

inventio

La génesis de la cultura universitaria en Morelos

Año 14, número 34, noviembre 2018-febrero 2019, pp. 57-64

ISSN: 2007-1760 (impreso), 2448-9026 (digital)

DOI: 10.30973/inventio/2018.14.34/7



CRÍTICA Y ARTIFICIOS

Producción de arte digital en México desde un entorno complejo

Cynthia Patricia Villagómez Oviedo / ORCID: 0000-0002-4175-2896 / cynthia.villagomez@gmail.com
Profesora-investigadora, División de Artes, Universidad de Guanajuato (UGTO)

RESUMEN

El arte digital mexicano tiene diversas formas, contenidos y expresiones. La manera en como se produce es reflejo de la época actual, donde los avances tecnológicos corren rampantes; no obstante, las limitaciones económicas han llevado a los artistas mexicanos a formas de producción acordes al entorno de austeridad desde el cual se crean los desarrollos artísticos. Lo anterior pone en evidencia que el espíritu creador crece ante la adversidad, generando soluciones originales y novedosas para los problemas planteados, además de nuevas perspectivas para la investigación que involucran las distintas capas con las cuales se presenta un problema complejo, como lo es el arte digital en nuestro contexto. La investigación del arte digital busca hacer accesible el conocimiento sobre este ámbito a artistas cuya necesidad de expresión se dé a través de medios digitales.

PALABRAS CLAVE

arte; arte digital; intermedia; procesos; complejidad

Universidad Autónoma del Estado de Morelos / Secretaría Académica
Dirección de Publicaciones y Divulgación
inventio.uaem.mx, inventio@uaem.mx

Producción de arte digital en México desde un entorno complejo

Cynthia Patricia Villagómez Oviedo*



El arte digital mexicano ha sido escasamente investigado a pesar de que es una rama del arte que cuenta con artistas digitales activos desde hace más de tres décadas. La situación actual en el ámbito es que no existen suficientes espacios de exhibición, ni tampoco espacios para el desarrollo de artistas digitales. Por ello el enfoque del presente artículo es hacia la producción artística digital con recursos materiales acotados, que constituye una de las capas del entorno complejo del arte digital mexicano, como una vía para la reflexión y comprensión de esta importante rama del arte.

El arte digital como un ámbito complejo, estriba en parte, a que las obras producidas por artistas digitales han contribuido a señalar la existencia de determinados problemas: científicos, ambientales, sociales, culturales, etcétera; es debido a la naturaleza de los temas tratados, que los desarrollos artísticos han sido abordados haciendo uso de los conocimientos de diversas disciplinas, es decir, se involucran distintas perspectivas no sólo la artística. Ejemplos de lo anterior son: *Nanodrizas* (2009) de Arcángel Constantini, que hace uso de la bioremediación, la robótica y el arte sonoro, entre otros; *Alzado Vectorial* (2000) de Rafael Lozano-Hemmer, utiliza la robótica, el diseño de software, las redes e Internet y la óptica, entre otros; *Pulsu(m) Plantae* (2009-2012) de Leslie García, hace uso de la botá-

nica, la fisiología y la filosofía, entre otros; por mencionar sólo algunos desarrollos artísticos.

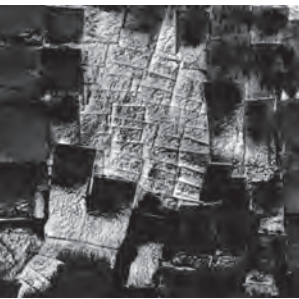
Asimismo, la investigación del arte digital, busca contribuir a hacer accesible el conocimiento acerca del ámbito a artistas cuya necesidad de expresión no pueda ser posible si no es a través de medios y recursos donde intervenga la electrónica digital. De ahí que el aporte del presente estudio sea contribuir a repensar la producción del arte digital como un ámbito viable para el ejercicio artístico.

El proceso de la investigación fue explorar y describir, para luego generar perspectivas teóricas, con cuyo acopio de datos se obtuvieron las perspectivas y puntos de vista de los participantes. Como estrategia de investigación se utilizó la entrevista directa por diversos medios, como teléfono, correo electrónico, vídeo conferencia y en persona con artistas y profesores de arte digital; la visita directa a centros y eventos dedicados parcial o completamente al arte digital, como el Laboratorio Arte Alameda, el 50 Aniversario de la revista *Leonardo* en México, la asistencia al *International Symposium on Electronic Art (ISEA2017 Manizales, ISEA2018 Durban)*, y la visita a *Ars Electronica Center*, en Linz, Austria, entre otros.

Definición del trabajo artístico digital

Definir el arte digital como una rama del arte caracterizada por utilizar los medios y herramientas

* Profesora-investigadora, División de Artes, Universidad de Guanajuato



más contemporáneos, consecuentemente lo define también como una expresión de la época en la que vivimos. Hoy en día, arte digital es un término que engloba toda la producción de artistas que trabajan con computadoras durante el proceso de la obra o dentro de la exhibición de la misma. Teniendo en cuenta que no toda representación digital es arte, los límites son imprecisos debido a que el arte digital combina arte, ciencia y tecnología, de modo que esta mezcla de recursos genera un ámbito más amplio de trabajo en la creación artística que ofrece tanto estímulos interesantes como nuevos retos en la clasificación y definición de la misma.

Origen del arte digital en México

De lo anterior se desprende que el origen del arte digital va de la mano con el arribo de la computadora a México. Así pues, el 8 de junio de 1958, comenzó oficialmente la historia de la computación en nuestro país, la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) puso en operación la IBM-6501, que fue colocada en el Centro de Cálculo Electrónico. Posteriormente adquirieron una Bendix G-15 que contenía transistores, una unidad de cinta magnética para almacenar datos, una lectora de tarjetas perforadas y una consola para digitalizar programas.¹

El origen del arte digital nacional se remonta a principios de la década de los setenta con el artista plástico Manuel Felguérez, quien es conside-

rado el padre del arte digital en México,² debido a que realizó una investigación sobre las posibilidades de la computadora como instrumento en el proceso de la creación artística, misma que inició en la Antigua Academia de San Carlos de la UNAM donde le permitieron utilizar una computadora una hora a la semana. Sus avances fueron pocos, debido a que la tecnología era lenta y el tiempo asignado fue limitado, por lo que solicitó una beca a la Fundación Guggenheim que le fue concedida en la Universidad de Harvard. Ahí trabajó con un ingeniero en sistemas, en la creación de un programa que permitiera, a través de la introducción de cifras matemáticas, generar dibujos en *plotter*. A partir de los numerosos dibujos que obtuvo, hizo una selección que pasaba a lienzo, donde los completaba al óleo: el resultado fue una exposición en el Carpenter Center de Harvard (posteriormente expuso en otras sedes) y, en México, editó dos libros al respecto; uno de ellos relata la experiencia que llama *La máquina estética* y fue editado por la UNAM.³

Aunado a lo anterior, la llamada Generación de los Grupos irrumpe en el escenario del arte nacional entre 1977 y 1982, y con ellos comienza el proceso hacia las propuestas del arte digital. De acuerdo con la artista Mónica Mayer, si bien los procesos usados por los grupos no eran digitales, sus planteamientos estéticos y políticos nutrieron en gran parte el arte digital actual⁴. Grupos como Suma, Proceso Pentágono y el No-Grupo, tenían

¹ Daniel Ortiz Arroyo, Francisco Rodríguez Henríquez y Carlos A. Coello Coello, "Computadoras mexicanas: una breve reseña técnica e histórica", *Revista digital universitaria*, vol. 9, núm. 9, 2008, pp. 11-12, <https://bit.ly/1UfmDO5>

² Mónica Mayer, "Arte digital en México", *Pinto mi raya*, núm. 0, s/f, <https://bit.ly/2sbnsz5>

³ Datos extraídos de la entrevista realizada en agosto de 2001 a Manuel Felguérez, publicada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), a través de su sitio Ciberhábitat Ciudad de la Informática, <http://ciberhabitat.gob.mx/>

⁴ Mónica Mayer, "Arte digital...", *op. cit.*, p. 1.

en común convicciones políticas, así como la experimentación que ofrecía la tecnología con el uso de la fotocopia, las heliográficas, el mimeógrafo, las plantillas y otros medios económicos para ser reproducidos masivamente.

Producción del arte digital actual

En el contexto de la práctica del arte digital actual en México, los artistas estudiados fueron: Arcángel Constantini (1970, Cuautitlán), Iván Abreu (1967, La Habana, Cuba, nacionalizado mexicano), Leslie García (1980 *ca.*, Tijuana) y Rafael Lozano-Hemmer (1967, Ciudad de México); a su vez se investigaron artistas que hacen uso de la tecnología análoga y digital indistintamente como: Gilberto Esparza (1975, Aguascalientes), Santiago Itzcoatl (1986, Ciudad de México), Mario Aguirre Arvizu (1966, Ciudad de México), y también artistas contemporáneos con piezas digitales, como Erick Meyenberg (1980, Ciudad de México) y Roberto Morales (1958, Ciudad de México). Debido a la diversidad de formas de abordar los problemas artísticos con el uso de tecnología, es posible afirmar que, en el escenario artístico mexicano en el caso de los artistas con más de veinte años en el ámbito, no hay artistas digitales puros; esto de acuerdo a la información encontrada para la presente investigación.⁵

En relación a las formas de producción del arte digital mexicano, es necesario mencionar que los artistas estudiados,⁶ como Arcángel Constantini y Leslie García, refirieron que en un comienzo de

sus carreras no contaron con los recursos económicos necesarios para llevar a cabo sus ideas; en el caso de Constantini, renunció a su trabajo y con sus ahorros realizó sus primeros desarrollos en la web: *Bacterias* (1996-a la fecha), *unosunosyunos-ceros.com* (2000), entre otros; Leslie García, por su parte, trabajó con el *software* libre eyeBeam, compartiendo y recibiendo conocimientos en comunidades internacionales, entre otras redes de conocimiento en línea, así como dentro de su grupo social en su natal Tijuana (obras producidas en el colectivo *Dream Addictive* en 2003).⁷

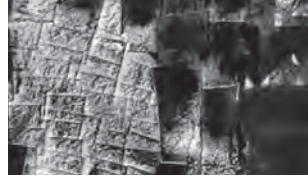
Debido a las condiciones antes descritas, partiendo del principio del fenómeno de lo complejo, se considera que el arte digital nacional se desarrolla en un entorno con diversas variables a considerar. Para el historiador de arte brasileño Rafael Cardoso, la complejidad se entiende como “un sistema compuesto por muchos elementos, capas y estructuras, cuyas interrelaciones condicionan y redefinen continuamente el funcionamiento del todo”.⁸ De ahí se infiere que el arte digital es un microcosmos dentro de un mundo complejo, donde los problemas se resuelven involucrando distintas disciplinas, es decir, no sólo se resuelven desde la perspectiva del propio ámbito. Es así que dichos problemas son de diversa índole y constituyen las capas que conforman o se vinculan a la producción del arte digital, como también a los intentos para delimitarla, ya que el amplio repertorio de aspectos que pueden intervenir en una sola obra dificultan su clasificación. Además de lo anterior,

⁵ Cynthia Patricia Villagómez Oviedo, “13 entrevistas a artistas”, <https://bit.ly/2Lw0hHT>

⁶ *Ídem.*

⁷ Carmen González y Leslie García, “Dream Addictive Lab 2003-2010”, en *Less Null Void*, <https://bit.ly/2JcFAIW>

⁸ Rafael Cardoso, *Diseño para un mundo complejo*, *Ars Optika*, Ciudad de México, 2014, p. 33, <https://bit.ly/2DqJjsx>



está el público que participa y concluye las obras –en el arte digital, como en la mayor parte del arte que hace uso de la tecnología, las obras son determinadas por el público que interactúa con éstas–;⁹ lo que hace necesario repensar las características del antes espectador, ahora participante de los desarrollos artísticos.

De lo anterior se desprende el contexto del público al cual va dirigido el arte digital mexicano y el contexto desde el cual éste es producido. Ciertamente es que la economía nacional no ofrece un panorama halagüeño para la calidad de vida. De acuerdo al Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (Coneval), en 2016 México presentaba 53.4 millones de habitantes con diversos grados de pobreza y 9.4 millones en pobreza extrema de un total de 119.5 millones de habitantes. Lo anterior impacta la parcela del acceso a la tecnología, donde gran parte de la población mexicana no cuenta con una computadora personal; la proporción de hogares que disponían de computadora en 2017 fue de 45.4%.¹⁰ En consecuencia, si el acceso a la tecnología es difícil, esto incide en que no existan suficientes artistas digitales, ni suficientes espacios equipados para la creación y experimentación. No obstante, hay excepciones. Más adelante se analizarán algunos casos de producción artística que hace uso de la tecnología que desafía las condiciones anteriores.

Es así que apreciado el tema bajo el enfoque de la reutilización o reciclaje en el arte, se observó

que algunos artistas, tales como: Leslie García, Arcángel Constantini y Gilberto Esparza, entre otros, recurrieron a los tiraderos de basura tecnológica, a los materiales de bajo costo y al software libre como medio para desarrollar obra artística digital:

1. Leslie García/Colectivo Astrovandalistas: *Arma Sonora Telemática* (s/f). Es una instalación sonora, “encontramos una estructura metálica de 4x6 mts ubicada frente al Campo Marte, un campo militar que encierra historias de un pasado represivo que se ha ido olvidando poco a poco. Intervenimos la estructura con 64 tubos galvanizados conectados a un motor. Este mecanismo es activado a distancia cada vez que alguien escribe #BANGCampoMarte en Twitter”.¹¹
2. Arcángel Constantini: *Ánima /3:00 am* (s/f) es un desarrollo en Internet donde los objetos son hilados por un discurso existencial basado en la teoría del artista del bucle conceptual.¹² La obra está compuesta por una retícula de 25 módulos, en cada uno se activa un vídeo del mercado de pulgas de Santa Martha Acatitla en la Ciudad de México; el audio fue realizado por el artista sonoro Manrico Montero (México, 1973-2018) basado en el sonido original del propio mercado.
3. Gilberto Esparza: *Parásitos Urbanos* (2006). “El proyecto contempla la creación de varias especies de parásitos robots que habitan en determinados lugares de la ciudad, y que son

⁹ Maria Popova, “The creative act: Marcel Duchamp’s 1957. Classic, read by the artist himself”, *Brain Pickings*, 23 de agosto de 2012, <https://bit.ly/2bPtnC3>

¹⁰ “En México 71.3 millones de usuarios de internet y 17.4 millones de hogares con conexión a este servicio: ENDUTIH 2017”, Comunicado de Prensa, núm. 105/18, 20 de febrero de 2018, pp. 1-2, <https://bit.ly/2okPCVL>

¹¹ Leslie García, “Arma sonora telemática”, en *Less Null Void* <https://bit.ly/2xgwwrz>

¹² Cynthia Patricia Villagómez Oviedo, “13 entrevistas...”, *op. cit.*

híbridos de desechos tecnológicos de distintas clases y materiales diversos. Los parásitos se insertan en el contexto urbano e intervienen el paisaje cotidiano con su presencia y a través de emisiones sonoras¹³

Hay que destacar que la reutilización de objetos usados o reciclaje en la elaboración de un proyecto artístico no es característica exclusiva del arte digital mexicano. El teórico del arte Nicolás Bourriaud destacó el mercado de pulgas como forma dominante en el arte en los noventa; de acuerdo con este autor, el mercado se volvió de uso recurrente en las prácticas artísticas porque representa una forma colectiva de aglomeración caótica creciente que no depende de un único autor porque fue formado por innumerables individuos que de alguna forma reorganizaron la producción del pasado. Por lo que –de acuerdo a Bourriaud– en los mercados de usado se materializan relaciones humanas que tienden a desaparecer con la industrialización del comercio y las ventas por Internet.¹⁴

En otro escenario distinto que también forma parte del universo del arte digital, hay obras de gran formato, realizadas por artistas digitales generalmente extranjeros, que no necesariamente reflejan la realidad de la producción del arte digital en México, aunque sí sus tópicos característicos con tintes de identidad nacional, abocados al señalamiento de problemas locales. Dichas obras cuentan con apoyo suficiente para su realización, en ocasiones se han exhibido en el país y pueden transmitir la idea de que el arte digital o que hace

uso de la tecnología, es muy costoso. Tal es el caso de algunas obras de Rafael Lozano-Hemmer, que, si bien nació en México, su trabajo no evidencia las condiciones de la producción del arte mexicano (vive entre Canadá, España y México). Ejemplo de lo anterior son diversas obras monumentales con temas nacionales que ha presentado en México, tales como: *Alzado Vectorial* (Zócalo capitalino, 1999), *Voz Alta* (Tlatelolco, 2008), *Nave Solar* (Laboratorio Arte Alameda, 2011), *Espiral de coronadas* (Galería OMR, 2012),¹⁵ entre otras. De ahí que se considere fundamental en la presente investigación indagar sobre aquellos procesos y artistas que producen arte digital desde la austeridad, debido a que estas prácticas están más vinculadas a la realidad mexicana.

Laboratorio de Arte Digital CCH Vallejo

Hay evidencia que indica que el desarrollo de proyectos de arte digital en jóvenes contribuye al interés en el trabajo artístico colectivo y en la toma de conciencia de la identidad cultural; es el caso del Laboratorio de Arte Digital, a cargo del maestro y artista visual Alberto Barrios López, que se imparte desde el año 2015 en el Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) plantel Azcapotzalco y desde hace un año en el plantel Vallejo de la UNAM a jóvenes entre los 15 y 18 años. El Laboratorio de Arte Digital opera dentro de una modalidad autónoma (no es materia obligatoria), donde se invita a los alumnos a participar con la siguiente leyenda: “Te brindamos capacitación gratuita con software libre, exaltando

¹³ Gilberto Esparza González, *Parásitos urbanos*, <https://bit.ly/2xkBYK4>

¹⁴ Nicolas Bourriaud, *Postproducción*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2004, p. 30, <https://bit.ly/2CETfms>

¹⁵ Rafael Lozano-Hemmer, *Projects*, <https://bit.ly/1KF3sJs>



tu creatividad, desarrollando proyectos artísticos interactivos de forma autónoma o colectiva”¹⁶

La zona donde se encuentra emplazado el CCH Vallejo en la Ciudad de México, es la Delegación Gustavo A. Madero, la cual presenta el mayor número de personas en pobreza extrema junto con Ecatepec, Iztapalapa y Nezahualcóyotl (éstas tres últimas rodean geográficamente la Delegación Gustavo A. Madero).¹⁷ La zona tiene también un profundo simbolismo cultural nacional, pues es ahí donde aparecen asentamientos humanos de antiguas civilizaciones, los cuales datan del año 1500 a. C.¹⁸

Lo anterior se vincula a varios de los proyectos generados por los alumnos de dicho laboratorio, quienes año con año realizan ofrendas para conmemorar la tradición prehispánica del Día de muertos. El caso de la obra *Ofrenda digital 2017* realizada por un equipo de nueve alumnos¹⁹ surge a raíz de un fuerte sismo de 7.1 grados que acaeció el 19 de septiembre de 2017 a las 13:14 h, cuando los alumnos estaban en clase. Debido a la fuerte impresión, deciden canalizar la experiencia artísticamente: “...nos recordó que somos parte de un gran organismo vivo, como lo narra el mito de Tlalcihuatl: la mujer-tierra”²⁰ Para ello los alumnos emplearon computadoras y el idioma náhuatl en la representación de tres elementos aztecas: *Tlalcihuatl* (mujer-tierra), *Tonalpohualli*

(calendario sagrado de los aztecas), *Quetzalcóatl* (o serpiente emplumada, dios de la cultura mesoamericana); dispusieron los elementos en tres distintos desarrollos, que fueron llevados a cabo con coloridas animaciones a través de la técnica de video mapping, la elaboración de un holograma y la serpiente emplumada desplazándose por 12 computadoras.

Colectivo τέκτων_[*].debug() UAM-Lerma

La Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Unidad Lerma se encuentra en Lerma de Villada en el Estado de México, la unidad es creada en 2009 y se ubica en un municipio homónimo cuya actividad económica principal es la agricultura; también es una zona con un índice de pobreza importante.²¹ Por lo que se puede inferir, su producción artística está asociada tanto al contexto como a la ocupación de los integrantes del colectivo, quienes son estudiantes de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales.

Por otra parte, dentro del festejo del 50 Aniversario de la revista *Leonardo*²² en la Ciudad de México el 19 de abril de 2018, el profesor de la UAM-Lerma y artista sonoro Edmar Olivares Soria y el Colectivo τέκτων_[*].debug(),²³ presentaron *Ataraxia*, obra electroacústica multicanal para multipercusiones ensambladas, electrónica y

¹⁶ Entrevista de la autora al maestro Alberto Barrios López, 19 de mayo de 2018.

¹⁷ “Medición de la pobreza, Estados Unidos Mexicanos, 2016”, Coneval, <https://bit.ly/2HuNtiY>

¹⁸ “Antecedentes históricos”, Programa Delegacional de Desarrollo Urbano de Gustavo A. Madero, 1997, <https://bit.ly/2J4RuhZ>

¹⁹ Daniela Fragoso, Genesis Garay, Daniela Meza, Pamela Mimila, Lizeth Noriega, Claudia Pérez, Diana Priego, Samantha Rodríguez y Diana Saldaña.

²⁰ “Tlalcihuatl video mapping”, Laboratorio de Arte Digital, <https://bit.ly/2xkDMTm>

²¹ 47.9% de personas en situación de pobreza y 6.1% en pobreza extrema, “Medición de la pobreza”, Coneval, <https://bit.ly/2L05vul>

²² Prestigiosa publicación del Massachusetts Institute of Technology (MIT), fundada por Frank Malina.

²³ Abiram Bello, Alexa Bonilla, Angélica Lara, Carlos Camacho, Josué Martínez, Ottmar Ricalde, Axayácatl Villagómez y Sussan Robledo.



Ofrenda digital 2017, Laboratorio de Arte Digital CCH Vallejo. Imagen: <https://bit.ly/2xkDMTm>, con autorización del profesor Alberto Barrios.

vídeo (Dur.: 10'). El proyecto fue dirigido por el Maestro Edmar Olivares Soria y constituyó una interesante exploración sonora a partir de materiales reciclados, donde experimentaron con muchos materiales de reúso como latas, clavos, piezas de computadoras y otros recursos, al respecto dijo: "...cada una de las piezas está cortada de distinto modo, algunas están perforadas para estar explorando distintos sonidos, por ejemplo, armónicos [...] diseñar instrumentos para que tuvieran ciertas resonancias, diseñar otros instrumentos como esta pequeña cítara [señala una carcasa de PC con cuerdas]. La idea es a partir de materiales de reciclado e industriales para construir estructuras que resuenen... y la principal exploración es a partir del espacio físico, cómo colocar estos sonidos en el espacio, cómo espacializarlos, pero no sólo eso, de acuerdo a sus características tímbricas cada elemento debe tener una posición espacial especial para que no se atoren [*sic*] unos instrumentos con otros, sino

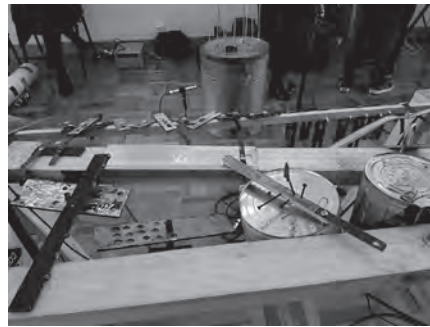
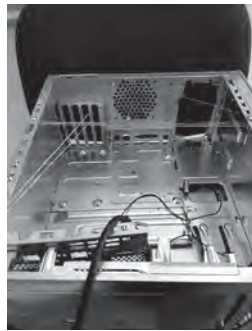
que sea posible distinguir todas las capas de sonido que están sucediendo".²⁴

El maestro Edmar Olivares mencionó que el proyecto sólo fue una exploración artística sonora del concepto de la resonancia a partir del empalmado y la relación resonancia-espacio. De tal manera que, a través del proyecto se observó la implementación de conocimientos científicos y tecnológicos aplicados al desarrollo de instrumentos construidos de forma creativa con material reciclado.

Conclusiones

De lo anterior resulta necesario admitir que el arte digital es el *zeitgeist* del contexto artístico actual, donde México no es la excepción, y si bien el arte digital mexicano está aderezado por aquellos elementos identitarios que le son propios a su cultura, no deja de formar parte de una tendencia artística global, producto de los profundos cambios de la era tecnológica. Si el arte es reflejo de la época en que se desarrolla, la tecnología es parte activa

²⁴ Entrevista de Cynthia Patricia Villagómez Oviedo al maestro Edmar Olivares, en el Centro Cultural Casa del Tiempo, Ciudad de México.



Ataraxia (2018) Edmar Olivares Soria y Colectivo τέκτων_{}().debug(), alumnos UAM-Lerma, 19 de abril de 2017, 50 Aniversario revista *Leonardo*, Centro Cultural Casa del Tiempo, Ciudad de México. Imagen: Cynthia Patricia Villagómez Oviedo, con autorización del maestro Edmar Olivares.

del arte y la cultura del siglo XXI, por tanto, el arte digital emerge con fuerza en este tenor.

Por otra parte, se deduce también, que en los casos observados, los procesos de producción descritos y analizados, y los entornos poco favorables por lo regular ponen a prueba la creatividad humana; es decir, que no se cuente con suficientes recursos materiales y humanos, no significa que el desarrollo –en este caso– del arte digital se va a detener, muy por el contrario, evoluciona y se diversifica en formas de producción *sui generis*, es decir, se generan formas nuevas y originales para la resolución de los problemas artísticos, las cuales son acordes a los recursos de que se dispone.

Aunque no existan estudios concretos que vinculen la austeridad económica en los procesos de producción en el arte digital mexicano, esta condición es evidente en diversos aspectos como en la reutilización de objetos en el ámbito artístico, donde el desarrollo del conocimiento en comunidad es una constante. Finalmente, en el caso del reúso de materiales se deja abierta la reflexión sobre la disyunción: ¿tendencia artística (como plantea Bourriaud) o necesidad?, en el caso mexicano, tal vez ambos puntos discurren formando una sola línea. De ahí que las diferentes posturas y criterios que se tomen deban partir del estudio del arte digital y su producción, como un problema complejo.