



EDICIÓN 19
ENERO-JUNIO 2024
E-ISSN 2389-9794



Facultad de Ciencias Humanas y Económicas
Sede Medellín



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Reseña

Arte en la era digital

Jennifer Molina-Calderón







Reseña Javier Correa-Román y Julia Isasti, eds. *Arte en la era digital*. Libros de FILOSOFÍA&CO, 2023, 234 pp.

Jennifer Molina-Calderón*

Asistimos en la actualidad a una época hiperacelerada y tecnológicamente revulsiva, en la que el lenguaje y la forma de relacionarse con las imágenes pasan por unas transformaciones sustanciales respecto a generaciones anteriores. Esto obliga a volver a la pregunta acerca del estatus ontológico del arte, mismo interrogante que Walter Benjamin había planteado ante la llegada de la fotografía. Luego, Michel Foucault postula una *ontología del presente*, con la que se pueda identificar las particularidades y dinámicas históricas en las que se encuentra inserto el sujeto, a la vez que permita descubrir las fallas concomitantes a su tiempo.

Con este diagnóstico, *Arte en la era digital* propone una reflexión acerca del arte y la era digital, en donde el arte se encuentra sometido al sistema económico, mientras que el entorno digital ha acaecido mutaciones profundas en la esfera social. Esta obra, que viene en formato de libro electrónico y está compuesta de cinco capítulos, contiene una riqueza de propuestas en la que los primeros capítulos incluyen relatos, ensayos, un poema e ilustraciones acompañadas de entrevistas, y finaliza con artículos académicos.

* Socióloga por la Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.  <https://orcid.org/0000-0003-0670-567X>
 jemolinaca@unal.edu.co





En el primer capítulo, el relato *En el museo*, de Paula Ducay, trata sobre un hombre cosmopolita y evasivo en sus relaciones humanas, pero acompañado por el arte en su vida cotidiana, desde las medias con estampado de una obra de Van Gogh, hasta los recorridos minuciosos del museo virtual que hace por periodos de tiempo prolongados, junto al conocimiento experto que tiene acerca del arte. Por su parte, Myriam Rodríguez del Real en su texto ¿Van a morir los museos? Hacia espacios artísticos y culturales más democráticos en la era digital, cuestiona la función de los museos como sitios que posibilitan el encuentro entre la obra y el espectador, de cara al arte institucionalizado, producto de intereses económicos y del poder al que terminan sirviendo estos lugares. Lejos de ser espacios neutrales, los museos son entonces resultado de relaciones de producción mediadas por relaciones de poder, en las que el arte queda completamente escindido del mundo de la vida y el público es bastante reducido.

La cuestión de la soledad producto de la individualización gracias al auge de lo digital se aborda en el segundo capítulo, en el cuento *Espectros* de Javier Correa Román. Marcos, un personaje engullido por el ritmo de un turismo caótico, recorre en tren varias ciudades de Europa sin lograr detenerse en ninguna por mucho tiempo. En Florencia reconoce las calles y una catedral que solía ver en los videojuegos, experiencia decepcionante porque la emoción no es la misma que en los videojuegos. La sensación de invasión hacia su experiencia amorosa se dispara en el momento en el que entra a la Galería Uffizi y se topa con Cabeza de medusa de Caravaggio, misma imagen que su amante Carlos solía enviarle en forma de sticker. Marcos logra acceder a obras de arte gracias a la mediación tecnológica, sugiriendo que lo digital ha posibilitado la expansión del conocimiento artístico. También vale la pena mencionar como, resultado del uso de las tecnologías, existe una identificación con la experiencia de angustia de Marcos cuando revisa las *stories* de Instagram repetidamente, y cuando vigila si Carlos se encuentra conectado.

Luego, en el poema de Javier Calderón *Y si resulta que después de todo te quería porque no estabas*, es posible percibir los temas de la ausencia, la distancia, y el *tú poético*. Al cuerpo amado y ausente se le da forma a través del lenguaje, y deviene representación con el *tú poético*, conformado por el lenguaje, que se opone el *tú interactivo* determinado por la imagen en la era de lo digital, un simulacro de cuerpo que no necesita representación o dirección. Si los nuevos formatos digitales han logrado cambiar el discurso amoroso, el *tú interactivo* da pistas que permiten responder esa pregunta. En contraste, el texto de Paula Melchor titulado *Toda mi vida he tenido miedo de los alacranes* evidencia, desde



un relato biográfico, la dicotomía entre lo rural y lo urbano. La autora cuenta como el gusto por la lectura la apartó en un primer instante de su comunidad, para luego generar otras comunidades literarias en las redes sociales. Melchor destaca el efecto democratizador de internet, pues ha permitido el acceso a focos de atención en donde los acontecimientos no solamente ocurren en las grandes ciudades. Sin embargo, advierte, no hay que olvidar los riesgos de crear una vida paralela en redes sociales.

El tercer capítulo *El hastío y la sobresaturación* presenta la interacción del arte con lo digital condicionado por el trabajo y las condiciones materiales de existencia. Allí, en *Ficciones de pantalla*, Marta Martínez indaga la digitalización, en donde las condiciones económicas y el lugar situado son una constante. En cuanto al acceso a la producción y recepción del arte, señala como en internet toda la información se encuentra disponible y libre de consumirla, incluyendo lo concerniente a la esfera artística, aunque sugiere la importancia de reconocer las desigualdades persistentes. La autora además habla sobre lo difusa que puede llegar a ser la línea entre el disfrute de lo artístico y la necesidad de producir y consumir arte continuamente. Martínez también ve en las plataformas digitales una posibilidad de generar comunidades que cuestionen las jerarquías habituales producidas por el bagaje o los conocimientos previos como condición para interactuar con el arte.

La imagen Feed de Alba Mezcuca representa el sentimiento colectivo de auto-explotación a cambio de likes, en donde lo digital es un canal de difusión definido por la angustia que produce el mandato de producción de contenido. La ilustración refleja la noción de post perdido, que no dura más que un par de segundos, a la par que manifiesta su postura de separar su realidad y lo que permite ver de ella, del resto de las personas. Mezcuca no oculta cómo la tecnología le ha permitido una libertad de creación y exploración, aunque siempre privilegia el lápiz y el papel.

En el cuarto capítulo, *La mirada*, Marcin Bartosiak en su texto *Alerta visual. Despertar la mirada para la era digital*, propone una legitimación de la cultura visual como “una manera activa de provocar cambios, no solo una forma de ver lo que acontece”, a la vez que establece nuevas formas de reflexión que permitan recuperar la sensibilidad por la imagen artística en época de sobresaturación visual. Comienza explicando la naturaleza del acto de visión para introducir la noción de cultura visual, cuyo objeto de estudio es el acontecimiento visual, entendido como una experiencia que consiste en la interacción entre el signo, el espectador y la tecnología. La mirada, entonces, se relaciona con la memoria, en un acto en



el que el espectador al ver una imagen, termina siendo afectado por la misma, lo que trae unas consecuencias éticas. Utilizando obras de David Hockney y Tony Oursler muestra cómo la transparencia en el ámbito digital logra la permanencia de las pinceladas, incidiendo sobre la dimensión de la temporalidad.

Según Bartosiak, Hockney legitima la materialidad de la pantalla digital para el estudio del paisaje, mientras que Oursler recurre al video para exponer la relación de la visión entre los humanos y los sistemas de algoritmos. Bartosiak subraya que lo digital representa la siguiente etapa de la cultura visual, aunque en realidad se mantengan las mismas maneras de visión que antecedieron a lo digital, pues el ojo humano aún sigue viendo de modo análogo.

A continuación, se encuentra la ilustración *Una estrella y un demonio amuletos de lo bueno*, de Mara Sannia. A blanco y negro, saturada de elementos, llama la atención la frase “Nada es de verdad” y los rostros al otro lado del dibujo, que expresan emocionalidad, muy acorde a la realidad de las redes sociales. La abundancia de elementos en la imagen es congruente con la idea acerca de la sobrecarga de información a través de redes, que influye sobre su modo de producción al obligarse a sí misma a subir contenido, al tiempo que repercute en la subjetividad cuando expresa que se compara y tiene la sensación de no producir lo suficiente.

Pasando al texto *La revolución tampoco será generada por IA* de Pepe Tesoro, del último capítulo *Nuevas tecnologías, nuevos paradigmas*, se rastrea cómo las ansiedades y debates suscitados por la inteligencia artificial se encuentran más relacionados con confusiones derivadas de la ciencia ficción acerca del desarrollo de una inteligencia no-humana, que ha funcionado como una forma de sublimar el problema subyacente del trabajo asalariado. El texto concluye con la idea de que las imágenes creadas por IA son percibidas como un agravio al campo de la creación, asumiendo una existencia de algo íntimamente original y valioso en lo que es producido directamente por un ser humano.

Por último, en el escrito de Pablo Caldera titulado *Una estética para TikTok*, el autor sostiene que esta red social ha constituido una estética propia, y expone la manera en que la imagen en TikTok se encuentra sujeta a las exigencias de la gestualidad, en las que los retos necesitan de un mecanismo de participación repetitiva, dificultando la comprensión icónica y reafirmando la idea de que las imágenes crean comportamientos y experiencias sensibles. De este modo, los elementos de la estética TikTok son el montaje, el formato, la velocidad y el dominio del gesto.

Es posible conjeturar, por consiguiente, que se mantienen las mismas maneras de visión análoga que señala Bartosiak y las mismas nociones en las redes sociales acerca de lo que es arte, reforzadas por el sistema de algoritmos. Resulta oportuno entonces preguntar a los autores si la relación del público con el arte contemporáneo se hace más estrecha en lo digital o no, sobre el rol de los mediadores y curadores de los museos en el escenario de las redes sociales, y acerca de los retos que implica hacer conservación y restauración de una obra digital.

Lo novedoso de este libro está en la pluralidad de propuestas y disciplinas, sin limitarse única y forzosamente al lenguaje académico. Plantea temas como la inteligencia artificial, pone al arte y la cultura en relación con lo cotidiano y no como un elemento accesorio. También es interesante la incorporación de neologismos propios de internet y las redes sociales, que resulta en una yuxtaposición armoniosa de términos propios del arte. Si bien el ejercicio de trazar una articulación entre lo artístico y lo digital es amplio, con un devenir incierto dado el avance estrepitoso de la tecnología, esta obra dota de herramientas que permiten analizar la complejidad del fenómeno de la inserción de la virtualidad en el campo del arte.



Jennifer Molina-Calderón
Reseña: Arte en la era digital.

