

J u n i o / 2 0 0 3

# memoria

Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*



IV Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital  
Una apuesta a favor de  
**LA IMAGINACIÓN Y LA BELLEZA**

## S u m a r i o

Una apuesta a favor de la imaginación y la belleza / 1  
Arte digital: búsqueda, riesgo y vanguardia / 2  
La múltiple mirada / 3  
Acta de premiación / 3  
Territorios para el talento y la creatividad / 4  
Las voces que nos rodean / 5  
Selección del Jurado / 6  
Participantes en el IV Salón / 6

Una imagen más plural y diversa  
de lo que se conoce como arte digital / 7, 8 y 9  
El espejo digital / 10 y 11  
Darle taller al arte digital / 12 y 13  
ADI: de la mano de los niños / 14  
Para un príncipe enano / 14  
Arte digital cubano: nuevos escenarios / 15  
Luis Miguel Valdés: *Del azafrán al lirio* / 16

## ARTE DIGITAL: BÚSQUEDA, RIESGO Y VANGUARDIA

Este cuaderno *Memoria*, que verá la luz en la inauguración del V Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital, reúne imágenes y textos de la cuarta edición del evento, realizada en junio del 2002, e informaciones sobre el crecimiento y la consolidación del arte digital entre nosotros.

El Centro *Pablo de la Torriente Brau*, iniciador de este espacio de búsqueda, riesgo y vanguardia en el panorama cultural de la Isla, se siente complacido y comprometido con estos logros, posibles gracias al apoyo de los artistas cubanos, y de otras latitudes, que han participado en los salones, y a las instituciones y amigos que han contribuido a la organización de estas jornadas en las que hemos apostado, juntos, a favor de la imaginación y la belleza.

Los textos que acompañaron los catálogos del IV Salón («Territorios para el talento y la creatividad» y «El espejo digital») se incluyen aquí para comentar y analizar la participación cubana y de otros países, que dio un salto en número y calidad en el año 2002.

El arte digital ha entrado a formar parte de nuestro universo visual, enriqueciéndolo, brindando sus propuestas y acercando sus interrogaciones sobre esta audaz fusión de arte y tecnología que viene desarrollándose en el mundo actual a una velocidad no conocida por otras manifestaciones en la historia de la cultura. El IV Salón, con su decena de sitios expositivos, fue una fiesta de la imagen digital y La Habana fue considerada por muchos como la capital de este arte nuevo y renovador durante el verano de 2002.

La presencia del arte digital en otros eventos y espacios, a partir de los cuatro salones realizados, se ha confirmado en concursos (premios recibidos por el spot televisivo de Abel Milanés en el *Caracol* de la UNEAC, y *Espacio*, de la Asociación de Publicistas) y en exposiciones nacionales, como el Salón de Arte Digital organizado en la provincia de Las Tunas y *Visiones de Lennon*, que inauguró la nueva etapa de la Galería de Infomed y puede apreciarse en su versión virtual en [www.sld.cu](http://www.sld.cu).

La labor de los artistas digitales cubanos encontró un espacio de difusión en nuevos escenarios con la muestra retrospectiva organizada por la Fundación *Puffin* y el Centro *Pablo*, exhibida en Teaneck, Nueva Jersey, en octubre pasado. El proyecto ADI (Arte digital infantil), animado por Ricardo Garcés y Alicia Gutiérrez, extendió su influencia creadora a través de su segunda muestra realizada el pasado septiembre, la exposición *Para un príncipe enano* y el concierto *Desde la Edad de Oro*, dedicados a celebrar el 150 aniversario de José Martí, a través de la fusión imaginativa de los lenguajes artísticos, que ha sido vocación constante del Centro *Pablo* desde su fundación.

De todo ello se habla en este nuevo cuaderno *Memoria* dedicado al arte digital y a la necesidad de continuar el debate propiciado por los coloquios que realizamos cada año.

La próxima edición del evento, en junio del 2003, ofrecerá nuevos espacios para el disfrute y la reflexión; y enriquecerá nuestras miradas múltiples y nuestra condición de espectadores activos de estas maravillas creadas por la imaginación humana en los tiempos complejos que vivimos.

*Víctor Casaus*

Colección  
LA MEMORIA  
Centro Cultural  
*Pablo de la Torriente Brau*  
Ediciones *La Memoria*  
junio de 2003

JUNTA PATROCINADORA/ Oficina del Historiador de la Ciudad, Ministerio de Cultura, Unión de Escritores y Artistas de Cuba.

Redacción / Muralla No. 63, entre Oficios e Inquisidor, La Habana Vieja, Ciudad de La Habana.

Tele-fax / (537) 666585 y 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/)

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

Director / Víctor Casaus

Coordinadora / María Santucho

Diseño Gráfico / Héctor Villaverde

Edición / Denia García Ronda

Diseño de esta edición / Vani Pedraza García

Cuba / Arte Digital y Webmaster / 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.

### IV SALÓN DE ARTE DIGITAL



OFICINA  
DEL HISTORIADOR  
DE LA CIUDAD

HIVOS



MUSEO  
NACIONAL  
DE BELLAS  
ARTES



CENTRO CULTURAL  
DE ESPAÑA



f n C l  
Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano

Agradecimientos: ETECSA, Cubarte, Infomed, Colombus, Cubasi

## LA MULTIPLE MIRADA

El Jurado del IV Salón de Arte Digital estuvo integrado por especialistas de diversas ramas del conocimiento, para realizar, como en ediciones anteriores, un abordaje múltiple a las obras presentadas a concurso.

Desde las perspectivas del diseño gráfico, el grabado, la historia del arte, las nuevas tecnologías informáticas y la comunicación, los miembros del jurado—Héctor Villaverde, José Omar Torres, Nelson Herrera Ysla, Sarah Teitler, Abel Milanés y Abel Casaus— analizaron y debatieron el centenar de obra presentadas al IV Salón que exploran «con notable calidad las posibilidades del medio expresivo y sus relaciones con otras artes de la imagen».



## ACTA DE PREMIACIÓN

El jurado del IV Salón de Arte Digital, convocado por el Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*, considera que la muestra enviada por los artistas en la categoría de Obra Impresa explora con notable calidad las posibilidades del medio expresivo y sus relaciones con otras artes de la imagen, en una operatoria de apropiación muy recurrente en el arte cubano contemporáneo.

Las obras en general eluden las evidencias demasiado obvias de las posibilidades tecnológicas de los equipos e instrumentos utilizados y buscan un acercamiento mayor con la realidad en la que viven los artistas.

Los premios escogidos fueron por decisión unánime, así como las menciones. Estas obras resultan significativas respecto al grupo de obras seleccionadas para ser exhibidas dentro del Salón, pero es importante señalar que numerosos artistas poseen, dentro del conjunto enviado, una o más obras de calidad aunque fallan en el momento de hacer su selección final para enviar al Salón.

El Jurado del IV Salón de Arte Digital decidió los siguientes premios y menciones en la categoría Obra Impresa:

MENCIÓN a las obras presentadas por Pedro Luis Díaz Rodríguez.

MENCIÓN ESPECIAL a las obras presentadas por Ángel Alonso Blanco.

MENCIÓN ESPECIAL a 2 obras presentadas por Guillermo Bello Arriaga.

TERCER PREMIO, por sintetizar con una dosis de lirismo e intimidad la belleza del cuerpo femenino en asociaciones poéticas con la historia del arte y del diseño, al conjunto presentado por Víctor García.

SEGUNDO PREMIO, por el ingenio empleado desde el punto de vista plástico para privilegiar objetos de la vida cotidiana y dotarlos de notable expresividad artística, a 3 obras de Yelián Rodríguez Benítez.

PRIMER PREMIO, por la imaginación y el virtuosismo creativo tanto en lo referente al soporte, la estructura, como en la idea misma, en los que combina con eficacia diversos aspectos de la cultura visual contemporánea, a las 2 obras presentadas por Yoel Almaguer.

En la categoría Obra Audiovisual el Jurado desea señalar que se observa en las obras presentadas una mayor soltura, ingenio e imaginación en los lenguajes, soportes, estructuras y discursos específicos asumidos por los artistas, lo cual enriquece las posibilidades del Salón y ofrece una imagen más plural y diversa de lo que se conoce como arte digital.

El Jurado decidió otorgar los siguientes premios y menciones:

MENCIÓN a *PlayBeuys 2000-2006*, refrescador de pantalla, del artista Carlos José García.

MENCIÓN a las obras *Give peace a chance* y *Mondrian*, animación digital, del artista Ángel Alonso Blanco.

MENCIÓN especial a la instalación *Final*, del artista Yanes Llanez.

PREMIO a la animación digital *El Telón*, por la claridad en las ideas expuestas, su capacidad de síntesis y el modo de abordar problemas fundamentales de la vida contemporánea, del artista Orlando Galloso.

Y para dejar constancia de los fallos emitidos, firmamos la presente acta, a los 17 días del mes de junio del año 2002:

Héctor Villaverde  
Nelson Herrera Ysla  
Abel Milanés

José Omar Torres  
Sarah Teitler  
Abel Casaus



# TERRITORIOS PARA EL TALENTO Y LA CREATIVIDAD

El IV Salón Internacional de Arte Digital, para nuestra alegría, ha crecido y ha consolidado su espacio, creado en 1999, dentro de la cultura cubana. Así lo demuestra esta edición que en su segmento competitivo —la muestra nacional— reúne 92 participantes en la categoría Obra Impresa y más de una decena en la de Obra Audiovisual.

La inclusión de esta última nueva zona creativa en el Salón amplía su alcance, al abarcar obras interactivas, net art, instalaciones, obras audiovisuales y de *computación física*, que pertenecen a ese ancho universo del arte digital, cuyo límite, para nosotros, está marcado solamente por el aspecto logístico: los equipos disponibles para mostrar las obras. El Centro *Pablo* ha tratado y



plinas— ha descubierto y subrayado que las obras presentadas en esta edición han sido realizadas con mayor rigor y creatividad en el uso de las herramientas digitales. En dos palabras, la vieja —y nueva— tensión entre arte y tecnología parece haberse resuelto, en esta ocasión, a favor de *la imaginación* y *la belleza*, que ha sido la apuesta lanzada por estos Salones desde su inicio.



tratará de incrementar esas facilidades para que crezca, en la medida de su calidad, esta categoría imprescindible para el arte contemporáneo.

Nos complace mucho, además, que participen aquí artistas de varias provincias del país, después de haber comprobado que, en algunas de estas, se realizaron salones de arte digital durante los últimos meses. Todo lo que amplíe fronteras, y abra territorios para el talento y la creatividad es útil, necesario y bienvenido en el mundo de las artes (y en el mundo, en general).

Como en Salones anteriores, los jóvenes están presentes junto a creadores de larga trayectoria que incorporan al discurso de su obra las nuevas tecnologías. El jurado —compuesto por especialistas de diversas disci-

El Coloquio que se desarrollará en los primeros días del evento ha ampliado este año sus temáticas. Desde esa nueva perspectiva, debatirá, como en años anteriores, las preguntas que este arte novedoso y reciente, complejo y prometedor, nos sugiere. Para que esas promesas puedan hacerse realidad en el ámbito de nuestro país, existen nuestros Salones.

El arte digital ha llegado para quedarse porque esta es su época. La polémica sobre él continuará porque toda época nueva necesita de búsquedas, debate y confirmación.

Bienvenidos a esta fiesta del Arte Digital, herramienta del talento, instrumento del ser humano para comunicarse con los otros desde los horizontes impredecibles de las nuevas tecnologías, y ofrecer sus visiones, sus sueños, sus propuestas.

*Victor Casaus*

El IV Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital despertó numerosas expectativas por la calidad y cantidad de las obras cubanas presentadas a concurso y, también, por la variedad de técnicas y miradas propuestas por los participantes extranjeros a un arte que sigue apostando por la imaginación y la belleza.

## Luis Miguel Valdés

*Pintor y grabador, pionero del arte digital cubano*

Es fundamental el trabajo que ha hecho el Centro Pablo con la apertura de estos Salones pues ha nucleado los esfuerzos de mucha gente y posibilitado que se reconozca el arte hecho en computadora como una manifestación artística más. Aquí estamos persiguiendo que lo que esté en la pared se juzgue como obra artística y no si lo hizo con el plóter de última generación o con una impresora de punto de hace veinte años. Y eso se está logrando ya con este Salón. La respuesta me parece buenisima, sobre todo la de los artistas jóvenes que son, incluso, los más despreciados a la hora de usar estas tecnologías por tanto están menos obligados a respetarla. Ver cómo ha caminado esta maravillosa idea, cómo se ha jerarquizado aquel sueño, para mí es un placer del carajo. Y si en algo puedo aportar, pues mejor.

## Orlando Galloso

*Primer Premio en el IV Salón de Arte Digital*

Primera vez que participo en estos Salones y qué decir de este Premio: una sorpresa maravillosa y al propio tiempo inesperada. Estos Salones nos han permitido a los artistas jóvenes poder expresarnos en un medio diferente y a la vez nuevo. Me gradué de la Escuela Nacional de Artes Plásticas San Alejandro, en 1997 y he realizado exposiciones personales y colectivas y ahora soy profesor de pintura y dibujo. En *El telón*, videoanimación, trabajo la imagen de manera experimental a partir de diferentes programas; lo que estoy haciendo es una búsqueda de territorios nuevos para poder expresar mi mundo interior, las cosas que me preocupan y en las que trato de integrar todo o casi todo lo que las técnicas digitales me permiten hacer.

## Oscar Morriña

*Profesor y crítico de arte*

Si echamos una mirada atrás vemos una progresión muy favorable en este Salón. Indudablemente existe un mejor aprovechamiento de todas las tecnologías que presenta la digitalización, la diversidad de respuestas artísticas es mucho más rica, y curiosamente, la presencia de gente joven es mayoritaria; es decir, es un arte que viene acompañando la época, viene incorporándose a las expresiones plásticas de Cuba, con un verdadero sentido de responsabilidad. Si en los tiempos iniciales pudo haber sido de imitación de modas, ya se aprecia que este tipo de arte está muy asentado, las respuestas son cada vez más profesionales y con mayor nivel artístico.

## Yanes Llénez

*Segundo Premio en el III Salón y Mención en el IV Salón*

Los jóvenes artistas estamos dando ciertos pasos en un terreno aún nuevo, como es el arte digital. Las nuevas tecnologías nos abren un camino, nos permiten crear, pero todavía estamos en una fase de aprendizaje. Por esa razón, mi obra no es estrictamente digital; trato de irme fuera de esos límites; es decir, uso la computadora hasta cierto punto, hasta donde me convenga, en función de lo que quiero decir.

## Víctor García (Leiko)

*Tercer Premio en el IV Salón de Arte Digital*

En mi obra intento hacer un acercamiento al cuerpo humano desde una visión polifacética. Si bien, en este caso, se aprecia un componente erótico bastante fuerte, las piezas forman parte de una serie mayor que explora el cuerpo desde otras visiones, pues me interesa establecer las relaciones entre el ser humano y su cuerpo más allá de lo exterior, es decir, el cuerpo como forma biológica. Incorporo también la gráfica a la imagen que quiero mostrar, tal vez porque en los últimos tiempos he estado haciendo publicidad; me he apropiado de muchos códigos expresivos del cartel como forma comunicativa.

## Ángel Alonso

*Tercer Premio del III Salón y menciones en el IV Salón*

El salto entre el anterior Salón y este ha sido grande. Me parece que ha pasado como el Festival de Cine que comenzó en la Cinemateca y fue asimilando espacios y de pronto se convirtió en un fenómeno masivo. Sería bueno que el jurado del próximo Salón tomara en cuenta la posibilidad de que las obras cubanas pudieran presentarse en formatos más grandes, en dependencia de la idea que conciba el artista. Esto permitiría llevar a un mismo nivel de paridad, en cuanto a dimensión, la muestra nacional y la de otros países.

## Sylvia Grace

*Artista y profesora canadiense*

Cuando el artista cubano Umberto Peña visitó Canadá presentó su propia obra y habló mucho sobre la importancia del color en Cuba y cómo el color en la historia de la pintura lo había impactado para elaborar su obra artística. A partir de ese momento comencé a pensar en la pintura de campos



de color y en su impacto en el arte de Norteamérica, tanto en el que se hace en los Estados Unidos como en Canadá. Viajé a Los Ángeles para presentar este trabajo y allí se vio como algo muy novedoso pues combina el arte y la ciencia. A veces, no pensamos que desde la ciencia se puede hacer arte, y en esos términos lo que hago empieza a tener un efecto retroactivo; en un sentido más importante la gente empieza a ver la historia y no tanto las técnicas de las computadoras. En esto América Latina está en mejores condiciones, porque la historia es más fuerte aquí y como resultado se pueden hacer comentarios más definidos.

## Claudia Raddatz

*Artista chilena-australiana*

En mi obra me interesa articular un cierto paralelismo entre lo político y los procesos de liberación de la mujer como clase femenina relegada. En cierto sentido intento, desde la creatividad, cuestionar la maldad del mundo, esos códigos negativos que llevan al hombre al desarraigo y la destrucción. Los problemas de la identidad personal y social están también presentes en lo que hago. ¿Quién soy, de dónde vengo, a dónde voy? son preguntas esenciales para que los seres humanos descubran su lugar en este mundo y aprendan a amar y a crear. Los trabajos presentados en este Salón son excelentes, lo mismo las muestras de Cuba que las del resto de los países; pero sí creo que el artista debe aprender a usar la herramienta antes de que pueda volar con ella al contenido.

# SELECCIÓN DEL JURADO

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

## OBRA IMPRESA

Alan Baeza  
Manuel Antonio Aira  
Abel Nova Bonet  
Ricardo Monnar  
Andro Liuben Pérez  
Daniel Martínez  
Flavia María Sopo  
Alternán Carrasco  
Jorge Luis Rodríguez  
Glenda León  
Roberto Chávez  
Tagles Heredia  
Karoll William Pérez  
Rafael Pérez  
París Volta  
Roberto Ramos  
Jose Manuel Cruz  
Juan Carlos Viera  
Yails Hernández  
Miguel Angel Albuerne  
Claudio Sotolongo Menéndez  
Joel Langaney Vázquez  
Nelson A. Uliver  
Alcides Pérez Toledo  
Pedro Juan Abreu  
Jaime Prendes  
Deborah Nofret

## OBRA AUDIOVISUAL

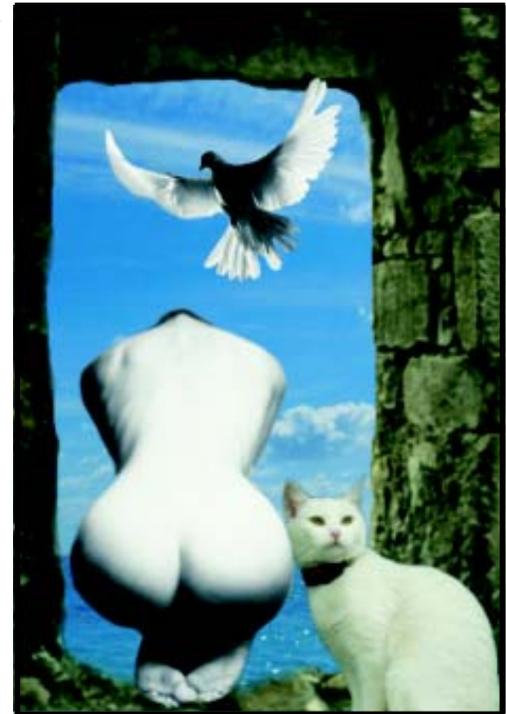
Fernando Morlans  
Alcides Pérez Toledo  
Alternán Carrasco  
Omar Moreno  
Alfredo Betancourt  
Fernando Fors  
Adrián Monzón  
Ricardo Muñoz  
Teddy González  
Juan W. Borrego  
Néstor Martí  
Juan C. Pérez  
Jorge Bolaños

Manuel Antonio Aira  
"Recortes"



Claudio Sotolongo y Joel Langaney, "¿Con qué?"

Daniel Martínez  
"Aguá"



*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 IV Salón de Arte Digital*

## PARTICIPANTES EN EL IV SALÓN

### OBRA IMPRESA

Dariel Aguilar  
Luis García  
Lorenzo Santos  
Wilfredo Linares  
Camila Jo  
Rodolfo Noa  
Tomás Inda Barrera  
Romy Fuentes de León  
Leider P. Martínez  
María Elena Williams  
Juana Batte

Maynoldi Alvarez Cid  
Leonardo Suárez  
Déniker Marín  
Julio Leyva  
Jorge A. Ulloa  
Aldo Pérez Zurita  
Andrés Ruenes  
Jorge Chinique Moreno  
Annabel Pérez Bayans  
José David Vega  
Omar Moreno

Miriam Margarita Alonso  
Emigdio Díaz  
Rafael Morante  
José Santiago Mourelle  
Alexy Guirola  
Michel Lugo  
Silvio Araujo Torrs  
Julio Antonio Mompeller  
Adán Iglesias  
Francisco Tomás Casal  
Claudia Menéndez  
Raúl Aguiar  
Angel G. Augier Calderin  
Julio Díaz Pérez  
Jehovagni Daniel Santana  
Rafael Lago  
Milagros Hondares  
Vanessa Rodríguez del Rey  
Ricardo Muñoz  
Sissi Zamora  
Teddy González  
Jacqueline Zerquera

Essenia Cruz  
Yonniel Suárez  
Nelkis Leonor Ramírez  
Tesio Barba  
Virginia Margarita Amador  
Yanepsy Chávez  
José Ramón Chávez  
Ariel Pelayo  
Ismael Morejón  
Luis Alfredo Gutiérrez  
Abel Escartín  
Wilberg Hernández  
Manuel de Jesús Velázquez  
Noel Guzmán Boffill  
Yanislexis Aponte  
Jorge L. Ramos



Ricardo Monnar, "Evo a la fantasía"

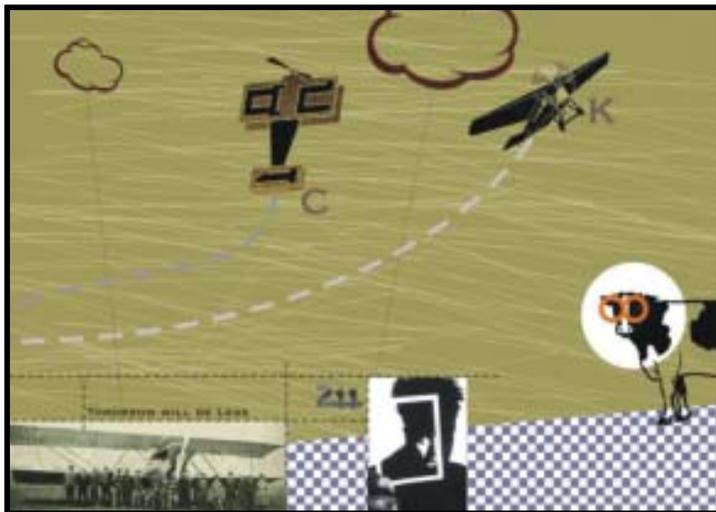
### OBRA AUDIOVISUAL

Carlos Peña  
París Volta  
Andrés Mir  
Liane Ramos

# UNA IMAGEN MÁS PLURAL Y DIVERSA DE LO QUE SE CONOCE COMO ARTE DIGITAL

La muestra enviada por los artistas en la categoría de Obra Impresa explora con notable calidad las posibilidades del medio expresivo y sus relaciones con otras artes de la imagen, en una operatoria de apropiación muy recurrente en el arte cubano contemporáneo.

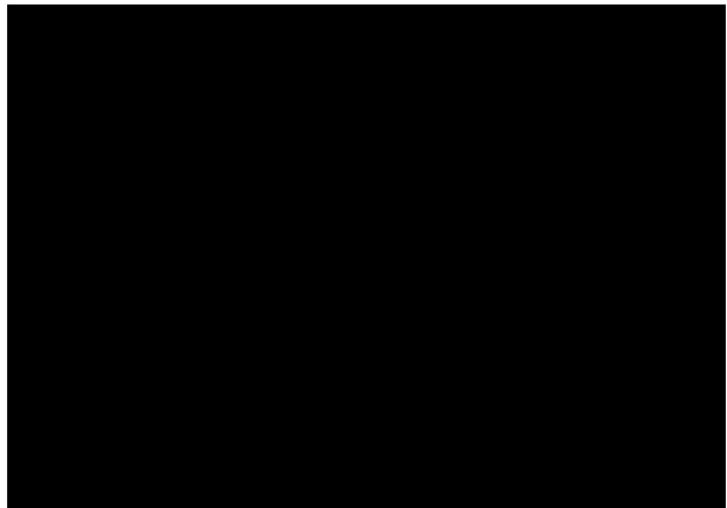
Las obras en general eluden las evidencias demasiado obvias de las posibilidades tecnológicas de los equipos e instrumentos utilizados y buscan un acercamiento mayor con la realidad en la que viven los artistas.



MENCIÓN  
Obra Impresa  
Pedro Luis Díaz Rodríguez  
“Tomorrow will be less”



(refrescador de pantalla)



MENCIÓN  
Obra Audiovisual  
Ángel Alonso  
“Give peace a chance”  
(animación digital)

# UNA IMAGEN MÁS PLURAL Y DIVERSA



## PRIMER PREMIO

Obra Impresa  
Yoel Almaguer  
“Ser digital”

Por la imaginación y el virtuosismo creativo tanto en lo referente al soporte, la estructura, como en la idea misma, en los que combina con eficacia diversos aspectos de la cultura visual contemporánea.

SEGUNDO PREMIO  
Obra Impresa  
Yelián Rodríguez Benítez  
“No me tire”

Por el ingenio empleado desde el punto de vista plástico para privilegiar objetos de la vida cotidiana y dotarlos de notable expresividad artística.



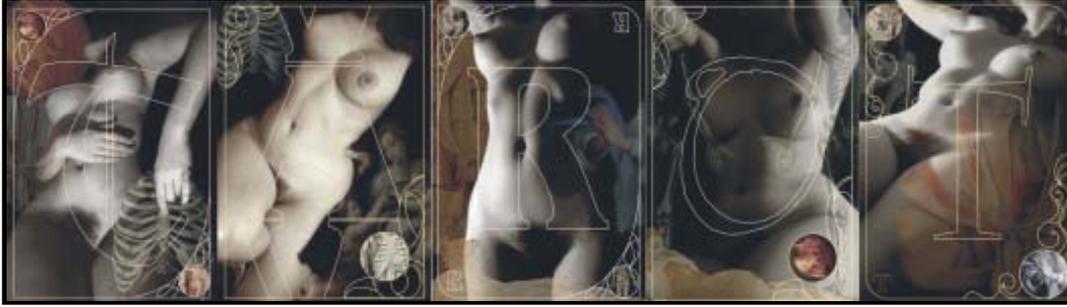
En la categoría Obra Audiovisual el Jurado desea señalar que se observa una mayor soltura, ingenio e imaginación en los lenguajes, soportes, estructuras y discursos específicos asumidos por los artistas, lo cual enriquece las posibilidades del Salón y ofrece una imagen más plural y diversa de lo que se conoce como arte digital.



PREMIO  
Obra Audiovisual  
Orlando Galloso  
“El telón”

Por la claridad en las ideas expuestas, su capacidad de síntesis y el modo de abordar problemas fundamentales de la vida contemporánea.

# DE LO QUE SE CONOCE COMO ARTE DIGITAL



TERCER PREMIO  
Obra Impresa  
Víctor García  
Serie "Tarot del cuerpo"

Por sintetizar con una dosis de lirismo e intimidad la belleza del cuerpo femenino en asociaciones poéticas con la historia del arte y del diseño.

MENCIÓN ESPECIAL  
Obra Impresa  
Ángel Alonso Blanco  
Serie "Tecnología"



MENCIÓN ESPECIAL  
Obra Audiovisual  
Yanes Llánez  
"Final"  
(instalación)



MENCIÓN ESPECIAL  
Obra Impresa  
Guillermo Bello Arriaga  
Serie "Otras miradas"



# ELESPEJO DIGITAL

La Muestra Internacional correspondiente al IV Salón de Arte Digital que inauguramos en La Habana del 2002 es la mayor confirmación de *la apuesta* que hicieramos, hace cuatro años, *a favor de la imaginación y la belleza*. En 1999 convocamos por primera vez a los creadores cubanos que intentaban —e intentan— un acercamiento a las nuevas tecnologías desde la perspectiva del arte.

Nuestra primera convocatoria internacional ha recibido las propuestas y los proyectos de más de ciento cincuenta artistas de América, Europa, Asia y Australia. Las obras que colmarán las salas expositivas de esta muestra abarcan todas las modalidades del universo digital (impresiones, *net art*, interactivos, instalaciones, vídeos y objetos), y develan, en su diversidad temática, una maravillosa conjunción de miradas, de maneras de mirar —acaso *virtualmente*— *la realidad*. Este encuentro de culturas visuales contemporáneas, animadas por la creación que utiliza herramientas y técnicas digitales, es nuestra felicidad.

El Coloquio Internacional de Arte Digital, que se realizará entre el 18 y el 21 de junio, procura y continúa la búsqueda de las *fronteras*, los *espacios* y las *coyunturas* entre las que se debate el arte digital como *idea*: como reflexión sobre su propio lenguaje.

Los creadores y especialistas invitados a participar de este diálogo transitarán, en sus ponencias y presentaciones, el camino que va desde las raíces del lenguaje hasta las más recientes formas y formatos del arte digital. Este recorrido comprende fundamentalmente la experiencia creativa que incorpora las posibilidades abiertas por las nuevas tecnologías.

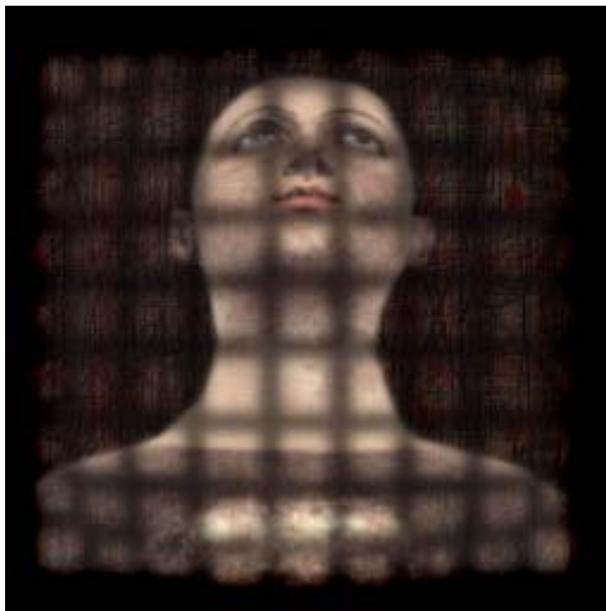
Bienvenidos, pues, a esta fiesta de la imaginación, la belleza y el talento. Invitados están a mirar *a través del espejo* digital y ver su mundo.



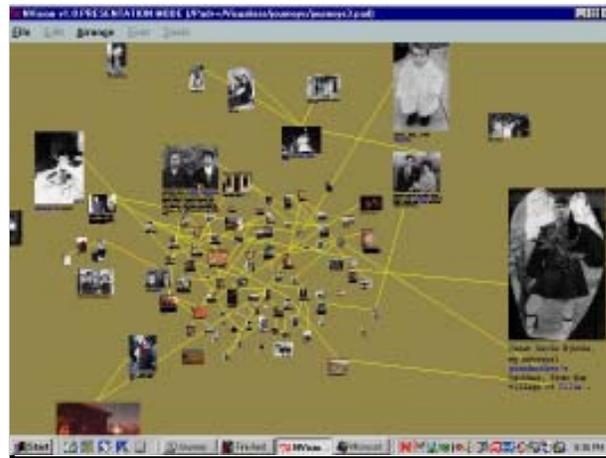
*Abel Casaus*



Alicia Candiani, Argentina  
"Con el alma atrapada"

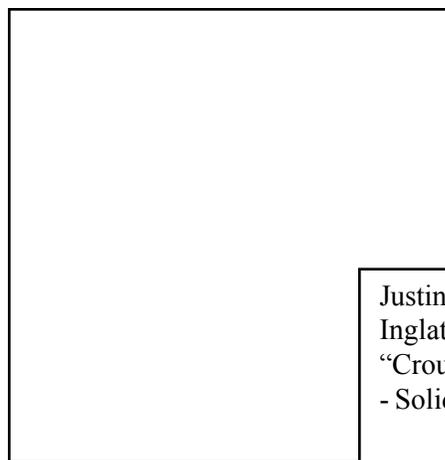


Greg Giannis, Australia  
"Journeys" (Net art)



at We Are Not Impostors?"

vivian sundaram, india  
"Re-take of Amrita-3"



Justin Marshall  
Inglaterra  
"Crouched body form  
- Solid Shadows"



# DARLE TALLER AL ARTE DIGITAL

El IV Salón Internacional de Arte Digital estuvo acompañado de los imprescindibles momentos de reflexión y debate que dinamizan la existencia y el desarrollo de estas nuevas formas de creación artística basadas en las tecnologías informáticas y de comunicación.

Dos docenas de artistas, investigadores, críticos expusieron sus puntos de vista, participaron en paneles informativos o debatieron desde sus butacas los alcances y las limitaciones de esta unión prometedora entre arte y tecnología.

*Memoria* ofrece aquí una pequeñísima muestra de ese quehacer que animó la primera semana de trabajo del IV Salón.



## *El nuevo firmamento visual*

Jorge Bermúdez (Cuba)

bermudez@fcom.uh.cu

El *arte digitales* la expresión más reciente de la secular relación entre arte y tecnología. Sus implicaciones no son menores para la cultura visual contemporánea, que las que tuvo el cincel o el fresco para la escultura y la pintura mural, respectivamente. El que medie una máquina contentiva de una determinada tecnología, no quita que el resultado último pueda ser inteligente y bello, contribuya a ampliar la noción que tenemos de la realidad. El arte digital se presenta, si no como el camino del arte del siglo XXI, al menos como uno de sus caminos más promisorios.

## Tecnología de la imagen digital: su influencia en el grabado y la fotografía

Conrad Gleber (EU)

cgleber@mailier.fsu.edu

Desde los viejos tiempos de las computadoras de mesa hasta el presente, la tecnología digital ha aportado una clave constante y ubicua al diálogo visual entre los artistas y su audiencia. Este trabajo explora los aportes y las limitaciones de la tecnología de los nuevos medios. Se propone cambiar nuestra mirada desde la tensión entre la cultura y los objetos, y se dirige en realidad al rol expansivo de propósito y gestión en la cultura. Los puntos de vista de Lev Vygotsky, el psicólogo ruso y de Kenneth Burke, un crítico literario norteamericano, ayudan a encuadrar la discusión sobre las consecuencias culturales del nuevo arte digital.

## *Arte Digital en Cuba (Panel)*

centropablo@cubarte.cult.cu

Un pionero del arte digital en Cuba (Luis Miguel Valdés), dos ganadores en los más recientes salones (Abel Milanés y Eduardo Moltó) y un graduado de la Universidad de La Habana que preparó su tesis sobre el arte digital (Frank Lores) comentan, ilustran, debaten esta nueva forma de creación artística que se abre paso desde hace poco años entre nosotros.

## *Conectando a la gente a través de Internet*

David Brady (EU)

davidb@ad2.com

Como artistas, tenemos lo que Picasso, Van Gogh y todos los otros artistas anteriores no tuvieron: Internet. Internet es la imprenta, la radio y la televisión del siglo XXI. Le entrega al artista la habilidad para presentar su creatividad a los espectadores a su propia manera, sin las restricciones, políticas y puntos de vista del mundo del arte que existen hoy. Esta herramienta todavía no es comprendida completamente por la mayoría de los artistas, ya que muchos han continuado presentando sus trabajos y visiones de manera similar a como lo hacen las galerías y los museos. Mi discusión enfocará las soluciones simples que han abierto muchas puertas para la comunicación con los estudiantes, los artistas, los coleccionistas y las galerías en todo el mundo.

## *Video participante: un método para clasificar la narrativa personal*

Doreen Maloney (EU)

dmalone@uky.edu

Mi trabajo *Última cena con mi abuelo* está compuesto por una serie de imágenes de video tomadas en la última cena que mi familia tuvo junto a mi abuelo enfermo. La pieza cuestiona cómo las imágenes representan y resumen nuestra propias historias. Las imágenes robadas representan los últimos momentos de la vida de mi abuelo. Discutiré su funcionamiento como los últimos artefactos mudos, prueba y memoria de mi relación íntima con él, tomados en el hogar donde habitó durante toda su vida. Analizaré cómo las imágenes "capturan la historia", en el sentido de Barthes, la intimidad de mi abuelo capturadas en los detalles sintéticos, indiscriminados de su hogar.



## Danza y recursos digitales: una experiencia

Los artistas italianos Claudio Prati y Ariella Vidach han traído por primera vez a Cuba una obra en la que el milenarismo arte de la danza y las nuevas tecnologías se funden en un todo armónico. Sonidos, voces y movimientos contribuyen, en un tiempo real, a la creación de una atmósfera multisensorial en la cual el intérprete-danzante deviene artífice del más pequeño cambio. En este Coloquio nos proponen un diálogo sobre ese ambiente interactivo que descubre y relaciona creativamente el espacio con imágenes sonoras y visuales.



## Jornadas

Greg Giannis (Australia)  
Greg.Giannis@vu.edu.au

Yo quería crear un trabajo que explorara y documentara la experiencia de la migración usando a mi propia familia como caso de estudio. Mis padres se establecieron en Australia durante el auge de las migraciones hacia Australia después de la Segunda Guerra Mundial. Dejaron atrás una empobrecida Grecia con la esperanza de hallar un mundo mejor.

## Telefonía

Alberto Levy Macedo (México)  
alevy@mediainnovations.com.mx

Los accesorios personales se están convirtiendo más y más en parte de nuestra vida cotidiana y pueden ser más poderosos de lo que imaginamos. Con un teléfono celular, por ejemplo, usted puede experimentar realidades mejoradas, controlar tu cafetera desde la calle, disfrutar de juegos múltiples en los cines, escoger el video clip que quiere ver en un bar, cambiar el color de su edificio... Esta charla presenta proyectos y conceptos artísticos que describen nuevas formas de expresión basadas en la Telefonía, una herramienta todavía no bien explorada por los artistas.

## El Proyecto Laberinto

Kristy Kang (EU)  
khkang@usc.edu

¿Cómo usted combina el lenguaje visual del cine narrativo con el potencial interactivo y las estructuras de bases de datos de los nuevos medios en la era

digital?

Ese es el reto del Proyecto *Laberinto*, una iniciativa colectiva de investigación artística sobre narrativa interactiva en el Centro Annenberg para las Comunicaciones de la Universidad de California del Sur, en Los Ángeles. Esta iniciativa trabaja en el punto candente entre la teoría y la práctica, extendiendo el lenguaje, el arte y la cultura de la narrativa interactiva.

Kristy H. A. Kang, la directora artística del Proyecto *Laberinto*, presentó documentales interactivos que fueron hechos en colaboración con dos conocidos artistas de Los Ángeles: *The Crazy Bloody Female Center*, de Nina Menkes, y *Mysteries and Desire: Searching the Worlds*, de John Rechy. Los CD-ROMs de Rechy y Menkes han sido incluidos en varios festivales internacionales, y formaron parte de la selección oficial del Festival Sundance del 2001. Además, Kang mostró fragmentos de proyectos más recientes producidos dentro de la iniciativa *Laberinto* y discutió la historia y el proceso creativo de esos trabajos.

## Computación física

Tom Igoe (EU)  
tom.igoe@nyu.edu

La computación física saca el foco de la computación lejos de la computadora y lo coloca sobre la persona. Trabajando con microcontroladores (pequeños, sencillos chips del tamaño de una estampilla), sensores simples, motores, luces y otras herramientas, los estudiantes aprenden a pensar sobre los problemas de la interacción comenzando con el cuerpo y trabajando con sus manos. Buscan las maneras de capturar más el rango de la expresión física y el problema de interpretar las expresiones para producir respuestas apropiadas de una computadora, un artefacto o una instalación.



## Presentación del Cibermuseo

Bitniks  
Alex Lamikis  
bitniks@sarenet.es

*Bitniks*, que comenzó sus actividades en junio de 1996, es la primera revista de cibercultura española. En una primera etapa se editaba en versión papel. Tras diez números en este soporte se pasó a Internet, y es una de las primeras revistas digitales en castellano. Entre sus secciones destaca *El Cibermuseo*, un museo *on-line* dedicado a los nuevos creadores digitales. En la actualidad cuenta con 23 galerías. Dentro de este espacio, se organizan eventualmente exposiciones colectivas dedicadas a un tema, con el objetivo de profundizar en la reflexión sobre el arte digital. Recientemente, se ha inaugurado *Spoof*, una exposición multimedia dedicada a las parodias de anuncios publicitarios en la que se ofrece una visión crítica y divertida del mundo de la publicidad.

A este tema se unirá la presentación del libro *La nueva ciudad de Dios*, publicado por la Editorial Siruela, de España y *Bitniks*.



# ADI: DE LA MANO DE LOS NIÑOS



Las paredes de la Sala *Majadahonda* exhiben nuevamente obras digitales. Por segunda ocasión se muestran impresiones creadas por niños de nuestra ciudad unidos por el proyecto ADI (Arte Digital Infantil) que desarrollan los diseñadores Alicia Gutiérrez y Ricardo Garcés.

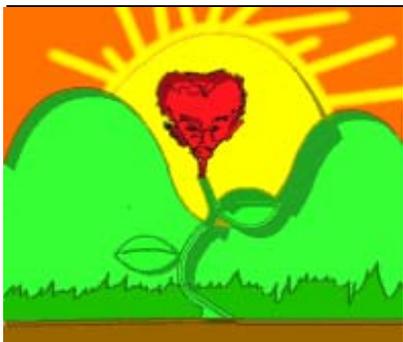


Los pequeños artistas, en un ejercicio de creación totalmente libre que utiliza un programa común, manifiestan un mayor dominio de la técnica y el lenguaje digital. En la primera muestra, realizada el pasado año, observamos que los trabajos intentaban reproducir con las herramientas digitales las técnicas tradicionales del dibujo. En la exposición que hoy se inaugura, apreciamos un juego cómplice con la tecnología. Los niños han decidido experimentar y explorar las formas prohibidas para su trazo y olvidan a veces la figuración para medir las posibilidades de este medio.

El Centro Cultural *Pablo de la Torriente Brau*, como en sus Salones de Arte Digital, se ha propuesto incentivar el talento, la creación y la experimentación artística a través de las nuevas tecnologías. Ahora de la mano de los niños que se regalan, y nos obsequian, nuevas maneras de ver el mundo.

## P A R A                      U N                      P R I N C I P E                      E N A Ñ O

Como la nube que, sin saberlo ni quererlo, pinta cada día un amanecer distinto, diez niños y niñas se juntan para hacer un bien y para recordar, con el juego del hallazgo plástico, al hombre de *La Edad de Oro*.



Defender ese trance de libertad sagrada del niño, dejarlo hacer, es el mejor modo de hacer. Entregar a los pequeños y pequeñas artistas la decisión de sus propios caminos supone asegurar presencias sorprendentes como las que se muestran en estas paredes.



Aquí están, a un tiempo, el creador y la creación, en el más rico contrapunteo. Y está, también, el registro de la intuición y la promesa inquietante; ese tesoro de inocente y profunda sabiduría que Martí quería que los niños descubrieran en un cuento, un poema, una obra plástica, pero sobre todo, en aquellas cosas diminutas y sencillas que nos rodean y con las que podemos hacerles tanto bien a los demás.



Esta exposición recoge ese espíritu noble y fecundo que quería el Maestro para las niñas y niños a quienes dijo: mejor que ser príncipe es ser útil.



*Idania Trujillo de la Paz*

# ARTE DIGITAL CUBANO: NUEVOS ESCENARIOS

La más amplia muestra de arte digital cubano que se haya presentado fuera de la Isla fue acogida en la Galería de la Fundación *Puffin*, en Nueva Jersey, en el segundo semestre del año 2002.

Imposibilitados de asistir, por no recibir a tiempo las visas necesarias, los organizadores de la muestra cubana enviaron esta carta de saludo y agradecimiento a los entusiastas promotores de este intercambio cultural basado en los resultados de las nuevas tecnologías aplicadas a la creación artística.

Esta exposición continuó la vocación iniciada por las muestras de los salones de arte digital cubanos realizadas anteriormente en Puerto Rico. También el arte digital sirve a estos nobles propósitos de compartir experiencias, hallazgos e interrogantes sobre este maravilloso y complejo universo territorio en el que continuamos apostando a favor de la imaginación y la belleza.



Sr. Perry Rosenstein  
Presidente  
Fundación *Puffin*

Estimado Perry:

Nos alegra saber que la exposición *Apostando por la imaginación*, que reúne obras de más de 40 artistas digitales cubanos, se abrirá esta noche en la galería de la Fundación *Puffin* en Teaneck.

Desgraciadamente, como usted sabe, no podremos estar presentes en ese importante momento porque no hemos recibido aún la visa requerida para viajar a los Estados Unidos.

Las autoridades norteamericanas nos han dicho aquí que la visa estará lista la próxima semana; de ser así, planeamos estar con ustedes el próximo sábado 28 de septiembre. Confirmaremos esta fecha lo antes posible.

Tenemos muchos deseos de ver la exposición y de encontrarnos con los artistas y amigos que quieren compartir sus experiencias culturales con nosotros. Con el artista digital Eduardo Moltó y el webmaster y organizador de la muestra Abel Casaus planeamos hacer algunas presentaciones en universidades y centros culturales para promover la convocatoria al próximo V Salón y Coloquio de Arte Digital que se celebrará en La Habana en junio del 2003.

Deseo agradecer nuevamente a la Fundación *Puffin* esta colaboración cercana con nuestro Centro Cultural *Pablo del la Torriente Brau*, para construir y reforzar una relación de amistad y mutuo respeto entre los artistas de Estados Unidos y Cuba. Continuaremos trabajando en esa dirección.

Por favor transmita nuestros saludos a los artistas y amigos que estarán esta noche en la apertura de la exposición de arte digital cubano en Teaneck. Es un placer para nosotros trabajar juntos, *apostando por la imaginación*.

Saludos,  
Centro Cultural *Pablo del la Torriente Brau*



## LUIS MIGUEL VALDÉS DEL AZAFRÁN AL LIRIO

Estas palabras de presentación de la muestra *Del azafrán al lirio* no tienen el menor ápice de modestia: ni falsa ni de la otra.

Una retrospectiva de arte digital se antoja un poco pretenciosa si tenemos en cuenta que el tiempo transcurrido desde los orígenes de este medio de expresión hasta hoy no es tanto como el de otras manifestaciones artísticas.

Sin embargo, en el caso de mi trayectoria en este campo, la intención de esta exposición es mostrar no sólo el trabajo personal desde 1986, sino los caminos que se fueron abriendo a partir de la confianza que en mí depositaron un grupo de personas ligadas al arte, la docencia, la ciencia y la tecnología, que vieron una posibilidad de escudriñar en aquel medio nuevo entre nosotros.

A partir de un primer encuentro en el Instituto Superior Politécnico de Pinar del Río a mediados de 1985 y con una computadora que no tenía ni disco duro, ni *mouse* y una tarjeta CGA de 4 colores, me metí de lleno a ver qué se le podía sacar a ese aparato.

Con las teclas de los números y con aquel maravilloso programa *Storyboard* hice los primeros gráficos en computadora que realizaba un artista plástico en Cuba. Dejaba a un lado momentáneamente un grueso currículum de grabador y pintor y me arriesgaba, como así fue, a las más ácidas opiniones de parte de los críticos y artistas que en los años ochenta denostaban de todo lo que hiciera cualquiera de los pintores de la generación anterior.

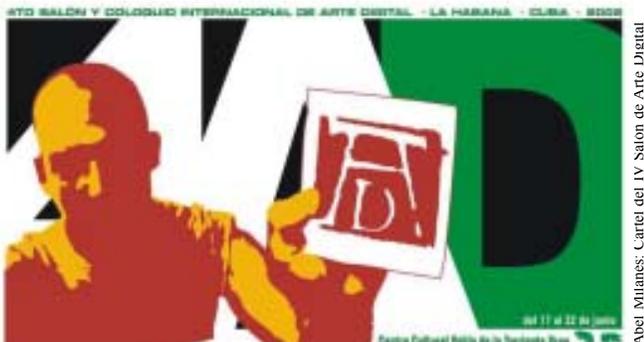
Llegó un día al ISA la primera computadora y la vice-rectora en esos

tiempos, Yolanda Wood, tuvo la buena idea de ponerla en mis manos a tiempo completo y me instalé en un cubículo del cual no salí hasta varios meses después. Entre el ISA y el Pedagógico de Pinar del Río pude realizar lo que fue la primera obra plástica hecha en computadora por un artista cubano.

Esta obra, además de muchos impresos en blanco y negro en printer de cinta, consistió en dos videoclips con música de Pablo Milanés que participaron en el IX Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de 1987 y me dieron la enorme satisfacción de ser vistos por miles de espectadores en la pantalla gigante del Pabellón Cuba y de estrenarse en la sala de cine de la Universidad de La Habana junto con la película *Habana*, de Robert Redford, con quien compartí en el escenario la presentación de ambos materiales.

Hoy todo esto nos parece normal y ya hemos superado la etapa de los asombros, pero hace quince años tuvimos que trabajar muy duro para convencer a los incrédulos que decían que las máquinas eran las que hacían el trabajo y no el artista y que con la computadora no se podía hacer arte. En definitiva los prejuicios siguen y hacer una exposición de arte y tener que ponerle el apellido de digital es una prueba y fue por eso que incluí un grabado en linóleo y un aguafuerte que de digital tienen el uso de mis dedos para imprimirlos.

Agradezco al Centro *Pablo de la Torriente Brau* la invitación para realizar esta muestra y deseo el mayor éxito a todos los que se inician en el arte digital. Yo seguiré en mi taller de grabado haciendo aguafuertes y oliendo a tinta y aguarrás y usando la computadora como lo que es: una herramienta, un recurso más para el trabajo creativo.



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**