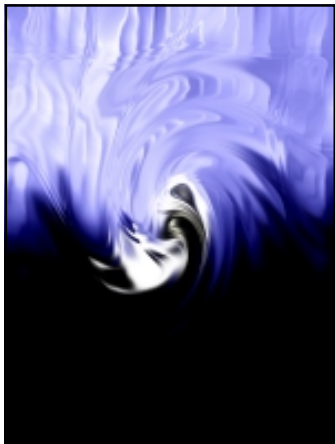
REDACCIÓN / Muralla No. 63,  
entre Oficinas e Inquisidor, La Habana Vieja,  
Ciudad de La Habana.

## memoria

Correspondencia / Apto. 17012, Habana 17,  
C.P. 11700, Ciudad de La Habana.  
Tele-fax / (537) 666585

Correo electrónico:  
vcasaus@clubarte.cult.cu  
vcasaus@colombus.  
www.centropablo.cult.cu  
www.centropablo.org  
www.patriagrande.net/cuba/pablo.de.la.torriente/index.html

♦



*La creación*, Claudio Sotolongo Menéndez



*Sin título*, Dennis García Sánchez



*Adolescente*, Déborah Nofret



*Nonagenario con PC*, José Moreno-Auriolles Pupo

## PARTICIPANTES DEL II SALÓN DE ARTE DIGITAL

Dariel Aguiar Valea  
 Celso Corbillón  
 Juan Carlos Viera Bravo  
 Víctor J. García Martínez  
 Jaime Prendes Montes  
 Alexander Rodríguez Hernández  
 Víctor Luis Rodríguez Moinelo  
 Guillermo Bello Arriaga

José Vega Delgado  
 Reinaldo Abreu Díaz  
 Alan R. Baeza  
 Jorge Luis Ramos Santiago  
 Oluás Pérez Ruso  
 Julio Antonio Mompeller  
 Edubal Cortina Bruzón  
 Nelson Ponce Sánchez

Fernando Bencomo  
 Pedro García Espinosa R.  
 Daymel Gutiérrez García  
 Ariel Valdés Fernández  
 Rubén Iglesias Segrera  
 Pedro L. Donéstevéz Tourón  
 Hubert E. Delestre Carmell  
 Rolando Morales

Abraham Torna Díaz  
 Niurka Ifurrieta Rodríguez  
 Katia Hernández Baldassarri  
 Sadiel Rivero González  
 Yoel Almaguer Carralero  
 Enrique Smith Soto  
 Rodolfo Delgado Hernández  
 Néstor Martí ♦

# Andrew Machalski

## MANÍFIESTA

Los puntos que aparecen a continuación forman parte de la Tesis de Diploma del autor (argentino exiliado en Canadá desde la década del 70) y fueron leídos durante una de las sesiones del *II Taller de Arte Digital*. Después de especializarse en lingüística y etnología, y comenzar una carrera tradicional en pintura, casi a los 50 años, Machalski sorprende a la academia con un trabajo digital de graduación, cuyo componente web puede verse en [www.pathcom/~andmac](http://www.pathcom/~andmac)

### 1. Arte neotec

El arte neotec se mueve a gusto dentro o fuera del espacio virtual. Su lienzo es Internet, su armazón los lenguajes de formato y modelado, su soporte tridimensional. No se restringe a medios o técnicas de creación, pero se limita en tanto solo puede ser vivida como experiencia virtual e interactiva. Su única limitación es la amplitud de banda y poder de procesadora, ambas crecientes. Esta falta de un objeto de arte concreto molesta a aquellos embelesados por las definiciones capitalistas del arte que requieren la existencia de un objeto que pueda ser comprado y vendido, más que de una experiencia que no puede ser remplazada.

### 2. Colectividad

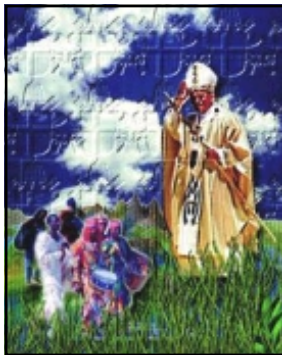
Mientras que el arte posmoderno se autosegmenta en identidades estrechas y singulares, por su naturaleza cooperativa colectiviza esas identidades en redes. La razón por la cual Internet es un avance para el arte es que, después de varios siglos, la humanidad ha logrado crear un cielo –quizás no el pregonado por la religión–, pero sí un campo de lo virtual donde los sueños se hacen realidad, y la creación obtiene una dirección.

### 3. Creatividad

El arte neotec devuelve el arte a los artistas. Da prioridad al acto de creación, donde lo constante es el cambio del objeto artístico. Los artistas percibirán sus ingresos del público por el placer de interactuar con ellos. La pintura será como la danza, como el teatro, un juego interactivo con la participación de todos, bajo la coordinación del artista. La postura posmoderna no es más que el último suspiro de un establecimiento artístico que trata de dar valor capital al objeto de la creación artística, mientras que desvalorizan el acto de creación.

### 4. Autoría

Las herramientas se han hecho más accesibles. La nueva tecnología hace de cualquiera un autor. El posmodernismo elitista decretó la muerte del autor. En realidad, el autor no ha muerto, sino que simplemente perdió su identidad de élite.



*Papalauyé*, de la serie "Los nuevos orishas", Andrew Machalski, 2000.

### 5. Democracia

Además de la democratización del acto creativo, la comunicación masiva hace que sea cada vez más posible compartir nuestro arte con los demás, sin galerías reservadas para el arte santificado por los críticos.

### 6. Originalidad

El acceso a las herramientas creativas reduce la cuestión de la originalidad, un ícono venerable de la cultura occidental a una tautología. Ninguna obra puede realmente ser copiada. Cada ser humano es único (¿y qué?). Si todas las obras de arte posibles fueran a producirse, no serían más que variaciones sobre un tema colectivo. El autor es un ente colectivo, un ente virtual con manos y voces infinitas para expresarse.

### 7. Virtualidad

Uno de los objetivos de cualquier artista es crear mundos imaginarios por una diversidad de medios. Internet, con su promesa de una realidad multiaccesible, interactiva y virtual es un nuevo territorio que desafía al artista. Este territorio es casi posttecnológico, o al menos

transparente en su tecnología. Quizás esta sea la contribución más importante al juego de herramientas de la creación artística.

### 8. Tecnología

Ver un peligro en la tecnología equivale a condenar la perspectiva renacentista como obra del diablo. Lo único amenazado por la tecnología es el elitismo en el arte. Los artistas pueden incorporar todas las técnicas y métodos artísticos en su paleta virtual, y agregar otros nuevos. La cuestión de que si la tecnología mata al arte, ha sido remplazada por la pregunta de vanguardia: ¿cómo puede el arte usar la tecnología para avanzar sus propios objetivos?

### 9. Influencias

El arte neotec tiene vertientes de neta apropiación e iconoclastas. En esto se aparta un poco de las influencias cerebrales que reconoce en Duchamp, Dada y los surrealistas, para perseguir una problemática más angustiada propuesta por el simbolismo y los comix de los años 60. Sus actitudes existenciales se nutren en gran medida de los trabajos de Kurt "Así es" Vonnegut, Bertold "Alienación" Brecht, y Colin "Sincrónico" Wilson.

### 10. Juego

El arte sincrético, sincrónico y simbólico, es un juego entre el artista y los otros. Un juego con implicaciones sociales, psicológicas y políticas, que disuelve la barrera entre la creación artística y su apreciación. La primera actividad es un esfuerzo grupal, la segunda una interacción. La apropiación no es sino un comentario sobre el trabajo de otros. Imágenes hilvanadas dan profundidad a una pintura, recreando su proceso mecánico o simbólico. Al percibirse en secuencias diferentes, cada espectador ve una obra distinta. De ese modo una obra puede vivirse desde su punto conceptual de partida hasta su forma final, y de vuelta, en forma interactiva. ♦

Luis Miguel Valdés

## POSINFORMÁTICO

A Frémez, por nuestra perseverancia.

Nunca me preocupé por saber qué tenía un pincel por dentro o mirar dentro de un tubo de óleo o escudriñar la trama y la urdimbre del lienzo montado en el bastidor. Solo eran materiales y herramientas para pintar los cuadros que quería.

Cuando toqué por primera vez una computadora lo hice con la misma intención: solo era una herramienta más para crear obras plásticas. Con ese objetivo he estado trabajando ya casi trece años en la utilización de las herramientas de computación como eso mismo: solo herramientas.

Pero inevitablemente el desarrollo tecnológico y el dominio de los programas me ha ido llevando a exigirle más y más a las máquinas que uso y a los programas que empleo. Cada día me tropiezo con limitaciones de ambos, porque: o no son tan rápidas como necesito o las posibilidades de los programas me son insuficientes. Se supondría que cuando un pintor de rancia técnica se mete en el campo

de la gráfica por computadora espera encontrar, según dicen los cibernéticos, todo el arsenal necesario para poder desarrollar una obra digital sin limitaciones; sin embargo, me descubro muchas veces dibujando un trazo con lápiz sobre papel para después *escanearlo* y poder resolver más rápido un elemento que en *Freehand*, *Photoshop*, *Corel* o cualquier otro que con todos sus *splines*, *bends*, *paths*, etc., me llevaría mucho más tiempo.

La velocidad de la mente para concebir un boceto y plasmarlo en acuarela o lápiz no la he visto superada por los 450 Mhz, los 128 Mb de *ram*, los *gigas* de disco duro, *mouse*, *tableteros* y no sé cuántos programas que, se supone, son mi taller digital con lo último de la tecnología, lo más avanzado en sistemas de cómputo y los más recientes *plugins* para efectos especiales de 2d y 3d.

En la escultura he empleado múltiples programas de 3d para hacer mis maquetas y siempre me queda el sabor amargo de ver que

mis colegas las terminan más rápido a la antigua con papel y goma de pegar. Claro, las más se pueden ver con la textura final, las puedo animar para verlas desde todos los ángulos y hasta puedo tener los dibujos de las piezas a escala para realizar los cortes en el metal. Pero... Y siempre hay un pero. El olor a óleo, aguarriás, los dedos "empegotados" de resistol, el riesgo del *cutter*, el restridor lleno de quemaduras de cigarro, la piedra litográfica rota en los bordes, las gubias, la ropa manchada y mil éteras más, me están llamando cada día con mayor exigencia.

Solo espero que llegue pronto el día en que, sin cargo de conciencia, pueda agarrar la máquina y todo lo que huelva a ceros y unos, y tirarlos por la ventana más alta que encuentre en mi taller de pintar.

En fin, puede haber sido una buena experiencia. ♦



Monumento a la habanera, Luis Miguel Valdés.

# CREANDO DIVERSIDAD EN LA RED

Por primera vez en Cuba se ha producido una obra de arte digital en la cual han trabajado a la vez cuatro artistas desde lugares tan distantes entre sí como Zimbabwe, Holanda, Kazajistán y nuestra Isla. Este hecho, inusitado en cualquier región del planeta, tuvo como escenario el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*, en La Habana, el pasado 24 de noviembre.

Todo comenzó por una invitación de la Agencia HIVOS, de Holanda, para celebrar el quinto aniversario de su Fondo Cultural con el proyecto "Creando diversidad en la red".

El diseñador y pintor cubano Eduardo Moltó, ganador del Primer Premio del *II Salón de Arte Digital* junto al sudafricano Mustafa Maluka

por Holanda, Berry Bickle de Zimbabwe y Julia Kabazkaja de Kazajistán crearon una obra digital en línea a través de la red.

Las cuatro imágenes –en las que todos trabajaron simultáneamente, más allá del tiempo y la distancia y gracias a la magia de la computación–, fueron proyectadas en una pantalla gigante en la ciudad de Amsterdam, Holanda, y podrán ser vistas en todo el mundo en el siguiente sitio de Internet:

<http://cultuur.hivos.nl/>

Este hecho cultural sin precedentes en nuestro país se inscribe en los esfuerzos que realiza el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau* por el desarrollo del arte digital entre nosotros.

## *Berry Bickle*

Nació en Bulawayo, Zimbabwe. Actualmente vive en Harare. Estudió en Durban Technikon and Rhodes University en Sudáfrica. Ha realizado exposiciones regionales e internacionales, desde diversos medios que incluyen video, cerámicas e instalaciones.

## *Julia Kabazkaja*

Nació en 1975, en Kazajistán. Estudió gráfica y diseño en la Universidad y cursó una Maestría en Artes. Ha realizado diferentes exposiciones.

## *Mustafa Maluka*

Nació en 1976, en Ciudad del Cabo, Sudáfrica. Sus actividades abarcan: pintura, dibujo, instalaciones, fotografía y arte interactivo. Ha participado en exposiciones colectivas en Ciudad del Cabo, Nueva York, París y Berlín. Describe su propio trabajo diciendo que lo que busca es el punto medio, a veces la raza, a veces el sexo, a veces nada de eso, a veces clases sociales y la identidad cultural; básicamente la multidimensionalidad de la experiencia humana.

## *Eduardo Moltó*

Nació en La Habana, en 1965. Se graduó de periodismo gráfico en la Universidad de La Habana. Ha trabajado como diseñador en la Editorial *José Martí*, en España y Santiago de Chile. Como pintor y diseñador ha realizado cuatro muestras nacionales y más de veinte en España, Brasil, Colombia, India, China, Alemania, Italia y Panamá. Mereció este año el Primer Premio del *II Salón de Arte Digital* que organiza el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*.





## EN LÍNEA con Moltó

Fue una experiencia enriquecedora –explica Moltó–; en la misma página, que estaba dividida en cuatro, cada uno tenía su lugar y comenzó a hacer su obra a partir de una imagen primaria. Como suele suceder en el arte, surgieron las apropiaciones. A mí se me ocurrió tomar las imágenes de la artista de Kazajastán y trabajar sobre ellas. Se convirtió en una verdadera batalla digital que pudo ser vista, en vivo, a través de una pantalla gigante en Amsterdam.

### *Arte digital ¿frío?*

Esos es un absurdo. He visto instalaciones, lienzos y dibujos que son lo más frío del mundo. El hecho artístico no está en la manera de hacer las cosas sino en reflejar buenos conceptos, buenas ideas. Da lo mismo que lo hagas en una computadora que con un creyón y papel *craft*. La historia ha demostrado que los soportes no son lo importante.

### *¿Quedarán atrás los medios tradicionales?*

En lo absoluto. Lo que sucede es que en el mundo de hoy existe más diversidad. El hecho de que haya surgido la impresora laser no quiere decir que se van a dejar de hacer litografías o serigrafías. Es, sencillamente, un medio nuevo para expresarse, pero lejos de desplazar a los demás, los ha enriquecido.

### *¿Diseñador gráfico por excelencia?*

Desde hace doce años comencé a trabajar profesionalmente el diseño gráfico. Estudié esa especialidad y a partir de 1987 comencé a trabajar en la Editorial José Martí. Mis primeros pasos los di de la mano del maestro Humberto Peña. Ahora soy artista independiente.

El diseño gráfico me apasiona. Tiene sus propios códigos y se hace para los demás. Llegué a la pintura por pura necesidad de decir cosas, de expresarme. A través del diseño es que llego a la pintura, al dibujo y a experimentar en otros campos de la plástica. El diseño es mi eje central, mi punto de partida.

### *¿Temáticas?*

La pintura sobre los cuerpos, aunque también he explorado en la manipulación digital, en el campo de las imágenes, o sea en la fotografía digital y en el video.

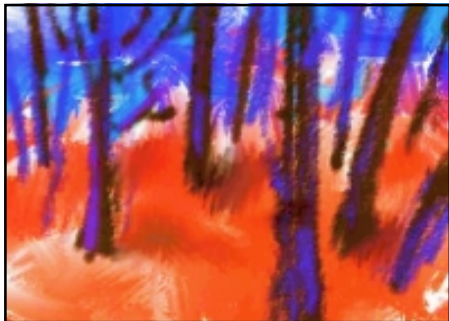
### *¿No es un arte un poco efímero?*

Depende. Todo es efímero. En sentido general creo que todos estamos de paso por la vida y las bondades que tiene el arte es que si es bueno, perdurará. Lo malo es lo que no trasciende. Soy una persona que vive momentos. No pienso en la trascendencia sino en lo que me satisfice hoy.

### *¿No te interesa trascender?*

A todos nos satisfice dejar una huella. No solo a los artistas, sino a todos los seres humanos. Ello es algo intrínseco al hombre. Me gustaría trascender, pero no es mi objetivo. Lo que trato es de ser sincero conmigo y consecuente con la obra. ♦

Estrella Díaz





# PREMIOS

Primer Premio

*Eduardo Moltó*

Segundo Premio

*Juan W. Borrego*

Tercer Premio

*Abel Milanés*

Mención Especial

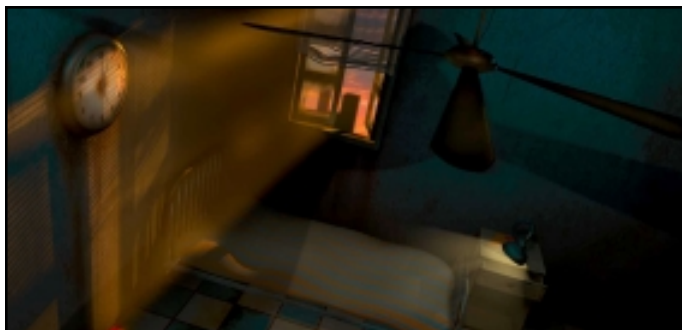
*Fabián Muñoz  
Alicia Gutiérrez y  
Ricardo Garcés*

Menciones

*Déborah Nofret  
Dennis García  
José Moreno y  
Aurioles Pupo  
Pedro Luis Gómez  
Claudio Sotolongo*



*Ángel y Adán, Eduardo Moltó.*



*En el insomnio, Abel Milanés.*



# JURADO

Eduardo Roca ("Choco")  
Jorge Bermúdez  
Víctor Casaus  
José Gómez Fresquet ("Fremez")  
Eduardo Rubén



*Sin título, Juan W. Borrego.*



*Eyes. Alicia Gutiérrez y Ricardo Garcés.*



*Óptica para literatos, Fabián Muñoz Díaz.*

Jorge R. Bermúdez

## EL FIN JUSTIFICA A LOS MEDIOS

El nuevo humanismo a que se aboca el profesional de la comunicación por la incidencia creciente de la ciencia, la técnica y el arte en los medios de comunicación y su protagonismo en la definición y caracterización de la cultura visual presente y futura, también obliga a retomar la memoria, la historia y, en particular, la historia de los medios. El paraíso que en nuestras búsquedas vocacionales de juventud nos hizo ver la historia del arte, por entonces hincapié en la docencia del diseño gráfico, no es otro —según Enric Satué—, que la particular forma que cada etapa histórico-cultural logró articular su propia sistemática para informar, persuadir o convencer, de acuerdo con el dominio tecnológico correspondiente y con las dimensiones y complejidades de sus respectivas masas receptoras. Solo ahora podemos comprender que períodos tan ilustres como el Renacimiento italiano, por citar un caso, tenían por núcleo dinamizador de su resplandor artístico la cautela como racional actividad científica, proyectual y comunicativa de sus exponentes más representativos. Leonardo llegó a la pintura por la experimentación y la actividad de proyecto, Durero fue ante todo gráfico, Mantegna diseñó naipes y carteles, Cranach concibió historietas ilustradas para propagandizar a favor de Lutero. La perspectiva fue al Renacimiento, lo que la realidad virtual a nuestra época. Las especies, las drogas... Y el primer *slogan* publicitario de la modernidad: "Esta es la tierra más hermosa que ojos humanos vieran".

Todo lo que entonces se desligó y desnaturalizó a imperativos del desarrollo social y de la naciente economía de mercado, hoy día, por razones idénticas, a un mayor nivel científico, técnico y comunicativo, se liga y materializa como actividad de creación afín a comunicadores, artistas, técnicos y operarios. El trabajo multidisciplinario, el alto grado de especialización de cada uno de los profesionales que intervienen en la creación de un producto comunicativo dado y su posterior masificación por el medio elegido al efecto, no desdican su condición de ser, a una vez, arte, ciencia y técnica, independientemente de que su función como mensaje se manifieste en la promoción directa de los bienes de consumo y producción o en la información y el entretenimiento. Acaso, ¿lo que Moles ha dado en llamar "opulencia comunicacional" es una nueva Antiguiedad, antecala como la primera de otro humanismo, que nos llevaría a superar el concepto machuhiano de "aldea global" o el más moderno de los ecólogos de "la nave espacial Tierra"? Sea cual fuere el resultado, lo cierto es que el esclarecimiento de la naturaleza de la cultura de nuestra época, marcada como está por el desarrollo de los

medios de comunicación, permite, por primera vez, el esclarecimiento de la función social del diseño gráfico y del diseñador y, por extensión, el de la predecencia de su actuar en la sociedad humana desde las primeras formas de escritura hasta el diseño digital.

Presenciamos a un grado más alto de desarrollo otro momento del llamado "eterno retorno". Umberto Eco plantea que no puede prescindirse de leer libros para aprender a utilizar el ordenador. Frutiger, por su parte, habla de los tipos digitalizados de los ordenadores como de una nueva escritura cuneiforme. En fin, que el hombre no puede escapar de la memoria. A esta noción se aviene la historia de los medios. ¿A qué estudiante no le interesa la historia de la fotografía o la del cine? Tanto una como la otra, desde Niepce hasta Spielberg, bien puede permitirnos un nuevo acercamiento a la historia. Todo depende de la cultura y proyección humanística del profesor llamado a impartir la asignatura. El programa es el profesor. Si la historia del libro impreso nos retrotrae hasta el siglo XV, la de las primeras formas de escritura hasta los albores mismos de la humanidad. De igual riqueza el interés son las relaciones a establecer internamente en un tema histórico dado. En un primer nivel de análisis, el diseño gráfico del siglo XIX europeo, por ejemplo, nos permite relacionar, tanto por la morfología como por su carácter expresivo, el eclecticismos arquitectónico y el caos tipográfico de la época y, en un segundo nivel, el surgimiento de los tipos de *palo seco* con el desarrollo de urbe industrial y la imagen de identidad de los nuevos productos industriales. El mismo día de la clase o una semana después, el alumno verá uno o más filmes en los cuales ya podrá reconocer, con sentido histórico y desde una perspectiva de contemporaneidad, algunas de las familias tipográficas, estilos arquitectónicos y diseños estudiados. Con la televisión puede ocurrirle otro tanto, o al hojear una revista u observar un anuncio publicitario. La dinámica visual de nuestra época, por vía de los medios de comunicación de masas, sin dudas, es la mejor base material de la disciplina. A lo que se suma el hecho cierto de que el hombre es fundamentalmente visual. Lo nuevo de la historia de los medios está en la vigencia y actualidad de los medios que historia.

En esta perspectiva también obra su interés de hacer ver en lo posible el "todo" del diseño. Entre otras razones, porque el diseñador gráfico y, por consiguiente, todo comunicador, se desarrolla y perfecciona como un hábil consumidor de cultura. El deviene heredero primero de todo el legado visual de la historia del arte y del diseño. El artista "puro" es la fuente de sus propios mensajes, el

diseñador gráfico, no. El primero puede crear en cualquier parte, el segundo solo puede hacerlo en relación indisoluble con el mundo que le rodea. De ahí que su grado de culturización visual esté en un primer orden de prioridades en su formación. Lo que en buena medida determinará en la adecuada elección de los elementos conformadores del mensaje, etapa primera y esencial de toda actividad de proyecto. Todo le sirve, menos el desinterés.

Por otra parte, si el diseñador gráfico se presenta como uno de los intérpretes de la prefiguración del futuro, es de comprender, que debe de conocer tanto la naturaleza social, moral y estética de su cultura pasada como la de la cultura universal. Su precedencia secular como pintor de grutas, ilustrador de manuscritos, impresor, diseñador y, por último, comunicador, constituyen hitos desde los cuales atisbar las claves de la nueva humanidad a la que se aboca cada vez más como profesional y creador.

De ahí la importancia en su formación de una visión propia de la historia, sobre todo, cuando el nuevo Renacimiento del que hablábamos al inicio, parece cada vez más perfilarse desde esa suerte de paganismo posmoderno, la tecnolatría.

Justamente, uno de los riesgos que tiene la supuesta neutralidad tecnológica, es hacernos olvidar los rasgos que perfilan nuestra identidad en términos expresivos y estéticos, que es como decir históricos. ¿De qué sirven los menús tipográficos de las computadoras, si el profesional llamado a seleccionar un tipo de letra acorde con el carácter del mensaje que se propone codificar, no tiene la requerida formación para ello? Este hecho, sin duda, se hace aún más preocupante, cuando constatamos que esta falta de profesionalismo generalmente apunta a la domesticación tecnológica, lo que, a todas luces implica, entre otras cosas, que la mediocridad esté en relación directa con la falta de identidad, o sea, con la carencia de una cultura visual tan personal como representativa de los rasgos culturales que posee en común por la herencia. Si, por una parte, es imprescindible para la formación del diseñador gráfico dibujar letras, sentir cómo el pulso aprehende los rasgos de sus estructuras íntimas, para luego comprender el verdadero carácter de estas a la hora de seleccionarlas en la computadora, por otra, igualmente lo es, que posea una visión propia de la historia en general y de los medios en particular, que le de a la imaginación su propio estado y promueva su desarrollo. De lo contrario, la computadora se le impondrá.

Hoy como ayer, para el verdadero profesional del diseño gráfico, primero es el conocimiento, el concepto, después la tecnología. Si a la computadora no se llega

con una verdadera cultura humanística, prevalecerá esta por sobre el diseñador, por consiguiente, sobre el diseño. Es decir, prevalecerá el tecnicismo o el uso indiscriminado de las posibilidades tecnológicas, en ambos casos fermento de la mediocridad. Asimismo, por ese camino, haremos del diseñador gráfico un técnico en computación y al técnico en computación lo elevaremos a la categoría de diseñador gráfico. Hecho este último, que ha devenido causa de la mayor corrupción profesional dentro del ámbito gráfico de cualquier nación recién incorporada a la Galaxia Gate. Ahora, al igual que en los tiempos primeros de la Imprenta, son más los que juegan con el *ratón* que los que saben cuando un mensaje dado lleva una determinada familia tipográfica, o cuando esta va con sombra o efectos de volumen, y cuando no. Diseño se ha hecho siempre, bueno y malo, porque siempre ha habido medios de comunicación. Lo que es privativo de nuestra modernidad, son los medios de comunicación de masas. La computadora es la herramienta, no la idea. Manejarla, y manejarla bien, es requerimiento de la época. Como toda buena herramienta, ahorra tiempo y trabajo; mas, la

idea, el concepto, es lo que determina el resultado final. A dominar la computadora se llega por el conocimiento instrumental –aun cuando a muchos les interesa crear una aureola de misterio en torno a su manipulación–, a la idea, con el verdadero conocimiento, con la creación. Con la computadora el acto de crear se hace más tangible y activo, porque transcurre casi en paralelismo con el de pensar, reduciendo al mínimo cualquier autorrepresión inconsciente derivada de la complejidad de plasmación de la idea. En una palabra, la computadora lo tiene todo, menos el *chip* de la creación. Sigue en pie la máxima pitagórica: “El hombre es la medida de todas las cosas”. Y más, cuando estas “cosas” son creadas por él. Quien se sienta frente a una computadora sin ideas propias, jamás sacará nada de ella verdaderamente original, propio. A lo sumo, hará uso y abuso de sus recursos tecnológicos, manejo indiscriminado de tipografías, sombras, texturas, transparencias, rebatimientos, etcétera. Sin embargo, el camino es otro, el de la destecnologización. Es decir: humanizarnos en función de un uso más racional y profesional de las tecnologías, en el que no prevalezcan las apologías de efectos,

sino de buenos conceptos. Solo de una culturización verdaderamente humanística, resultará un mejor diseño y un mayor compromiso del diseñador con su cultura y sociedad. Interés último, a cuyo favor debemos resaltar dos aspectos de un mismo hecho histórico y cultural: la gráfica es la manifestación básica del diseño de comunicación visual moderno y expresión primera de la cultura visual americana de todos los tiempos. También Latinoamérica es la primera sociedad de sociedades en formación, en llegar a un proceso de maduración y síntesis de sus respectivas identidades nacionales en una identidad superior. Como antaño, por la cultura empiezan a manifestarse nuestras formas más viables de resistencia e integración. Nuestro diseño será más nuestro, cuanto más compartará los rasgos culturales que poseemos en común por la herencia. La historia de los medios puede llegar a ser parte significativa de este empeño en lo referente a la docencia y, por consiguiente, contribuir no solo a una formación más integral de los diseñadores gráficos, sino también a crear los fundamentos de la nueva imagen que de América recoja el mundo como propia. ♦

## INVITADOS AL SALÓN




*Invernadero*,  
Francisco Masvidal Gómez,  
2000.

*Yolanda Muñoz* (Puerto Rico)  
*Nelson Ortiz* (Puerto Rico)  
*Rafael Rivera Rosa* (Puerto Rico)  
*Eduardo Rolón* (Puerto Rico)  
*Eduardo Rubén* (Cuba)  
*Luis Miguel Valdés* (Cuba)  
*Ernesto Zambrana* (Puerto Rico)

*Ola*, acrílico/tela, 140 x 140 cm, Eduardo Rubén, 1998.

*Marcos Carvajal* (Cuba/Estados Unidos)  
*Jorge Chinique* (Cuba)  
*José “Gigio” Esterás* (Puerto Rico)  
*Teo Freyter* (Puerto Rico)  
*José Gómez Fresquet “Frémex”* (Cuba)  
*Andrew Machalski* (Argentina/Canadá)  
*Lionel Martínez* (Puerto Rico)  
*Francisco Masvidal Gómez* (Cuba)



Agradecemos a **Hijos y Casa**  **Leti** su contribución al Salón de Arte Digital

# DARLE TALLER AL SALÓN

Resumir en unas pocas líneas el diálogo sostenido por los creadores que participaron en el debate es casi imposible. Sirva esta síntesis como muestra del análisis que abarcó dos jornadas de trabajo y quedó registrado en las grabaciones que conservamos como parte del patrimonio del Centro.



**Jorge Bermúdez:** Yo en mi condición de poeta una vez hice un verso que me salió muy bien, y decía: “el infinito tiene la extensión de los sueños del hombre”. Justamente ese es el verdadero espacio donde el hombre tiene que desarrollarse en un futuro ya casi inmediato, y por supuesto, las tecnologías tienen que estar en función de todo este desarrollo, a escala no solo planetaria, sino del mundo que nos rodea, no estoy hablando para mi generación, estoy hablando para ustedes y para los hijos de ustedes.

Pienso que este *II Salón de Arte Digital* –en el caso particular de Cuba, y en el caso del arte en sentido general– es una evidencia de que el futuro de las nuevas manifestaciones artísticas, empieza a esbozarse su cauce por vía de la imagen digitalizada, y que la imagen digitalizada es también capaz de generar arte, obra bella, obras con mensajes, con mensajes imperecederos que sirvan para cambiar y hacer mejor al ser humano.

Aquí, por supuesto, es donde viene el problema “el hombre”, o sea depende del talento de cada cual a la hora de utilizar esa herramienta que es la computadora para hacer una obra verdaderamente ejemplar. Hoy como ayer, para el verdadero profesional del diseño gráfico, primero es el conocimiento,

el concepto, después la tecnología. Si no se llega a la computadora con una verdadera cultura humanística prevalecerá esta por sobre el diseñador, y por consiguiente, sobre el diseño. Prevalecerá el tecnicismo o el uso indiscriminado de las posibilidades tecnológicas, en ambos casos, fermento de la mediocridad.

**Eduardo Rubén:** Aunque desde los tiempos de estudiantes cursé computación, estuve muy desligado de este medio, y a finales de los años 80 me enfrenté otra vez a mis primeras PC. Viéndolo ahora, aquello era tan primario, que yo hasta me desencanté. Con el paso del tiempo, con las computadoras más modernas de los últimos años, me propuse tener ese contacto directamente e investigar en ese campo.

Yo estudié arquitectura, o sea, yo no estudié pintura, no estudié fotografía, no he estudiado computación, todo siempre ha sido un poco empírico, autodidacta, para enriquecer mi trabajo como artista en una forma amplia, y ahora me pasa lo mismo con la computadora: la veo como decía el profesor Bermúdez, como una herramienta; herramienta que no logro dominar, porque tampoco le dedico el tiempo o no tengo la capacidad exacta para hacer un

arte definitivo, pero sí me interesa mucho para el proceso intermedio que yo le llamo hacer los bocetos.

**Elvis Fuentes:** Yo trabajo en la Fundación Ludwig de Cuba y estoy representando, no solo a la Fundación sino a mí mismo por mi interés personal en lo que concierne al arte digital. Nosotros hemos empezado en la Fundación a dar los primeros pasos también para apoyar el arte digital como una herramienta fundamental.

Yo tuve una relación con el salón anterior, pues envié unas cuantas piezas, y de verdad me avergüenzo cuando comparo las cosas que yo osé presentar en aquel momento con las que estoy viendo ahora. Efectivamente, este segundo salón tiene un nivel muy superior, no solo en cuanto a la cantidad de participantes, a la variedad de utilización de las distintas herramientas de la computación, sino también en la calidad de muchas de las piezas.

Este segundo salón rebasó con mucho las expectativas que yo mismo tenía, puesto que en el anterior la gran mayoría de las obras que se presentaron estaban vinculadas a la publicidad y al trabajo, sobre todo de diseñadores gráficos. En este salón

la participación de artistas plásticos alejados del diseño es mucho mayor.

Me parece importante señalar la experiencia que nosotros tuvimos en un taller de arte digital, con una artista argentina que vino a Cuba en febrero, quien utiliza la computadora –como en el caso de Eduardo Rubén– como una herramienta elemental para la producción de objetos tridimensionales, instalaciones y todo este tipo de cosas a partir de la impresión, no solo en papel, en cartulina, sino también en telas, en telas que ella después puede modificar y manipular a su antojo.

Señalo esto para hacer una recomendación a los organizadores del salón: que estudien la posibilidad de ampliar las mismas categorías que están dentro de la convocatoria hacia la participación de artistas con obras tridimensionales obtenidas a partir de las impresiones digitales o de la utilización de la computadora.

**Jorge Chinique:** Soy un ferviente enamorado de la computación y de todo lo nuevo, pero en mi opinión, todavía estamos en la edad de piedra, todavía tenemos que trabajar en la electrónica, pronto aparecerán las

computadoras fotónicas que revolucionarán por completo la computación, debido a la gran velocidad de trabajo, para poder trabajar con los fotones y no con los electrones, a la velocidad de la luz; el mínimo de ram será de 10 mega de ram, y esto, desde los 4 megas de ram con que yo empecé en mi computadora, me parece una salvajada, sencillamente.

Sí, creo en la computadora en el arte como instrumento para el nuevo artista en este siglo. No menoscupo las técnicas tradicionales del arte, ni mucho menos, pero es indudable que cada día los instrumentos son más amplios, permiten una mayor diversidad, y por lo tanto, el artista, el creador, puede lograr un mayor provecho de esos instrumentos. Al artista tradicional le es de un gran provecho trabajar una obra, prácticamente tenerla terminada en la computadora, ver distintas versiones de colores, de composición, etc. y después definirse por una y coger el pincel y empezar a trabajar, o sea, que las dos formas en mi opinión tienen tanta validez como el trabajo terminado y felizmente impreso; ahí es donde tenemos el mayor problema, porque dependemos mucho de la impresión, de los medios con los cuales sacamos la información.

**Omar Godínez:** Soy pintor, diseñador gráfico, en estos momentos estoy viviendo en Moscú, he realizado una labor profesional y he hecho varias exposiciones de lo que es la pintura tradicional, pero parejo a eso yo me he vinculado en mi trabajo artístico con una organización, a partir de la relación con un pintor muy bueno, muy moderno. Yo me vinculé a esta organización y prácticamente estoy ahora en el Consejo de Dirección, y estoy conversando con él, en el sentido de que en Cuba a partir de los 80, también se estaba trabajando esta esfera del arte digital. Y ahora me ha sorprendido de una manera bastante positiva el hecho de que se esté celebrando este salón de arte digital, porque siempre ha sido de mi interés establecer contacto y dar a conocer lo que se hace en esta esfera aquí y allá, inclusive que haya una participación conjunta. Hoy vi muy rápido la exposición de los artistas invitados y lo que hay aquí realmente me ha sorprendido de modo muy favorable. Este salón es muy positivo.

**William Borrego:** Yo conocía por referencia los trabajos que se habían presentado en el salón anterior a través del cuaderno *Memoria* y de algunos participantes que habían presentado obras en la primera edición, y por lo que pude ver los trabajos o eran muy gráficos o aludían, o apelaban demasiado, a las posibilidades tecnológicas que ofrecen filtros ya completos, como paquetes que te ofrecen los programas, y se apelaba mucho a la posibilidad del color, de las impresoras. Yo traté de escoger un camino alternativo, tratar de poner la menor cantidad de color posible y buscar imágenes sugerentes que apelan al espíritu.

**Claudio Sotolongo:** El *I Salón* me impactó. Fui de los más jóvenes que asistieron al taller ese año y creo que ahora vuelvo a serlo.

La idea surgió en aquel taller, a propósito de saber cómo veían la crítica, la teoría, la cibemética, la ciencia, como ellos apreciaban este arte y cómo ellos enfrentaban o se sentían ante los presupuestos que imponía esto como nueva versión, como nueva técnica, como nuevos materiales para la expresión artística.

Yo seguí pensando en la idea, fui elaborando un proyecto, y gracias a Víctor parece que en septiembre vamos a tener durante una semana la comparecencia de personas vinculadas al mundo de la computación, algunos no tanto, pero con visiones diferentes acerca de lo que puede ser el arte digital, y no solo la imagen sino también la música, el video, pero con la premisa de que todo esto sea realizado desde la computadora y con una visión artística. Ese es el proyecto del taller que pienso que puede ser muy favorable, muy beneficioso, y estaría sentando un precedente para el futuro desarrollo y la teoría de esta nueva forma de arte. ♦



# LAS VOCES QUE NOS RODEAN

## EN LA CABEZA DE LOS CUBANOS

Yo presenté una serie de trabajos que fueron vistos antes en Canadá por un público que no los entendía por razones obvias, porque no tenían que ver con su patrimonio cultural, su patrimonio político, ni con nada.

Por razones circunstanciales, en Cuba he estado en contacto con gente del interior, que me explicaba su visión de la Revolución de una manera mítica poética. Tras mi intento, desde afuera, por entender los fenómenos del sincretismo cubano, descubrí, de cierta manera, que quienes me hablaban estaban articulando nuevos orishas, nuevos dioses que eran representativos, a nivel mitológico, de cosas reales: la visita del Papa, el Che Guevara, la circulación del dólar...

Yo soy un novato en estas lides. Mi primera etapa de vida fue en la militancia armada en Argentina, después me vi obligado a refugiarme en Canadá. Allí busqué en qué trabajar, ganarme la vida, y a los 45 años me volqué hacia la plástica, ya con una formación ideológica intelectual clara. En mi obra trato más bien de recrear una temática simbolista, surrealista, dentro, incluso, de lo que uno podría llamar una tradición pictórica cubana ya bastante avanzada, pero a través del medio digital y con una reactualización, por lo menos en mi caso, de aquellos elementos que son tradicionales cubanos. Por eso la serie se llama "Los nuevos orishas". Intento buscar lo que funciona dentro de la cabeza de los cubanos.

Andrew Machalski

## RECURSOS MÁS CREATIVOS

En esta oportunidad, coincidió cantidad con calidad. El *II Salón* no solo ha superado al primero, ha dado preferencia a aquellas obras que utilizan recursos más creativos desde el punto de vista artístico y no se apoyan tanto en los menús o las videotecas de computadoras. Esto, por supuesto, va a contribuir a que los futuros artistas vayan comprendiendo mejor lo que significa el arte digital: no es tratar de imitar estos diseños de Nintendo, de juegos, de cosas espectaculares, ni tampoco el acercarse a la publicidad desde el punto de vista de las imágenes a conceptualizar, sino por el contrario, es hacer arte desde la propia experiencia y talento

personales de cada creador; generar arte a través de un soporte novedoso. Y para eso hay que ser un artista pues, obviamente, el *chip* de la creación no es una computadora.

La computadora es una herramienta más, como puede ser para un pintor, el pincel o para un fotógrafo, una cámara; pero el que pone la imagen, la conceptualización de la imagen a expresar es el cerebro humano: el hombre. Y esto es lo que se quiere hacer evidente cada vez más a partir del hecho cierto de lo constatado tanto en el *I Salón* como en este.

Jorge Bermúdez

## CONTENTO POR ESTE PREMIO

Presenté cinco obras, que en realidad pertenecen a una serie de ilustraciones sobre el cuento *El insomnio* de Virgilio Piñera. Y creo que el premio es por el conjunto y no por una obra específica.

Los trabajos que se están exponiendo son muy buenos, por eso estoy contento por este premio. No participé en el *I Salón*, pero viendo este me doy cuenta de que la cosa está mucho más desarrollada de lo que pensé. Y me parece que se debe seguir estimulando el arte digital porque lo que he visto aquí me ha impresionado de verdad.

Abel Milanés

## HAY BUENAS PIEZAS

Aunque trabajo como diseñador gráfico en una publicitaria, hacer una obra más artística en soporte digital es una cosa nueva para mí. Estoy satisfecho de haber conquistado esta mención.

Hay buenas piezas, y en la parte de los invitados se observa, sobre todo, muy buena factura y muy buen soporte de impresión. Eso es, quizás, lo que le falta a los artistas cubanos.

Fabián Muñoz

## QUITANDO Y PONIENDO

El primer sorprendido fui yo. Yo solo conocía por referencias el desarrollo del pasado salón,

y referencia visual de los trabajos que se habían presentado en la ocasión pasada, la tenía solo a través del cuaderno *Memoria*. Prácticamente lo que hice fue probar suerte, por decirlo de algún modo, puesto que era un trabajo que ya tenía hecho, lo que nunca lo había canalizado, lo había enviado a ningún concurso.

Más que el premio, el significado que tiene para todas las personas que participan en este salón es el hecho de confrontar, de ver lo que hacen otros en el mismo campo.

Bueno, ni siquiera tienen título porque fueron surgiendo de una idea primaria, básica, que luego fue desarrollándose. También existe como el temor de asimilar una nueva tecnología con todos los requerimientos que tienen las artes "mayores", o sea, la pintura. Y a veces existen lugares comunes dentro de la pintura: poner título, autor. Apenas si firmé algo, no sé. Todavía uno lo ve como algo impersonal. Prácticamente la labor de un artista digital tiende a ser un poco "parasitaria" en el sentido de que uno se apropia, toma o hace citas de otras imágenes, de otros textos. A menos que las imágenes sean elaboradas por ti, tomadas por ti, lo otro es mera obra combinatoria, de combinar y hallar una idea en la que uno pueda expresarse. No creo que ninguno de los creadores que participó en este salón no haya concebido de antemano lo que pensaba decir; pero que sobre la marcha van surgiendo imprevistos es obvio también. Uno tiene la posibilidad que no tienen las otras artes de ir quitando o poniendo a conveniencia.

Juan W. Borrego

## PREGUNTAS PARA EL FUTURO

Creo que va a ser tan pujante la computación y va a ser tan pujante el acercamiento del artista a la computadora que se pudiera llegar a desarrollar el arte ocho. Pero pudiera ocurrir, como ha pasado con muchísimas cosas, que se produzca un momento de experimentación, se llegue a algunos resultados impresionantes, a algunas cosas atractivas, y como toda experimentación, transcurra el proceso y termine. Entonces por eso creo que todo este movimiento puede quedar como un proceso con muchas preguntas para el futuro. ♦

Claudio Sotolongo

# Arte digital

## A LA VISTA DEL CONSUMIDOR

Cada año ETECSA ha incluido en su Directorio Telefónico obras de artistas plásticos cubanos: cerámica, pintura, escultura, han sido puestos a la vista del consumidor en creaciones de Roberto Fabelo, Zaida del Río, Nelson Domínguez, Pedro Pablo Oliva, Cosme Proenza, Sosabravo, Rita Longa y el Grupo Terracota 4, entre otros. Este, al crearse el Ministerio de la Informática y las Comunicaciones, se nos ocurrió que podíamos presentar una pequeña muestra de plástica computarizada y por ello le pedimos al Centro *Pablo de la Torriente Brau*, iniciador de los salones de arte digital en nuestro país, que nos ofreciera algunas de las obras expuestas en sus predios, de modo que quien consulte el Directorio tenga la oportunidad también de conocer una parte ínfima, pero significativa, de esta producción en la que la máquina es de gran ayuda, pero no suplente el talento.

Luis Miguel Valdés, Eduardo Rubén, José Gómez Fresquet ("Frémez") y Eduardo Moltó embellecen las páginas de la Guía Telefónica y entran al hogar cubano desde sus páginas. ♦

*Roche*



De la serie *Las mil caras de Eva 5*, José Gómez Fresquet (Frémez), 1998.



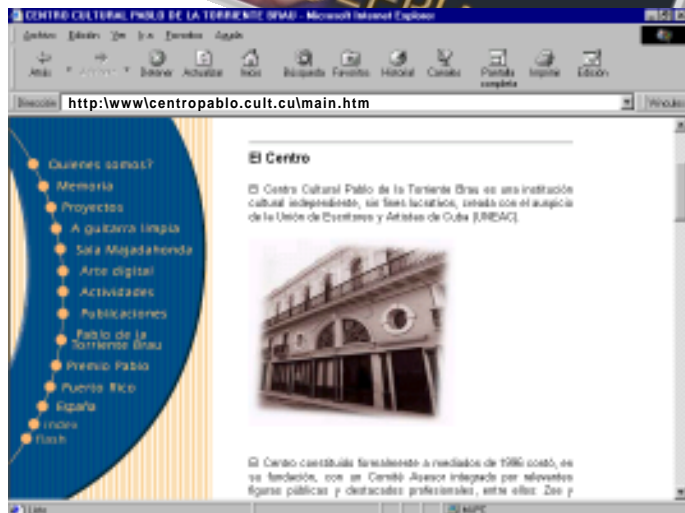
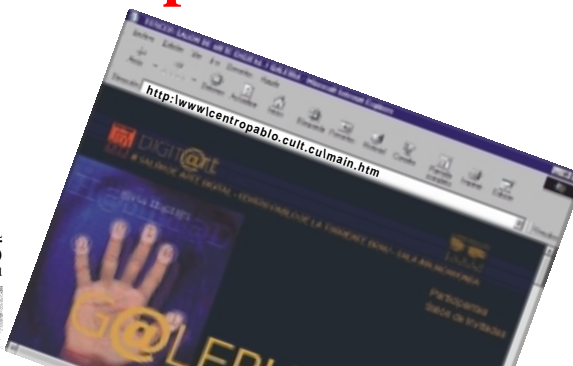
*Ritual*, técnica mixta / lienzo, 1,75 x 1 m, Eduardo Moltó.



visítanos en  
**www.centropablo.cult.cu**

aquí  
nos  
vemos

CENTRO CULTURAL  
P A B L O




Centro Cultural Pablo de la Torre Bräu - Microsoft Internet Explorer

Inicio | Noticias | Actividades | Exposiciones | Publicaciones | Premio Pablo | Puerto Rico | España | India | Flash

### El Centro

El Centro Cultural Pablo de la Torre Bräu es una institución cultural independiente, sin fines lucrativos, creada con el auspicio de la Unión de Escritores y Artistas de Cuba (UNEAC).



El Centro constituye físicamente a mediados de 1986 costó, se va fundación, con un Comité Asesor integrado por relevantes figuras públicas y destacados profesionales, entre ellos: Zao y