



Javier Gil. Arte Gráfico Digital, alumno del taller "Experimentación Visual por Medios Digitales", Instituto de Artes de la UAEH



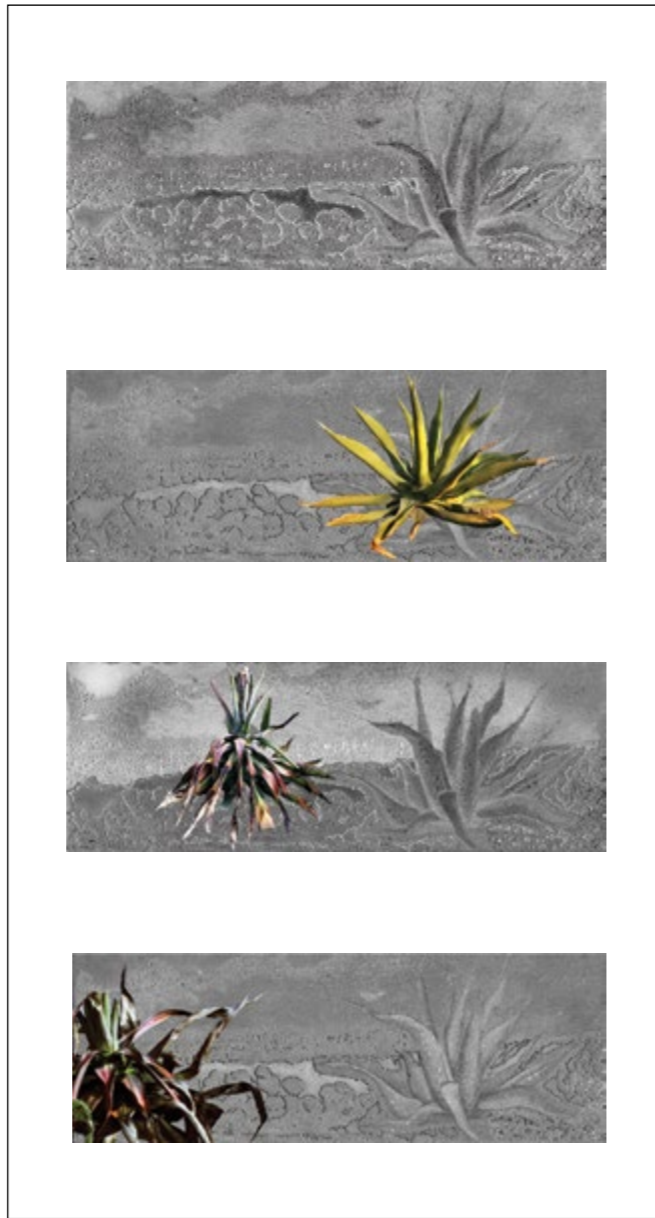
Verónica Ramírez. Arte Gráfico Digital, alumna del taller "Experimentación Visual por Medios Digitales", Instituto de Artes de la UAEH

Benito hizo ver la necesidad de volver a pensar el valor semántico del concepto de estampa.²

En un texto institucional, sin firma, la Calcografía Nacional apuntaba:

Tras unos comienzos de indefinición, explicables por su condición embrionaria, el arte gráfico digital accede a una fase de madurez con productos de indiscutible calidad [...]; varias generaciones manifiestan un interés creciente por las posibilidades de las tecnologías digitales en la creación y producción de imágenes impresas [...].

² Blas Benito y Calcografía Nacional, "El proyecto Impresiones en México", en *Impresiones, experiencias artísticas del centro I+D de la estampa digital*, catálogo de exposición, MUNAE, Ciudad de México, 2002.



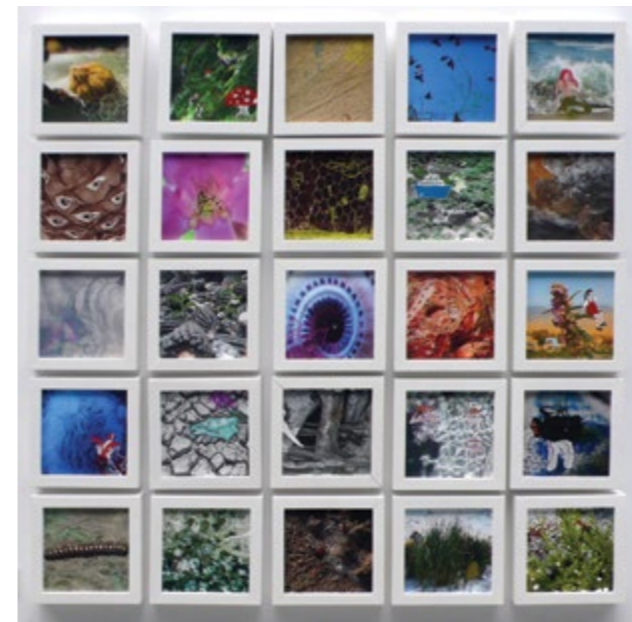
Gisela Casares. Arte Gráfico Digital, alumna del taller "Experimentación Visual por Medios Digitales", Instituto de Artes de la UAEH

Las nuevas modalidades de procesos y productos gráficos han puesto sobre el tapete cuestiones tan controvertidas y apasionantes como la noción de autoría, la firma y numeración de las ediciones, el carácter individual del artista creador, la dependencia del dominio técnico, la conservación museográfica de ficheros digitales, la estabilidad de las tintas, el formato de los soportes, la presentación física destinada a la exhibición de la obra, los canales de distribución y comercialización de estampas, la alteración de los hábitos de consumo de imágenes [...].

Con frecuencia, la apreciación de la estampa se ha refugiado en el criterio de la técnica frente al valor intrínseco de la imagen. Cabe preguntarse si la singularidad o el carácter diferencial del arte radica en cuestiones técnicas. Deberíamos concluir con una negación. La técnica no tendría que ser un factor determinante. Lo que de verdad importa es que el artista tenga algo que decir. Al fin y al cabo los



Otniel Salinas. Arte Gráfico Digital, alumno del taller "Experimentación Visual por Medios Digitales", Instituto de Artes de la UAEH



Allet Cervantes. Arte Gráfico Digital, alumna del taller "Experimentación Visual por Medios Digitales", Instituto de Artes de la UAEH

procedimientos técnicos no son sino medios y recursos al servicio de la creatividad [...].

Pintores, escultores, fotógrafos... pero también arquitectos, ingenieros o científicos convergen en la muestra, poniendo de manifiesto que el acto creador en su relación con las nuevas tecnologías trasciende el perfil convencional del artista. Nunca hasta ahora ciencia y creación artística se habían encontrado tan próximas –el correlato de este vínculo son los productos del arte biológico o las manifestaciones del arte digital y multimedia–.³

³ *Ibidem*.

* (México, 1960) Artista visual, diseñador gráfico, docente e investigador. En 2011 publicó el libro "Diseño gráfico en México. 100 años", editado por Artes de México.

GLOSARIO

ESTAMPA DIGITAL: término acuñado en el Centro I+D de la Estampa Digital. Más que una técnica de impresión se trata de una forma integral de llevar a cabo un proyecto artístico-visual-experimental. Para las primeras ediciones del Concurso Internacional de la Imagen se definió como: "toda aquella imagen fotográfica, gráfica y/o pictórica, generada por medios tradicionales y/o digitales (incluso manipuladas intencionalmente), estampada sobre papel de arte mediante las nuevas técnicas de impresión digital (*Giclée*, *Impresión Fine Art* o *Piezografía*)".

GRÁFICA DIGITAL: Este término se presta a múltiples confusiones, ya que la traducción al español de Digital Graphics se refiere a proyectos realizados en la computadora (animación, arte digital, efectos especiales, etc.) cuya finalidad no es por lo general una obra gráfica impresa. Pasa que con tanta confusión en los términos, muchos artistas le llaman "gráfica digital" a trabajos que corresponden con mayor precisión a lo que llamamos en este artículo Técnicas Alternativas o *arte gráfico digital*.

GICLÉE: es un método de impresión que utiliza una impresora de inyección de tinta para reproducir fotografías u obras de arte. Se le considera un método comercial ya que no siempre cumple los estándares internacionales para considerar dicha impresión como una pieza con calidad de exposición en museos o galerías.

IMPRESIÓN FINE ART: es un método de impresión que utiliza una impresora de inyección especial sobre papel y/o tintas de archivo (se le llama así por su alta calidad y durabilidad). Además, este tipo de impresión sí cumple con los estándares internacionales para considerarlo impresión con calidad de exposición en museos o galerías.

PIEZOGRAFÍA: es un método de impresión que utiliza una impresora de inyección de tinta modificada para tal fin, que se realiza sobre un papel de archivo y tintas de carbón. Es muy apreciada entre los artistas gráficos digitales por su calidad en la reproducción de imágenes en blanco y negro. Actualmente, los nuevos equipos de impresión ofrecen prácticamente la misma calidad con costos más bajos, por lo que ha caído en desuso.