

Hacia una clasificación no matérica del arte digital

David Casacuberta Sevilla

Correo electrónico: david.casacuberta@uab.cat

Institución: Departamento de Filosofía. Universidad Autónoma de Barcelona

Mesa: Memoria y Tecnoarte

La contemporaneidad es uno de los mayores obstáculos a la hora de establecer una clasificación coherente de un movimiento artístico. Cuando los artistas están creando sus piezas y exponiéndolas más o menos en el mismo momento en que nosotros escribimos los análisis resulta imposible establecer si tal práctica o tal artista realmente “quedará” o se trata de una moda pasajera que se olvidará en pocos años.

Cuando analizamos el arte digital, esta dificultad se magnifica debido a otras causas más específicas, entre las que podemos destacar:

- i) La cercana conexión entre la industria y muchas propuestas del arte digital que hace que se insista mucho en ciertos aspectos matéricos de una obra para así dar una pátina de legitimidad a una determinada metodología (como la ingeniería genética) o un producto industrial concreto (así al aparecer los primeros dispositivos portables conocidos como Palms apareció también un más que efímero “palm art”).
- ii) La evolución de los soportes es tan acelerada que lo que es mainstream en el día de hoy puede pasar al olvido en años, o incluso en meses.
- iii) La estrategia de crear sub-subestilos para poder comercializar más rápidamente una determinada tendencia estética se ha ampliado de la música electrónica a la mayoría del arte digital.
- iv) La presión que tiene el arte digital de ser a la vez innovador, creativo, abierto a las masas pero a la vez “serio”
- v) La categoría de “arte digital” se usa muchas veces como arma arrojadiza contra el contrincante. Así, el defensor de este arte valorará su superioridad en frente al arte tradicional. Los defensores de lo tradicional la usarán para criticar esas otras formas, acusando a sus creadores de ingenieros o matemáticos, y no artistas.
- vi) La obsesión actual por teorizar el arte desde otras disciplinas (desde el postestructuralismo a las neurociencias) facilita la aparición de clasificaciones “cargadas” desarrolladas para poder utilizar una determinada teoría *ad hoc* a la hora de explicar una determinada corriente artística. Pensemos en cómo obras de lo más variado se han forzado a una clasificación sobre medios de producción para poder aplicar el término cada vez más odioso de *posfordismo*.

El resultado final es que hay literalmente centenares de clasificaciones diferentes del arte digital, con lo cual resulta muy difícil plantearse un estudio objetivo de la historia reciente de esta disciplina al no haber ni siquiera una terminología común. Así, debido a este pluralismo en la clasificación es común que una obra que aparece como “metalingüística” en una clasificación se defina como “multimedia” en otra, para ser “net.art” en una tercera.

Otra dificultad asociada es que palabras de uso común en los estudios de este arte como “web art” o “creación colectiva” significan cosas diferentes para diferentes autores. Este hecho se agrava al mantenerse todavía expresiones como “multimedia” o “interactivo” aunque la mayoría de autores coinciden en que se abusó tanto de ellas en los inicios que prácticamente están vacías de sentido en la actualidad.

Ello también genera cierta tensión y ansiedad en los artistas que prefieren rehuir cualquier tipo de clasificación, ya que no acostumbran a encontrarse cómodos en ella, evitando así la discusión teórica sobre las implicaciones de sus obras.

Mi propuesta de comunicación se organiza en relación a las siguientes tesis:

- 1) La mayoría de las clasificaciones del arte digital se hace a partir de sus soportes. Ello aunque no es malo necesariamente, es claramente limitador a la hora de establecer similitudes más conceptuales entre piezas que pertenezcan a soportes diferentes.
- 2) Esta clasificación a partir de los soportes es, en realidad, una mala yuxtaposición de la forma tradicional de clasificar el arte en función de los diferentes soportes (pintura al óleo, acuarela, acrílico, serigrafía, etc).

- 3) Propuestas recientes de solucionar el problema como la re-definición del arte digital dentro del paraguas más amplio de “arte, ciencia y tecnología” no solucionan el problema pues seguimos sin poder establecer comparaciones trans-disciplinarias.
- 4) Etiquetar algo como “bio-art” o “meteo-art” como se hace desde el paradigma de “arte, ciencia y tecnología”, es en realidad, otro tipo de clasificación matérica, basado en el recurso físico sobre el que se construye la pieza.
- 5) Muchas clasificaciones del arte digital no buscan en realidad un sistema unificado para clarificar sino dar una cierta pátina de innovador o socialmente activo a una pieza que a la hora de la verdad, es básicamente insulsa.
- 6) La crítica de arte actual presenta cierta deriva a transformar las cuestiones de contenido y de orientación en cuestiones de etiqueta. Así detrás de la disquisición sobre si una pieza es “net art” o simplemente “web art” básicamente está el problema de si el arte en red ha de estar siempre socialmente orientado o no.
- 7) La multidisciplinariedad y el uso de diferentes tecnologías en una misma pieza hace que hablar de muchas piezas actuales de arte digital basado en un soporte carezca de sentido. Así, “Alzado Vectorial” de Lozano-Hemmer ¿es “light-art” porque se basa en el uso de reflectores? ¿O web art porque la posición de los reflectores puede modificarse desde Internet? ¿O es creación colectiva porque son los usuarios los que deciden cómo se organizan los cañones de luz?
- 8) El término “arte digital” debería capturar más un estado mental, una forma de trabajar, que un tipo de tecnología, de la misma forma que “música electrónica” refiere a una forma de trabajar el material y no a los recursos técnicos utilizados, que actualmente son utilizados por casi todos los músicos, independientemente del estilo de música que hagan

A partir de ahí propongo una clasificación lo más general posible, con el menor número posible de entradas, aunque abierta a futuras divisiones a medida que el arte digital crezca y se desarrolle. Es un sistema basado sobre todo en las ideas presentadas por Lev Manovich en su seminal *El lenguaje de los nuevos medios*.

La propuesta parte de la idea de que lo que hace interesante el arte digital no es la inclusión de ciertos cachivaches en su desarrollo. Tampoco me parece especialmente relevante la inclusión de disciplinas científicas en su desarrollo, especialmente en la época actual en que se utilizan muchas veces para justificar experimentos a los que todavía falta un hervor para considerarlos relevantes como producción artística.

Lo que define el arte digital es sobre todo una forma propia de organizar el material, y una forma alternativa de tratar la relación con el público. A partir de estas dos premisas básicas se puede organizar un sistema de clasificación básicamente independiente del soporte y neutro a la hora de juzgar si una pieza es realmente innovadora, socialmente comprometida, etc. pues ello no debería ser la función de un sistema de clasificación.