

<http://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

---

# Desmontando el mito de la inmaterialidad del arte digital: hacia un enfoque neomaterialista en las artes

**Pau Alsina**

Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades (UOC)

Director de la revista *Artnodes*

---

Fecha de recepción: noviembre de 2014

Fecha de aceptación: noviembre de 2014

Fecha de publicación: noviembre de 2014

## Resumen

En el presente artículo se reflexiona sobre la relación entre las prácticas artísticas y su propia materialidad partiendo del mito acerca de la inmaterialidad presente en el arte digital. Para ello se empieza con el análisis comparativo del papel de lo material y lo tecnológico en el ámbito de la historia del arte y en el estudio de los media, para posteriormente recurrir a tres perspectivas diferenciadas, pero a su vez interrelacionadas, que hacen especial hincapié en los aspectos materiales en su análisis cultural, como son la arqueología de los medios, la teoría del actor-red y el nuevo materialismo. El artículo pretende contribuir con algunas reflexiones sobre las posibles aportaciones de estas diferentes perspectivas al estudio de las artes, sus especificidades, transformaciones y desplazamientos hacia un enfoque neomaterialista en las artes.

## Palabras clave

nuevo materialismo, arqueología de los medios, materialidad, teoría del actor-red, arte digital, nuevos medios, STS, ANT

## *Debunking the myth of the immateriality of digital art: towards a neomaterialist focus on the arts* Keywords

### **Abstract**

*This article reflects on the relationship between artistic practices and art's own materiality departing from the myth regarding the immateriality of digital art. A comparative analysis is first made of the role of the material and the technological in the art history and media fields. Next, three different but interrelated perspectives are adopted that – in cultural analyses – emphasise material aspects such as media archaeology, actor-network theory and the new materialism or agential realism. The article seeks to contribute with some reflection on the possible contributions of these different perspectives to the study of the arts and also their specificities and transformations and the shifts toward a neo-materialist focus on the arts.*

### **Keywords**

*new materialism, media archaeology, materiality, actor-network theory, digital art, new media, STS, AN*

Ciertamente, podríamos afirmar que los estudios técnicos y materiales en el ámbito de la historia del arte (a pesar de que aportan importantes informaciones sobre cuestiones sociales, económicas o políticas propias de su tiempo) parecen tener únicamente una dimensión auxiliar y muy secundaria. Dejando al margen el ya conocido ámbito de la preservación del arte, la historia del arte apenas ha prestado atención a los elementos materiales y técnicos de las prácticas artísticas, elementos tradicionalmente concebidos como meros receptáculos inertes de la idea artística, que aún sobrevive en la idea del genio creativo que da forma activa a la materia pasiva e inerte. Desde esta posición, la materia como vehículo de las ideas está subordinada a la forma, o simplemente reducida a su concepción como «material», ahora entendido meramente como un receptáculo de información con muy poco interés en comparación con los contenidos producto de su formalización.

Con el arte digital, y especialmente con las prácticas artísticas ubicadas en la encrucijada entre arte, ciencia y tecnología, las cosas no parecen mejorar, mientras la tendencia hacia el cambio del peso del objeto al proceso en el arte se alinea con la experimentación con nuevos materiales y tecnologías, algunos de ellos con una gran obsolescencia. En este sentido, se ha dicho que el arte digital es un «arte computable que es creado, almacenado, distribuido usando tecnologías digitales, que utiliza las características de estas tecnologías como soporte (y a menudo como tema en sí mismo). Este arte de los nuevos medios es procesual, temporal, dinámico, en tiempo real, participativo, basado en la colaboración y performativo; modular, variable, generativo y adaptable» (Paul, 2011, pág. 46).

Y también es cierto que quizás esta pueda considerarse una definición un poco restringida, ya que no todo el arte digital comparte todo este conjunto de propiedades y características, tal y como también podríamos considerar que algunas o muchas de las propiedades podrían

ser aplicadas a prácticas artísticas que no utilizan las tecnologías digitales de ninguna manera. Pero el hecho es que lo digital ha sido largamente entendido como inmaterial por su naturaleza procesual, y esto se ha producido en muchos casos como resultado de olvidar su substrato tecnológico; esto ha priorizado el software sobre el hardware, o también, quizás, el discurso sobre la materia misma que lo conforma.

La información digital es persistentemente concebida en términos que fundamentan su inmaterialidad. En esta caracterización, el poder de lo digital deriva de su naturaleza como mera colección de 0s y 1s, totalmente independiente del medio en particular en el que se esté almacenado. La largamente sostenida distinción entre átomos y bits continúa alimentando estas dicotomías confusas, y contribuye al establecimiento de una noción del átomo que hace referencia a una comprensión de la materia que parece «proveer una fundación sólida de existencia y ofrecer en sí misma una ontología no ambigua» (Cooler y Frost, 2010, pág. 7), y una noción de los bits como símbolos ubicados en el «vacío de lo inmaterial» (Lovejoy, 2004, pág. 73), como representaciones matemáticas de una cantidad física antes que fragmentos actuales de la materia misma.

Así que, paradójicamente, la materialidad parece no formar parte integral del modo en que la historia y la teoría explican las artes, y, de igual manera, lo digital parece estar comúnmente concebido como desprovisto de materialidad alguna. Se trata de dos relaciones conflictivas con la propia materialidad, resultado de procesos de desmaterialización muy diferentes. La verdad es que hay una larga tradición en la historia del arte que continúa aproximándose a la materialidad del arte como algo meramente pasivo, inerte, receptáculo para la idea. Pero incluso si nos quedásemos anclados en la idea de la desmaterialización y la desobjetualización del arte como paradigma actual, nos resulta imposible sostener que todo arte es inmaterial, y lo único que prima es el concepto. Lo que está en juego aquí es la

agencia de la materia en sí misma, lo cual a su vez implicaría, consecuentemente, la redistribución del peso de los diferentes elementos involucrados, a repartir entre materia y discurso. Y el hecho es que, a pesar de la tradición mayoritaria, a través de los tiempos muchos historiadores del arte y teóricos se han dado cuenta de la necesidad de cambiar el rol o el estatuto de la materia en las artes. Podríamos mencionar unos cuantos para tener una idea clara de qué es lo que ha estado sucediendo en las artes en relación con la distinción entre materia y forma por siglos.

Si bien podríamos trazar una genealogía muy extensa de las diferentes concepciones de las relaciones entre materia y forma a lo largo de la historia del arte y la cultura, nos interesa aquí resaltar algunos hitos emblemáticos en esta relación. Por ejemplo, ya en 1860, el arquitecto alemán Gottfried Semper hablaba de la dificultad de combinar el conocimiento desde el interior y el exterior de las obras de arte, es decir, desde el interior de los aspectos técnicos y materiales de la obra, y desde el exterior de la recepción estética en sí misma. La doble condición de técnico e historiador del arte que tenía Semper le llevó a elogiar las condiciones y propiedades conferidas por los materiales frente a lo que él señalaba como el predominio de la concepción de la forma como el único elemento determinante en el estilo artístico (Semper, 1989). Sus ideas, por aquel entonces, fueron muy influyentes, aunque su aportación a la historia del arte fue marginalizada. Lo acusaron de determinista tecnológico, por su énfasis en los aspectos materiales y tecnológicos.

Décadas más tarde, en 1934, el historiador del arte Henry Focillon, influido por las ideas del filósofo francés Henri Bergson y su libro *Materia y memoria*, escribe sobre *La vida de las formas* y plantea la sustitución de la antítesis espíritu/materia y forma/materia, a favor de una concepción unitaria e insoluble. Si bien Focillon, en un principio, interpreta el arte basándose en su forma, y su historia también destaca que estas formas ocupan un espacio real y material provisto de dimensiones, color, luz o volumen, y por ello afirma que el análisis de la obra de arte debe basarse en su estructura y su materia. De esta manera, se oponía tanto al historicismo de la Escuela de Viena como a las teorías iconoclastas del historiador Erwin Panofsky. Focillon define la vida de las formas en cinco apartados diferenciados, pero interrelacionados: el mundo de las formas, y las formas en el espacio, en la materia, en el espíritu y en el tiempo. En este sentido, concibe la materia como una proyección del espíritu en comunión entre materiales y técnicas. Pero, a su vez, concibe el espíritu como materialización de la vida interior del artista a través de las formas, en el que «tomar conciencia es tomar forma». Y tal y como él mismo dice: «el artista trabaja sobre la naturaleza con los elementos que la vida psíquica proyecta desde su interior, y no deja de elaborarlos hasta hacer de ellos su propia materia, hasta hacer con ellos el espíritu y formarlos, y más adelante el artista desarrolla ante nuestros ojos la técnica misma del espíritu, y de ella nos ofrece una suerte de molde que podemos ver y tocar» (Focillon, 1983).

También Walter Benjamin, un año más tarde, en la introducción de su texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, cita a Paul Valery remarcando este aspecto material y técnico en la obra de arte: «[...] en todas las artes hay un componente físico que ya no puede ser considerado o tratado como lo que solía ser que no puede ser afectado por el conocimiento moderno y el poder. Durante los últimos veinte años, ni la materia ni el espacio ni el tiempo han sido lo que fueron desde tiempos inmemoriales. Debemos esperar grandes innovaciones para transformar toda la técnica de las artes, lo que afecta la propia invención artística e incluso provocar un cambio increíble en nuestra propia noción de arte» (Benjamin, 2003, pág. 10).

En esta dirección podríamos continuar citando a historiadores y teóricos del arte que han pensado largamente acerca de esta cuestión de alguna manera u otra, como, por ejemplo, Martin Heidegger en *Los orígenes de la obra de arte*, o Gaston Bachelard en *La imaginación material*, con sus ensayos sobre la luz o el color de Vincent van Gogh, o la dureza y pesantez de Eduardo Chillida, por mencionar algunos destacados autores (Bachelard, 2002). Podríamos, de esta manera, construir una auténtica genealogía del papel de la materia en el discurso artístico, y ello resultaría ilustrativo, ciertamente.

Sin embargo, en el ámbito de los media, las cosas parecen ser diferentes en relación con la agencia de lo material y lo tecnológico. En los media, los efectos sociales, psicológicos y culturales de los mensajes mediados y su contenido siempre se han analizado, desde el momento fundacional del mismo campo disciplinar, centrándose principalmente en los textos, la industria y los espectadores, pero no tanto en la materialidad de los aparatos y las redes que parecerían pertenecer más bien al ámbito de la tecnología. Pero, a su vez, muy a menudo, cuando se ha producido la toma de conciencia de la dimensión material y tecnológica en los media, los investigadores han tendido a sumarse acríticamente a la afirmación de que la tecnología es neutral en relación con la comunicación producida, o, si no directamente, han optado por vincularse a lo contrario de la neutralidad, es decir, a una concepción tecnodeterminista que gobierna de forma dramática todo cambio (Gillespie, Boczkowski, Foot, 2014). Así que, contrariamente a lo que parecía suceder en el ámbito de lo artístico, en el campo de los medios, el determinismo tecnológico parece explicar el cambio y las transformaciones sociales, y la tecnología parece convertirse en el instrumento activo para las audiencias pasivas que, de esta manera, se ven, de un modo inevitable, empujadas a «caer en la cultura de masas» en términos peyorativos.

Es cierto que, tal y como mencionamos antes en el ámbito de lo artístico, ha habido notables excepciones como, por ejemplo, Raymond Williams, quien, ya hacia 1973, se apresuró a mirar más allá de la afirmación hoy ampliamente extendida de que «los medios cambian el mundo», y son los únicos agentes determinantes de la transformación social (Williams, 1974). O Roger Silverstone, quien, en 1994, hizo notar la doble articulación de las tecnologías de comunicación considerándolas a la vez un instrumento para el significado y un instrumento

significativo. De esta manera, destaca la necesidad de tomar en consideración la propia materialidad tecnológica de los medios. O, por ejemplo, los historiadores de la cultura y la idea de los medios como producto de fuerzas sociales y contextos específicos. Pero también es cierto que, en términos generales, podríamos considerar que los estudios de los medios se han centrado demasiado en el estudio de los impactos y los efectos de las tecnologías, un eje de actuación que, ciertamente, con la llegada de los denominados nuevos medios, que incorporan las significativas aportaciones de lo digital, ha crecido de forma radical mientras se imponía el acelerado cambio tecnológico asociado a las tecnologías de la información y de la comunicación.

De esta manera, podríamos afirmar que, en la comprensión de los medios, la relevancia de la materia y la tecnología parece gobernar lo simbólico, y, en cambio, en el arte, lo simbólico parece gobernar la materia. Efectivamente, ninguno de los dos ámbitos parece tener una relación equilibrada entre la materia y lo simbólico a la vez. Y esta es la razón por la que, si nos enfrentamos al estudio de las prácticas artísticas con nuevos medios, y específicamente con las tecnologías digitales, nos vemos obligados a recurrir a nuevas perspectivas teóricas, metodológicas y epistemológicas como los campos de la arqueología de los medios, los estudios de ciencia y tecnología (sobre todo la teoría del actor red) o los llamados nuevos materialismos, desde los cuales encontrar una nueva relación en el entramado de la materialidad, la práctica y la política, sin vernos obligados a priorizar ni la materialidad ni lo simbólico, sino más bien a corresponder a la relación íntimamente trabada entre lo material y lo simbólico (Bocskowski, Lievrouw, 2007).

A poco que escarbemos en las perspectivas antes mencionadas, nos damos cuenta de que parece ser que tanto la arqueología de los medios, la teoría del actor red y el nuevo materialismo, incluso con importantes diferencias entre ellas, comparten muchas ideas derivadas de un trasfondo próximo al postestructuralismo desarrollado dentro de cada uno de sus respectivos campos de trabajo. Es en este sentido en el que podemos apuntar a la reconfiguración de algunas nociones clave como la causalidad y la temporalidad lineal en la historia, la resignificación de la materialidad y la redistribución de las agencias, por mencionar algunas piezas clave que articulan estas diferentes perspectivas que nos interesa tomar en relación con el estudio del arte y los nuevos medios.

Para ubicarnos, primero diremos que la arqueología de los medios reclama como precursores o fuentes fundamentales de inspiración a autores como Walter Benjamin, Michel Foucault, Aby Warburg, Erwin Panofsky, Ernst Curtius o Marshall McLuhan. Académicos como Erkki Hutamo y Jussi Parikka explican que la arqueología de los medios es un marco de investigación que permite la construcción de historias alternativas de medios suprimidos, apartados u olvidados, tomando en consideración aquellos «cabos muertos, perdedores o invenciones que nunca llegaron a conformarse como un producto material» (Hutamo, Parikka, 2011), o directamente aquellas investigaciones

nunca legitimadas, pero que siendo revisitadas adquieren nueva significación en nuestro presente.

Cabe comentar que esta arqueología crítica que desarrollan algunos teóricos e historiadores del arte de los nuevos medios está inspirada en parte por el particular método arqueológico de Michel Foucault, presente en obras como *La arqueología del saber* (1999), y en el método genealógico que en su día ya desarrolló Friedrich Nietzsche. Una historia intempestiva como contramemoria, en la que no se trata tanto de dar cuenta de «la verdad de la historia», sino más bien de la «historia de las verdades»; una arqueología crítica que expone la forma en que aquello que se presenta como nuevo no suele tener nada de nuevo, y en ese dar cuenta de aquello que permanece oculto permite dilucidar lo viejo que hay en lo nuevo, y lo nuevo que hay en lo viejo.

En este sentido, podemos decir que el campo emergente de la arqueología de los medios es una práctica que excava en los fenómenos culturales y mediáticos olvidados, marginados o suprimidos, dotándonos así de una poderosa herramienta que nos permite descubrir los fenómenos subyacentes en la historia de los media de comunicación. Tal y como comenta Siegfried Zielinski, se trata de «lanzar unas pocas indagaciones en los diferentes estratos de las historias que nosotros mismos concebimos como “historias de los media”, a fin de escoger las señales de un “efecto mariposa”, en unos cuantos lugares como mínimo, en referencia tanto al hardware como al software de lo audiovisual. Llamamos a esta aproximación “arqueología de los media”, que desde una perspectiva pragmática vendría a significar el indagar en los caminos secretos de la historia, práctica que nos puede ayudar a encontrar nuestros caminos en el futuro» (Zielinski, 2008, pág. 23).

Pero está claro que excavar en los acontecimientos pasados de los medios olvidados es algo más que, simplemente, encontrar los enlaces perdidos en las rutas desviadas de la larga cadena lineal de causalidades de la historia de nuestra cultura. Y ahí justamente radica su interés y novedad, puesto que en el cambio de perspectiva se ponen en marcha importantes desplazamientos que transforman las reglas del juego. Implica entonces un cambio en la manera de concebir la investigación sobre los medios, y un desplazamiento que transforma, a la vez, la manera de reconceptualizar la relación con el tiempo, la materia, el espacio y, por tanto, la misma historia. Los fundamentos epistemológicos y ontológicos que articulan la construcción de una narración histórica se ven trastocados por la toma en consideración de nuevas variables significativas. En este sentido, emergen dos momentos inseparables: uno que apunta al contenido en sí mismo, y otro que cuestiona el método de una narración lineal, teleológica, histórica y sin un equilibrio entre materialidad y dimensión simbólica como un instrumento privilegiado de conocimiento. (Hofman y Alsina, 2012)

De hecho, un académico implicado explícitamente en el desarrollo de la arqueología de los medios como Wolfgang Ernst ha dibujado una analogía directa entre los artefactos entendidos como *hardware* y los discursos históricos ahora entendidos como *software*, y establece de

esta manera una relación en la que, incluso si llegásemos a pensar que uno (el artefacto) complementa al otro (el discurso), ello implicaría a la vez una dicotomía desigual en la que los artefactos serían igualmente pasados por alto: «en una cultura digital de realidades aparentes, virtuales, inmateriales, el recuerdo de la insistencia y resistencia de los mundos materiales es indispensable», tal y como comenta Ernst (2005). Por ello, el arqueólogo de los medios alemán apuesta por la inclusión estratégica de conceptos como «agencia maquina», dando, de esta manera, agencia a los no humanos en lo que él denomina como «verdadera memoria de los media» (Ernst, 2011), una memoria verdadera no lineal ni teleológica que se convierte en un recurso de tremendo valor frente a la amnesia estratégica del capitalismo consumista vinculado a la cultura digital.

Sin embargo, así como esta redistribución del peso o el papel de las agencias de lo material y lo discursivo es significativa para los estudios de los media (tal y como podría considerarse significativa para la historia del arte en general), también es verdad que, dándole la vuelta al esquema a través de darle agencia a aquellos objetos antes olvidados, continúa alimentando las dicotomías entre nosotros (los humanos, el conocimiento, la forma) y ellos (el mundo real de objetos, las cosas, la materialidad) y continúa mirándolo desde una postura esencialista que, otra vez, dificulta la comprensión de la materialidad de las cosas y la tecnología sin hacer referencia a algún tipo de nivel metafísico de la materia, que perpetúa el «deseo de proteger la teología de la trascendencia» (Connolly 2011, pág. 17), tan largamente sostenida en la historia del arte y la teoría cultural.

Aquí encontramos diferencias entre las diferentes perspectivas mencionadas: ¿cómo aproximarse a eso que llamamos materia? ¿Cómo entender, entonces, la agencia? ¿Es la materia algún tipo de esencia que entregar y defender? ¿Es la agencia algo que se tiene o no se tiene? En medio de todas estas resistencias, es donde las cosas se están moviendo, permitiendo la transmisión de las diferentes ético-onto-epistémicas en juego.

Quizás entonces podríamos utilizar una definición de la materia desde la física moderna, entendida ahora como cualquier campo, entidad o discontinuidad capaz de traducirse a fenómenos perceptibles que se propagan a través del espacio-tiempo a una velocidad igual, o no excediendo a la de la luz, y que puede ser asociado con energía. De esta manera, todas las formas de materia tienen asociada cierta energía; si una larga parte de la energía del universo es para formas de materia consistentes en partículas o campos que no tienen masa (como la luz y la radiación electromagnética), solo algunas formas de materia tienen masa.

Desde este punto de vista, y quizá de forma contraria a las intuiciones metafísicas, la materia es energía que se ha convertido en sólida o estable. En esta dirección, podemos recuperar las exploraciones anteriormente señaladas como provisionales de la diferencia entre átomos y bits, que Nicholas Negroponte (1996) marcaba como fundamental en su libro, tan masivamente leído, sobre la cultura digital, que ceden

paso a una más amplia perspectiva sobre lo que podemos entender por materialidad en el contexto del arte digital. Tal y como comenta Stevens, «reconfigurado como la distinción entre fuerza y materia, la dicotomía percibida entre lo digital y lo no digital apunta a un cambio entre la visión de un arte orientado a los objetos hacia la consideración del arte como un marco de fuerzas dinámicas, complejas interacciones y la transferencia instantánea de energía» (Stevens 2012, pág. 50). En el fondo, la dificultad que encontramos en nuestro intento de tratar de concebir la materialidad de lo digital es la misma que hemos hallado a lo largo de la historia en reflexionar sobre la materialidad de los objetos concretos. En este sentido, el reto consiste en superar la anteriormente mencionada teología de la trascendencia, implícita tanto en las teorías del arte como en el pensamiento de lo digital.

Desde otras perspectivas vinculadas a los estudios sociales de ciencia y tecnología, y más específicamente en el contexto de la teoría del actor-red, la materia se concibe como enteramente relacional; tal y como se afirma «trata cualquier elemento en los mundos sociales o naturales como un efecto continuado de las redes de relaciones dentro de las cuales están ubicadas. Asume que nada tiene realidad o forma fuera de la promulgación de estas relaciones. Sus estudios exploran y caracterizan las redes y las prácticas que las transportan. Como otras aproximaciones material-semióticas, la teoría del actor-red describe el establecimiento de relaciones materialmente y discursivamente heterogéneas que producen y remodelan todo tipo de actores, incluidos objetos, sujetos, seres humanos, máquinas, animales, naturaleza, ideas, organizaciones, desigualdades, escalas, tamaños, y disposiciones geográficas» (Law, 2007, pág. 2).

En este sentido, la teoría del actor-red podría entenderse como una caja de herramientas para el borrado de distinciones ontológicas, para el nivelado de divisiones normalmente tomadas como fundacionales que estructuran las diferentes aproximaciones a los respectivos objetos de estudio, sean las prácticas artísticas, sean los nuevos medios. Estas distinciones son degradadas, niveladas y difuminadas para pasar a tratarse como el efecto de traducciones entre elementos de la red. Desde esta perspectiva, tal y como nos indica Law, las distinciones previas respecto a lo humano y lo no humano, o bien el significado y la materialidad, aquello que podemos considerar grande o pequeño, incluso la dimensión macro y la micro, o la consideración de aquello que es social y aquello otro que es meramente tecnológico, así como la largamente establecida diferenciación entre la naturaleza y la cultura, pasarían a considerarse como dicotomías en jaque, desmontadas por la relacionalidad que estructura toda la teoría del actor-red. La perspectiva onto-epistémica desde la cual este planteamiento es posible implica cambios radicales en las categorías fundacionales de nuestra modernidad, y por extensión en la larga y fértil tradición disciplinar que ha alimentado a la estética y la historia del arte a lo largo de los tiempos.

Pero, tal y como explica Sorensen, si bien la teoría del actor-red de Latour, Callon o Law establece una aproximación relacional a la

materia, estos mantienen la asociación de lo material y la materialidad a entidades, introduciendo otra vez el recurso a una esencia o verdad matérica, desde la cual partir, y desarticulando la radicalidad de su relacionalidad constitutiva. Por este motivo, en un intento para remediar esta inconsistencia, Sorensen sugiere centrarse en los patrones de concurrencia, los híbridos, las redes, los ensamblajes o cualquier otra noción relacional que prefiramos tomar como punto de partida, en vez de recurrir otra vez a las entidades. Así, comenta la autora, podremos «entender la materialidad como el patrón formado en el que una entidad particular toma parte y permite relacionarse de maneras particulares a otras entidades particulares. Con esta definición, podemos entonces hablar de la materialidad de materiales tanto como de la materialidad de entidades sociales. La materialidad no es una propiedad esencial de una entidad, sino más bien un efecto distribuido. La materialidad de una entidad consigue sus particularidades a través de la manera en que está concertada con otras entidades. De esta manera, nos movemos de una comprensión de la materialidad asociada a entidades en un contexto estable temporal hacia una comprensión relacional, donde la temporalidad de la materialidad no está preconcebida; ni como estable ni como efímera. La cuestión de la materialidad, así como el tiempo de la materialidad de una entidad, se convierten en una cuestión empírica. El tiempo se convierte entonces en un aspecto definitorio de la materialidad», (Sorensen, 2007).

En este punto, debemos dirigirnos a los nuevos materialismos como una manera de continuar desgastando aquellas distinciones ontológicas preconcebidas en relación con la materialidad, la discursividad, la causalidad, las redes y la agencia. La noción de intraactividad de Karen Barad, entendida ahora como una reconstrucción de la noción tradicional de causalidad, es clave en este sentido, comprendiendo el mundo como un proceso dinámico de intraactividad en la reconfiguración en marcha de las estructuras causales localmente determinadas que, a su vez, determinan las fronteras, propiedades, significados y patrones de los marcos en los mismos cuerpos. En este sentido, la materialidad es algo que necesita ser *performedo*, ejecutado, actuado, y la materia no hace referencia entonces a una sustancia fija: tal y como nos señala Barad desde su posicionamiento, la materia no es una cosa, sino más bien un hacer. Las intraacciones agenciales son representaciones causales-materiales específicas que constituyen límites diferenciales entre «humanos» y «no humanos», «cultura» y «naturaleza», «lo social» y «lo científico» (Barad, 2003). Surge una inevitable comparación y, a su vez, diferenciación con lo anteriormente mencionado respecto al programa de borrado de distinciones ontológicas presente en la teoría del actor red, y respecto a la materialidad relacional que predica.

Sin embargo, en el pensamiento de Barad, la agencia no es un atributo de las reconfiguraciones en marcha del mundo. Tal y como la define ella misma, la materia es más bien concebida como un proceso estabilizante y desestabilizante de intraactividad iterativa. Así que, en este sentido, las dinámicas de la intraactividad implican

a la materia como agente activo en su proceso de materialización, y, de esta manera, «el mundo es entendido como un incesante proceso abierto en marcha de *mattering* a través del cual el “*mattering*” mismo adquiere significado y forma en la realización de diferentes posibilidades agenciales». Esta es la razón por la que para el realismo agencial de Barad, en clara conexión con el pensamiento del físico Niels Bohr, los «*aparatos* no son arreglos estáticos en el mundo que encarna conceptos particulares para la exclusión de otros; más bien, los aparatos son prácticas materiales específicas a través de las cuales la determinación ontológica y semántica es intraactivamente promulgada» (Barad, 2003, pág. 820).

La necesidad de asumir, hasta las últimas consecuencias, todo aquello que implica apostar por la materialidad relacional a la que antes aludía Sorensen en relación con la teoría del actor-red nos lleva hasta el pensamiento de Barad como radicalización del movimiento de no solo el borrado de distinciones ontológicas dualistas, sino también de un replanteamiento de los *aparatos*, entendidos ya no como ensamblajes entre humanos y no humanos (tal y como se concibe en la teoría del actor red), sino más bien como condición de posibilidad de los humanos y no humanos, entendidos desde su propia materialidad. Desde este punto de vista, las cosas y los objetos no preexisten a la interacción, sino más bien se producen y emergen a través de intraacciones particulares, y lleva la asunción del pensamiento de la materialidad hasta sus últimas consecuencias, con todo lo que ello implica. Es en este sentido que Barad plantea, a la vez, una epistemología, una ontología y una ética (en la que se incluye o excluye al otro), que considera indisolublemente unidas cuando acuña el término ético-onto-epistemología.

Llegados a este punto, la definición del arte digital antes presentada nos resulta del todo insuficiente, la caracterización de sus propiedades como eminentemente interactivas o inmateriales cuando menos se nos presentan como insostenibles si planteamos las preguntas desde estas nuevas y fértiles perspectivas. Ante todo ello cabe preguntarse también sobre la manera en que estas diferentes perspectivas pueden interrelacionarse entre sí, de qué manera pueden beneficiarse unas de las otras. No podemos dejar de preguntarnos sobre la manera en que la teoría del actor-red puede incluir el pensamiento radical de Karen Barad en su programa de borrado de distinciones ontológicas previas. O en cómo pueden los nuevos materialismos involucrarse con el trabajo empírico y las metodologías etnográficas utilizadas en los estudios de ciencia y tecnología, y la teoría de actor-red. O, por ejemplo, también nos podemos preguntar por su correlación con la arqueología de los medios y su reconfiguración de las temporalidades lineales. ¿De qué manera estas tres diferentes aproximaciones a la materialidad del arte digital se podrían beneficiar de sus respectivas aportaciones? ¿Cuáles son las diferencias que cada una de estas (incluso con su heterogeneidad constitutiva dentro de cada una de ellas) podrían poner en juego? ¿Qué prácticas ético-onto-epistémicas se ven involucradas en cada uno de los diferentes movimientos desa-

rollados? Estas son algunas de las cuestiones que hemos intentado trabajar, y hemos procurado contestarnos a nosotros mismos en este devenir nuestro con la investigación sobre las prácticas artísticas de los nuevos medios.

Quizá deberíamos definir entonces las prácticas de arte digital como una empresa de cocreación con la materia agencial intraactiva puesta en acto en una constante reconfiguración del mundo antes que en la adquisición de un conjunto de técnicas específicas para materiales de trabajo. Lo que está en juego es «participar en una relación en movimiento, interactuante y mezclada con algo más que fuerzas humanas de la naturaleza, y en este sentido una agencia no humana de lo digital involucrado en las artes, que está en desacuerdo con la ampliamente extendida creencia de que la materia es esencialmente pasiva, inerte» (Stevens, 2012, pág. 50).

## Bibliografía

- BACHELARD, Gaston (2002). «Imaginación y materia». En: *El agua y los sueños. Ensayo sobre la imaginación de la materia*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, págs. 7-35.
- BARAD, K. (2003). «Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter». *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, vol. 28, n.º 3, págs. 801-831. <<http://dx.doi.org/10.1086/345321>>
- BENJAMIN, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D. F.: Itaca.
- BERGSON, Henri (1896). *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Madrid: Librería de Victoriano Suárez.
- BOCZKOWSKI, P.; LIEVROUW, L. (2007). *Bridging STS and communication studies: Scholarship on media and information technologies*. En: O. AMSTERDAMSKA, E. HACKETT, M. LYNCH y J. WAJCMAN (eds.). *The handbook of science and technology studies, third Edition*. Págs. 949-977. Cambridge: MIT Press.
- COOLE, D.; FROST, S. (2010). «Introducing the New Materialisms». En: D. COOLE Y S. FROST (eds.). *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*. Durham / Londres: Duke University Press. Págs. 1-43. <<http://dx.doi.org/10.1215/9780822392996>>
- COOLE, D. (2010). «The Inertia of Matter and the Generativity of Flesh». En: D. COOLE Y S. FROST (eds.). *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics*. Durham: Duke University Press. Págs. 92-115.
- CONNOLLY, W. E. (2011). *A World of Becoming*. Durham / Londres: Duke University Press.
- ERNST, W. (2005). «Let There Be Irony: Cultural History and Media Archaeology in Parallel Lines». *Art History*, vol. 28, n.º 5, pág. 582-603. <<http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8365.2005.00479.x>>
- ERNST, W. (2011). «Media Archaeography. Method and Machine versus History and Narrative of Media». In: E. HUHTAMO y J. PARIKKA (eds.). *Media Archaeology. Approaches, Applications and Implications*. Págs. 239-255. Berkeley / Los Angeles/ Londres: University of California Press.
- ERNST, W. (2013). *Digital memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- FOCILLON, Henry (1983). «Las formas en la materia». En: *La vida de las formas y Elogio de la mano*. Madrid: Xarait.
- FOUCAULT, M. (1999). *La arqueología del saber*. México: Editorial Siglo Veintiuno.
- GILLESPIE, T.; BOCZKOWSKI, P.; FOOT, K. (2014). *Introduction*. In: T. GILLESPIE, P. BOCZKOWSKI, y K. FOOT (eds.). *Media technologies: Essays on Communication, Materiality and Society*. Cambridge: MIT Press.
- HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (eds) (2011). *Media Archaeology. Approaches, Applications and Implications*. Berkeley/ Los Angeles / Londres: University of California Press.
- HOFMAN, V.; ALSINA, P. (2012). «Art without Artworks(?). A reflection on the construction of the memory of Media Arts from a Media Archaeology Perspective». In *Circulation: An Interdisciplinary Journal of Media, Arts, Politics*. N.º 2, págs. 65-82.
- NEGROPONTE, N. (1996). *Being Digital*. Nueva York: Vintage Books.
- LAW, J. (2005). «Actor Network Theory and Material Semiotics» (version del 25 abril 2007) [en línea]. [Fecha de consulta: 10/10/2014] <<http://www.heterogeneities.net/publications/Law2007ANTand-MaterialSemiotics.pdf>>
- LOVEJOY, M. (2004). *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. Londres: Routledge.
- PAUL, Christiane (2011). «Los nuevos medios en el arte mayoritario». En: Edward A. SHANKEN (coord.). «Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 11, págs. 45-50. UOC [Fecha de consulta: 10/10/14]. <<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-paul/artnodes-n11-paul-esp>>
- PARIKKA, Jussi (2012). «New Materialism of Dust». En: Jamie Allen (coord.). «The Matter with the Media» [online node]. *Artnodes*. N.º 12, págs. 83-88. UOC [Fecha de consulta: 10/10/14]. <<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n12-parikka/n12-parikka-en>> DOI: <<http://10.7238/artnodes.v0i12.1716>>
- SEMPER, Gottfried (1989). *The Four elements of Architecture and other writings*. Cambridge: Cambridge University Press.
- SORENSEN, Estrid (2007). «The Time of Materiality [40 paragraphs]». *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*. Vol. 8, n.º 1, Art. 2 [en línea]. <<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs070122>>
- STEVENS, Martijn (2012). «Settle for Nothing: Materializing the Digital». En: Jamie ALLEN (coord.). «The Matter with Media» [online node]. *Artnodes*. N.º 12, págs. 106-110. UOC [Accessed:10/10/14]. <<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n12-stevens/n12-stevens-en>> DOI: <<http://10.7238/artnodes.v0i12.1606>>

WILLIAMS, Raymond (1974). *Television: technology and cultural form*.  
Londres: Routledge.

ZIELINSKI, Siegfried (2008). *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)*. Nueva York: MIT Press.

## Cita recomendada

ALSINA, Pau (2014). «Desmontando el mito de la inmaterialidad del arte digital: hacia un enfoque neomaterialista en las artes». *Artnodes*. Nº. 14, pág. 78-86. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].  
<<http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n14-alsina/n14-alsina-es>>  
<<http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i14.2405>>



Este artículo está sujeto –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos, comunicarlos públicamente, hacer obras derivadas y usos comerciales siempre que reconozca los créditos de las obras (autoría, nombre de la revista, institución editora) de la manera especificada por los autores o por la revista. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>.

**CV****Pau Alsina**

palsinag@uoc.edu

@paualsina

Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades (UOC)  
 Director de la revista *Artnodes*

Doctor en Filosofía por la Universidad de Barcelona. Profesor de los Estudios de Artes y Humanidades de la Universitat Oberta de Catalunya, donde coordina e imparte asignaturas de arte y pensamiento contemporáneo. Profesor del máster de Comisariado de Arte Digital de la Escuela Superior de Diseño, centro adscrito a la URL. Director de la revista *Artnodes*, dedicada a las intersecciones entre Arte, Ciencia y Tecnología. Es cofundador y miembro del equipo coordinador de YASMIN, red de arte, ciencia y tecnología (ACT) de los países mediterráneos (<<http://www2.media.uoa.gr/yasmin/>>) impulsada por Unesco Digiarts, Leonardo/ISAST, Olats, Artnodes/UOC y Universidad de Atenas. Ha colaborado con diversas instituciones públicas y privadas en la configuración de políticas culturales vinculadas al arte y la cultura digital. También ha impulsado eventos interdisciplinarios como el encuentro Sinergia o el congreso internacional sobre Arte y Materialidad. Ha escrito diferentes libros, capítulos de libro y artículos sobre las intersecciones entre arte, ciencia y tecnología y pensamiento contemporáneo. Actualmente investiga en la elaboración de una aproximación neomaterialista al arte y la cultura contemporánea.

UOC

Av. Tibidabo, 39-43

08035 Barcelona

