





editorial



ARTE DIGITAL ¿LA NUEVA TECNOLOGÍA DE LAS CULTURAS?

El arte de los nuevos medios, como se ha distinguido al arte contemporáneo de finales del siglo XX y lo que vamos del siglo presente, nos abre toda una gama de posibilidades para imaginar la inmensa gama de reflexiones que esto conlleva, pues no solo hay una “viralidad” en la producción y creación artística, por la rapidez de las comunicaciones, la accesibilidad de un gran público “on line” en tiempo real y sin los límites geográficos que antes bloqueaban su conocimiento o disfrute.

El desarrollo de la tecnología digital también nos lleva a la discusión de una relativización de las artes, entendiéndose como tal a una ruptura con los patrones o la negación de los ismos que prevaleció en el siglo anterior. Y de ahí que un punto de inflexión no solo es hablar de las herramientas tecnológicas, sino que éstas también ya son en sí mismas una cualidad distintiva de cada una de las expresiones artísticas.

Desde siempre las artes, las culturas, las creaciones y la evolución científica han estado ligadas al desarrollo de las tecnologías y viceversa. Incluso, a veces se cree -con muchas razones- que la tecnología se acelera en la misma

medida que las creaciones artísticas han impulsado nuevos mecanismos y herramientas para su puesta en escena. Solo por poner un ejemplo, ¿quién puede señalar el momento en que la arquitectura se potenció a partir de la escultura y al revés, si se entiende que la primera es producto de un proceso que involucra a la tecnología para la construcción de diversas obras no solo urbanísticas como las pirámides mayas o aztecas?

Un ejemplo más, quizá obvio pero necesario: ¿qué habría sido del cine sin la tecnología que hasta hoy no deja de evolucionar -a su servicio- para hacerlo mucho más potente para contar historias audiovisuales? Y precisamente ahora mismo en este arte, el cinematográfico, ha sido clave la digitalidad, producto de un desarrollo científico de estos últimos tiempos.

Porque, precisamente, lo de hoy es “LO DIGITAL”, ¿cómo un soporte sustancial de casi todas las artes para su realización, producción general y hasta para su comercialización? Y ahí está el gran debate interminable para entender por qué hoy estamos hablando de arte digital, como una generalización, que ya nos obliga a reflexionar con más herramientas epistémicas.

Si hace unas décadas atrás las tecnologías al servicio del arte eran “mecánicas” y “cinéticas” las de hoy están transformando las diversas expresiones a partir de lo digital que se reduce, para muchos, a lo más intensivo y compulsivo que tiene la Inteligencia Artificial. Y, por lo mismo, abrir un debate a partir de estas incertidumbres y

expectativas nos obliga a tener otras discusiones más allá de si esto tiene que ver solamente con la piratería o la reproducción masiva de una obra de arte, que puede ir desde una partitura musical, una fotografía, una pintura o un relato literario.

Por eso también se han expandido las denominaciones en las diversas expresiones del arte como “contenido digital”, “gamers”, “mapping”, “experiencia digital”, entre otras. Y es que cuando el lenguaje adquiere estas -y muchas más- expresiones también se está modificando el sentido de ese arte y sus percepciones en los consumidores.

De ahí que este número de Públicos apunta precisamente a esa urgente discusión sobre la brecha creada entre lo digital con lo analógico para que las expresiones artísticas también generen otros procesos en el relacionamiento público, en la gestión institucional y hasta en la red mercantil que todo esto genera. Y de ahí, por supuesto, también surge la oportunidad de pensar las políticas culturales para el impulso y expansión, así como en la formación de los nuevos artistas desde la academia y, sin lugar a dudas, la necesidad de crítica superlativa, de críticos, para estas nuevas condiciones o usos de la tecnología, ahora llamada digital. ■

por Públicos

Revista de artes y pensamiento