

DESVIACIONES Y MALENTENDIDOS: EL DESPLAZAMIENTO DEL ARTE EN LOS LABORATORIOS DE PRODUCCIÓN COLECTIVA

**Deviations and misunderstandings: displacement of art in the collective
production labs**

Dr. José Manuel Ruiz Martín

Doctor en Nuevas Prácticas Culturales y Artísticas

Dr. César Augusto Portilla Karolis

Doctor en Estética, Ciencias y Tecnologías de las Artes

Resumen

En las últimas décadas, los espacios de creación artística se han transformado. Inicialmente, existía un modelo de taller individual que bebía de una idea romántica del arte. Posteriormente, ya en la segunda mitad del siglo xx, aparecieron los primeros laboratorios interdisciplinares. Esta realidad llega hasta nuestros días en forma de *medialab*, en la que la transdisciplinariedad, entre otras cuestiones, parece desplazar al arte del eje vertebral y al artista hacia un papel secundario en los proyectos. Así, el presente texto pretende demostrar el desplazamiento del arte del núcleo central de la creación en los laboratorios de producción colectiva. Se investigaron nueve espacios paradigmáticos internacionales correspondientes a tres diferentes etapas: 1960-1980, 1980-2000 y 2000-2017. Se empleó una metodología mixta para investigar los proyectos más relevantes de cada uno de los centros y el papel específico del artista en los equipos de trabajo de los mismos. Con esto se observa que un elevado porcentaje de los proyectos desarrollados en el medialab actual no están relacionados con el arte y que el artista ha sido absorbido por grupos transdisciplinares, cuyo propósito está ligado al trabajo educativo, social, comunicativo o empresarial. Este artículo declara al arte como distancia crítica, exceso, expectativa y encuentro, conceptos alejados de las prácticas dominantes en estos centros.

Palabras clave: arte y ciencias sociales, artista mediador, laboratorios de producción colectiva, medialab, transdisciplinariedad.

Abstract

In the last decades some spaces of artistic creation suffered changes. Rejecting the romantic idea of the individual creation, the first labs, with an interdisciplinary work model, appear in the second half of the Twentieth Century. Nowadays, this fact is visible in media labs, which use transdisciplinarity as a privileged model that seems to displace art and artist as the main axis of creation. This paper is focused on the displacement of art as the central nucleus of creation happening today in the contemporary labs. To reach this goal, we analyzed nine paradigmatic international spaces corresponding to three different periods of time: 1960-1980, 1980-2000, 2000-2017. By means of a mix methodology, we investigated the most relevant projects in these centers, as well the specific role played by the artists in such labs. We demonstrate how a high percentage of the projects developed in the contemporary media labs are not related to art. In addition, we show how the artists have been absorbed by transdisciplinary groups, devoted to ends different to art, such as education, social communication, business and so on. This paper is supported on the idea of the critical distance, excess, expectation and meeting as crucial definitions of art.

Keywords: media lab, mediator artist, social art, transdisciplinarity.

Introducción

Los espacios de producción artística, hasta la aparición de la Escuela de la Bauhaus en 1919 —al margen de las escuelas de artes y oficios, dirigidas principalmente al aprendizaje técnico—, poseían, sobre todo, un carácter individual encarnado en el taller tradicional del artista. Unas décadas después, con el desarrollo de las primeras tecnologías automáticas (Ruiz Martín, 2014) y los requerimientos propios de la era eléctrica (McLuhan, 2009), a mediados del siglo pasado estos espacios se complejizaron, lo que llevó al surgimiento de laboratorios con modelos organizativos interdisciplinarios. Según Nicolescu (1996), se trata de una forma de relación en la que algunos mecanismos prácticos y lógicos exitosos de una disciplina se aplican en otra generando aportes. Así, fue común la participación de ingenieros, físicos, mecánicos o arquitectos, entre otros, en proyectos con fines artísticos y dirigidos por artistas. Esta dinámica colectiva de producción requirió una institucionalización que los avalara y los financiara, por lo que el *boom* en el sector del sistema de educación superior desempeñó un papel esencial.

Con el importante auge del arte electrónico, los centros de producción artística pertenecientes a las dos últimas décadas del siglo XX desarrollaron dos características fundamentales. Por un lado, se abrieron centros paradigmáticos —históricos hoy, como Canon Art Lab (1991) y NTT-ICC (1997), entre otros— con el aval de importantes corporaciones

de las telecomunicaciones y de la producción de la imagen. El artista, a través de la creación de nuevos imaginarios, contribuyó especialmente al desarrollo de productos comerciales de impacto en la industria de la imagen y las nuevas tecnologías, ligados a la interactividad o a los videojuegos. Es lo que Kusahara (2006) denominó *device art* o arte del dispositivo. Por otro lado, fue la confirmación del auge de los espacios de investigación, residencia, producción, exhibición y colección nacidos al amparo de departamentos universitarios.

Durante estas dos primeras décadas del siglo XXI, con la expansión y masificación del uso de internet y de las redes sociales, junto a otros factores de carácter económico y sociocultural (García Carrizo y Heredero, 2014), los centros sufrieron una transformación notable, extendiéndose globalmente el concepto de *medialab*. Este, como laboratorio de medios, bebe de aquellos espacios de producción pioneros referidos anteriormente y tiene como primer exponente al MIT Medialab (1986). Aquí, profesionales de distintas especialidades apuntan a una construcción colaborativa del conocimiento (Brianza, 2016), cifrando sus objetivos en la redefinición del concepto de *comunicación* (Alcalá y Maisons, 2004) como método relacional entre diferentes prácticas e ideas en función del bienestar común (Reason y Bradbury, 1994). Es el modelo organizativo transdisciplinar el que se impone en el medialab actual: un sistema complejo que relaciona a las disciplinas mediante el diálogo y la superación de sus propias disciplinas, aportando diferentes visiones acerca del objeto de estudio y en pos de este (Nicolescu, 1996).

Hablamos, entonces, de la transformación de los centros en espacios de diálogo, en ecosistemas creativos, simultáneamente dedicados a la reflexión y al debate, a la investigación y a la producción, a la formación y a la socialización (Ruiz Martín y Alcalá Mellado, 2016) de proyectos con un marcado carácter social. Cabe destacar que un elevado porcentaje de estos laboratorios son impulsados por asociaciones culturales, universidades, agrupaciones ciudadanas y organismos públicos de barrios, municipios o comunidades, financiados a través de subvenciones provenientes de estos últimos.

Esta realidad conlleva una proliferación en constante crecimiento de diversas prácticas venidas de disciplinas propias de las ciencias sociales, como la antropología, la sociología, el trabajo social o los estudios culturales, entre otras, que son comúnmente asumidas por las instituciones legitimadoras del arte (museos, galerías, academias, revistas, etc.). Son diversos los textos académicos que abordan y estudian las características de estos nuevos espacios de producción colaborativa que, en muchos casos, son agrupados con el término *laboratorios artísticos colaborativos*

(Collados-Alcaide, 2014) o, incluso, con el de *arte y mediación cultural* (Lisboa, 2004). Sin embargo, los ejemplos de proyectos específicos desarrollados en ellos cumplen una función social extremadamente marcada que contraría toda concepción del arte.

Así, este hecho nos invita a plantearnos ¿cómo ha evolucionado la línea temporal de influencia del ámbito de lo social en los proyectos desarrollados en los centros de producción artística? ¿Qué papel ha ejercido y ejerce el artista en dichos espacios? ¿Cuál es el rol del arte en estos? ¿Existe un desplazamiento real del arte de los proyectos desarrollados en estos contextos? Si es así, ¿a qué se debe? ¿Se ha visto modificado el quehacer artístico? ¿Existen nuevos roles ligados al artista? ¿Podemos seguir hablando de arte?

Consideramos de extrema urgencia afrontar estos planteamientos para evitar desviaciones y malentendidos en relación con el arte y con las prácticas artísticas que tienen lugar hoy en los laboratorios de producción colectiva. Este artículo se enmarca en el proyecto de investigación *Laboratorio de Gráfica Expandida*, financiado por la Dirección General de Investigación de la Universidad Central del Ecuador.

Material y métodos

Aclaraciones previas

Cabe señalar que la presente investigación parte de dos estudios previos: *Aparición, impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista. Del taller tradicional al medialab* (Ruiz Martín, 2014), tesis doctoral defendida en el Departamento de Arte de la Universidad de Castilla-La Mancha, y *L'artiste en tant que sujet politique. Deux exemples: William Burroughs et Cildo Meireles. Trois œuvres: Last Words, Insertions dans les circuits idéologiques et Le sermón sur la montagne: Fiat Lux* (Portilla, 2015), tesis doctoral defendida en diciembre de 2015 en l'École Doctorale d'Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Université Paris 8. Sus desarrollos, aunque con objetivos notablemente diferenciados a los del presente trabajo, permitieron encontrar evidencias para plantear la hipótesis del desplazamiento progresivo del arte del núcleo central de la creación en los laboratorios de producción colectiva.

Objetivos

Objetivo general

Demostrar el desplazamiento del arte del núcleo central de la creación en los laboratorios de producción colectiva.

Objetivos específicos

Analizar la presencia del arte en los proyectos más relevantes de cada uno de los centros estudiados.

Examinar el rol específico del artista en los equipos de trabajo de los proyectos seleccionados.

Diseño de la investigación

Para cumplir con los objetivos propuestos se ha empleado una metodología mixta de investigación. En primer lugar, se seleccionaron nueve espacios paradigmáticos internacionales dedicados a la producción artística colectiva. Estos han sido seleccionados en base a tres etapas históricas diferenciadas por décadas: 1960-1980, 1980-2000 y 2000-2017 (tabla 1).

Tabla 1. Laboratorios de producción seleccionados organizados cronológicamente, lugar, proyectos analizados y año de los proyectos

Etapa histórica	Nombre del centro	Lugar	Nombre del proyecto	Año de ejecución
1960-1980	E.A.T. Experiments in Art and Technology	Nueva York, Estados Unidos	<i>Variations VII</i>	1966
			<i>Soundings</i>	1968
			<i>Anand Project</i>	1969
	C.A.V.S. Center for Advanced Visual Studies	Massachusetts, Estados Unidos	<i>The Boston Harbor Project</i>	1968
			<i>Explorations</i>	1970
			<i>CenterBeam</i>	1977
	Generative Systems	Chicago, Estados Unidos	<i>BodyPrint</i>	1973
			<i>ManScan</i>	1974
			<i>People's Fabric</i>	1974

1980-2000	V2 Institute for the Unstable Media	Rotterdam, Holanda	<i>Beweging-Tijd-Ruimte</i>	1986
			<i>On the lines</i>	1990
			<i>Sanctus, the Profaned Body</i>	1995
	Z.K.M. Zentrum für Kunst und Medientechnologie	Karlsruhe, Alemania	<i>eRENA</i>	1997-2000
			<i>eSCAPE</i>	1997-2000
			<i>EVE-Extended Virtual Environment</i>	1993-2002
FutureLAB - ARS Electronica Center	Linz, Austria	<i>Apollo 13</i>	1996	
		<i>Cave</i>	1999	
		<i>TimeExplorer & RaumZeitSpiegel</i>	2000	
2000-2017	Medialab Prado	Madrid, España	<i>Visualizar'15</i>	2015
			<i>PermaSource</i>	2016
			<i>Ciudad DIWO</i>	2017
	NYC Medialab	Nueva York, Estados Unidos	<i>The Deconstructed Magazine & Relational Stories</i>	2013
			<i>Envisioning the future of retail</i>	2014
			<i>Exploring mobile technologies for pedestrian safety</i>	2014
	Medialab UIO	Quito, Ecuador	<i>Coworking</i>	2016
			<i>Transmestizx</i>	2016
			<i>Wawakipu</i>	2017

Fuente: elaboración propia.

La elección de estos centros viene determinada, principalmente, por su relevancia histórica o su impacto como espacio de producción modélico en cada uno de los contextos históricos. Así, en una primera etapa (1960-1980), los centros seleccionados son considerados internacionalmente como laboratorios pioneros en lo que al desarrollo de proyectos artísticos colectivos se refiere, en especial a través del uso y aplicación de nuevas tecnologías. En la segunda etapa (1980-2000), el foco se internacionaliza mediante la apertura de numerosos centros o laboratorios modernos de producción colectiva en los que se incentivan las residencias artísticas, la investigación, la producción, la exhibición y la elaboración de colecciones propias. En esta etapa, los tres centros seleccionados son europeos, ya que aún hoy poseen una marcada relevancia internacional debido a su impacto y su influencia durante las dos últimas décadas del siglo pasado. Por último, durante el siglo XXI (2000-2017), el concepto de *medialab* se ha expandido por causa de los nuevos paradigmas macroeconómicos y por la generalización del acceso a internet. De esta forma, se han encontrado espacios más globalizados. En este caso, los centros seleccionados poseen las características del *medialab* actual y,

geográficamente, se extienden a lo largo de una amplia red internacional cada vez con mayor peso e influencia.

Para analizar la presencia o peso del arte en los centros analizados, se han investigado tres proyectos desarrollados en cada uno de ellos. Estos han sido seleccionados por su nivel de relevancia, indagando en sus objetivos, características principales, registros gráficos y productos publicados. Por otro lado, en lo concerniente al segundo objetivo específico y con el fin de examinar el rol del artista en los equipos de trabajo de los proyectos, se han obtenido datos relativos a los nombres de los directores o coordinadores de cada uno de los proyectos y, adicionalmente, se han revisado los listados de los créditos de dichos proyectos con la intención de localizar a artistas o personas relacionadas con el arte de forma directa. Una síntesis del diseño de la investigación se presenta en la figura 1.

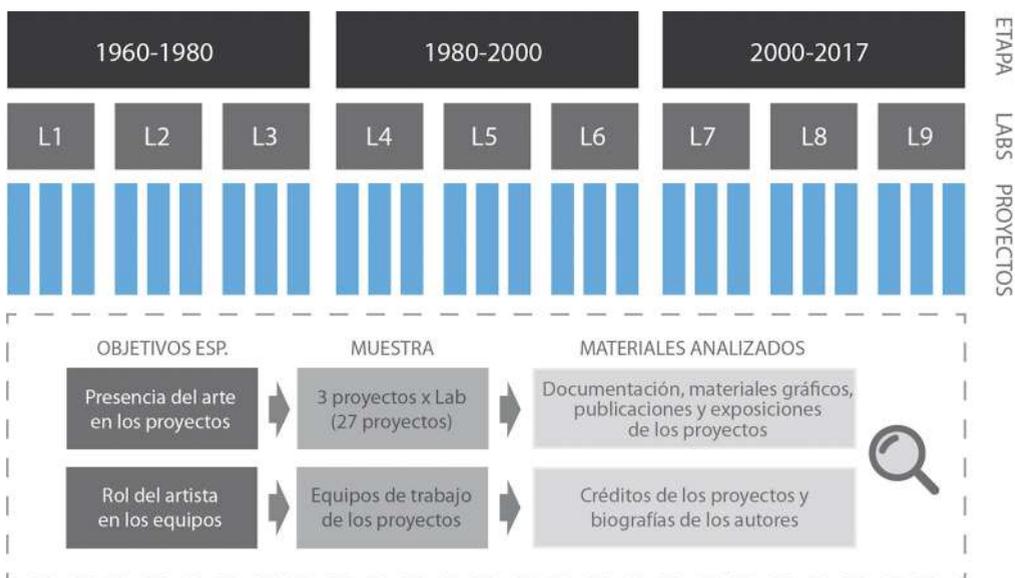


Figura 1. Resumen del diseño de la investigación
Fuente: elaboración propia.

El acceso a los materiales de cada proyecto se ha realizado mediante descarga directa desde los sitios web de los centros, los repositorios y las colecciones internacionales, entre otros materiales diversos. En aquellos casos en los que se ha requerido ampliar información debido a lo incompleto de esta, se ha empleado la entrevista con los responsables de cada centro como método de investigación.

Resultados

En los proyectos analizados de los centros pertenecientes a la primera etapa (1960-1980), observamos que el 88,8% corresponde a proyectos artísticos que, además, han sido liderados 100% por artistas (figura 2). Personajes como John Cage, Robert Rauschenberg, Billy Klüver, Gyorgy Kepes y Sonia L. Sheridan, entre otros, fueron los directores o responsables directos de los trabajos artísticos, basados en la experimentación con luz y sonido (*Variations VIII, Soundings, Explorations* o *CenterBeam*) y experiencias directas con máquinas automáticas como la fotocopidora y la computadora (*Body Print, ManScan* y *People's Fabric*). Una excepción es *Ananda Project* (1969), un proyecto encargado por Billy Klüver y Vikram Sarabhai a Robert Whitman para desarrollar una red de televisión educativa en las zonas rurales de la India. La primera fase de este proyecto se realizó en coordinación con la cooperativa *Anand Dairy*, y consistió en elaborar programas de asistencia educativa para mujeres productoras de leche. Este puede ser considerado uno de los primeros proyectos sociales que nacieron de un centro de experimentación y creación artística colectiva que, además, ha sido dirigido por un artista.

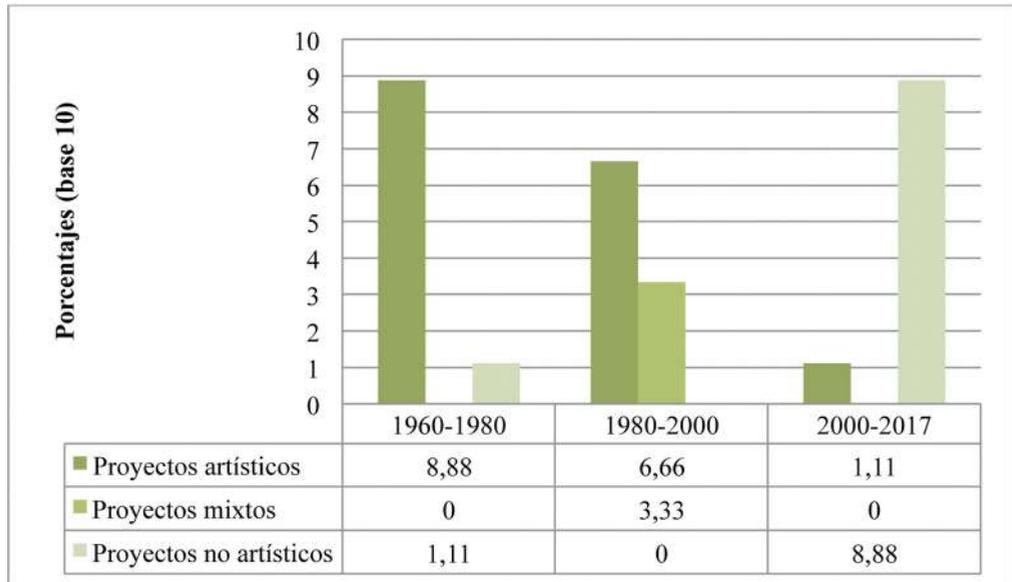


Figura 2. Presencia del arte en los proyectos de los centros analizados, clasificada por periodos
Fuente: elaboración propia.

Durante las décadas 1980-2000, se destacan los proyectos artísticos perpetrados por artistas (66,6%), aunque la tendencia a la creación de

grupos de trabajo con mayor número de integrantes aumenta ligeramente (figura 2). Es una etapa en la que la experimentación está más ligada a las tecnologías predigitales, a la virtualidad y a la interactividad como nuevos componentes de transformación del campo del arte. La novedad, en este caso, está relacionada con el desarrollo de proyectos ligados a la educación y a la creación de prototipos tecnológicos y de exploración del arte digital vinculados con el entretenimiento (*e-RENA, e-SCAPE, EVE-Extended Virtual Environment*), por lo que son considerados proyectos mixtos (33 %). De este porcentaje de proyectos mixtos, la presencia de artistas es absoluta (100 %); sin embargo, forman parte de un equipo heterogéneo, como es el caso del artista Jeffrey Shaw.

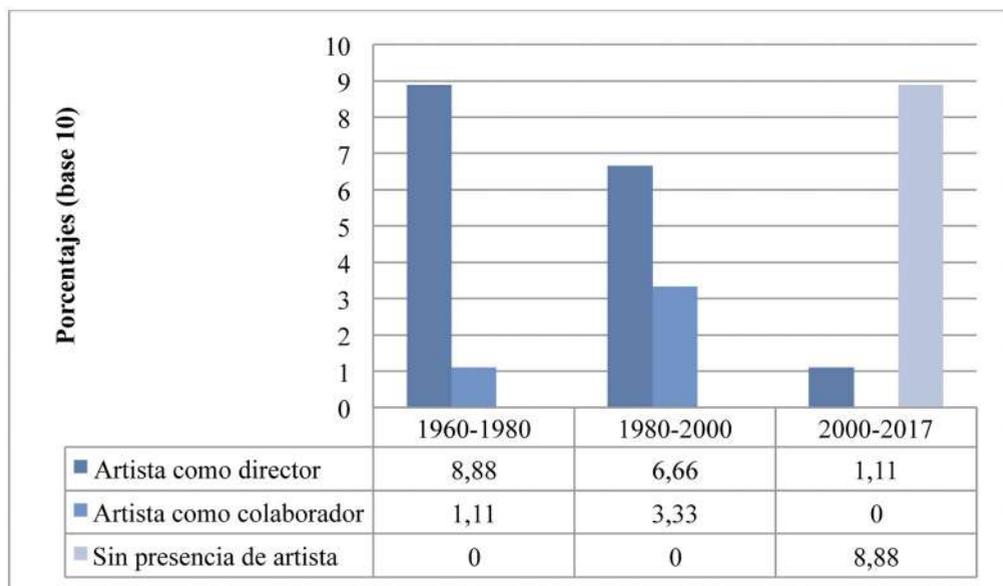


Figura 3. Rol del artista en los equipos de los proyectos de los centros analizados, clasificado por periodos

Fuente: elaboración propia.

Por último, en la etapa correspondiente al siglo XXI (2000-2017), el auge de los medialabs va de la mano del desplazamiento del arte de los proyectos. De los proyectos seleccionados encontramos un solo ejemplo de artista, Daniela Moreno y su proyecto *Transmestizx*, desarrollado en Medialab UIO. El 88,8 % corresponde a proyectos que se desligan del arte, pues tienen como objetivo mejorar la calidad de vida del barrio, la ciudad o la población (*Ciudad DIWO o Wawakipu*) o el desarrollo de prototipos relacionados con el concepto *retail experience* (*Exploring mobile technologies for pedestrian safety, Envisioning the future of retail y The Deconstructed Magazine & Relational Stories*), con la empresa privada

como beneficiario directo. Resulta destacable, aunque no determinante, que en el 44,4 % de los proyectos analizados los nombres de los artistas han sido reemplazados por el nombre del centro o la institución rectora.

Discusión

Sobre el concepto de arte y su espacio

El arte es un concepto abierto que se modifica a través del tiempo por las prácticas que los artistas incorporan a la creación, entre otros factores. Según Bourdieu (1992), el arte es un campo de disputa por el capital material y simbólico, en términos casi beligerantes. Moineau (2007) se refirió al arte como un encuentro en el sentido traumático del término. En referencia al arte como espacio, se define como una dimensión que reserva y permite a las cosas ser lo que son, en tanto que estas tienen su lugar propio. Son definiciones que acogen, en definitiva, la creación de lo nuevo: nuevas prácticas, nuevos territorios, nuevas miradas, nuevas subjetividades, nuevos mundos (Portilla, 2015).

Sin embargo, en las últimas décadas, y según los datos aportados en la presente investigación, se detectan manifestaciones que no se corresponden con lo nuevo. En el arte global actual (Moineau, 2007) existe una confusión generalizada: arte-no arte, arte-moda, arte-mercado o arte-cultura, lo que produce una mutación desde el mundo del arte a las redes del arte, a las del mercado y a las institucionales. Así, tanto los límites del arte como los de la cultura se desdibujan.

Históricamente, el arte ha bebido de otras disciplinas. Los artistas han utilizado todo tipo de dispositivos, los han inventado y han incorporado nuevos territorios para la creación. Han utilizado diversas dinámicas, circuitos de la cultura, del consumo o espacios de la publicidad como elementos constitutivos de sus obras. Pero hoy somos testigos de una inversión, un giro de 180° en estas relaciones. En este caso, son otras disciplinas, especialmente las vinculadas con lo social, el *management* y la comunicación, las que se apropian de las dinámicas productivas del espacio del arte.

Distancia crítica

La instauración de la distancia crítica, propia al arte, ha sido extirpada de la creación. En este proceso, el artista se ha transformado en funcionario, animador o enfermero social (Trémeau, 2001). Esta distancia crítica es la

no concordancia entre lo que propone el artista y lo que ve el espectador. Según Rancière (2008), la eficacia estética del arte significa la suspensión de la relación directa entre la producción de formas del arte y la producción de un efecto determinado sobre un público determinado.

Tal y como apunta el filósofo francés, las obras de arte lo son cuando no anticipan sus efectos, cuando no son unidas o relacionadas a funciones precisas; cuando las líneas del compartir, que son también líneas de separación entre los individuos —entre aquellos destinados a observar y aquellos destinados a actuar—, son fragilizadas; cuando las obras no son reconocidas o clasificables de entrada por el discurso dominante; cuando su género, su función o su tema no son obvios, o cuando su interpretación no es fácilmente anticipable o evidente.

Exceso y expectativa

Existiría, así, un fenómeno de exceso en las obras de arte relevantes, algo que excede al discurso dominante, que desborda el sentido de lo que se denomina arte. Solo así ocurre lo nuevo. Si los artistas buscan remediar los males de nuestro tiempo desde el arte, no lo conseguirán dando soluciones prácticas para la transformación social, sino instaurando preguntas, cuestionando lo que se nos dice acerca de lo que es el mundo, reformulando nuestros presupuestos interpretativos.

Cuando participamos de una obra artística, generamos expectativas en torno a esta, supeditadas por las características y las condiciones del lenguaje en el que se enmarca. A menudo se cree que estas expectativas deben ser satisfechas. Para el discurso que movilizan muchas de las instituciones culturales, el valor de las obras está usualmente en relación con estas expectativas. De esta manera, las obras tienen su lugar en tanto productos que cumplen una función determinada, lo que elimina todo el potencial creador y el poder subversivo que la realización artística debe poseer.

Sin embargo, hay otro tipo de expectativas, aquellas que dan al arte la tarea de la creación de lo nuevo. El espectador espera que algo nuevo pase, que frente a una obra sea sorprendido. Así, las obras instauran una distancia, una brecha entre esta y los espectadores, por medio de la extrañeza que producen. Solo podemos hablar de arte cuando la obra produce una ruptura, cuando porta un exceso.

Encuentro

La obra de arte, en su nivel fundamental, se sitúa entre el espacio de la creación y el espacio de la recepción. Es la que permite el encuentro

entre los diferentes actores que constituyen el espacio artístico. “El arte es un encuentro. Encuentro más que relación, dependencia o confianza. Encuentro incluso cuando no hay relación” (Moineau, 2007, p. 145). ¿En qué sentido? Para que se produzca un encuentro es necesario que haya diferencias: sujetos diferentes, ideas diferentes, materiales diferentes. Un encuentro es un acontecimiento que tiene consecuencias y que puede ser medido por los efectos producidos allí donde ocurra. En este sentido, un encuentro produce siempre un tercero que es diferente a sus componentes. Los efectos producidos por los diferentes encuentros en el arte son a menudo incorporados, y en este proceso de incorporación, el mismo espacio artístico es reconfigurado.

El arte es un encuentro porque, primeramente, una propuesta artística entra en un espacio simbólico existente para hacerse un lugar, para ser reconocido como arte. En segundo lugar, porque frente a una obra de arte se experimenta la conmoción y el trastorno. Como espectadores, en primera instancia, no solemos poseer la capacidad de asimilar la obra en su totalidad, lo que nos invita a luchar con las nociones y presupuestos previamente aprehendidos del arte para poder realizar interpretaciones acerca de ella.

Considerar así el encuentro conlleva una no reducción a un diálogo espectador-obra o espectador-artista (a través de su obra). Como señala Žižek (2008), en su tentativa por hacer una lectura lacaniana de la obra de Deleuze, “un encuentro no puede ser reducido a un intercambio simbólico: lo que resuena en él, más allá y más acá del intercambio simbólico, es el eco de un shock traumático” (p. 11). Este *shock* lo hemos atribuido al exceso que portan las obras de arte, a la ruptura y a la perplejidad que producen. Ahora bien: la ruptura acontece porque las ideas que vehiculan estas obras, las prácticas que intervienen en su realización, sus formas y sus contenidos no son reconocidas por el discurso dominante que determina lo que es arte y lo que no lo es.

Transformaciones en el arte y su espacio

El trabajo del artista ha sido instrumentalizado. El ejercicio de la creación, percibido desde el Romanticismo como producto fascinante de la libertad, es uno de los que más intereses provoca en el sistema económico actual, como bien lo ha demostrado Martha Rosler en *Clase cultural. Arte y gentrificación* (2017). Este hecho está desatando una desviación notable del concepto de *creatividad*, forzada por la apropiación empresarial dominante en el contexto laboral. Así, es habitual encontrar el término *creatividad* ligado al *marketing* y al *management* (Bilton, 2007; Titus, 2007;

Ishaq y Hussain, 2016) como oferta formativa y requisito de contratación del trabajador.

Los valores como la improvisación, el comportamiento fuera de lo común o la anarquía creadora —identificados con la esfera del no trabajo o del juego—, que suelen funcionar con códigos particulares, se han convertido en emblema de las metamorfosis del capitalismo marcadas por la hiperflexibilidad. Esto ha generado “un tipo de trabajador ideal para una vida sin seguridad laboral que sea capaz de construir una personalidad apta para el mercado y de persuadir a los empleadores de su capacidad de adaptación a las necesidades cambiantes del mercado de trabajo” (Rosler, 2017, pp. 55-56).

En el caso específico del artista, “lejos de las representaciones románticas, contestatarias y subversivas [...], es necesario observar actualmente al creador como una figura ejemplar del nuevo trabajador” (Menger, 2003, p. 8). Las actividades artísticas son consideradas hoy como laboratorio social de prácticas que desembocan en un nuevo mundo del trabajo. Empresario de su propia carrera, el artista ha devenido *portfolio worker*, una figura que trabaja para varias empresas como *creativo* mientras desarrolla sus proyectos como *artista*.

En materia comunicativa, la influencia de la web 2.0 está generando transformaciones de los modelos y patrones de comportamiento en las relaciones sociales que se establecen en la red. Estas modificaciones están encabezadas por los protagonistas de la cultura digital, los participantes de las redes sociales, los nuevos creadores de contenidos culturales, los desarrolladores de *software*, los consumidores —ya convertidos en *prosumidores* (Scolari, 2008)—, etcétera. Esto ha producido un cambio de modelo cultural en el que el consumidor se transforma, principalmente, de un ser pasivo a uno activo, convirtiendo el acto comunicativo en un *feedback* constante de información (Lessig, 2005; Ruiz Martín y Alcalá Mellado, 2016). Pero todo este conjunto de fenómenos, a pesar de la participación activa de los involucrados, no está relacionado con el arte. Proponer, opinar, dar la palabra o trabajar en pos de una “comunidad benevolente” (Foster, 2017, p. 128) no asegura, en ningún caso, la creación de lo nuevo.

¿Cuál es el interés de la comunicación y de las ciencias sociales al acercarse al espacio de legitimación del arte? En la presente investigación se demuestra que la hoja de ruta y el plan de acción del artista están siendo marcados por las transformaciones en materia comunicativa y por disciplinas ligadas al ámbito de lo social: antropología, sociología, trabajo social o estudios culturales. En esta dinámica, muchos artistas

se han adaptado cumpliendo funciones desligadas del rol del artista en grupos transdisciplinarios de trabajo, pasando a ser consultores, empleados o funcionarios de las instituciones. Muchas de estas prácticas se afanan en dar una función social específica al arte, generalmente con el propósito de mejorar las condiciones de la comunidad. El arte, entonces, es asignado para cumplir funciones preestablecidas ligadas a la labor sociohumanitaria (figura 4).



Figura 4. Social Endogen Depression. Montaje de registros apropiados.
Obra inédita.

Fuente: José Manuel Ruiz. Más en <http://josemanuelruiz.net>

Nicolas Bourriaud (2007) propone el arte como un espacio neutro de unificación social y de convivencia. Esta visión, que pretende consensuar posiciones divergentes acerca del ejercicio de la creación, ignora la disputa que plantea Bourdieu y anula toda posibilidad política —entendida esta como la instauración del disenso—, articulada por Rancière (1996). El artista, como figura de ruptura y aspirante a la creación de nuevos imaginarios, no puede someterse a la olocracia, al gobierno de la muchedumbre.

Así, el desplazamiento del arte como eje central de la creación está ligado al papel que ejercen las instituciones del arte, como los museos¹ y las galerías —convertidas en espacios de educación permanente (Tremeau, 2001)—, pero también al destino de fondos económicos, públicos o privados que privilegian un tipo de arte comunitariamente humanitario. No es casualidad, pues, que los medialabs actuales estén financiados por universidades, municipios, gobiernos y entes públicos que requieren una

¹ En este sentido, Hal Foster (2017) señala: “Hoy los museos no parecen dejarnos solos; nos incitan y programan como muchos hacemos con nuestros hijos. Como en la cultura general, promueven la comunicación y la conectividad, casi obligatoriamente, como fin en sí” (p. 172).

actividad que justifique su apoyo. La actividad que mayores posibilidades de impacto tiene —en términos electorales, de aceptación o de pertinencia—, es la comunicación y la labor social.

El lugar de trabajo del artista se ha transformado y, por ende, las condiciones de posibilidad para la creación han cambiado. Desde la época del taller, donde el arte era la expresión del sujeto moderno autónomo, hemos asistido progresivamente a la diversificación de tareas propias de la condición posmoderna, y los medialabs son un ejemplo de este cambio.

Un dato de gran relevancia para la transformación del espacio de producción es el cambio de relaciones que se establecen en este. En una primera etapa, debido a la incorporación de las nuevas tecnologías en la creación artística, en el contexto del taller —ya en vías de transformación hacia un nuevo concepto de *laboratorio*—, el artista busca aliados para acometer proyectos de mayor envergadura, puesto que la tecnología se complejiza y requiere entonces conocimientos específicos. Esto provoca la creación de grupos interdisciplinarios de trabajo, siempre con el artista a la cabeza.

Posteriormente, con el establecimiento de la cultura digital, el modelo organizativo en los espacios de creación se torna transdisciplinar. Los medialabs actuales (2000-2017) se desconectan del arte, manteniendo una responsabilidad con lo social, con su entorno, con lo local, participando a la vez en grandes redes globales. La democratización de los procesos es parte fundamental de su ideología. La tecnología se torna más asequible, accesible y popularizada. Cualquier asociación de vecinos, cualquier ciudadano, posea el perfil que posea, puede proponer proyectos en el contexto del medialab, al igual que ocurre en los denominados *círculos de calidad*² empresariales. Su principal objetivo es dar respuestas a las problemáticas de una sociedad supuestamente en crisis.

Aquí el artista es uno más de un equipo sin jerarquías.³ Las personas se reúnen partiendo de ideas concretas para el desarrollo de proyectos, auxiliados ahora por el mediador cultural, rol que en muchas ocasiones

2 Los *círculos de calidad*, término proveniente del *management*, “ofrecen un medio para que los trabajadores participen de los asuntos de la compañía” —generalmente durante el tiempo libre de los trabajadores— “y para que los jefes y empresarios se beneficien con las sugerencias de los trabajadores”, lo que produce ganancias billonarias para las compañías (Encyclopedia of Business).

3 Tal y como indica Martha Rosler (2017), “la propia teoría del *management* había planteado [...] que lo que transformaría al *management* sería la creatividad y las relaciones interpersonales, provocando el fin de las jerarquías verticales” (p. 122), algo que viene determinado por la herramienta propia a esta disciplina denominada Grupo Y. Para mayor información, véase McGregor (2006).

es desempeñado por el mismo artista. Pero este modelo transdisciplinar requiere una horizontalización que dificulta la labor del artista.

Esto nos lleva a plantearnos: ¿puede el artista ser parte de un grupo transdisciplinar cuyo objetivo sea la creación artística? La respuesta es no, pues el modelo transdisciplinar propone que los proyectos sean elaborados mediante aportaciones heterogéneas más allá de las propias disciplinas. Al igual que un cirujano no puede asumir propuestas que se escapen estrictamente de su campo de conocimiento, el artista — denominación asignable a cualquier individuo— solo podrá serlo si su plan de acción no se desvía de la creación de lo nuevo. Evidentemente, la labor social será más importante que el arte: la alimentación infantil, la igualdad de género, la ecología o la defensa de la pluralidad étnica sin duda lo son. Sin embargo, estos apenas son temas susceptibles de ser empleados o no por el artista, algo que nunca debería suceder a la inversa. Si esto ocurriese, no hablaríamos de arte, solo de buenas intenciones.

Conclusiones

El arte ha sufrido un desplazamiento de los espacios de producción colectiva. Este estudio confirma que los proyectos desarrollados en estos laboratorios tienen un carácter social, comunicativo o empresarial que se alejan del arte. Por otro lado, los espacios del arte legitiman como arte estas prácticas sociales propias de la antropología, la sociología, el trabajo social, el *marketing* y los estudios culturales.

En esta dinámica, el artista ha sido progresivamente absorbido por funciones y tareas previamente asignadas por los espacios de legitimación del arte y las instituciones que financian los proyectos. Ha sido seducido para cumplir el rol del *creativo del departamento* relacionado con la efectividad y la producción en términos económicos, sociales y comunicativos. El artista encuentra así oportunidades laborales que lo alejan de la creación de lo nuevo, y se deja arrastrar por estas. Todo esto es posible gracias a la condición de precariedad propia a la figura del artista.

Este desplazamiento del arte y del artista hacia labores sociales viene determinado por el discurso dominante de los espacios de poder. Una transformación sistémica que está provocando un nuevo consenso generalizado en torno al arte. Así, plantear nuevos mundos no tiene relación alguna con ofrecer soluciones prácticas a los males de la humanidad en pos de la construcción de una sociedad idealmente consensuada.

Tal y como queda demostrado en la presente investigación, los modelos organizativos transdisciplinares que imperan en los equipos de trabajo de los proyectos analizados se nutren de aportaciones heterogéneas que superan las propias disciplinas. En este sentido, encontramos paradójico querer conjugar la creación imprevisible de lo nuevo con las soluciones prácticas que requieren las comunidades.

El arte es distancia crítica, exceso, expectativa y encuentro. No existe una línea causal entre lo que el artista muestra y lo que el espectador aprehende. El arte genera multitud de interpretaciones de una misma obra, lo que provoca una brecha fundamental que no puede ser obviada.

Los espacios de producción colectiva son solo el punto de partida de una investigación que requiere el análisis pormenorizado de los actores y agentes que constituyen el campo del arte, pues, hasta la fecha, las aportaciones en esta línea de investigación las consideramos aún insuficientes para propiciar el ineludible debate al respecto.

Referencias

- Alcalá, J. R. y Maisons, S. (2004). *Estudio/Propuesta para la creación de un Centro de Excelencia en Arte y Nuevas Tecnologías*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Becker, H. (1984). *Art worlds*. California: University of California Press.
- Bilton, C. (2007). *Management and creativity: from creative industries to creative management*. Malden, MA: Blackwell Publishing.
- Bourdieu, P. (1992). *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*. París: Seuil.
- Bourriaud, N. (2007). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Brianza, A. (2016). Medialabs: investigación-creación entre la colaboración y la transdisciplina. *Perspectivas Metodológicas*, 2(18), 89-94.
- Collados-Alcaide, A. (2015). Laboratorios artísticos colaborativos. Espacios transfronterizos de producción cultural. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27(1), 45-64.
- Encyclopedia of Bussiness*, entrada "Japanese management techniques".

- Foster, H. (2017). *Malos nuevos tiempos. Arte, crítica, emergencia*. Madrid: Akal.
- García Carrizo, J. y Heredero, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia, *Icono 14*, 13(2), 260-285.
- Ishaq, M. I. y Hussain, N. M. (2016). Creative marketing strategy and effective execution on performance in Pakistan, *Revista de Administração de Empresas*, 56(6), 668-679.
- Kusahara, M. (2006). Device Art: a new form of media art from a Japanese perspective. *Intelligent Agent*, 6 (2). Recuperado de http://www.intelligentagent.com/archive/Vol6_No2_pacific_rim_kusahara.htm
- Lessig, L. (2005). *Por una cultura libre. Cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lisboa, A. (2004). *The artist, the creative process and the cultural mediation*. París: Unesco Project.
- McGregor, D. (2006). *El lado humano de las organizaciones*. Madrid: McGraw-Hill.
- McLuhan, M. (2009). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Menger, P. M. (2003). *Portrait de l'artiste en travailleur: Métamorphoses du capitalisme*. París: Seuil.
- Moineau, J. C. (2007). *Contre l'art global. Pour un art sans identité*. París: Ère.
- Nicolescu, B. (1996). *La Transdisciplinarité. Manifeste*. París: Du Rocher.
- Portilla, C. A. (2015). *L'artiste en tant que sujet politique*. París: Université Paris 8.
- Rancière, J. (2008). *Le spectateur émancipé*. París: La Fabrique.
- Rancière, J. (1996). *El desacuerdo. Política y filosofía*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Reason, P. y Bradbury, H. (1994). *The SAGE handbook of action research: participative inquiry and practice*. Londres: SAGE.
- Rosenberg, H. y Avedon, R. (1976). *Portraits, Richard Avedon*. París: Chêne.

- Rosler, M. (2017). *Clase cultural. Arte y gentrificación*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Ruiz Martín, J. M. y Alcalá Mellado, J. R. (2016). Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab. *Icono 14*, 14(1), 95-122.
- Ruiz Martín, J. M. (2014). *Aparición, impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista. Del taller tradicional al medialab*. Cuenca: UCLM.
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Titus, P. A. (2007). Applied creativity: the creative marketing breakthrough model. *Journal of Marketing Education*, 29(3), 262-272.
- Trémeau, T. (2001). L'artiste médiateur. *Artpress*, 22, 52-57.
- Žižek, S. (2008). *Organe sans corps. Deleuze et consequences*. París: Éditions Amsterdam.