

Enero 2019



aletheia
revista ieu universidad

Artículos de Opinión:

EL ARTE DIGITAL *VERSUS* EL ANALÓGICO

Mtra. María del Rosario Vergara Betancourt



Revista Aletheia IEU
revista-aletheia.ieu.edu.mx



alethéia
revista ieu universidad

ARTÍCULO DE OPINIÓN:

EL ARTE DIGITAL *VERSUS* EL ANALÓGICO

AUTOR:

Mtra. María del Rosario Vergara Betancourt.

AFILIACIÓN INSTITUCIONAL:

Docente online del IEU en el área de Humanidades

CORREO ELECTRÓNICO:

verbet89@hotmail.com

TELÉFONO:

222 3596 286

Resumen.

La digitalización del arte ha producido, en las sociedades contemporáneas, una forma nueva de experiencia estética, una suerte de embeleso que envuelve al espectador y le permite experimentar las nuevas producciones más allá de la contemplación tradicional que supone el arte analógico.

Abstract.

The digitalization of art has produced, in contemporary societies, a new way of aesthetic experience, an enchantment that evolves the viewer and allows him to experience the new productions beyond the traditional contemplation of the analog art.

Palabras clave.

arte, medios, digital, clásico, contemporáneo, museo, institución.

Keywords.

Art, media, digital, classic, contemporary, museum, institution.

EL ARTE DIGITAL *VERSUS* EL ANALÓGICO



El arte es un complejo entramado de definiciones que van desde lo más clásico, como un perfeccionamiento de la técnica, hasta un libre hacer. Situar frente a frente la tradición y la innovación supone muchos problemas estéticos y axiológicos, sin embargo, lo que planteará este artículo será describir cómo el arte digital aún mantiene parte del encanto del arte analógico.

En principio, habrá que definir a qué nos referimos cuando hablamos de arte analógico, pues no es otra sino el arte representativo, es decir, todas aquellas manifestaciones y técnicas que buscan imitar la realidad¹. Por lo tanto, El David de Miguel Ángel o La maja vestida nos hacen pensar en la representación que el artista hace de una idea presupuesta. Por otro lado, el arte digital estará relacionado con los nuevos medios de producción, que promueven técnicas novedosas, y también con las formas nuevas de distribución.

Pensemos en los medios digitales como las computadoras, las pantallas o los videojuegos y, por supuesto, las redes sociales.

Lo que observamos en el fenómeno del arte digital son dos cosas: por un lado, permite una inmersión² en la obra, cosa que no sucede en el arte analógico; si bien es cierto que en éste podemos apropiarnos de la obra, no podemos participar en ella. En los videojuegos, por ejemplo, el espectador se convierte en el personaje protagonista, y es él quién dirige el juego o acción. Por otro lado, el arte digital conserva el concepto ilusorio de la obra de arte tradicional. En ambos casos, el artista planea una experiencia estética en relación con el objeto. Pero en el arte digital, el espectador no se limita a observar, y la obra deja de ser objeto de observación para convertirse en objeto de deseo. La experiencia estética, entonces, asume su definición como el proceso en el cual el público necesita el objeto y

¹ Kuspit, D. (ed.) (2006). *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid: CBA.

² Cfr. Carrillo, A. (2013). *Los medios, la ilusión y la realidad virtual en fotografía, cine, juegos digitales y narrativa*. México: Ítaca.

la experiencia que éste le provee. Desde la perspectiva de De la Fuente, la imagen, ahora convertida en movimiento, permite darle existencia al sujeto.³ Esto significa que, en una sociedad dinámica como la nuestra, es la realidad virtual, el video arte, las inmersiones digitales, etcétera, lo que le da permanencia histórica al sujeto. Podríamos suponer esto del arte analógico, sin embargo, la diferencia radica en que en el arte tradicional es el artista el que permanece; mientras que, en el arte digital, es el sujeto, el hombre cotidiano, el que logra permanencia a través de la experiencia inmersiva y estética.

³De la Fuente, G. (2011). "Saturación de la videosfera, imagen y deseo", en *Estética, arte y consumo, su dinámica en la cultura contemporánea*. México: BUAP.

Referencias.

Carrillo, A. (2013). Los medios, la ilusión y la realidad virtual en fotografía, cine, juegos digitales y narratividad. México: Ítaca.

De la Fuente, G. (2011). “Saturación de la videoesfera, imagen y deseo”, en Estética, arte y consumo, su dinámica en la cultura contemporánea. México: BUAP.

Kuspit, D. (ed.) (2006). Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación. Madrid: CBA.