

Media Art: Arte, Ciencia y Tecnología Presentación

Media Art: Art, Science and Technology Presentation

Carolina Fernández Castrillo

*Profesora Contratada Doctor de Comunicación y Cultura Digital
(Universidad a Distancia de Madrid)
carolina.fernandez.c@udima.es*

DATOS DEL NÚMERO

Fecha de publicación: 31 de julio de 2014

Director de la revista: Francisco García García (Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la UCM)

Coordinador del número: Carolina Fernández Castrillo (*Profesora Contratada Doctor de Comunicación y Cultura Digital Universidad a Distancia de Madrid*)

Para citar este artículo: Fernández Castrillo, C. (2014): Media Art: Arte, Ciencia y Tecnología. Presentación, Icono 14, volumen (12), pp. 1-8.

doi: 10.7195/ri14.v12i2.734

Resumen

La influencia de los nuevos medios, las tecnologías emergentes y los descubrimientos científicos en el ámbito creativo cobra una renovada importancia en el siglo XXI. En la actualidad, son cada vez más numerosas las obras artísticas que surgen como reflejo del impacto de estos avances en la esfera socio-cultural favoreciendo una aproximación a la compleja idiosincrasia del paradigma digital. El objetivo de este número monográfico es ofrecer una genealogía del Media Art y una visión panorámica de las principales investigaciones y prácticas artísticas actuales.

Palabras clave

Arqueología de los medios - Arte experimental - Cibercultura - Inmersión - Interactividad - Realidad expandida - Virtualidad

Abstract

The influence of new media, emerging technologies and scientific discoveries on the creative field plays a renewed role in the 21st century. Today, there is an increasing emergence of artworks reflecting the impact of these developments in the socio-cultural sphere which provide a new approach to the complex idiosyncrasy of the digital paradigm. The aim of this special issue is to provide a genealogy of Media Art and an overview of the current digital research and artworks.

Key Words

Artistic Experimentation - Cyberculture - Expanded Reality - Immersion - Interactivity - Media Archaeology - Virtuality

Presentación

El Media Art hace referencia a todas aquellas aportaciones artísticas creadas a partir de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación emergentes. A menudo se recurre a sinónimos como arte electrónico, digital, interactivo o multimedia. Aunque pueda resultar un fenómeno extremadamente innovador, al abordar la estimulante encrucijada entre los nuevos medios, las tecnologías y

los descubrimientos científicos en el ámbito creativo debemos remontarnos a las propuestas culturales vinculadas a la recepción de los dispositivos de reproducción mecánica de la realidad y a las experimentaciones llevadas a cabo por los movimientos vanguardistas (Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Constructivismo, etc.). Aquellas sinergias intermediales fruto de una primera toma de contacto con los medios de comunicación de masas supusieron una auténtica revolución en la concepción de la cultura, contribuyendo a la disolución de los viejos límites entre las artes y a la introducción de nuevas fórmulas creativas a escala global: los primeros *happenings* y *performances* multimedia, el cine expandido o las obras videoartísticas, entre otros múltiples ejemplos. Se trata de un legado decisivo para la comprensión de nuestro presente, marcado por el influjo de la tecnología digital tanto en la manifestación de nuevas expresiones artísticas como en la concepción de la propia identidad, de la obra y del papel del artista en relación a un público cada vez más implicado en el proceso creativo.

Sin embargo, aún existen reticencias a la hora de integrar al Media Art dentro del contexto cultural y académico contemporáneo, quizá debido a que las nuevas expresiones tecnológicas surgen y se multiplican a un ritmo vertiginoso, revolucionando constantemente el panorama actual. A diferencia de otros sectores culturales, en las artes tecnológicas la memoria a corto plazo es muy breve y aquella sobre sus relaciones con el pasado es prácticamente inexistente. Por ello, muchos críticos yerran al interpretar como nuevas, aportaciones artísticas que se remiten a ejemplos anteriores. Es, por tanto, necesario proporcionar una serie de coordenadas básicas para facilitar la ubicación de los nuevos proyectos culturales, desmitificándolos y mostrando así una continuidad con experiencias anteriores.

En línea con este objetivo, el presente monográfico pretende ofrecer una genealogía del Media Art y una visión panorámica de las principales investigaciones y prácticas artísticas actuales desde un enfoque interdisciplinar a través de tres ensayos invitados y diez artículos evaluados bajo el sistema de "pares ciegos". La publicación, que cuenta con la colaboración de diecinueve expertos, profesores, investigadores y creadores internacionales, supone una contribución única en nuestro país sobre el aún desconocido arte de los nuevos medios.

El número está organizado en cuatro bloques principales: en el primero se plantea una arqueología de los medios en relación con la creación artística con el fin de profundizar en el legado de las vanguardias y el experimentalismo llevado a cabo a través de los medios de comunicación de masas en el videoarte y en el cine expandido; la segunda línea temática se centra en la evolución de la representación visual y en el papel de la interfaz en la creación de obras envolventes en las que predomina el papel activo del espectador; el tercer bloque aborda el papel de las instalaciones inmersivas y el arte interactivo, desde un enfoque múltiple que abarca las políticas adoptadas por las instituciones y en las prácticas museísticas junto a la propuesta de proyectos creativos concretos; por último, en la cuarta sección se exploran algunas novedosas iniciativas audiovisuales, algunas de ellas vinculadas al ámbito de la realidad aumentada, los espacios virtuales y el ciberactivismo artístico.

Dentro del primer apartado, al estudiar los orígenes del Media Art, no podemos dejar de señalar las primeras exposiciones que vinculaban el mundo de la tecnología al del arte. La mayoría de los eventos que tuvieron lugar a finales de la década de los años sesenta y durante los setenta resultaron, por lo general, especialmente transgresoras en lo referente a las prácticas actuales. Recordemos algunas de las principales: en 1968 Jasia Reichardt organizó *Cybernetic Serendipity* en el Institute of Contemporary Arts de Londres, un referente para la tecnocultura en el que participaron artistas de la talla de Nam June Paik y gurús de la cibernética como Gordon Pask y Edward Ihnatowicz. En ese mismo año fue exhibida en el Museum of Modern Art (MOMA) la revolucionaria *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*, un proyecto de Pontus Hultén en el que se exponía la relación entre el hombre y la máquina desde una perspectiva abrumadoramente innovadora. Y también en aquel periodo Maurice Tuchman expuso *Art and Technology* en Los Angeles County Museum of Art, donde prevalecía el interés por contemplar las repercusiones sociales, políticas y científicas de la nueva realidad tecnológica.

En 1970 Kynaston McShine presentó *Information* en el MOMA, instaurando así la corriente del Informacionismo, también denominado Information Art, una nueva área dentro del arte electrónico consistente en la síntesis de la ciencia computacional con la tecnología de la información y el arte. Algunos meses después Jack Burman inauguraba *Software - Information Technology: Its New Meaning for*

Art en el Jewish Museum de Nueva York. Una exposición sobre la que se centra el primer ensayo de este número especial titulado “In Forming *Software: Systems, Structuralism, Demythification*” en el que **Edward Shanken** destaca el papel fundamental de la colaboración entre ingenieros y artistas en su intento por expresar las problemáticas asociadas al salto definitivo hacia la sociedad postindustrial y al asentamiento de las ideas introducidas por Marshall McLuhan sobre la era de la información.

Tendiendo nuestra mirada hacia el panorama actual, resulta evidente que el Media Art ha comenzado a cobrar una mayor importancia desde hace aproximadamente dos décadas. De las iniciativas surgidas en la década de los setenta, tan sólo SIGGRAPH en Estados Unidos y Ars Electronica en Austria se han mantenido como centros neurálgicos de encuentro para los expertos en la interrelación entre arte, ciencia y nuevas tecnologías. No obstante, a lo largo de este tiempo, han ido surgiendo nuevas iniciativas como la organización del European Media Art Festival (EMAF, Osnabrück), el festival berlinés Transmediale, el Dutch Electronic Art Festival (DEAF, Rotterdam), el Microwave International New Media Arts Festival (Hong Kong) o la Muestra de Arte Digital Audiovisual y Tecnologías Contemporáneas (MA-DATAC, Madrid).

Entre las instituciones que más se han preocupado por promover los estudios y la práctica artística en el ámbito de los nuevos medios se encuentra el instituto alemán Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), fundado en Karlsruhe en 1989 y popularmente conocido como la “Bauhaus digital”. Se trata de un centro volcado en la investigación y la experimentación interdisciplinar en el que equipos de artistas e ingenieros cooperan en la generación de ambiciosos proyectos culturales.

El éxito cosechado por esta institución a lo largo de dos décadas ha constituido un ejemplar modelo para buena parte de los numerosos centros que en los últimos años han ido surgiendo en el panorama internacional, como el NTT InterCommunication Center (ICC) de Tokio, el ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts), cuya sede se ha desplazado recientemente de Holanda a Reino Unido, el ATR Media Integration & Communications Research Laboratories (MIC) en Kioto, el Ars Electronica

Center en Linz, Le Fresnoy en la localidad francesa de Tourcoing o el V2_ Institute for the Unstable Media de Róterdam.

A partir de estas experiencias, se han presentado otra serie de instituciones volcadas en la cultura electrónica y también han comenzado a desarrollarse nuevas iniciativas en centros preexistentes, como por ejemplo las exhibiciones dedicadas al arte producido a través de los nuevos medios en el Whitney Museum of American Art de Nueva York y el San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA).

A tenor de lo expuesto anteriormente, podemos deducir que generalmente se registra más actividad en aquellos países donde el coste tecnológico es mayor. Quizás uno de los motivos principales sea el hecho que, en estos casos, la asimilación de los avances tecnológicos requiere más tiempo, lo cual fomenta la reflexión sobre su idoneidad, orígenes y sus posibles consecuencias en el sector socio-cultural. En relación a los nuevos debates surgidos en el contexto actual en “Antiabecedarian Desires: Odd Narratology and Digital Textuality”, el segundo ensayo de esta publicación, **Asunción López-Varela Azcárate** cuestiona la importancia de las estructuras narrativas lineales en los sistemas de representación estableciendo un recorrido desde las obras de James Joyce, Jorge Luis Borges o William Burroughs hasta la literatura electrónica experimental. Mientras que en “Agencia, materialidad y documentación del arte de los medios” **Pau Alsina** y **Vanina Hofman** indagan en los procesos de conservación y documentación del arte de los nuevos medios a partir de una reflexión acerca de la aparente inmaterialidad de las nuevas expresiones culturales.

A modo de cierre de este primer bloque, en “Roads to Recursion: Some historiographical remarks on a core category of Media Art” **Slavko Kacunko** plantea una propuesta de categorización de los nuevos objetos mediáticos a partir del papel que han desempeñado los sistemas de circuito cerrado desde el cine expandido hasta la actualidad. Por su parte, **Aurelio del Portillo García** y **Antonio Caballero Gálvez** proponen una revisión del lugar que ocupa el videoarte en la construcción de una posible genealogía del Media Art en “Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea”.

Dentro de las cuestiones candentes en la discusión sobre las prácticas artísticas actuales, en la segunda sección **José Ramón Alcalá Mellado** presenta “La condición de la imagen digital”. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación”, un intento por entender los futuros imaginarios visuales en un contexto marcado por la interactividad, la máxima hibridación y la ubicuidad instantánea. En relación a la evolución de la representación visual y a la creación de espacios inmersivos, en “Tocar a través del cuadro: una genealogía del interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos” **Alfonso Cuadrado Alvarado** estudia la evolución de la interfaz desde el Renacimiento hasta la realidad virtual, destacando el actual papel del usuario como agente activo con capacidad de acción sobre el mundo representado.

El tercer bloque temático arranca con el artículo “On New Media Art, Its Development and Achievement in China” en el que **Guangyu Liu, Lingling Zhao y Qingben Li** destacan el potencial del Media Art a través del análisis de los resultados cosechados en la organización de los principales eventos internacionales acogidos por su país en los últimos años, como por ejemplo los Juegos Olímpicos de 2008 o en la Exposición Universal de Shanghái de 2010, en los que las instalaciones interactivas y los espacios virtuales ganaron un protagonismo sin precedentes. Dentro de las políticas institucionales, en “Interactive Media Art: the Institution Tells a Story. The Center for Art and Media Karlsruhe” **Sonia Alves** se ocupa de estudiar el destacado papel del ya citado ZKM en la historia del arte interactivo, centrándose principalmente en su periodo fundacional. Seguidamente, **Elke Eve Reinhuber**, teórica y artista residente de dicha institución, presenta una descripción detallada de uno de sus últimos proyectos en “*Decidophobia – an Artistic Research on the Possibilities of Immersive Environments*”. Se trata de una instalación audiovisual inmersiva fruto de su investigación artística e inspirada en el breve relato “El Jardín de senderos que se bifurcan” (1941) de Borges. La construcción de un entorno panorámico proporciona las condiciones ideales para ofrecer una experiencia física y cognitiva multisensorial en la que se anima al espectador a interactuar, girando alrededor y moviéndose a través del espacio.

En la cuarta y última sección, **Ricardo Roncero Palomar y Raquel Sardá Sánchez**, se ocupan de estudiar “El vídeo musical interactivo, nuevas prácticas de

representación músico-visual en la Red” a través de una muestra de cincuenta videoclips en los que quedan patente tanto su valor artístico como la evolución del género gracias a las nuevas posibilidades narrativas y de interacción en la Red. A continuación, adoptando el contexto urbano como espacio de acción **Isadora Guardia Calvo** explora el ciberactivismo artístico en “El barrio y la comunidad vecinal como interfaz: arte, tecnología y acción social” a partir del estudio de una selección de proyectos internacionales con una fuerte y clara función reivindicativa. Por último, desde México **Raquel Espinosa Castañeda** y **Hugo Iván Medellín Castillo** cierran el monográfico con la presentación de los resultados de su estudio “Análisis y evaluación de la generación de iconos mentales en personas invidentes a partir de la percepción virtual táctil utilizando realidad virtual y sistemas hápticos”, una innovadora propuesta mediante la que pretenden demostrar que al incorporar el sentido del tacto a la realidad virtual, se enriquece la imagen visual llegando a formar un icono mental comprensible para la comunidad de invidentes.

En resumen, se plantea aquí una valiosa aproximación a la compleja idiosincrasia del paradigma digital a través del estudio del impacto de los avances tecnológicos en la esfera socio-cultural. En respuesta a la necesidad de formular un análisis interpretativo de la cultura digital acorde con el presente, las citadas aportaciones contribuyen a una mejor comprensión de los nuevos procesos de producción y difusión artística en un entorno cada vez más interconectado.