

librosACIELOabierto

En el campo de las artes y el diseño es imprescindible tomar decisiones respecto de cómo trazar las obras; pero esas alternativas tomadas llevan la significación hacia otros rumbos, tal vez diferentes a lo que se buscó inicialmente. Los resultados que un autor espera se ven conducidos por el trazo y el signo, y ése es el asunto del presente libro.

Para abordar las relaciones diversas de estos dos componentes del proceso creador se han reunido aquí investigadores de México y España, pertenecientes a la Universidad de Guanajuato y la Universidad Complutense de Madrid.

Con el enfoque multidisciplinario y de complejidad exigido por el tema, se presentan en este volumen reflexiones que van desde la consideración estética de carácter filosófico hasta el análisis de expresiones de la cultura popular, pasando por la enseñanza del diseño, la ilustración científica, el cómic, la pintura y el dibujo, la arquitectura contemporánea, el arte digital y la recuperación de trazos precolombinos del centro de México.

Sin duda los enlaces del trazo y el signo merecen atención múltiple; y piden ser acompañados en sus revelaciones por el lector atento a los tópicos relevantes del arte actual.



Universidad  
de Guanajuato



ISBN  
978-607-7778-37-0

aca

TRAZO Y SIGNO

Jorge García Fabela / Benjamín Valdivia (Coordinadores)

# TRAZO Y SIGNO

Jorge García Fabela / Benjamín Valdivia

(Coordinadores)

librosACIELOabierto

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

Arturo Lara López  
*Rector General*

Bulmaro Valdés Pérez Gasga  
*Secretario General*

José Manuel Cabrera Sixto  
*Secretario Académico*

Martín Pantoja Aguilar  
*Secretario Administrativo*

CAMPUS GUANAJUATO

Luis Felipe Guerrero Agripino  
*Rector del Campus Guanajuato*

Juan Martín Aguilera Morales  
*Director de la  
División de Arquitectura, Arte y Diseño*

Ma. Concepción Rodríguez Argote  
*Directora del Departamento de Diseño*

Primera edición: 2011

© los autores, por cada uno de sus textos

D. R. © 2011 por la presente edición:  
Universidad de Guanajuato  
Lascuráin de Retana 5  
36000 Guanajuato, Gto., México

Producción editorial de: *Azafrán y Cinabrio*

En portada: *Nuvioleta*, de Dafne Valdivia

Impreso y hecho en México  
ISBN: 978-607-7778-37-0

## PARA UNA ESTÉTICA DEL TRAZO Y EL SIGNO

*Benjamín Valdivia<sup>1</sup>*

El arte sería una imposibilidad si no contara con algún vehículo que impulsara su presencia a nuestros sentidos. Al tratarse de un acto intensamente sensorial, el arte, desde su origen, buscó formularse como objeto de la percepción. En principio la propia, pero sobre todo para la ajena: produzco lo que quiero percibir en el mundo (que no existía antes de mi producir), pero, más allá, elaboro lo que me gustaría *dar a percibir* en el mundo. En ese sentido, el arte es una dádiva hacia la otredad.

En su orientación hacia los otros, el arte resulta, a la vez, egoísta y comunitario: quiere encontrar el mejor modo de objetivar la subjetividad; pero también localizar el contacto, por medio de lo objetivo, con la subjetividad de alguien más. En un sentido, al artista no le interesa nadie más allá de él mismo, pues tiene como finalidad ejecutar en el mundo aquello que sólo él es capaz de alumbrar. En otro sentido, el artista persigue el desarrollo de una obra que lo suplanta, que lo niega hasta hacerlo desaparecer, ya que, para el público, únicamente existe ese trozo de materia modificada que el artista ha firmado.

Afirmación y negación en sus extremos absolutos, el arte requiere, de cualquier forma, el concurso de la percepción y, por tanto, de la objetivación. En el estado presente de la humanidad, los objetos de los sentidos son, en lo fundamental eso: objetos. Tal vez un día futuro, como quieren los visionarios, la humanidad tendrá las facultades de impulsar y transmitir las imágenes de mente a mente, en una comunicación inmaterial e instantánea; sin embargo, en la condición actual las comunicaciones imaginarias de lo humano pasan por el arduo proceso de la objetivación mediada (y todo lo demás parecen ser sueños febriles).

El imperio de la objetividad para la construcción y transmisión de lo imaginario obliga a reconocer una serie de etapas que comienzan, eso sí, en la subjetividad irrecusable del artista, para depositarse, al fin, en la subjetividad,

<sup>1</sup> Doctor en Artes y Humanidades. También cuenta con estudios de doctorado en Filosofía y en Educación. Coordina el programa de Doctorado y Maestría en Artes de la Universidad de Guanajuato. Miembro del cuerpo académico de Teorías Estéticas.

- GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos. *Ciudad de Hojaldré. Visiones del siglo XXI*, España: Gustavo Gili. 2006. 231 p.
- GONZALBO AIZPURU, Pilar. *Introducción a la historia de la vida cotidiana*. México: El Colegio de México. 2006. 304 p.
- Historia de la vida cotidiana en México*: tomo V, volumen I: siglo XX Campo y ciudad/Aurelio Reyes, coordinador. México: El Colegio de México: Fondo de Cultura Económica. 2006. 465 p.
- Historia de la vida cotidiana en México*: tomo V, volumen 2: La imagen, ¿espejo de la vida? /Aurelio Reyes, coordinador. México: El Colegio de México: Fondo de Cultura Económica. 2006. 359 p.
- PÉREZ MARTÍNEZ, Herón *En pos del signo: introducción a la semiótica*, 2ª. Edición / Herón Pérez Martínez - Zamora Michoacán: El Colegio de México, 2000. 408 p.

## UNA APROXIMACIÓN AL ARTE DIGITAL MEXICANO Y SUS PROCESOS DE PRODUCCIÓN

Cynthia P. Villagómez Oviedo<sup>1</sup>

La preocupación de que la tecnología electrónica desdibuja al cuerpo, se diluye debido a que ésta permite nuevos trazos humanos  
GRACE QUINTANILLA, Directora artística, Transito\_mx 02

La evolución de la tecnología en los últimos años ha sido vertiginosa, la facilidad en el acceso a innumerables sitios en la red de Internet, ha permeado la mayoría de los estratos sociales, las nuevas generaciones se alternan entre la realidad y el mundo virtual, las redes sociales, los portales de micro *blogging*, todos transitamos multitudinaria y libremente por espacios físicamente lejanos, pero a la vez conectados a través de la red de Internet; la tecnología digital a través del ordenador; la fotografía digital y el video digital; los programas para creación y edición de sonidos; así como los sistemas de realidad aumentada y video de creación en tiempo real, entre otros, han venido a modificar la forma en como nos relacionamos con el mundo y necesariamente estos cambios tienen repercusión en las manifestaciones artísticas vinculadas, como el *Net Art*, el *Video Arte*, las esculturas experimentales, las videoinstalaciones, las instalaciones interactivas, entre otras.

Las nuevas tecnologías son tan importantes que están transformando los usos y costumbres sociales, cada día hay más cibernautas o internautas, las personas en vez de ir al café a buscar contacto social lo hacen frente a un monitor de ordenador. Piénsese en las sesiones en chats como Messenger con los gráficos (emoticones) que indican los estados de ánimo de quienes participan en la comunicación, o las expresiones tipográficas ya establecidas como convenciones que indican también estados de ánimo: "XD" (mucho risa), "O\_o" (sorpresa), ":S" (desconcierto), entre muchos otros; o las conversaciones en Twitter o Facebook, mismas que quedan a la vista de todos, de amigos y voyeuristas, de conocidos y desconocidos, haciendo cada vez más transparente la barrera entre lo social y

<sup>1</sup> Cursa el Doctorado en Artes Visuales de la Universidad Politécnica de Valencia. Es profesora de Diseño en la Universidad de Guanajuato.

lo privado, desapareciendo entre la masa los estados emocionales del individuo, deseos y ambiciones anteriormente guardadas para sí mismos, ahora forman parte de la nube,<sup>2</sup> pierden importancia, se amalgaman y sucumben. Así tenemos que la realidad virtual y aumentada están transformando la vida cotidiana, por lo no es extraño que algunos de los actuales cauces de expresión artística utilicen las nuevas tecnologías como forma de expresión.

#### *Orígenes del Arte Digital*

En sus inicios, en la década de 1940, el ordenador fue una máquina utilizada por los científicos para hacer complejas soluciones de cálculo, sin embargo en ese entonces nadie se imaginó que pudiera servir para hacer arte, no fue sino hasta 1960 que los mismos científicos comenzaron a explorar las capacidades gráficas con los ordenadores; los primeros ejemplos conocidos fueron el *Sketchpad*, software escrito en 1963 por Ivan Sutherland durante su doctorado que aportaba dos novedades. Por un lado, fue el primero en utilizar una interfaz gráfica, y también podía crear dibujos de forma interactiva utilizando una segunda aportación, un *lightpen*; También entre 1960 y 1964, William Fetter se encontraba trabajando en la optimización del espacio en las cabinas de las aeronaves, como parte de su obra, y diseñó por primera vez un ser humano como modelo en una computadora (ortográficamente), a él se le atribuye el término *gráficos por ordenador*.

El profesor alemán Max Bense<sup>3</sup> es uno de los pioneros en generar el marco teórico sobre arte y ordenador; Michael Noll<sup>4</sup> fue otro precursor en Estados Unidos y en 1965 realizó su primera exposición: *Computer Generated Pictures* en la *Howard Wise Gallery* en Nueva York. En 1968 se llevó a cabo en Londres una de las exposiciones colectivas más importantes: *Cybernetic Serendipity*,<sup>5</sup> en el *Institute of Contemporary Art* de Londres, del 2 de agosto al 20 de octubre de 1968. Otro de los artistas que sin duda ha sido un pilar muy importante del arte digital es Charles Csuri,<sup>6</sup> quien en 1964 experimentó con la tecnología de gráficos por

<sup>2</sup> La "nube" es una metáfora de Internet. [http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n\\_en\\_nube](http://es.wikipedia.org/wiki/Computaci%C3%B3n_en_nube), consulta: 02-08-10.

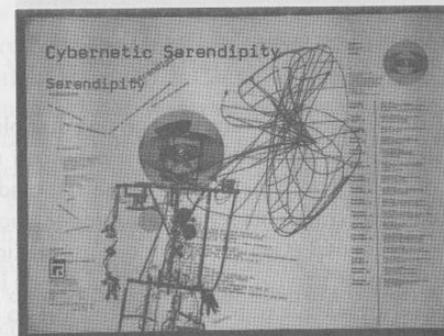
<sup>3</sup> En 1949 fue profesor de Filosofía y Teoría Científica en la Escuela Superior Técnica de Stuttgart, donde fue docente hasta 1978, desarrolló junto con A. Moles, la Estética de la información y publicó varios libros sobre la relación entre el arte y el ordenador, el primero de ellos fue en 1995, "Fórmula, color, forma. Estética por ordenador para medios de comunicación y diseño". (Lieser, Wolf. *Arte Digital*, Colonia-2009-H. F. Ullman, p.p.18-19).

<sup>4</sup> *Ibidem*, p.19.

<sup>5</sup> *Ibidem*, p.p. 21-22.

<sup>6</sup> Csuri, Charles. [http://www.csurivision.com/charles-csuri/art-history-0\\_0.php](http://www.csurivision.com/charles-csuri/art-history-0_0.php), consulta: 03-07-10.

ordenador y en 1965 empezó a crear películas animadas por ordenador, en 1967 el 4th International *Experimental Film Festival* de Bruselas, Bélgica, lo premió por su trabajo en animación, su trabajo también destacó en la exposición *Cybernetic Serendipity*; Csuri<sup>7</sup> ha sido reconocido por la revista *Smithsonian* como el padre del arte digital y la animación por computadora y como pionero de la animación por computadora por el Museo de Arte Moderno MOMA. Por otra parte, desde el 2000 se comenzó a crear la base de datos para el *Digital Art Museum* (DAM),<sup>8</sup> con la finalidad de empezar a documentar el desarrollo del arte digital, que crece exponencialmente; porque la evolución del Arte Digital no ha cesado, por el contrario sigue en aumento, donde la imaginación es el límite.



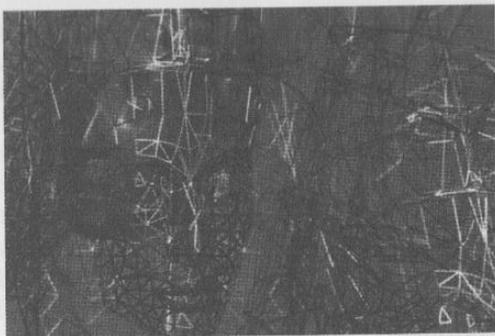
Poster de una de las exposiciones colectivas más importantes de Arte Digital: *Cybernetic Serendipity*, llevada a cabo en el *Institute of Contemporary Art* de Londres, del 2 de agosto al 20 de octubre de 1968. Fuente: [www.mediaartnet.org/exhibitions/serendipity/](http://www.mediaartnet.org/exhibitions/serendipity/)



Arte Digital, "A happy time" de Charles Csuri, 1996. Fuente: <http://www.csuri.com/>

<sup>7</sup> Csuri, Charles. <http://www.csurivision.com/>, consulta: 03-07-10.

<sup>8</sup> El proyecto DAM abarca un museo online, la galería DAM Berlín y el *Develop Digital Art Award*, premio internacional dedicado al reconocimiento de los artistas destacados en el campo de los medios digitales, dependiente de iniciativas particulares, a cargo de Wolf Lieser, entre otros. Lieser, Wolf. *Arte Digital*, Colonia-2009-H. F. Ullman, p.8.



Arte Digital, "Lines in Space" de Charles Csurí, 1998.  
Fuente: <http://www.csuri.com/index.php/category/digital-art/>

Actualmente, "...el Arte Digital se ha convertido en una disciplina que agrupa a todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo con un ordenador. Por definición, estas obras de arte tienen que haberse elaborado por medios digitales y pueden ser descritas como una serie electrónica de unos y ceros."<sup>9</sup> De tal manera que, "...un artista digital es aquel creador que usa medios computacionales en cualquiera de los pasos previos a la materialización de la obra o en su exhibición. Es decir, aquel artista que trabaja con ordenadores o computadoras para crear, usando tecnologías digitales, o para mostrar su obra. Es obvio que las artes "menores" o aplicadas del tipo diseño gráfico o ilustración, no están contempladas dentro del ámbito más elevado o elitista del Arte con mayúsculas... Es decir, cualquier cosa que se haga con computadoras o técnicas digitales no puede ser considerado Arte, hay que distinguirlo de productos aplicados."<sup>10</sup>

#### *Arte Digital en México*

En México, si bien hay pocos espacios de exhibición para el Arte Digital, no muchos artistas digitales y pocos textos al respecto, estamos frente a un nuevo horizonte en expansión para el arte mexicano, que ofrece la posibilidad de tener al alcance la tecnología digital, humanizándola y sensibilizándola al pasar por el tamiz de la conciencia artística e intención plástica, y llevando a la contemplación y reflexión de la misma a artistas, críticos y espectadores. La posibilidad que ha brindado a los creadores el uso de medios computacionales en cualquiera de los pasos previos a la materialización de la obra, o en ella misma, son extensas e in-

finitas, de tal manera que el proceso y resultado se ve enriquecido y diversificado, ampliándose también sus posibilidades de estudio, no sólo de la misma obra sino también de los procesos de producción específicos de este nuevo medio.

En la década de 1990 surgieron en universidades y centros artísticos de Estados Unidos, Inglaterra, Alemania y Francia, entre otros países, laboratorios multimedia; en 1994 en la Ciudad de México Andrea Di Castro (fotógrafo, videoartista, creador de animaciones y explorador de tecnologías) dirige el "Centro Multimedia" CMM actualmente ubicado en el complejo del "Centro Nacional de las Artes" (Río Churubusco 79 Esq. Calzada de Tlalpan, Ciudad de México. <http://cmm.cenart.gob.mx>), el consejo consultivo del centro lo encabezó el Doctor Javier Covarrubias y el antropólogo Manuel Gándara, por aquel entonces se construyó a la par que este proyecto el Centro Nacional de las Artes, al que posteriormente se unió el CMM, éste centro se convirtió en vivero de experimentación, recibiendo visitas de toda clase de especialistas en la materia, filósofos, curadores, críticos y artistas, en aquel momento el centro contaba con talleres de gráfica digital, imagen en movimiento, audio, sistemas interactivos, realidad virtual y publicaciones electrónicas; actualmente el CMM se dedica a la experimentación, investigación, formación y difusión de las prácticas artísticas y culturales que involucran nuevas tecnologías, a través de la divulgación, apoyo a la formación de nuevos creadores y reflexión en torno al tema. Es a través del CMM principal aunque no exclusivamente, que surgen los precursores del Arte Digital mexicano tales como: Andrea Di Castro, Alberto Gutiérrez Chong, Grace Quintanilla, Tania Aedo, José Luis García Nava, Gerardo Suter, entre otros; y dentro de los pioneros del arte por computadora tenemos a: Manuel Felguérez, Luis Fernando Camino, Cecilio Balthazar, Isaac Víctor Kerlow, Javier Covarrubias, Mónica Mayer, Víctor Lerma, Humberto Jardón, Zalathiel Vargas, Víctor Flores Olea, Carlos Blas Gaindo, Felipe Ehrenberg, Carla Rippey, Maris Bustamante, Arnulfo Aquino Casas, César Martínez y el Grupo Concreto 19, entre otros; quienes experimentaron con la electrografía, donde tomando la fotografía como inicio (aunque no exclusivamente) la transformaban, superponiendo, distorsionando y ensamblando, en la búsqueda de nuevos lenguajes donde realmente se descubrió algo más de lo ya antes visto.

A quince años de su fundación, el CMM actualmente cuenta con diversos programas conducentes a la vinculación del arte y la tecnología, tales como: Programa de investigación y experimentación, Media Lab; Programa de formación en arte y tecnología, el cual se divide a su vez en taller de gráfica digital, audio, interfaces electrónicas, imágenes en movimiento, investigación, realidad virtual y soporte técnico; Programa de divulgación, dentro de éste se encuentra el Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video "Transitio\_mx", cuyo

<sup>9</sup> Lieser, Wolf. "Arte Digital", Colonia-2009-H. F. Ullman, p.p.11.

<sup>10</sup> Apuntes de sesión, Dr. Don Francisco Giner Martínez, Profesor del Doctorado en Artes Visuales e Intermedia, Universidad Politécnica de Valencia, España.

objetivo es invitar a la reflexión y la promoción de actividades artísticas con medios electrónicos y tecnologías digitales; Programa de residencias y apoyo a la producción e investigación en arte y medios; entre otros. Por lo que es uno de los principales centros en México para la creación y apoyo en la producción de arte digital y aspectos relacionados en torno a éste.

De tal manera que el Arte Digital en México se ha desarrollado con el entusiasmo y dedicación de artistas y algunas instituciones, interesadas en nuevas formas de expresión; donde ha cambiado sustancialmente algo ha sido en el papel del espectador, de observador a partícipe de la obra, incluso es en muchos casos quien termina la obra, es decir, el espectador como extensión del artista, la obra en sus manos en constante transformación.

Hoy por hoy, dentro de los artistas digitales mexicanos relevantes están: Rafael Lozano-Hemmer, Ariel Guzik, Gilberto Esparza, Arcángel Constantini, Alfredo Salomón, Iván Puig, Gerardo García De la Garza, Fran Ilich, Marcela Armas. En Arte Sonoro: Antonio Russek, Roberto Morales Manzanera (Profesor en la Escuela de Música de la Universidad de Guanajuato, quien en 2011 fungirá como director del importantísimo Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito\_MX, en su tercera edición), Manuel Rocha, Hernani Villaseñor, Ernesto Romero. En Artes Escénicas: Rebeca Sánchez, Esthel Vogrig. En Arte contemporáneo: Francis Alÿs, Gustavo Artigas, César Martínez, Minerva Cuevas, Gonzalo Lebrija, Jaime Ruiz Otis, Mario García Torres, Ximena Cuevas. Y dentro de los Artistas generados en el Centro Multimedia: Andrea Di Castro, José Luis García Nava, Tania Aedo, Alfredo Salomón, Mario Aguirre Arvisu, Amaranta Sánchez, Minerva Hernández, Humberto Jardón, Marcelo Gaete, Ernesto Romero, Jaime Villarreal, Andrés Villalobos, Laura Villalobos, Myriam Beutelpacher, Hugo Luis Barroso, Florence Gouvrit, Yurián Zerón, Alejandra Odgers, Mónica Prieto, Ricardo Cortés, Adriana Calatayud, Rebeca Sánchez, entre otros.<sup>11</sup>

#### Rafael Lozano-Hemmer

Sin embargo, hay artistas digitales actuales, que por su singularidad y proyección al exterior me gustaría hacer mención, es el caso de Rafael Lozano-Hemmer, nacido en la Ciudad de México en 1967, que si bien es un artista que ha trascendido nuestras fronteras (actualmente divide su tiempo entre Montreal y Madrid), cuenta con numerosa obra realizada en y para el país, a pregunta expresa sobre su nacionalidad Lozano-Hemmer contestó: “¿Se considera un artista mexicano? -¡Claro que soy un artista mexicano! En México nací, ahí vive toda mi familia, y como dice la expresión, ahí ‘tengo a mis muertos’. México

<sup>11</sup> De acuerdo a lista proporcionada por Liliana Quintero del Programa de Apoyo a la investigación del Centro Multimedia, Centro Nacional de las Artes, Ciudad de México.

está en todo lo que hago, es algo inevitable, complejo y hermoso. Desde muy joven fui un emigrante. A los 12 años mi madre se casó con un español y nos fuimos a Europa...”<sup>12</sup> Físico-químico de profesión por la Universidad de Concordia, en Montreal, con diplomado en Historia del Arte, desde finales de los ochentas Lozano-Hemmer se dedica a aplicar la tecnología al arte. Y como él mismo destaca “Mi trabajo está en algún lugar entre la arquitectura y el performance. Desarrollo instalaciones interactivas que intentan crear experiencias de conexión y de relación. El público es siempre una parte integral de la obra, y por definición yo intento no preconcebir qué es lo que la gente hará al participar en una pieza. Me interesan las experiencias que están fuera de control, cuyo desenlace es incierto. Mis instalaciones de ‘Arquitectura relacional’ son una especie de intervenciones en espacio público que utilizan nuevas tecnologías para transformar paisajes urbanos. Con robótica, gráficos por computadora, proyecciones de cine, sonido, redes, teléfonos, sensores y otros dispositivos, los proyectos proponen lecturas excéntricas de la ciudad, intentando reconectar la esfera de lo público con una condición urbana cada vez más alienante. Busco nuevas propuestas de auto-representación y tecnologías que permitan la toma del espacio cotidiano.”<sup>13</sup>

Así tenemos que el artista realiza instalaciones interactivas y reactivas, donde cambia la presencia y actividad del público, el espectador ya no espera llegar y que la obra lo sublime o encante, sino la obra aguarda la presencia del espectador y que éste actúe para que las cosas sucedan; por lo que su interés principal está en crear piezas para la participación pública, donde intervienen tecnologías como la robótica, vigilancia computarizada o las redes telemáticas.<sup>14</sup> “Antes el público iba a inspirarse con una pintura. Ahora, es al contrario: las obras de arte te observan, te sienten, te detectan y reaccionan basándose en lo que hagas y cómo las inspires.”<sup>15</sup>

<sup>12</sup> Malvido, Adriana. “El arte es el gran motor de México: Lozano-Hemmer, Premio Bauhaus”, Proceso, no. 1358, 10 de noviembre 2002, p.64.

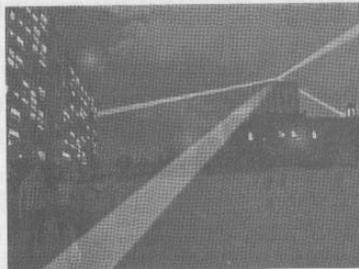
<sup>13</sup> *Ibidem*, p.20.

<sup>14</sup> “Los tres elementos principales del arte virtual que utilizan ordenadores “en tiempo real” (con una respuesta rápida y constante) son las siguientes: 1. Sensores.- Permiten a las piezas oír, ver y sentir al participante. Utilizan video, electromagnetismo, ultrasonido, microfonía óptica y electromecánica. 2. Ordenadores.- Gestionan una respuesta directa, indirecta, o caótica a partir de su programación y del comportamiento del participante. 3. Efectores.- Permiten al participante oír, ver y sentir al ordenador. Utilizan pantallas y visores, altavoces, electromecánicos y robótica.” Lozano-Hemmer, Rafael. “Arte virtual y reactivo” en *Arte Virtual*, Madrid:Electa, 1994, p.13.

<sup>15</sup> Blanco, Sergio, R. “Vincula Lozano-Hemmer neuronas con caguamas - El artista presenta cinco instalaciones en la galería OMR”, *Reforma*, México, 10 de nov. 2004, secc. C.

En su obra y en sus entrevistas, se percibe el enfoque del artista reside no en moralizar en torno a distintos temas, sino en utilizar la tecnología para fines distintos a los originales, no hay que olvidar que las nuevas tecnologías surgieron en y para la guerra, incluso muchas de sus aplicaciones actuales refuerzan la idea de lo anterior, baste pensar en la violencia de los video juegos; de ahí que la participación de los artistas sea de suma importancia para abordar desde otra perspectiva más sensible y humana, la ciencia y la tecnología.

En relación a su obra, el resultado es trasgresor,<sup>16</sup> crea cápsulas de espacio dentro de la cotidianidad, cuando es obra en espacios públicos libera del *status quo* al transeúnte creando experiencias únicas y memorables, donde el objetivo quizá sea la reflexión, el asombro por lo nuevo, por lo original, en un mundo globalizado donde existe una lucha encarnizada de imágenes y experiencias que buscan vender e ideologizar, la obra de Lozano-Hemmer nos hace descansar como oasis en el desierto de la globalidad.

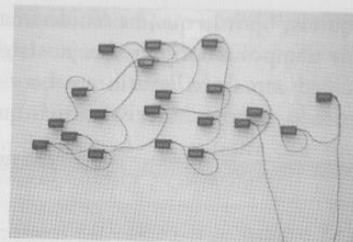


*Voz Alta*, 2008 Tlaltelolco Memorial, Ciudad de México.



*Body Movies*, 2006, Hong Kong.

<sup>16</sup> "...hoy por hoy, cualquier cosa que se haga en un espacio público que no sea anunciar algún producto comercial, es trasgresor. Tal es la crisis de representación de nuestras ciudades globalizadas." Malvido, Adriana. "El arte es el gran motor de México: Lozano-Hemmer, Premio Bauhaus", Proceso, no. 1358, 10 de noviembre 2002, p.64.



"33 Questions per Minute, Relational Architecture 5", 2003. *III Communication, Dundee Contemporary Art, Dundee, UK.* Foto: Dundee Contemporary Art. Fuente: [www.lozano-hemmer.org](http://www.lozano-hemmer.org) Fotos reproducidas con autorización del artista.

### *Arcángel Constantini*

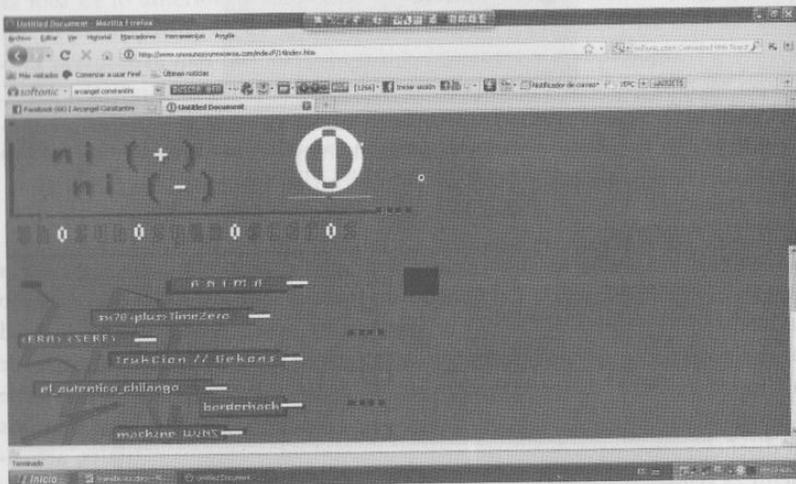
Artista también digno de mención, al igual que el grupo de artistas pioneros del Arte Digital mexicano del cual forma parte y que sin duda serán objeto de análisis posteriores. Constantini llama la atención por la heterogeneidad de sus propuestas y reflexiones teóricas en torno a su trabajo. Originario de la Ciudad de México, donde nació el 24 de febrero de 1970, estudió cursos de Animación Clásica y Fotografía en Krakovia, Polonia, abandona sus estudios en diseño gráfico para dedicarse a la animación y los medios digitales, actualmente es artista red; al igual que Lozano-Hemmer Constantini ha traspasado las fronteras, su proyecto [unosunosyunosceros.com](http://unosunosyunosceros.com)<sup>17</sup> ha sido expuesto en España, Grecia, Portugal, Inglaterra, Francia, Holanda, Canadá, Japón, Brasil, Argentina y México. Dentro de los premios que se le han otorgado están: Premio Vid@rte en la categoría Multimedia del Festival de Video y Artes Electrónicas en México y en Japón (1999); Premio *Bronce*, que le otorgó el Machida City Museum of Graphic Arts por su proyecto [123456789px.htm](http://123456789px.htm) (1999); y beca del FONCA jóvenes creadores, entre otros.<sup>18</sup>

Para el artista, parte de la importancia del Arte Digital radica en el diálogo activo que se establece entre lo digital y los sucesos contemporáneos, por lo que su trabajo abreva -considera- de entablar cuestionamientos en torno a la realidad de la existencia, la vinculación entre las distintas percepciones, entre los espacios, la percepción onírica, de la ensoñación, de la idea, de la capacidad del cerebro para generar espacios, fenómenos sinestésicos; todo esto en diálogo con su percepción del entorno concreto, del fluir, del espacio, del tiempo, su percepción de la materia, llevando la electrónica a lo biótico, análisis de las

<sup>17</sup> Constantini, Arcángel. <http://arte20.org/011-arcangel-constantini-unos-unos-y-unos-ceros.html>, consulta 02-02-10.

<sup>18</sup> <http://www.inegi.gob.mx/inegi/contenidos/espanol/ciberhabitat/galeria/exposiciones/constantini/semblanza.htm>

magnitudes físicas y psíquicas,<sup>19</sup> por lo que, ha tenido una evolución entre esas percepciones que tenía de tiempos anteriores y su nostalgia por el futuro, a lo que sucederá y su capacidad actual de llevarlo a cabo a través de desarrollos tecnológicos que en el pasado, tal vez, no existían más que en su mente.



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

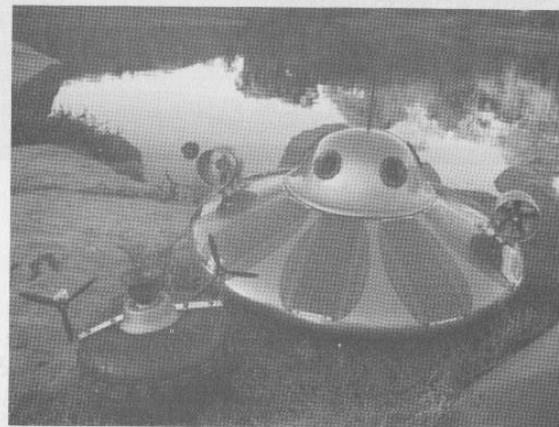
En su práctica artística, considera interesante recuperar y retomar ideas obsoletas, en lo que a tecnología se refiere como a las ideas en sí mismas, "...tanto tecnología como procesos e ideas que nos llevan a preguntarnos si hacemos preguntas del futuro y posibilidades tecnológicas, trato de vincular esos nichos de experimentación de desarrollo conceptual con procesos a futuro, con los desarrollos actuales de la tecnología."<sup>20</sup>

Una crítica se ha hecho en repetidas ocasiones, sobre si el arte de medios es muy universal, Constantini cree que México vive experiencias del primer mundo combinadas con los problemas del tercer mundo, lo que para él es un campo

<sup>19</sup> Centro Multimedia, Centro Nacional de la Imagen, Transito mx\_03: Arcángel Constantini. Primera Parte. <http://www.youtube.com/watch?v=IFX4E8HquvM&feature=related>, documento en vídeo.

<sup>20</sup> Ibidem.

de experimentación e inspiración muy rico,<sup>21</sup> lo que produce, por tanto, obras de carácter muy particular que considero sólo podrían ser producidas en este país. Un ejemplo es el proyecto Nanodrizas, arte multimedia que busca -entre otros- la conciencia de la sociedad y políticos, en torno a problemas medioambientales, mediante un dispositivo que muestra contaminación en el agua, por medio de emisión de sonido donde se encuentra la obra, visualización en línea y en centros de exposiciones.



"Nanodrizas propone una solución a los problemas medioambientales locales concretos mediante dispositivos conectados de forma inalámbrica. En este caso, se trata de dispositivos flotantes que recogen y envían datos sobre la contaminación del agua y responden a las condiciones con intervenciones químicas y expresiones en acústicas..." Prueba de campo. Río Santiago, El Salto Jalisco, México. Fuente: <http://www.nanodrizas.org/index.php?/proyecto/presentacion/>

En relación a la función del artista, Constantini expresa que "...la función del artista más que generar respuestas es generar preguntas, y debe tener intereses teóricos sobre lo que está generando."<sup>22</sup> De tal manera que, la creación con medios tecnológicos no se circunscribe únicamente en alcanzar nuevos logros, ya que ancestralmente los nuevos descubrimientos siempre han despertado admiración, sino en la reflexión que el artista pueda hacer en torno a estos, sensibilizar y humanizar la tecnología.

<sup>21</sup> Centro Multimedia, Centro Nacional de la Imagen, Transito mx\_03: Arcángel Constantini. Segunda Parte. <http://www.youtube.com/watch?v=b4oYb5xMiMg&feature=related>, documento en vídeo.

<sup>22</sup> Ibidem.



Arcángel Constantini, Arte red, sitio <http://www.arc-data.net/>  
Fotos y tomas de pantalla reproducidas con autorización del artista.

### Procesos de producción artística digital

En relación a los procesos de producción artística digital se sabe poco, el artista crea y si bien las más de las veces lleva a cabo un proceso de reflexión al respecto (cabe mencionar las "Crit" en universidades norteamericanas donde los estudiantes de arte presentan su trabajo *ex profeso*, para una crítica colectiva, donde se reflexiona también en torno a estos procesos, las conferencias y textos que en ocasiones acompañan a las obras). En la mayoría de los casos éstos procesos de producción son invisibles a los ojos del espectador, de los demás artistas, de los críticos e investigadores, es decir, el proceso mismo de creación continúa siendo un misterio en lo que a artistas digitales mexicanos se refiere, conocer la génesis de las obras ayudaría mucho a la comprensión de la pieza, ya que en ocasiones el proceso de realización es la obra en sí misma y no la pieza producida al término del mismo.

En todo proceso de producción artística y/o creativa de cualquier índole, existen fases por las cuales invariablemente se atraviesa, cabe decir, que estas fases no son lineales, es decir, el orden es distinto e incluso varios procesos de distintos proyectos se pueden dar de manera simultánea en el cerebro humano. Por lo que indagar y evidenciar el cómo se originó una obra, ayudará a la comprensión del arte producido digitalmente, ya que en ocasiones no es comprendido, incluso dentro del ámbito artístico donde los compradores de arte en subastas siguen prefiriendo la escultura y la pintura, el arte que incluye cables y enchufes sigue ocasionando prurito, incluso el videoarte ya se ha ido abriendo camino en las propias subastas y ferias desde hace años, no así el arte digital, que aunque su

venta definitivamente no es el objetivo principal, antes bien una característica, si nos habla de su aceptación en el medio. Sin embargo, la consideración que es pertinente realizar, es que se trata de producir piezas en las que exista una exploración crítica de los límites del medio o de una búsqueda honesta de la ampliación del propio artista o del espectador, luego entonces el arte digital mexicano cumple con estos preceptos, lo que hace indispensable continuar con la investigación en este nuevo campo, para difundir su valor, generar más recursos y por tanto más artistas digitales, que apelen a la comprensión y apreciación por parte del espectador, que es quien finalmente –en la mayoría de los casos- termina la obra.

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

Guanajuato, Gto. Agosto 2010.

### Bibliografía

- MALVIDO, Adriana. *Por la vereda digital*, CONACULTA-México-1999, p.p. 411.  
 LIESER, Wolf, *Arte Digital*, H.F. Ullman- Colonia-2009, p.p.288.  
 RUSH. *New Media in Art*, Thames & Hudson-NY-2005, p.p.248.  
 Centro Multimedia, CNA. *Catálogo Festival de Artes Electrónicas y Video, Transitio\_MX, Fronteras nómadas 02*, año 2007. México, p.p.326.  
 CHRISTIANE, Paul. *Digital Art*, Thames & Hudson-NY-2008, p.p.256.

IERMAN (Ed.): *La colección de Natalie Wood de cerámica precolombina de Chupicuaro, Guanajuato, México*. Los Ángeles: Universidad de California, 1969.

UNARI, Bruno (Ed.): *El cuadrado*. México: Ediciones G. Gili, 1999.

ALDA, Enrique: "Arqueología de Guanajuato. Trabajos recientes". En: *Arqueología Mexicana*. Vol. XVI - Núm. 92, 2008.

ONDA RAMÍREZ, Jorge Isauro: *Historia Demográfica de Guanajuato. Período precolombino y siglos XVI al XX*. Guanajuato: Universidad de Guanajuato, 2003.

INT-CHARLES, Juan Carlos - FLORES, Luz María - CRESPO, Ana María: "Cerámicas de tradición Chupicuaro en el centro norte: sus características hacia el final del Formativo". En: Beatriz Leonor Merino Carrión - Ángel García Cook (Coordinadores): *La producción alfarera en el México antiguo I*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2005.

USMAREZ, Maurice de: *Dinámica de la forma visual en las artes plásticas*. México: Ediciones G. Gili, 1995.

EPEDA GARCÍA MORENO, Gabriela: "Cañada de la Virgen, Allende, Guanajuato. "La casa de los trece cielos". En: *Arqueología Mexicana*. Vol. XIII - Núm. 73, 2005.

## ÍNDICE

Benjamín Valdivia	
<i>Para una estética del trazo y del signo</i>	7
Roberto Gamonal Arroyo	
<i>Graphos: Diseñar es escribir. Caso de estudio de un modelo de enseñanza del diseño para no diseñadores</i>	13
Gabriel Medrano de Luna	
<i>Trazo y signo en el juguete popular guanajuatense</i>	33
Jesús Ríos Alanís	
<i>La imagen como ilustración en el discurso científico</i>	41
Francisco García García	
<i>Una retórica del cómic: Matt Madden</i>	63
Jorge Luis García Fabela	
<i>Gesto, trazo y signo en la pintura abstracta lírica</i>	81
Pedro del Villar	
<i>El trazo gestual, intuición y espontaneidad en el dibujo</i>	97
Alma Pineda Almanza	
<i>Los signos en la arquitectura popular contemporánea mexicana</i>	103
Cynthia P. Villagómez Oviedo	
<i>Una aproximación al arte digital mexicano y a sus procesos de producción</i>	119
María Isabel de Jesús Téllez García	
<i>El trazo en la iconografía Chupicuaro y su aplicación en el diseño actual</i>	133