

## Una aproximación antropológica al arte y la tecnología: la práctica artística según lo descrito por artistas digitales

Neus Claros i Andolz

Universitat de Barcelona

### A modo de introducción

Este artículo recoge las líneas esenciales de una investigación, llevada a cabo entre septiembre de 2002 y mayo de 2003 en Barcelona, cuya pretensión primera era la de conocer aquellos términos en que los llamados *artistas digitales* pudieran definirse y reconocerse a sí mismos, lo cual suponía igualmente dilucidar qué nociones de arte y de eso otro que llamamos *nuevas tecnologías* manejaban, puesto que ambas, se aparentaba, convergían en su propia figura, la del artista digital.

En primer lugar, se halló que aproximarse a la definición (o definiciones) dominante de arte -y por ende de obra de arte y de artista- en la tradición occidental podía significar habérselas con una especie de tautología (el arte es un tipo de procedimiento y el conjunto de productos resultantes de la forma de proceder de los artistas; los artistas producen obras de arte, y las obras de arte son aquello producido por los artistas). Pese a ello, y tomando en consideración lo concluido por Alfred Gell ([1992](#); [1998](#)), trataron de establecerse unos mínimos para acotar la figura del artista: se entenderá por *artista* a aquel individuo que se aplica, mediante particulares procesos y métodos de trabajo, determinadas habilidades intelectuales y unos específicos conocimientos técnicos -todo ello en singular e indisoluble interrelación- en la consecución de un producto -bien tangible, bien inmaterial- que trata de ejercer alguna influencia y provocar alguna clase de agencia -pudiendo ser ambas de carácter muy diverso- en el receptor. Se estimó valiosa la aportación de Gell ([1998](#)) relativa al artefacto artístico concebido no como un producto acabado y un fin en sí mismo, sino como la extensión distribuida de un agente, el artista, cuya agencia se prolonga en la del receptor. Desde estas páginas, se cree oportuno destacar que el producto artístico, lejos de ser una expresión individual, constituye una de colectiva puesto que debe contemplarse como el resultado de un doble proceso de socialización, si se permite la expresión: una de origen donde el artista toma del colectivo (de sus creencias, de sus prácticas, de su trayectoria...) elementos diversos con los que configura su producto, y otra de destino donde retorna, reelaborado, al colectivo lo que había tomado en préstamo, y éste hace determinado uso de ello.

En segundo lugar, se reconoció como artista *digital* a aquél que trabajaba con la Red y/o para la Red, pero se incluían también individuos que presentaban trabajos en soportes electrónicos diversos (CD-ROM, DVD, etc.) o instalaciones fuera del ciberespacio donde intervenía la tecnología digital <sup>[1]</sup>. A su vez, por *nuevas tecnologías* se entendía la tecnología digital, esa mediada por ordenadores que trabajan mediante programas informáticos, y también una de sus principales expresiones: la Red, Internet. <sup>[2]</sup>

El perfil de la población objeto de estudio es el siguiente: se recabó información entre nueve artistas, de los cuales dos de ellos se convirtieron en informantes principales, poseyendo uno de ellos formación en Bellas Artes y el segundo en diseño gráfico digital y arte multimedia. Con ellos se estableció una relación personal y directa: se emplearon diversas rondas de entrevistas abiertas con el objeto de que fueran los propios entrevistados quienes fijaran inicialmente sus puntos de interés, sus inquietudes y sus interpretaciones en la forma más espontánea y menos mediada por la entrevistadora que fuera posible, y significó acceder a la observación de algunos de sus espacios y a las actividades desarrolladas en ellos (hogares, estudios, ponencias y salas de exhibición; a sus ordenadores y a sus obras). Los siete artistas restantes cumplieron un papel diferente que permitió completar, contrastar o calibrar la representatividad de lo enunciado por los dos informantes principales a través de la relación epistolar electrónica mantenida con ellos que tomó la forma de un formulario de preguntas concretas, pero sin opciones cerradas, acerca de su práctica artística y de las nuevas tecnologías. La intención era valorar, también, una de las herramientas de difusión y de relación que ellos mismos utilizaban: la sección de «contactar» de sus propias páginas *web*.

La población total presentaba pues este perfil: dos mujeres y siete hombres [3]; entre 23 y 55 años [4], cinco de nacionalidad española, dos de argentina, una de alemana y una de sueca; siete de ellos con residencia en diferentes lugares de España, uno en Alemania y uno en Argentina [5]; sus formaciones comprendían las siguientes categorías: Bellas Artes, Filosofía, TIC, Diseño gráfico, Diseño gráfico digital, Psicología, Cine, Arte multimedia, Publicidad y Relaciones Públicas [6]; finalmente, el espectro de profesiones, además de la de artista: profesor de dibujo de enseñanza secundaria, diseñador de *webs*, promotor de acontecimientos relacionados con la música, técnico informático, profesor universitario de diseño y *media art* y diseñadores gráficos digitales [7].

### **Acerca del arte: entre el respeto a una institución y la resistencia a sus convenciones**

Cuando los artistas consultados describían el arte digital efectuaban ejercicios de igualación entre la práctica artística digital y otras no fundamentadas en el uso de esta tecnología. La igualación se desprendía de aquellas declaraciones que homogeneizaban tecnologías al aseverar que la tecnología digital es una herramienta útil para plasmar la imaginación del artista “*tanto como lo fueron, y lo son, el pincel y la tela tradicional*”, explicaba uno de ellos. Todos ellos, al margen de la elección personal -la práctica creativo-artística digital-, rendían pleitesía a cualquier tipo de manifestación artística, fuera ésta o no afín a sus presupuestos artísticos personales. La mayoría de los artistas y diseñadores, haciendo uso del recurso a la comparación entre tendencias, estilos o movimientos, daban cuenta de la validez, honorabilidad y necesidad del arte sea cual sea su signo, y no daban muestras de desinterés, rechazo o desprecio ni por el trabajo ni por los productos obtenidos por otros artistas, ni anteriores ni coetáneos a ellos mismos. Se hizo evidente un respeto, casi incondicional, hacia el arte como institución y como práctica.

Sin embargo, el respeto a una institución no implica, para aquellos que practican el arte, que no se discutan, incluso impugnen, algunos de los pilares sobre los que se soporta ésta. Así, puede observarse en algunos de ellos la manera en que se cuestiona la categoría de artista, que no invalida la de arte, pero que sí supone una revisión, y en más de un caso su fustigamiento. Aducían que la categoría de artista contenía, en muchos casos, un fuerte ingrediente “*elitista*”, porque puede tratarse de una categoría que tenga más pretendientes que aquellos a los que puede corresponder: lo difícil no es ser artista, sino ser socialmente reconocido como tal. Podían considerar esta categoría obsoleta y proponían como alternativa una que estableciera que el individuo creativo es un ciudadano más expresándose. Ésta era la carta de presentación de uno de ellos: “*Yo sólo soy un ciudadano expresándome, como todos hacemos de una manera u otra. Creo que el término artista pertenece al siglo XVII, cuando había que ser artista, rey, granjero o cualquier otra cosa. Hoy en día, pasamos de todo esto*”.

Igualmente se mostraban críticos frente a los instrumentos, personas o instituciones que con sus estimaciones discriminan, validan y clasifican lo que es arte y lo que no lo es: esto es, la teoría, la historia y la crítica de arte. Podían afirmar que la historia del arte constituía “*un catálogo de obras de arte que dice poca cosa sobre el arte*”, y se perdía confianza en esta disciplina cuando se descubría que concedía el estatus de obra de arte, muy frecuentemente, de manera retroactiva. Por otro lado, se acentuaban las invectivas contra la arbitrariedad de la crítica de arte en lo que respecta a que si un artista pasa desapercibido para ésta, queda irremisiblemente condenado al ostracismo, mientras que desde su perspectiva el arte es igualmente valioso y es igualmente arte “*tanto si es aceptado o no como tal. ¿Es que un «pintor de domingo» no es un pintor?*”, inquiría, aunque bajo la fórmula de pregunta retórica, un artista. Así, y a pesar de la conciencia demostrada por parte de los artistas acerca de la temporalidad y el localismo del arte, simultáneamente apelaban a una especie de atemporalidad y universalidad de la práctica artística y de su producto, dotándolo entonces de cierta autonomía puesto que convertían el producto artístico en inmune al juicio -por lo menos al juicio de algunos-.

A partir de estas consideraciones empezó a vislumbrarse la encrucijada en la que parecía hallarse el artista y de la que en buena medida eran conscientes. Lo descrito anteriormente podía tener alguna explicación: existen dificultades en lograr una conciliación entre su trabajo y su producción (concebidos y experimentados como formas libres de expresión de la individualidad) y su ajuste a los modelos predeterminados de lo que debe ser una obra de arte y un artista establecidos por determinadas instancias (la teoría, la historia y la crítica de arte, por ejemplo). Igual de complejo es hacer converger esa misma expresión de la individualidad con una recepción de su producción que, por cierto, en la mayoría de los casos, no cuenta con una demanda individual ni concreta. Esto significa que existe un considerable desajuste entre la oferta individual que lanza el artista y la demanda global, difusa, social -que la hay- de arte: la demanda de arte es, mayoritariamente, indeterminada a diferencia de la demanda de otros productos. La descoordinación se agudiza si se considera

que lo perseguido por los artistas, decían, era la recepción (a ninguno le parecía que tuviera sentido producir obras para uno mismo).

Frente a estos desajustes, que atribuían a arbitrariedades en el mejor de los casos, y a injusticias en el peor de ellos, estos artistas describían estrategias de defensa y de compensación en los siguientes términos:

En primer lugar, *negándose a someter la obra propia al juicio de la crítica*: esto significaba inhabilitar a la crítica de arte por considerar que ésta no poseía los suficientes conocimientos sobre arte digital como para realizar evaluaciones fiables (aunque, subrepticamente, significaba eludir la crítica). En su lugar, preferían depositar su confianza sobre otras instancias que les ofrecían mayores garantías de ecuanimidad (por ejemplo, los circuitos alternativos de difusión artística en la red, a los que se considera especializados o, por lo menos, más receptivos con este tipo de producción y más avezados en las nuevas tecnologías; puede tratarse de revistas electrónicas de arte, festivales *online* u otras instituciones que ejercen las veces de galerías de exhibición también en Internet).

En segundo lugar, *creando circuitos alternativos de difusión* que puede ser la misma Red (sus propias *webs*, foros de debate) o círculos restringidos de adeptos a las que denominan “*comunidades*”, que también pueden crearse a través de la Red. En tercer lugar, considerándose un tipo de artista «alternativo», entendiendo por alternativo, y según sus propias palabras, “*independiente*” o “*underground*”, desvinculado de los circuitos habituales del arte de la sociedad occidental.

El interés de estas estrategias está en la manera en que se minimiza la falta de éxito y se metamorfosea en una postura elitista o de gueticización, adoptada voluntariamente o impuesta contra voluntad, y en cómo esta situación es susceptible de ser reabsorbida por el sistema artístico y ser reconvertida en arte de pleno derecho por efecto de la presión y la resonancia de lo inicialmente marginal; así lo explicaba un artista: “*No considero que sea un arte [el digital] destinado a los críticos, pero sí considero que es el inicio de un nuevo movimiento que en algunos años será «tradicional», simplemente basándome en la evolución de las tecnologías y en cómo éstas están teniendo influencia en lo cotidiano*”.

### **Sobre la condición de artista: entre lo individual y lo colectivo**

Según la información aportada por los artistas, el arte se encuentra distribuido, esencialmente, entre las esferas de expresión y de comunicación. Preferentemente, y según sus declaraciones, el arte es expresivo. Esto se concluye a partir de todas aquellas descripciones en que se autodefinían como individuos que “*necesitaban expresar*” determinadas cosas y explicaban que, hasta ahí, no se diferenciaban del resto de individuos; lo que distinguía esa necesidad de expresión de la de otros era que lo hacían “*de determinadas maneras*”. Desde un punto de vista interpretativo, esto significa que, inicialmente, se sitúa en la esfera de lo íntimo y lo subjetivo pero que, sin embargo, y sin excesiva dilación, tiende a convertirse en una intersubjetividad

compartida con los potenciales receptores: ambos, emisores y receptores, acabarían por constituir una especie de *comunidad* (en el sentido de compartir alguna cosa que les relaciona entre sí) invisible, pero deseada y perseguida, que supone la culminación de la práctica artística y de su producto. Los artistas daban cuenta de ello a través de sus alusiones a la importancia concedida a lo que llamaban recibir un “*feedback*” de los usuarios, *feedback* del que se cercioraban a través de los contadores de sus páginas web, del “*boca a boca*”, de los correos electrónicos recibidos, de los círculos de relaciones más estrechos, de foros de debate y *chats* especializados en la materia o de concentraciones o eventos relacionados con la creación digital.

En este punto, desde luego, entendían explícitamente (porque también aseveraban que el arte era “*una forma de comunicación*”) que se producía el salto de la esfera de la expresión a la de la comunicación en tanto que se establecían conexiones, intercambios -“*enriquecimientos*” era el término más usado- entre ambas partes: emisor y receptor.

Éste sería uno de los elementos que permitiría situar al artista entre lo individual y lo colectivo, como expresaba Gell (1998), en una interrelación constante guiada por una tácita reciprocidad, siempre anhelada, puesto que afirmaban que era la forma en que la obra llega a su completitud.

Conviene tener en cuenta un elemento definitivo para tratar de comprender la situación en la que se halla el artista en virtud de lo expresado por los informantes, y para ello resulta imprescindible resolver la diferencia existente entre la *individuación* y el *individualismo*. Existen acciones que sólo pueden ser ejecutadas individualmente, por lo que es impensable que sean realizadas conjunta y simultáneamente con otras personas. Es así no por ninguna razón oculta, sino por impedimentos físicos, morfológicos, estructurales de la persona: ninguna otra persona puede comer en nuestro lugar y conseguir que los nutrientes sean asimilados por otro organismo que no sea el que, efectivamente, está ejecutando la acción de comer. Así, parece oportuno distanciar esta forma de conducirse -la *individual* e individualizada- de aquella otra -el *individualismo*- que organizaría toda agencia y experiencia en torno al individuo como ente *autónomo*, sobreponiendo éste al colectivo, ignorando los estrechos vínculos existentes.

Así pues, la práctica artística la entienden como un ejercicio fundamentalmente individual -es cierto- pero, atiéndose, de ningún modo intransferible (puesto que no es sólo expresión sino comunicación), siempre socializable (dado que no sólo el receptor se hace eco del artista y de lo producido por éste, sino que también el artista se hace eco del receptor y de lo producido o demandado por éste) y ofrecido a manera de servicio social (con el propósito de que tenga alguna utilidad).

No obstante, es innegable que en sus descripciones del arte como un acto de “*creación individual*” e “*íntima*” podían hallarse elementos que corroboraban una concepción del artista enraizada en el individualismo (no en vano están inseridos en una determinada sociedad que ha concedido un espacio privilegiado al individualismo). Aun y así, debe prestarse atención al modo en

que son conscientes de que los útiles -materiales o conceptuales- que intervienen en el proceso de producción, así como el resultado mismo -el producto artístico- no se corresponden exactamente con hallazgos individuales / individualistas. Cuando concedían una especial relevancia a la “*idea*” (el concepto o el contenido sobre el que fundamentaban su obra) y a la “*creación*” (el proceso de ideación y de conversión de lo imaginado -o lo representado mentalmente- en un objeto sensible), consideraban a ambas como “*expresiones individuales*” y de la individualidad, y estos acicates del individualismo se veían degradados por elementos que los erosionaban. Por ejemplo, reconocían que la «*idea*» que, sin duda, es atribuida a la agencia individual, surge de un substrato de conocimiento colectivo, colectivo en tanto que es compartido con personas afines o por cuanto todo individuo se halla inserido en algún grupo humano que dispone de un bagaje cultural y una experiencia común y que beben de la misma fuente de recursos. Reaparecía esa tensión existente entre lo individual y lo colectivo cuando explicaban que los asuntos que trataban no respondían únicamente a sus preocupaciones o inquietudes, sino a las de muchas otras personas. Además, atribuían gran relevancia al papel activo del receptor, de quien persiguen obtener algún tipo de co-autoría (no sólo con la recepción sino, en muchos casos, con la intervención efectiva de éste en la obra). En caso contrario, podían considerar la obra como fracasada o, más exactamente, como ineficaz.

Por otro lado, algunas de las formas de organización del trabajo y las cualidades otorgadas al producto artístico permitían distinguir elementos erosivos del individualismo. Esto se hacía evidente por la forma en que apreciaban el *trabajo en cooperación*: o sea, cuando la organización del trabajo es descentralizada y donde cada miembro de un equipo [8] se aplica esforzadamente en alguna de las tareas específicas del proceso de producción, bien porque se crea naturalmente, o por formación, especialmente capacitado, o bien porque el resto de miembros del equipo así lo juzgue. Resumidamente: afirmaban que la multiplicidad de puntos de vista (tanto en lo relativo a lo conceptual como a lo técnico) y la comunidad de experiencias “*enriquecían*” los resultados. Reconocían que todos y cada uno de los miembros era necesario.

Igualmente en lo que se refiere a la *comprensión de sus productos como obras de arte interactivas*, a las que definían como obras pensadas para que los receptores (al que preferirán llamar “*usuario*”) puedan incidir directamente sobre la obra a través de la interfaz diseñada por el artista. Incidir directamente significa que puedan, ciertamente, modificar la pieza; y si cada usuario puede actuar modificándola, finalmente la pieza podrá ir distanciándose cada vez más del proyecto inicial del autor -difuminando la autoría individual- y acercándose progresivamente al usuario convertido en co-creador -favoreciendo la “*creación colectiva*” (Casacuberta 2003)-. Esto puede implicar que algunos artistas mantengan una postura algo laxa al respecto de los derechos de autor; esto es, que no encuentran sancionable que otros artistas, usuarios o internautas tomen ideas, retazos o capturen pantallas o piezas íntegras. No admiten el plagio ni el logro de un beneficio económico de forma fraudulenta, es decir, con la idea o el trabajo de otro, pero sí entienden que este tipo de producción y el canal de difusión admiten la apropiación de la obra por parte de particulares (en ocasiones las piezas pueden descargarse gratuitamente; otras veces, sin

embargo, mediante previo pago: todo depende de si el artista pretende subsistir económicamente o no de la práctica artística). Opinan que se propicia lo que vendrían a considerar el acto de compartir información (motivos, fragmentos, efectos, datos, archivos...) entre los miembros de una comunidad incontable y cambiante -la de los internautas-. Laurean el hecho de que ésta es una forma de liberalizar y “*democratizar*” el acceso al arte. Contribuye, igualmente, a la consabida indistinción entre original y copia y a un cierto final de la pieza artística entendida como única y exclusiva.

Las funciones que atribuían al artista eran múltiples, interrelacionadas y coexistían en un solo individuo. Significaba de nuevo situar al artista entre lo individual y lo colectivo, esto es: el artista era aquél que mediaba entre la obra y el receptor, al cual se le concedía una agencia activa, puesto que era quien completaba la obra con su recepción y uso. El artista debía ser un investigador que experimenta con los elementos más variados, aislándolos y relacionándolos, y llegando a conclusiones sobre sus respuestas y comportamientos; le corresponde también descubrir parcelas de la realidad, como defendería encarecidamente cualquier científico; y, desde luego, adquiere conocimiento acerca de esa realidad a través de la investigación. El artista es, también, según sus descripciones, un creador nato -como también lo es un científico- en el sentido de que construye realidades (vale la pena destacar que todos ellos concebían el arte como *construcción* -en lo que tiene de interpretación- y no como *representación* -en lo que tiene de imitación- de la realidad). También el artista era un testigo privilegiado de la realidad con el deber de poner ésta al descubierto, implicando en ocasiones la adopción de un compromiso social con sus semejantes, cargando con la denuncia si es necesario. El artista, igualmente, es alguien entrenado en proceder al análisis introspectivo que le permite conocer no sólo los resortes de su propia persona, sino que, por extensión y comunidad de experiencias, accede a un superior conocimiento de los demás.

En relación al producto resultante de la agencia del artista, la obra de arte, destacó de inmediato, entre los informantes, la específica valoración de la *idea* que se ha mencionado anteriormente. Esta valoración se desprende de una aguda adhesión a la noción de *originalidad*. La *originalidad* terminaba por erigirse en el rasgo más valioso del artefacto artístico. Por *original* entendían distinguida, en el sentido de distinguible, y suponía que castigaban y condenaban la imitación, el plagio y la repetición, mientras que premiaban actitudes como las de proceder al estudio de otros, aprender de otros, inspirarse en otros, saberse parte de unos conocimientos comunes y compartidos y, muy especialmente, “*experimental*” (vocablo que reiteraban y que remite a la percepción del artista como investigador y, por lo tanto, productor de conocimiento). Rechazaban airadamente lo que podría llamarse «inventarse las cosas», hacer falsos experimentos, hacer meta-arte o el uso gratuito y oportunista de la tecnología, las técnicas o los motivos. De sus explicaciones podía inferirse que la originalidad no era un resultado, sino una actitud que se caracterizaba por la sinceridad, la honestidad en el trabajo, la asunción de las limitaciones propias y el respeto por las ajenas, en no engañarse ni engañar, y suponía el mantenimiento de un tenso equilibrio entre lo deseado y lo realizado. Actitud que puede evaluarse como peliaguda a la par

que virtuosa, moralmente recta (en el caso de que exista esa clase de rectitud, o de moral). De algún modo, este convencimiento explica, según su parecer, que una pieza poco ostentosa técnicamente o temáticamente humilde pueda ser considerada original por efecto de la apreciación de ser un trabajo honesto, con la capacidad de conmover o de hacer pensar: “*Para mí el arte, propio, ajeno, nuevo, tradicional, me provoca o no me provoca. No cuantifico, ni califico su calidad de acuerdo con las técnicas empleadas o el trabajo que haya llevado desarrollarlo o el nombre o la categoría del artista que la haya llevado a término. Para mí una obra artística me conmueve o no, es una cuestión de piel, y eso es la única cosa que me determina e impulsa a convivir con ella o a no mirarla nunca más*”.

### **La relación del artista con las nuevas tecnologías: entre la autonomía y la subordinación**

Pfaffenberger (1988a; 1992) insiste en la construcción social de la tecnología y juzga como explicaciones parciales e incompletas por igual tanto aquellas que remiten al *determinismo tecnológico* (donde la tecnología, autónomamente, impondría modelos sociales y pautas de conducta) como las que se soportan sobre el *sonambulismo tecnológico* (que restaría importancia al vínculo e interdependencia entre lo social y la tecnología). Tratará de contemplarse lo manifestado por los artistas bajo esta perspectiva, es decir, no tratando de explicar la práctica artística digital ni bajo el *determinismo* ni bajo el *sonambulismo* tecnológicos.

Sea cual sea el lugar que ocupe la tecnología digital en el mapa de percepciones de los artistas consultados, una nota común describe su comprensión: en sus descripciones acerca del porqué de la preferencia por el uso de ésta aparece, en uno u otro lugar de su explicación, la concepción de la tecnología digital como instrumento de corte que les permite referirse a otro tipo de manifestaciones artísticas como *tradicionales* (“*arte tradicional*”, “*formas tradicionales*”, “*medios tradicionales*”). Pudieron destilarse dos de las acepciones que de tradicional manejaban: una atiende a lo tradicional como opuesto a lo *moderno* (moderno en su acepción de novedoso); la otra responde a una sinonimia establecida entre lo *tradicional* y lo común, corriente, ordinario o *mayoritario* (que no incluye el ingrediente de modernidad o novedad): utilizaban indistinta y simultáneamente ambas acepciones. Ello daba cuenta de que podían distinguir rasgos que les permitían identificar las nuevas tecnologías como algo efectivamente *nuevo*, mientras que otros rasgos simplemente daban fe de la *situación de minoría* en la que se encuentran los agentes de la práctica artística digital.

Cuando precisaban aquellas características que explicaban su preferencia por la tecnología digital, todas entraban en estrecha relación con el uso que podían hacer de ella y por los beneficios que les reportaba. Según Muhlmann (2001) la apropiación de las tecnologías por parte de los individuos se realiza críticamente (discriminando los usos eficaces de los ineficaces, aquellos que reportan algún beneficio económico o permiten ahorrar trabajo), y Lahera (2000) añadiría que se ejecuta creativamente (asignando usos «inesperados», no predeterminados, no previstos por los diseñadores de tecnología).

Así, definían como ventajosas determinadas características, que consideraban específicas de la tecnología digital. En primer lugar, aquellas que inciden sobre *el proceso de producción y las formas de organización del trabajo*: le atribuían a las nuevas tecnologías la capacidad de permitir una mayor “*libertad*”. En el terreno de la praxis artística, por *libertad* entendían la reunión de las herramientas y condiciones necesarias para trabajar de la manera más cómoda y económica -racional- y con el abanico más amplio posible de opciones para la resolución de problemas. Como resultado, gran parte de los usos de las nuevas tecnologías, que conciben como ventajosos, obedecen a principios muy prácticos como, por ejemplo, la *asequibilidad económica*, el *incremento de la velocidad en la resolución de problemas* y el *estímulo a la experimentación y el aumento de las posibilidades y los resultados de trabajo*. Esto significa lo siguiente: que pueden producir y extender su trabajo de una manera más “*barata*” (en comparación a otros medios y a los circuitos de difusión acostumbrados); que pueden producir de un modo más “*rápido*” (porque la tecnología digital sería entendida como un conjunto de técnicas que permiten agilizar y economizar tareas); y porque el trabajo, cuando se organiza, tiende a buscar estrategias que hagan posible la “*ampliación de conocimientos*” y, desde luego, la generación de “*alternativas*” que permitan escoger, de entre diferentes opciones, las que den más y mejores resultados.

Por otro lado, estimaban ventajoso también todo aquello que afectaba a *los canales de emisión y recepción*, puesto que consideraban que una obra de arte es una obra de pleno derecho no sólo cuando se produce, sino cuando es recibida. Valoraban positivamente lo que las nuevas tecnologías puedan tener de circuito alternativo de difusión, por amplio, por transfronterizo, por ilimitado, por opinar que se trata de una tecnología de la comunicación y de la información de un alcance que no tienen otras. Así, alaban su carácter descentralizador de la información y, en consecuencia, del poder. Todos, pese a lo anterior, advirtieron que, de ningún modo, podía hablarse de una mundialización de este medio: el acceso no es igualitario, y el grado de necesidad de los individuos puede ser muy variable, puesto que no disponemos todos los individuos de “*un universo socio-técnico supuestamente común*” (Boullier 2001:385). Como consecuencia de esto, la tecnología digital puede contribuir a la formación de grupos sectarios (comunidades más o menos inaccesibles) y su contrapartida, grupos segregados (los que no tienen acceso).

Finalmente, valoraban como beneficiosos aquellos aspectos que favorecían su propia *concepción de lo que debe ser una obra de arte*. Por un lado, la culminación de la obra de arte como «*obra abierta*» por efecto de un superior logro de la interactividad, si es que el artista parte del convencimiento de que la obra sólo se completa con la recepción e intervención efectiva del usuario que puede, con su intervención, modificarla y mutarse en co-creador. Por otro lado, la culminación de la obra de arte como «*obra total*», si aquello que persiguen algunos artistas es la consecución de obras que hagan entrar en relación tantos medios (vídeo, música, fotografía, dibujo...) como estén a su alcance. Dirán que la tecnología digital permitiría una manipulación coordinada de éstos que puede que consideren que otras tentativas artísticas no han logrado y que, en parte debido a la existencia de la tecnología digital, puede accederse al

proyecto y realización de obras *multimedia*, esas obras que son calificadas por sus productores como obras de *ingeniería* (puesto que requiere del detallado conocimiento de cada uno de los medios aisladamente y de las respuestas interconectadas del conjunto), así como de *sistemas* (dado que si a lo anterior se añaden las alteraciones que pueden provocar las acciones del usuario, las obras se asimilan a organismos vivos, de modo que cuando el usuario incide sobre uno de los elementos se desencadenan respuestas que afectan al conjunto); son, en definitiva, artefactos inteligentes.

Por lo visto hasta ahora, de las ventajas atribuidas a esta tecnología, podrá deducirse que la interpretan como un *avance*, puesto que permite un tratamiento nuevo (y, tal vez, más eficaz) de los materiales susceptibles de convertirse en producto artístico. Mas adelante, en el apartado de desventajas, reconocerán que se trata únicamente de un avance relativo.

En lo relativo a la relación del artista con la tecnología cabe resaltar que ésta está marcada por la ambivalencia, basculando el artista entre la autonomía y la subordinación con respecto a ella. Jackson (2002:303) afirma que las relaciones que se establecen entre el hombre y la tecnología, y el hombre y la máquina, están regidas por la percepción de la tecnología y de la máquina en los mismos términos que el «otro», un otro al que puede concebirse como extraño, distinto, incomprensible e incluso hostil, pero con el que se intenta convivir y con el que se utilizan estrategias de acomodación e interacción recíprocas, porque *“las personas necesitan escoger sus vidas y ser reconocidas teniendo una parte activa a jugar en la configuración de sus mundos sociales”*.

La autonomía proviene de todas aquellas declaraciones que insistían, con firmeza y explícitamente, en que el arte (y su práctica) era *necesario e irresistible*: *“Lo hago porque tengo que hacerlo, no puedo evitarlo”, “Lo necesito”, “Es necesario”*. Desde el momento que la tecnología es un recurso que pretenden doblegar a la idea, al pensamiento, a la reflexión, a la investigación, a la experimentación y a la voluntad del artista de llevar a cabo un acto creativo, la tecnología se aparenta *substituible e intercambiable*. No sólo eran palabras las que justifican su convencimiento, sino que en el terreno de la práctica, la mayoría de ellos, hacen convivir la tecnología digital (y el arte digital) con otras tecnologías (y otros productos artísticos), por lo que la tecnología digital no es excluyente. Desde luego, admitían que a diferentes tecnologías, diferentes resultados, pero resultados artísticos al fin y al cabo.

Del mismo modo, y de manera espontánea, se afanaban (unos artistas más que otros) en aclarar su posición que, *grosso modo*, podría resumirse en una considerable resistencia a las etiquetas reduccionistas, a las ataduras de los sistemas clasificatorios y a la asfixia de las identidades-corsé: es decir, la mayoría encajaba con comodidad la categoría de *artista*, pero no la de *digital* que podía percibirse como un limitante, como el resultado de una valoración precipitada, superflua, anecdótica, cuando no injusta o torpe; para algunos, implícitamente, significaba que el observador dejaba dominarse por alguno de los principios del determinismo tecnológico. Todo parecía apuntar a que primero se es artista y después se opta por el uso de determinados medios:

*“[También trabajo con la pintura, la escultura, la instalación y la acción. No descarto ningún otro medio. Porque me permiten expresar cosas que no me permite la electrónica. [...] Soy un artista que trabaja con estas tecnologías que llamáis emergentes, pero también he trabajado y trabajo con las sumergentes”.*

Sin embargo, podía observarse la posibilidad de que el artista -o el arte, o la práctica o el producto artísticos- se viera subordinado a la tecnología. Esto se constató en primer lugar cuando algunos artistas, al hablar de su propia producción, presentaban algunos trabajos como ya caducos, obsoletos, no tanto por el valor relativo que pudieran tener en el interior de su trayectoria personal, como porque se emplearon programas, recursos o sistemas ya superados tecnológicamente. De manera que podía ser que algunos de ellos se sintieran azotados por cierto darwinismo tecnológico, por la intransigencia de una tecnología que ofrece versiones o novedades a un ritmo trepidante.

La segunda vía de constatación de que el artista puede verse sometido a la tecnología procedía de los peligros que ellos mismos advertían, anunciaban y se esforzaban en corregir: eran, ni más ni menos, las que bien podría llamarse «desventajas» de la tecnología digital. Nada tiene de pueril dejar constancia de ellas, porque su valor no residía en reconocer que todo instrumento, toda acción, toda institución o toda moneda tiene anverso y reverso, su cara buena y su cara mala -lo cual es cierto, por otro lado-, sino que el valor residía en que las desventajas que describían se convertían de inmediato en indicadores, en primer lugar, del papel activo del receptor de tecnología, que traspasa los límites de su condición de receptor pasivo para mudarse, sin solución de continuidad, en sujeto activo que no recoge acríticamente aquello que le ofrecen las nuevas tecnologías. Y, en segundo lugar, porque actuando de este modo procede a cierto tipo de apropiación de la tecnología que se define por los usos específicos que le otorgan y por la intencionalidad que depositan en el producto final.

Entre las desventajas que observaban se encontraban las siguientes: todas las relacionadas con las *dificultades técnicas que podían afectar a emisores -los artistas- y receptores -los usuarios-*. Entre las primeras destacaba el reconocimiento de las limitaciones propias, puesto que debían enfrentarse continuamente a productos nuevos, lo cual obligaba a mantenerse en un constante estado de alerta y de aprendizaje. Esta situación era percibida como más opresiva en el caso de aquellos artistas que por formación, o por simple cuestión generacional, no experimentaban la convivencia con la tecnología digital como algo natural, sino como algo naturalizado (Boullier 2002). Por el contrario, artistas de menor edad consideraban como un elemento más del paisaje cotidiano lo relativo a la tecnología digital porque ha formado parte de su cotidianidad desde su infancia (en la escuela, en el ocio y en sus propios hogares). Otros individuos debían invertir esfuerzos suplementarios para la adquisición de conocimientos y la consecución del dominio del medio. A ello se añadían los problemas técnicos: los de exhibición e instalación (aquellos problemas que a muchos ya empiezan a ser familiares y que se explican a través de las conocidas expresiones de “*el sistema se ha colgado*”, “*se ha caído*”). En lo que se refiere a los receptores, los artistas resaltaban la posibilidad de que existiesen dificultades de acceso a las obras, a la

decodificación de las interfaces, o a la incompatibilidad de algunos equipos domésticos para descargar correctamente los archivos, programas, etc. Y, desde luego, eran conscientes de que *“buena parte de la humanidad está al margen de estos avances”*, de esta tecnología.

En segundo lugar, mostraban su preocupación por lo que consideraban efectos perversos de la tecnología digital, especialmente cuando se referían a que esta tecnología, como ninguna otra, no garantizaba la aptitud específica del artista para la creación; es decir, que el uso de una tecnología determinada no garantiza que ni el uso ni el producto resultante sean necesariamente artísticos. Así, juzgaban algunas producciones como *“superficiales”, “aburridas”, “vacías”, “anecdóticas”, “meta-arte”, “uniformes”, “estándar”, “seriadas”, “faltas de contenido”*, fundamentalmente porque *“hay muchas obras que se basan en la actualidad de un software. Al arte a un software determinado te limita”*. Y advertían de que *“cuando es demasiado fácil y demasiado rápido, se produce un montón de mierda. Pero, ¡eh!, no tienes por qué mirar la mierda. Todo depende de en qué quiere invertir su tiempo el espectador”*.

Contemplaban, todavía, lo que convenían en considerar un pernicioso efecto desencadenado por la percepción errónea de lo que la tecnología digital significa en relación a la práctica artística. Algunos de los artistas decían advertir que personas ajenas a la producción artística digital entendían que era imposible e impensable hacer arte con instrumento tan ordinario, vulgar y prosaico como el ordenador, no ideado originalmente para estas aplicaciones. En este punto tal vez debiera prestarse atención a cómo unos individuos tienden a ofrecer resistencia a los cambios de uso de cualquier naturaleza que otros efectúen, y también a la resistencia a la resistencia por parte de éstos respecto a los primeros.

### **Consideraciones finales**

Es necesario destacar que, por lo expresado por los artistas, debería considerarse, en primer lugar, que en lo que se refiere a la tecnología digital mantienen una actitud crítica frente a ella y que rechazan tanto posturas tecnófilas como tecnófobas que, en verdad, son las dos caras del determinismo tecnológico. Adoptar una determinada tecnología para su aplicación artística no implica, para ellos, ni adoptarla completa e incondicionalmente ni convertirla en excluyente de otras tecnologías. Por eso, al tratar sobre la relación del artista con la tecnología, se le hallaba situado entre la autonomía y la subordinación que no pretenden destacar otra cosa que no sea los términos en los que se desenvuelve o se trama cualquier relación: la de la imposición y la de la concesión, que ejercen y reciben cada uno de los elementos que constituyen esa relación.

En segundo lugar, que ante la tecnología digital desarrollan estrategias de conducta social que podrían enmarcarse en alguno de los modelos descritos por Pfaffenberger (1988b) (los dos primeros retomados de S.F. Moore y el tercero diseñado por aquél). Éstos son la *regularización* por la que el individuo se adapta a la ideología dominante; el *ajuste situacional* por la que se hacen reinterpretaciones y redefiniciones de la ideología dominante, pero sin

subvertirla, y la *reconstitución* por la que se intenta cambiar la ideología dominante y remodelar el contexto social mediante inversiones simbólicas. Las dos primeras estrategias, según Pfaffenberger, no harían otra cosa que reproducir el marco ideológico y social existentes y la segunda en particular (donde analiza el caso de los *hackers*) resume que algunos individuos, cuando tratan de mostrar las debilidades del sistema, lo que persiguen es integrarse en él. Si se atiende a la apropiación que de una tecnología, no pensada originariamente ni para la producción artística ni para un uso popularizado, constantemente acometen estos artistas, podría pensarse que se asiste a una *reconstitución*. Pero si se atiende a que, en la mayoría de los casos, lo que persiguen es lograr que a la práctica creativa digital se le otorgue el estatus de artística y que así lo reconozcan las instituciones que, en su contexto social, se ocupan de validar las manifestaciones artísticas, entonces su estrategia correspondería a la del *ajuste situacional*.

En tercer lugar, en la relación del artista con el arte se ha resaltado su respeto a esa institución (aunque con el mismo espíritu crítico que el referido al respecto de la tecnología) en base a su estimación de que el arte es *necesario*. La necesidad ha quedado descrita bajo otra ambivalencia: aquella que situaba al artista entre el individuo y el colectivo. Los artistas consultados, al hablar acerca de las funciones y utilidad del arte, se remitían tanto a lo íntimo y subjetivo como a lo colectivo y compartido con sus semejantes. Compartido, por lo menos, con los que, por estar inscritos en la misma sociedad y cultura, son capaces de estimular la agencia de los artistas y son igualmente aptos para recoger el significado de la acción de aquellos y, como diría Gell, verse impelidos a continuar con una nueva agencia (porque el producto de arte no es un fin en sí mismo, sino el estímulo de otras agencias en el receptor, ya que algún efecto causará sobre él y alguna acción desencadenará).

Finalmente, en la práctica artística digital, la tecnología se revelaba como uno de los elementos que intervienen en la producción del objeto artístico, que como cualquier otra tecnología, posee unas cualidades específicas y confiere unas características singulares a sus productos. Pero que, como cualquier otra tecnología, necesita ir precedida de la intención de producir un artefacto artístico: primero se es artista y después se utiliza la/s tecnología/s que se considere conveniente y -sobre todo- eficaz según aquello que se quiera lograr.

## **Bibliografía**

BOULLIER, D. (2001) "Les conventions pour une appropriation durable des TIC. Utiliser un ordinateur et conduire une voiture", *Sociologie du travail*, núm.43, pp.369-387.

CASACUBERTA, D. (2003) *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*, Barcelona: Gedisa.

GELL, A. (1992) "The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology", in Coote, J.; Shelton, A. (eds) *Anthropology, Art and Aesthetics*, Oxford: Clarendon Press, pp. 40-63.

GELL, A. (1998) *Art and Agency. An Anthropological Theory*, Oxford: Clarendon Press.

JACKSON, M. (2002) "Familiar and Foreign Bodies: A Phenomenological Exploration of the Human-Technology Interface", *Journal of Royal Anthropological Institute* (N.S.), núm. 8, pp. 333-346.

LAHERA, A. (2000) "El diseño de artefactos tecnológicos", *Sociología del trabajo*, núm. 38, pp.57-89.

MUHLMANN, D. (2001) "Des nouvelles technologies à l'image des vieilles organizations", *Sociologie du travail*, núm. 43(3), pp. 327-347.

PFAFFENBERGER, B. (1988a) "Fetishised Objects and Humanized Nature: Towards an Anthropology of Technology", *Man* (N.S.), núm. 23, pp. 236-252.

PFAFFENBERGER, B. (1988b) "The Social Meaning of the Personal Computer: Or, Why the Personal Computer Revolution was no Revolution", *Anthropological Quarterly*, núm. 61(1), pp. 39-47.

PFAFFENBERGER, B. (1992) "Social Anthropology of Technology", *Annual Review of Anthropology*, núm. 21, pp. 491-516.

## NOTAS

1 - Se estimó adecuada la inclusión de trabajos fuera del ciberespacio puesto que son frecuentes las prácticas mixtas que combinan o fusionan diversos medios (fotografía, dibujo, música, acción....) entre aquellos artistas avezados en el uso de la tecnología digital, justamente en ese tipo de práctica denominada *multimedia*.

2 - Es necesario aclarar, sin embargo, que la de *artista digital* es una categoría genérica que se refiere a los artistas que hacen uso de esta tecnología. No distingue ni el tipo de uso ni su grado. Por lo tanto, homogeneiza artistas de signo muy diverso que puede que sólo tengan en común el uso de una determinada tecnología.

3 - La proporción desigual entre hombres y mujeres no se tomó en consideración especial puesto que no se efectuaba un estudio de género (que sería objeto de otra investigación), sino que dominaba el criterio de la condición de artista y no otra.

4 - En cambio sí que se consideró de importancia el criterio de la edad puesto que se tuvo en cuenta que diferentes contextos de enculturación, según las edades, sí podían ejercer algún tipo de influencia sobre la percepción que del arte pero, sobre todo, de las nuevas tecnologías tuvieran los individuos: no es lo mismo haber crecido inmerso en eso que ya se denomina «cultura digital» que haber tenido que formarse con mayor esfuerzo y celeridad en ese ámbito inicialmente poco familiar para personas de mayor edad, con acceso tardío a los productos de la tecnología digital.

5 - También se juzgó relevante reunir las opiniones de artistas de distintas procedencias, precisamente por el carácter transfronterizo del medio por el que optan para producir y difundir sus obras. No era objeto de este estudio explorar acerca de la disolución de las identidades nacionales o culturales o, al contrario, su preservación, a pesar del efecto globalizador que pudiera ejercer este medio sobre los productores de arte y sus productos, pero se creyó demasiado sesgado limitar esta población según criterios geográficos o culturales (por lo menos microculturales, puesto que la población, está claro, pertenece al área occidental).

6 - Dado que se conocía con anterioridad a la investigación que era habitual que individuos con distintas formaciones acabarían por coincidir en su condición de artistas digitales, se seleccionaron sujetos que presentaran esa variedad. Resultaba, además de interesante, imprescindible tratar de discernir por qué se podía llegar desde formaciones tan diversas, incluso dispares, a una situación final similar.

7 - Conocer el signo de otras posibles ocupaciones profesionales entre los artistas permitía distinguir si la de artista era la única dedicación, y en el caso de que se tuviera otra cuál era, y si era una afín o no a la creativo-artística, y, por supuesto, si el trabajo artístico les permitía mantenerse o no.

8 - Abunda el trabajo en equipo en la práctica creativa digital por razones diversas, que podrían dividirse a grandes rasgos en dos grupos: por necesidad y por libre elección. Por necesidad porque difícilmente un solo individuo es capaz de controlar todas las fases del proceso de producción: la generación de ideas o conceptos, es decir, el establecimiento de lo que llamamos contenido, la ejecución de un diseño, la programación, la construcción de la interfaz, la resolución final... Puede que sea difícil por motivos de formación o, simplemente, por una cuestión de economía de tiempo. Por libre elección porque algunos artistas juzgan como más provechoso y enriquecedor el trabajo con otros artistas de diferente formación y procedencia -geográfica, cultural, identitaria- en un alegato de la multidisciplinariedad y la diversidad. Para la formación de equipos creativos permanentes (aunque con rotación de miembros) son más proclives aquellos individuos que responden a la etiqueta de diseñadores o diseñadores-artistas que no aquellos que se reconocen casi exclusivamente bajo la etiqueta de artistas que bien trabajan individualmente, bien en colaboración eventual con expertos en alguno de los conocimientos específicos requeridos (con ingenieros, programadores, etc.). *“Siempre he trabajado sola y me gusta, pero me entusiasma y me fascina encontrar gente con la que trabajar (raro suceso) y, cuando esto ocurre, es realmente orgásmico”*. *“En general yo prefiero trabajar a nivel individual porque me da más libertad, pero trabajar a nivel de equipo, aunque te limita esta libertad y te obliga a aceptar o a imponer un criterio, también te enriqueces dado que te permite ver otras visiones de una misma realidad”*.